

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2016/11



3200 Ft értékű kód*

- Aktiváld a kódot, és legyen tiéd az alábbi csomag:
- Campbelltown Tier 3 Premium destroyer
- egy ingyenes kikötőhely
- három skillpontos Gold Captain
- 7 nap Premium-előfizetés

*Az Invite Code csak új accountokhoz váltható be.



Pálmafák alatt, 25 fokal nyárban faggattuk ki a Blizzardot jövő évi terveiről

BLIZZCON

2016

Battlefield 1 | Call of Duty: Infinite Warfare | Titanfall 2 | Civilization VI

Shadow Warrior 2 | Batman: Return to Arkham | WWE 2K17

www.gamestar.hu
2016/11
1995 Ft



9 771787 902009 1 60 11

SZEREZD VISSZA, AMI A TIÉD

DISHONORED 2



2016.11.11.

18
www.pegi.info

PS4

XBOX ONE

PC

© 2016 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. "B" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALSO, "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.

CENEGA

Bethesda

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.) vcseh@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)

Erdei 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 (Stöki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető:

Lakatos Viktor office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

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

A GameStar régebbi számai és ajándékútgai 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-cimen.

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

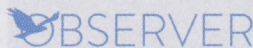
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



CÍMLAPSZTORI » 16 SZIASZTOK!

REMEK HÓNAP VAN MÖGÖTTÜNK, DE ENNEK MEGIS VAN AZ ÁRA.

Fáradunk. A GameStar körüli pörgés ebben az időszakban éri el a csúcspontját, és ez bizony meg is látszik rajtunk. Egyre több a kialvatlan szempár, a nyüzögött arc, és egyre többen jelentenek beteget. Arra persze nem merném letenni a nagy esküt, hogy ez utóbbinak nincs köze azokhoz a remekbe szabott játékokhoz, amelyek októberben jelentek meg. Harcoltunk az első világháború vérmocskos lövészárkaiiban, civilizációkat építettünk és buktattunk meg, óriásrobotokkal csatáztunk a jövőben, zombikat irtottunk a nyolcvanas évek vidámparkjában David Hasselhoff zenéjére, és persze kipróbáltuk azt is, milyen az űrben lebegni egy szál szlafvanderben, miközben ellenséges űrkommandósok folyamatosan azon fáradoznak, hogy kilyuggassák annak vékony borítását. Paca Párizsba utazott, ahol kipróbálhatta a Sony új konzolját, a PS4 Prót, míg Mazur a napfényes Kaliforniában rőtta a BlizzCon folyosóit. Továbbgondoltuk éves előfizetési akciónkat is: egy hideg, de roppant vidám estén két videós barátunkkal készítettünk egy kisfilmet, amelyben elmagyarázzuk Kiss Iminek, miért érdemes GameStar-előfizetésben gondolkodnia. Két teljes játékot is be-

szereltünk a mostani lap mellé; kifejezetten családbarát címek ezek, nyugodtan lehet ezt az iskolában is promózní, senki sem fogja rosszalóan felvonni a szemöldökét. Érdeemes megnézni az újság mellé adott World of Warships-kupont is: több mint 3000 forint értékű digitális jószágot kap az, aki beváltja a magazin mellé adott kódot, és indít egy új karriert ebben a remek játékban. A következő hónapban kicsit rendhagyó lesz teljesjáték-kínálatunk, figyeljétek gamestar.hu oldalunkat; annyit garantálhatok, hogy remek karácsonyi ajándék lesz a decemberi GameStar. A novemberi lapszám megjelenése után egy héttel jön az őszi, budapesti PlayIT, ahol természetesen a teljes szerkesztőség megjelenik, tehát aki szeretne velünk lepacszni, képet készíteni vagy csak dumálni egy kicsit, annak ez ideális alkalom lesz. Az önfényezés mellett természetesen tele leszünk programokkal, egész nap mennek a versenyek, ki lehet próbálni nálunk egy csomó érdekes újdonságot, szóval gyertek el, és bulizzatok velünk egy nagyot! Nem fogjátok megbánni. Nincs más hátra, mint hogy köszönetet mondjak azért, hogy megvettétek az év utolsó előtti GameStar magazinját. Tartsatok velünk decemberben is!

Mocsy

TARTALOM



BATTLEFIELD 1

26



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

30



TITANFALL 2

34



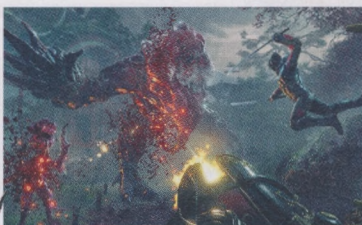
CIVILIZATION VI

38



RISE OF THE TOMB RAIDER: 20 YEAR CELEBRATION

42



SHADOW WARRIOR 2

48



RIDE 2

52



HITMAN - EPISODE 6: HOKKAIDO

58



REJTELVILÁG



SUNLESS SEA: ZUBMARINER 60



FARMING SIMULATOR 17 63



RIVE 69



DIARES OF A SPACEPORT JANITOR 72



HDR-TÉVÉK: SZEBB, MINT A VALÓSÁG? 86



RÉGI IDŐK VR-JA 102

TELJES JÁTÉKOK DINER MANIA ÉS CHRONICLE KEEPERS: THE DREAMING GARDEN

Ebben a hónapban ismét két játékot csomagoltunk a GameStar magazin mellé. A Chronicle Keepers: The Dreaming Garden című verbeli kalandjátékban felfedezhetünk egy párhuzamos világot, miközben megismerünk egy csodás történetet, és megpróbálunk megfejteni

számos ötletes fejtörőt. Emellett érkezik a minijátékokkal tarkított Diner Mania, amelyben egy étterem fejként kell helyt állnunk. Alapjáraton sem könnyű feladat sikerre vinni az üzletet, ha pedig még genszterek is nehezítik a dolgunkat, ember legyen a talpán, aki meg tudja őrizni a hidegvérét.

A játékok aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 BLIZZCON 2016
- 20 PLAYSTATION 4 PRO
- 22 AGONY

TESZT

- 26 BATTLEFIELD 1
- 30 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
- 33 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED
- 34 TITANFALL 2
- 38 CIVILIZATION VI
- 42 RISE OF THE TOMB RAIDER: 20 YEAR CELEBRATION
- 44 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION
- 46 WWE 2K17
- 48 SHADOW WARRIOR 2
- 50 WRC 6 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP RIDE 2
- 54 MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 8: A JOURNEY'S END?
- 56 BATMAN: RETURN TO ARKHAM
- 58 HITMAN - EPISODE 6: HOKKAIDO
- 59 HYBRID WARS
- 60 SUNLESS SEA: ZUBMARINER
- 62 GIANT MACHINES SIMULATOR 2017
- 63 FARMING SIMULATOR 17
- 64 KING'S QUEST - CHAPTER IV: SNOW PLACE LIKE HOME
- 65 KING'S QUEST - CHAPTER V: THE GOOD KNIGHT
- 66 MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED
- 68 ARAGAMI
- 69 RIVE
- 70 SYNDROME
- 71 DEUS EX: MANKIND DIVIDED - SYSTEM RIFT
- 72 DIARIES OF A SPACEPORT JANITOR
- 74 HARMONIX MUSIC VR
- 74 HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA X
- 75 UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD
- 76 SUPER STARDUST VR
- 76 THE PLAYROOM VR
- 77 HEADMASTER
- 77 HERE THEY LIE
- 78 EVE: VALKYRIE
- 78 EVE: GUNJACK
- 79 RIGS
- 80 TUMBLE VR
- 80 VOLUME: CODA
- 81 BATTLEZONE
- 81 DRIVECLUB VR
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 84 HÍREK
- 86 HDR-TÉVÉK: SZEBB, MINT A VALÓSÁG?
- 88 GAMERNOTEBOOK-SOROLÓ
- 92 PIACTÉR
- 94 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 96 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: VIRTUÁLIS ÁLMODÓK
- 98 GOODLIKE MOZDUL
- 100 BRIT HAJÓK: A WORLD OF WARSHIPS
- 102 RÉGI IDŐK VR-JA
- 104 MINECRAFT-TIPP: MEGSZÉPÜLŐ PIXELEK
- 106 E-SPORT: LEAGUE OF LEGENDS-VILÁGBAJNOKSÁG 2016
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM

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 oldalon aktiválni kell az újságba ragasztott egyedi kódot, és már élvezheted is az új felület előnyeit.

TELJES JÁTÉKOK



DINER MANIA



CHRONICLE KEEPERS: THE DREAMING GARDEN

GSTV



BATTLEFIELD 1

MAGYARÍTÁSOK: The Walking Dead: Michonne EP3, Grand Theft Auto V, Final Fantasy IX

HÁTTÉRKÉPEK: Battlefield 1, Titanfall 2, Call of Duty: Infinite Warfare, Rise of the Tomb Raider 20 Year Celebration

DEMÓK: Koloro, Grumpy Witch, Dungeon of Zaar

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

GSTV



TITANFALL 2



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

EXTRA: FilmMagazin 2016. november

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET SMART SECURITY (Y8NP9N58)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Elhez mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar címre. Itt szükséged lesz a havi kódra, amivel 2016. november 18-tól 2016. december 31-ig használhatod a program licencét.



ESET MOBILE SECURITY (jxbee4x6)

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

MEET THA TEAM

Melyik régi, legendás Blizzard játék felújításával vagy folytatásával játszánál a lepszívesebben, és miért?



MOCSY

VÁLASZ: Nekem egy Warcraft IV az álmom felújított grafikus motorral, drámai történettel és szerethető karakterekkel. Azt sem bánom, ha három részletben adják.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

World of Warcraft: Legion, Call of Duty: Infinite Warfare Zombiás

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Dishonored 2



MAZUR

VÁLASZ: A legjobban a Warcraft IV-nek örültem volna, de most már csak tudományos kíváncsiságtól hajtván is megnézném, hogy mit lehet kihozni egy Blackthorne remake-ből.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Call of Duty: Modern Warfare Remastered, Battlefield 1

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

The Last Guardian



PACA

VÁLASZ: Sosem mélyültem el igazán a Blizzard játékokban, de majd a Diablo felújított kiadását megnézem, az nekem elég.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Mafia III, az új Call of Dutyk

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Watch Dogs 2, bár mire ezt olvassátok, remélhetőleg, már javában játszom.



STÖKI

VÁLASZ: Warcraft IV, és erre három érvem is van: Warcraft, Warcraft II és Warcraft III.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Dishonored 2, South Park: The Fractured But Whole



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: A Warcraft III-on még mai napig szívesen nyomok le egy multicatát, úgyhogy hozzádobhatnának egy csecsőbb verziót.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

XCOM: Enemy Unknown

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

South Park: Fractured But Whole jöjjön ki, nem érdekelnek a kifogások.



RG

VÁLASZ: Ha mindenképpen választani kell, akkor a Warcraft II-vel biztosan eltöltenék némi időt, már csak azért is, mert csodásan tuskók voltak benne az ork szinkronhangok, és remekül tudtam velük azonosulni.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Shadow Warrior 2, Farming Simulator 17

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Mafia IV – karácsonyra itt van.



KACI

VÁLASZ: Az Overwatch nagyot ment annak ellenére, hogy a Blizzard nem túl gyakorlott ezen a téren, úgyhogy kíváncsi lennék, mit hoznának ki mai fejjel a Justice League Task Force-ból.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Dishonored 2



CSIRKE

VÁLASZ: A Warcraft IV miatt megannyi hosszú év után biztosan visszatérnék kényelmes fotelomból és kedvenc Xbox One-om mellől a jó öreg PC-hez.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Titanfall 2, Battlefield 1

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Dead Rising 4



CHAVALIER

VÁLASZ: A StarCraft és kiegészítője, a Brood War bár mikor visszailtetne olykor hónapokig hanyagolt PC-m elé. Kevés olyan RTS létezik, amelynek kampánya akár csak megközelítene az említettekét.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Call of Duty: Infinite Warfare, Titanfall 2

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Dishonored 2, Tyranny



HP

VÁLASZ: Kicsit többet vártam azért a BlizzContól Diablo fronton, egy nem limitált első részt, felújított Diablo II-t és persze egy új részt, de egy teljes értékű DLC is boldoggató lett volna.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

CoD: Infinite Warfare, CoD: Modern Warfare Remastered

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

A Telltale The Walking Dead 3. évadát várom.



ENDREMAN

VÁLASZ: Azt hiszem, nekem egy új Warcraft RTS jöhetne csak igazán szóba, esetleg Diablo. A World of Warcraftból ki-maradtam (Mocsyt látva hál' istennek), a StarCraft univerzum pedig sosem volt a világom igazán.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Red Dead Redemption, South Park: The Stick of Truth

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Dishonored 2



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: A Warcraft III-mal, amiből a dobozos Battle Chest is itt figyel a polcomon – erre biztosan szakítanék időt, tuti, hogy megértő lenne a család.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Deus Ex: Mankind Divided

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Dishonored 2



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Mindegyik Blizzard termék úgy jó, ahogy van, így inkább fordítsák az energiákat a Warcraft negyedik részére, hiszen ha már a Blizzard vezérgurujja is szívesen látná készen, akkor abban van a jószág és az igazság.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Guild Wars 2

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

South Park: The Fractured But Whole



GÓCZA

VÁLASZ: Legjobban a Diablo IV-től repesne a szívem, de a Diablo II Remastered kiadással is kiénekelné a Blizzard a pénzemet a zsebemből.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

The Last of Us Remastered, Tom Clancy's The Division

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Nintendo Entertainment System Classic Edition (az írás pillanatában még várom).



SZADA

VÁLASZ: Egyértelműen Warcraft IV-et szeretnék, mert az előző részek meghatározóak voltak az életemben. Klisé érv, de az utolsó betűig igaz.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

Tom Clancy's The Division, PlayStation 4

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

The Last Guardian, South Park: The Fractured But Whole (bár az inkább év eleje).



DAEV

VÁLASZ: Felújításra nem nagyon vágyom, mert az a leg-ritkább esetben sül el jól vagy mutat túl a szokásos textúra-pakkos leghúzóson. Viszont egy Diablo IV-nek tudnék örülni, főleg ha nem csúszik össze az Inquisitor megjelenésével.

MIVEL JÁTSZOL AZ ŐSZ VÉGÉN?

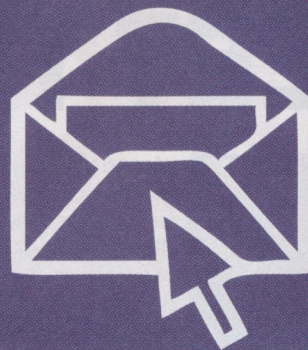
Overwatch, Tom Clancy's The Division, Watch Dogs 2

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Dishonored 2

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



PLAYIT-RE GÖZERŐVEL KÉSZÜLŐ, MESEBELI NOVEMBERBEN MINDENKINEKI

Jaj, hát azt sem tudom, hol kezdjem. Az idei PlayIT-en a GameStar és a PC World is elképesztő programokkal kényeztetni a nagyérdeműt, szóval érdemes lesz keresni minket. Teljesen rá vagyok már pörögve a témára, szóval nézzétek el nekem, ha kicsit csapongok. A lapzártá pillanatában (most) még nincs véglegesítve minden részlet, ezért csak nagy vonalakban vázolnám a helyzetet. Talán többen emlékeztek még, hogy tavasszal mennyire kellemes fantasytavernát rántottunk össze a BarCraft segítségével, most ezt megfeleljük még egy kis extrával. November végén is lesz rengeteg *Game of Thrones*, *The Witcher* és persze *WoW* kártyás, digitális és táblás játék cosplayerekkel, plusz egész nap pörög majd a *Hearthstone*-színpad (profi és amatőr versenyekkel), de a fantasyvonal mellett kis fogadónk a Star Wars világot is keblére öleli. Az swmini.hu segítségével rengeteg cosplayer, makett, táblás játék, retró videojáték, PSVR és HTC Vive Star Wars élmény, de még mozgó R2D2 is ott lesz velünk a helyszínén, és még csomó meglepetéssel készülünk, de egyelőre csak ennyit tudok elmondani nektek a playit.hu oldalon és a gamestar.hu-n hamarosan úgyis minden kiderül. Többek közt az is, hogy milyen lesz a PC World robotcsatája és a Mozdulj Gamer színpad kerekasztal-beszélgetései. A lényeg az, hogy mindenképpen legyetek ott, mert majd rátok borítjuk az élményt szívünk minden szeretetével. És persze tudtok venni GameStart is, meg sok minden egyebet, de erről majd az Aréna végén bővebben értekezünk egy ívós játék keretében.



Nagyon érdekes leveleket küldtetek nekem az elmúlt hetekben, amiért külön hálás vagyok, ráadásul visszatérő vendégeink is vannak az Arénában. Beköszön ismét a Gamerhíradó, így megtört a kéthavi ritmus, és az ilyen gyakori agysejtpusztítás meglehetősen veszélyes, de vállaljuk a kockázatot, a GameStar-olvasók bírják a kiképzést hülyeség terén. Legalábbis ebben bízom. Vagy olvassatok el mindennap csak egy mondatot, úgy az élvezet is tovább tart, a fájdalom is elviselhetőbb... Kontextusából kiragadva ez a mondat szépen elviszi az Arénát valami szado-mazo magazin főszerkesztői bevezetőjének irányába, be is fejezem szépen, mielőtt még rosszra gondolok. Inkább meséljétek most ti, mi van veletek?

EGY NŐI JÁTÉKOS PROBLÉMÁJA

Kedves GameStar-szerkesztőség!

Kedves, GameStar-szerkesztőséget megszólító olvasó!

Azért írok nektek, mert gamerlányként lenne egy-két egészen érdekes észrevételem saját gamerségemmel kapcsolatban.

Remélem, nem ott tartunk még mindig, hogy ha kiderül, hogy lány vagy, akkor máris megőrül a környezeted, egy emberként kaparják neked a lootot, lőszerral dobálnak, randit kérnek a lövészárokból.

Nem, nem vagyok identitáskrizisben, és senkit nem is szeretnék untatni saját életem részleteivel, csak sokszor elmerengek azon, hogy vajon más játékoslányok is hasonlóan érzek-e, mint én.

Nem ciki a rage. Na jó, most már tényleg figyeljétek...

Vagyis, hogy vagyunk is, meg nem is. Mármost gamerlányok?

Szerintem nálunk, Magyarországon a kocka csajok rétege kicsit legendaszamba megy, pedig biztos vagyok benne, hogy elég sokan vagyunk. Gyakran elmélkedek azon, hogy akkor miért nem látok viszont többet „magunkból” például GameNightokon. Vagy ha látok is lányokat rendezvényeken, egy részük csak a pasijukat kíséri, vagy mindössze nézőként vesz részt (amivel természetesen semmi gond nincs). Pedig nem gondolnám, hogy a lányok ne szeretnék olykor jól elverni valakit egy-egy játékban. Elgondolkodtam, hogy például személyesen én miért nem szeretek mások előtt játszani, és rájöttem, hogy a figyelő szemek az okai ennek. Mert lányként sokkal hamarabb kapok olyat az arcomba, hogy „De érdekes, te is játszol? És mivel? Simsszel?” Nem mintha bármi baj lenne azzal a játékkal, csak értitek, totális általánosítás.

Ahogy amúgy az élet minden területén ott lapul a szexizmus, sajnos nincs ebben semmi meglepő. De megkerülni sem lehet azt a tényt, hogy a srákok általában megzavarodnak kicsit, ha hirtelen ott a komfortzónájában egy lány. Ezt nagyon nehéz áthidalni, mert ugyanúgy van szexuális oka, mint társadalmi.

Szóval amire ki akarok lyukadni, hogy ez valamiféle definíciós zavar, ami a lányokat – saját tapasztalatból mon-

dom – sokkal erősebben sújtja. Hogy csak az lehet gamer, aki minden játékból expert, és vágja a legfrissebb újdonságokat. De miért is kell ennek így lennie? Szerintem azok is lehetnek gamerek, akik a Mortal Kombatban csak érzésből lenyomnak minden létező gombot kétszer, de közben jól érzik magukat (és igen, fiúk, be lehet valani, hogy mindenkit vert már el így a barátnője legalább egyszer valamilyen konzolos püföldében).

Igen, de alapvetően minden szubkultúra kitermeli idővel a saját halmozatait. A PC-sek lenéznek a konzolosokat, a hardcore-ok a casual játékosokat, a FIFA-sok a PES-eseket („kis pesesek”, mondhatnák ezt is), a Battlefield-rajongók a CoD-osokat; az emberek imádják magukat úgy jobbnak láttatni, hogy egy képzeletbeli ranglétrán lejjebb tesznek másokat. A GameStar ös-idők óta azt hirdeti, hogy mindegy a platform, mindegy a stílus, mindegy a tudás, csak érezzük jól magunkat, mert a játék alapvetően erre lett kitalálva. És csak úgy tudsz majd felszabadultan játszani, ha őszintén magasról teszel arra, hogy mit gondolnak a nézők. Valakinek úgysem fog tetszeni, amit csinálsz; ez akkor is így lenne, ha történetesen fiú lennél.

Mit gondoltok, mit lehet tenni, hogy a már fentebb említett reakciókkal ne ijesszük el a gamerlányokat? És nem állítom, hogy nincsenek profin játszó vagány csajok, akik eddig sem foglalkoztak kommentekkel, de én most a szerintem nagyobb, féltékeny, bizonytalanabb rétegre gondolok, akiket elrettent, hogy esetleg lehurrogják, ha elront valamit. Milyen módon lehetne jobban meginvitálni a körbe a lányokat?

Javíts ki, ha tévedek, a lányok nagyrészt azt szeretik, ha kedvesek velük az emberek, és nem egy tapló közösségbe kerülnek be. Én úgy látom (akár GameNightokon, de főleg a GameStar-táborban), hogy a többség nagyon normális, kedves, elfogadó, gyakran maga is azt a közeget keresi, ahol nyugodtan, jól érezheti magát. Annál többet nem tehetünk, mint hogy ezt a közeget tápláljuk, éltezzük, és mindent megteszünk annak érde-



★ A HÓNAP LEVELE ★

GAMERHÍRADÓ

És már megint. Nincs menekvés. Tudjátok, mi jön, nem is kell nagyon szaporítanom a szót. Előre is elnézést, de én imádom.

Üdv mindenkinek, e hónapban is enyém a megtisztelő feladat, hogy lágy, dallamos hangon így szólhassak hozzátok: oj. Nem olyan O.J. Simpsonosan, nem kalózos ahogyal, hanem csak egy szelíd, magyaros, ojjal.

És én oj-kor elmerengek, hogy mennyire elegáns, egyszerű, szép köszöntés ez.

A Biblia tanítása szerint Isten a hetedik napon megpihent... A hetedik le-
vél alkalmával mi is jó pihentek voltunk. Így megáldottuk és megszenteltük a mi szeretett HP-unkat egy újabb levéllel, ami az említett könyvben nagy eséllyel szerepelt volna a tíz csapás kategóriában – csak tudnám, hogy minek és göd-
röt az a tíz darab csap. Szóval kezdünk! **Juj, vajon most mi fog fájni a legjobban?**

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

Ma jó hírrel kezdünk, ugyanis új turisztikai látványossággal bővül kicsiny hazánk. Informátorunk szerint következő hónaptól a tihanyi apátságba látogatók már meg is csodálhatják az első, papok által létrehozott hálózati rendszert, a papLANt.

SzokatLAN.

(HihetetlenLAN – V.)

Most pedig rövid híreink következnek Sathor tudósításában.

A neves játéktstreaming-szolgáltatás új szponzort kapott. A Twitch új arca máától nem más, mint az RPG játékok egyik királyának főszereplője, Rívai Geralt. A Twitch elnöksége természetesen ennek köszönhetően úgy döntött, hogy novembertől a szolgáltatást Twitcherre nevezi át.

Mindeközben a JenTube is egyre komolyabb népszerűsége tesz szert.

Feminista csoportok petíciót indítottak, amely már több mint 10 ezer aláírásnál tart. Felháborodásukat a No Man's Sky okozta, elmondásuk szerint a cím kirekesztő, így szeretnének maguknak egy Yes Woman's Land c. játékot.

Pedig a No Woman, No Sky című dalt már éppen kezdtük írni nekik, mi legyen most?

Köszönjük, Sathor. Mocsary ismét alkotott, a magyar kocsmaceleb ugyanis a Hangar 13 legújabb játékának telepítése közben észrevette a jobb alsó sarokban lévő „Abort” gombocskát. Ezek után írt is Pacának, hogy: „Azonnal hozd fel a bort!” A telepítés vége – természetesen – sikerült Józsi atyára innia magát, és cikkében olyan

Azért szeretem a gamer híradót, mert tele van borzasztó szöveccel...



... úgyhogy a srácok egészségére ezt le is döntöm, mint 56-os forradalom a Sztálin szobrot.

aranyköpések voltak megtalálhatók, mint például:

– Általában az egyik énem azt mondja, ígyak, a másik pedig azt, hogy ne. És amíg ők vitatkoznak... én jól berúgok.

– A klausztrófia a zárt helyektől való félelem. Jómagam például azóta szenvedek tőle, mióta egyszer zárva volt a kocsmá.

– Mikor egyszer Chava vitt haza a BarCraftból, azt mondta, ne feleljek... azóta csak decivel iszom.

– A játék zenéje pedig fiatal korom egyik nagy kedvencét, a Pink Floyd előadásában napvilágot látott Wish You Were Beer című dalt juttatta eszembe.

Hát dicsérettessék.

És még képet is kaptunk a srá-

cktól, ki is tolnak velük, bekerült az újságba. Mocsy azóta is csak csendben ingatja fejét a monitort nézve. Lehet, hogy részeg.

(Vagy gyakorolja a Búsuló juhászpózt, mert idegenbe szakadt távoli rokona, aki festményhamisító, hazame-
nekült az argentin törvény keze elől, de itthon tisztességes munkát nem találván megkérte főszerkesztő-
ket, hogy legyen a modellje Munká-
csy e neves művének reprodukálásá-
hoz, hogy azt a feketepiacon értéke-
sítve egy kis pénzmaghoz juthasson,
és elutazhasson Kubába olyan sziva-
rokat szívní, amelyeket nők sodortak
a combjukon. Fifti-fifti az esély – V.)
Végezetül gyors hardverfejlesztési
tanácsunk. Ha összerágsz nyolc da-
rab orbitot, akkor kapsz egy orbyte-
ot. Utána nem kell mást csinálnod,
csak lenyelni, hogy végigfusson a
nyelöcsöveden, és máris van egy
gigabyte-od.

Tökéletes matek.

Őnök a Gamerhíradót láttátok, hama-
ROSHAN újra találkoztok. Addig is
a viszont fájásra. Őmen! (Sathor és
DrednyA)

**Vannak-e leírható szavak ezek után? Mi mondható erre? Köszö-
nöm az édes fájdalomat... na, már
megint ez a Szürke ötven árnyala-
ta előző. Pacsi nektek.**

el olyan jól a bejelentés. A legna-
gyobb baj egyelőre szerintem is az,
hogy a Switch megpróbál gamer-
tablet lenni, de egyáltalán nem
láttni még, hogy mennyire lesz jó
(720p-s felbontással), könnyen
kezelhető játékgép, illetve egészen
pontosan milyen erővel bírja majd
futtatni a játékokat. Mert nekem
egyelőre komoly fenntartásaim
vannak annak ellenére, hogy maxi-
málisan tudok a Nintendo-hangu-
latért rajongani.

Oké, hogy játszani lehet majd rajta, de
arról nem nagyon olvastam, hogy mi

FEJLESZTŐK VAGY KIADÓK BEZÁRhatnak, A PIAC TELJESEN ÁTALAKULHAT, DE AZ BIZTOS, HOGY JÁTÉK MINDIG IS LESZ VALAMILYEN FORMÁBAN

egyébre lesz még képes. Lehet-e va-
jon internetezni rajta, zenét hallgatni
vagy videókat nézni? A játék mellett ezek
is fontosak lennének nekem, mert így
tényleg olyan lenne, mint egy „társ” a
mindennapokban, olyankor is, ha szere-
tett laptopom nem lehet velem.

Igen, tehát jó lenne egy tablet, nem?

Mindezek mellett azonban még ott lesz
az ára, mint befolyásoló tényező. Úgy
tippem, hogy 100 ezer forintot leg-
alább el fognak kérni érte, ha a Wii U is
300 dollár körül mozgott megjelenéskor.

**Meglátjuk, szerintem csak olcsóbb
kategóriában van esélye a Ninten-
dónak, de persze előbb lássuk majd
pontosan, hogy mire képes. Amit
eddig tudni lehet róla, azt leírjuk a
következő oldalakon.**

Most sorolgtam össze-vissza pro és
kontra érveket, de még mindig nem tu-
dom eldönteni, hogy vajon megéri-e
beruházni rá. Talán még korai is erről
beszélni, de érdekelne a véleményetek
a Switchsel kapcsolatban.

(M. Bence)

**Nagyrészt már leírtam a leveled
közben, én még kíváncsian várom,
hogy pontosan mire is lesz jó, tel-
jesen megértem a fenntartásaidat.
Ha megrögzött PC-s vagy, akkor fé-
lő, hogy egy Nintendo konzol nem**

**lesz elég erős neked, egészen más-
ban erősek ők, de ha nyitott vagy
az új játékelményekre és a korta-
lan szórakozásra, akkor nem lehet
nagy bajod belőle.**

A NAP, AMIKOR CSÖDDE MEGY A JÁTÉKIPAR

Kedves GS!

Kedvesek vagyunk.

Az egyszeri játékrájongó napját mindig
elrontja egy-egy olyan játék megjelené-
se, amin vagy már a kezdetektől látszik,
vagy csak a megjelenés napján derül ki,
hogy sajnos nem valamilyen kreatív szik-
ra, hanem csupán a befektetőnek való
megfelelési kényszer hozta a világra.

**Vagy csak eltévedt útközben a kre-
atív szikra, és saját maguk alá rob-
bantotta a fejlesztőket, ilyen is
akad bőven.**

Erre talán a legújabb példa a Mafia III
lehet, de az EA középszerű folytatásai-
ra is sokszor rásütötték már ezt.

Amikor a Nintendo
feltalálta... a tabletet



Meg a Ubisoft sorozatokra, meg a Call of Dutyra; most éppen a Blizzardot szidják a Diablo I miatt. Plusz a közönség is szeret állandóan elégedetlen lenni. Tény, hogy sosem alaptalanul, de szerintem az

igazság valahol félúton van. Már ha van egyáltalán.

Amellett viszont, hogy ez önmagában is elkésztető, sokszor előkerül az a félelem, hogy a középszerű játékok újabb, a '80-as évek videojáték-ipari össze-

APRÓHIRDETÉSEK GAMEREKNEK

Nem is olyan régen egy kedves olvasónk, aki már hosszú évek óta velünk tart, írt egy kiadós levelet, amelyben többek közt a régi idők játéka és drága Gyu szelleme is helyet kapott. Én akkor kértem, hogy írjon még. Nem számítottam arra, hogy ez történik: apróhirdetések jöttek. Nem is magyarázom, hálás köszönettel vegyítve megnyitom a rovatot, tessék nyugodtan falat vakarni.

Dark Souls 1-2-3. tört verziója olcsón eladó. (Megj.: A DVD-kezt öcsém törte össze, dühében.)

Falmászásban jártas, nem tériszonyos régészszakmunkás másodállásban vállalja panelházak külső szigetelését. Párkány, perem szükséges, mivel testalkatom miatt nem tudok a falhoz lapulni. Jelige: „Lara”.

Összeszokott klán várja cleaning manageri munkakörbe dungeonok kitakarításában szakmai gyakorlattal rendelkező tank jelentkezését. Tier 19-es védőruha, valamint vérrel írt motivációs levél előnynek számít. Loot megegyezés szerint. Kártyafüggetlen okostelefon de nevérbőr tokban (más néven: Batmobil) térerő hiányában eladó.

Játékötlet hiányában téli savanyúság készítését vállaljuk. Ubisoft.

Jövőre is divatos mezőgazdasági felsőruházati cikkek Kínában gyár-

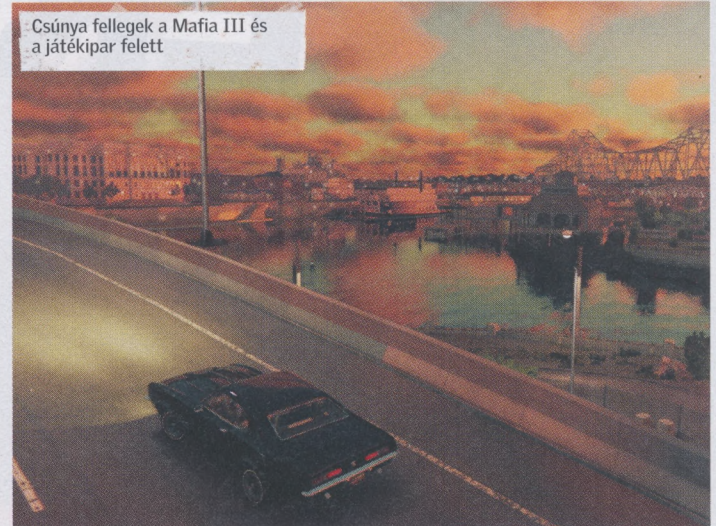
tott utáznatai eladók. A termék neve: Farm-ing szimulátor 2017.

Oslóban élő (helyesbítés: oszlóban lévő) zombilány síron túli szerelem reményében keresi nyílt szívű és májű zombifíú ismeretségét szigetre épült turistaparadicsom felkeresése céljából. Rohadtul szeretnék veled sétálni a tengerparton kéz a kézben (esetleg láb a kézben). „Eldobom az agyadat” jeligére a Társkereső rovatba.

Kórházi felépülésem után nagy tételen vásárolnék a korábbinál erősebb bungee jumping kötelet, valamint kicsivel több szalmát. „Assassin's Creed” jeligére, Desmond Miles.

Tisztelt GS-olvasók! Postaládánk túlterheltsége miatt kérjük, hogy közlésre szánt leveleiket ezentúl HP-nak címezzék, ne pedig a Quake III. Arénába. Köszönettel: id Software.

A hirdetések feladta: **(dr. Horváth Tibor)**



omlásához hasonló válságot okozhatnak. Azóta persze alaposan megváltozott az ipar képe, de valahol mégis aggasztó a gondolat. Ti a szerkiben hogy látjátok, van esély egy ilyen zuhanásra, vagy ez ma már nem ismétlődhet meg? **(Hei Hachi)**

Ez egy nagyon nehéz és komplex kérdés, ne haragudj, ha erre nem tudok érdemben válaszolni, szerintem senki sem tudna. Mindenki mást gondol ugyanis a helyzetről attól függően, hogy az ipar melyik szegletében tevékenykedik. Anyagilag még mindig rengeteg jól jövedelmező projekt van, a nagybetűs szórakoztatóipar nem haldoklik. Sokkal nagyobb, színesebb közönséget kell kiszolgálni, nem arra a szűk rétegre lő mindenki, mint annak idején. Más a jól tejelő mobilos piac, más az AAA címek világa, utóbbival nyilván sokkal nagyobb a rizikó. Jön fel gőzerővel a digitális terjesztés, változnak a fogyaszt-

tői szokások (nem a torrentezésre gondolok, lopni mindig is szeretett mindenki), jöhetnek a havidíjas modellek (EA Access vagy PS Now), szóval olyan nagy, kollektív bedőlésre én már nem tippelnék. No Man's Sky-szerű bukták lesznek, fejlesztők vagy kiadók bezárhatnak, a piac teljesen átalakulhat, de az biztos, hogy játék mindig is lesz valamilyen formában. Rajtatok múlik ez főleg.

Ez volt az Aréna, mindenkitől bocsí, aki kimaradt, elég méretes levelek estek be most a ládánkba. Találkozunk a PlayIT-en, lesz GameStar-stand, PC World robotverseny, Mozdulj Gamer-színpad, szóval lessétek a gamestar.hu-t az infóért, és persze most is koccintsunk egyet közösen: „Vegyetek GameStart!” **HP**



astro

**A50 WIRELESS
+ BASE STATION**

**7.1 DOLBY®
SURROUND HANG**

**TÖKÉLETES ILLESZTÉSEK
ÉS KIDOLGOZÁS**

**TÖBB MINT 15
ÓRÁS ÜZEMIDŐ**

PC KOMPATIBILIS

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

Ütközben sem áll még a játék

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 BLIZZCON 2016
- 20 PLAYSTATION 4 PRO
- 22 AGONY



Játék a nappalin túl

MEGVILLANTOTTA ÚJ KONZOLJÁT A NINTENDO

NEM CSAK AZÉRT VOLT MÁR ITT AZ IDEJE, HOGY A NINTENDO ÚJ JÁTÉK-KONZOLLAL JELENTKEZZEN, MERT FELREPPENTEK A WII U GYÁRTÁSÁNAK LEÁLLÍTÁSA KÖRÜLI PLETYKÁK. Sőt a japán cég a gyártás felfüggesztéséről szóló híreket később cáfolta is, úgyhogy bár korábban ők is elismerték, elkövettek hibákat a Wii U kapcsán, a jelenlegi tervek szerint 2017-ben érkező új Nintendo Switch mellett változatlanul gördülnek majd le a futószalagokról a régebbi masinák is. A legnagyobb kérdés persze továbbra is az, hogy mire lesz képes a Nintendo legújabb üdvöskéje, amely egyszerre lehet kézi konzol és teljes értékű gép, nappalink központi szereplője.

KETTŐ AZ EGYBEN

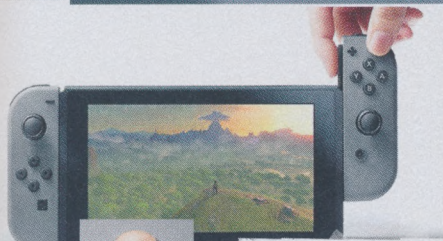
Hosszú hónapokon át apró hírmorzsákkal és kétes eredetű képekkel kellett beérniük azoknak, akik bármit is ki szerettek volna deríteni az NX kódneven futó és már jó ideje készülő új Nintendo konzolról. Október vége felé aztán megkegyelmezett a gyártó, és végre megpillanthattuk a keresztségben a Switch nevet kapott új gépet, amely tényleg annyira formabontó lesz, mint ahogy azt előzőleg sejtteni lehetett. A Nintendo Switch lényegében nem váltja fel teljesen sem a Wii U-t, sem a 3DS-t, ugyanakkor mindkettőjük legelőnyösebb tulajdonságait ötvözi. Tévénk mellé egy dokkolóegységet kell elhelyeznünk, ebbe csúszik bele maga a konzol, aminek két oldaláról leválaszthatjuk a

kontrollereket (Joy-Conokat), vagy ha éppen úgy tetszik, akkor a Nintendo Switch Pro controllerrel is irányíthatjuk a játékokat. Ha viszont fájó búcsút kell vennünk a tévétől, akkor egyszerűen kikapjuk a dokkolóból a hibrid konzolt, ami így hordozható eszközként funkcionál. A Switch technikai paramétereiről egyelőre nagyon keveset tudunk. Az biztosnak tűnik, hogy egyedül Nvidia Tegra processzor kerül a konzolba Nvidia GPU-val, amelynek architektúrája megegyezik a jelenleg kapható legjobb GeForce kártyákéval. Ez viszont korántsem jelenti azt, hogy teljesítménye is azonos lenne. Szintén igaznak bizonyult az a korábbi híresztelés, hogy a Nintendo dobja a meg szokott lemezeket, és visszatér a me-





A hagyományos kontrollerek kedvelőinek sem kell búslakodniuk



A Joy-Con egyszerűen leválaszthatjuk



Már el is készült a Switch első plüsskutya-verziója



HA TE MONDOD

Kimisima Tacumi elnök, Nintendo: „Az a célunk, hogy minél több ember kezdjen el játszani videojátékokkal.”

móriakártyákhoz. Hivatalos információk még nem láttak napvilágot ezeknek az adathordozóknak a pontos paramétereiről, de a Wall Street Journal riportere, Mocsizuki Takasi szerint 16 GB kapacitással érkeznek majd. Persze elég valószínű, hogy a komolyabb játékokhoz ennél combosabb hordozókra is szükség lehet. Bizonyos források már a hordozható konzol kijelzőjének részleteit is tudni vélik. Ha igazak ezek a hírek, akkor egy 720p felbontású, 6,2 colos kijelző található a gépen, ami ráadásul egyben érintőképernyő is – érdekes, hogy ez utóbbi funkciót nem nagyon említették ki a leleplező videóban. Töltésére egyébként elméletileg egy USB-C-port lesz használható.

NAGY A NYOMÁS

Mind ezek alapján gond nélkül húzódnak a szánk szé-

le, de azért elég sok még mindig a kérdőjel a Nintendo Switch körül, és most nem arra gondolok, hogy a japánoknak miért kellett a nagy leleplezővideót egy bizarr Mario-fotóval belengetniük, amit utána nem győzött széttrollkodni a fél internet. A masinát a játékok fogják egyértelműen eladni, ezek közül pedig ez idáig csupán pár cím biztos. A *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, egy új *Mario* játék, a *Dragon Quest XI*, a *Project Sonic 2017*, a *Just Dance 2017* és a *Splatoon* mellett egyelőre nem erősítettek meg mást. Az biztos, hogy sok neves stúdió, köztük a Bethesda, a Codemasters, az Electronic Arts, a Konami, a Telltale Games, a Ubisoft és a Warner Bros. is készíti jelenleg játékokat az új hibrid készülékre, de többen éltek a gyanúperrel, hogy a konzolt bemutató első kedvcsináló videóban olyan

játékokat is megpillanthattuk, amelyeket valójában sosem próbálhatunk majd ki a Switch Joy-Con kontrollereit nyomkodva. Finoman szóval nem estek harra a befektetők sem, miután először megpillanthatták a Switch bájos kis testét (amelyet sokan egyből egy kutya fejéhez hasonlítottak). A nagy bejelentővideó előtt, mikor a Nintendo csak beharangozta, hogy közeleg a leleplezés, a cég részvényeinek értéke szárnyalásba kezdett, azonban miután tényleg megmutatták az új konzolt, gyorsan visszajára fordult a dolog, és hatalmas zuhanás lett a vége. A Nintendo elnöke, Kimisima Tacumi nem is értette, hogy mi lehetett ennek az oka. Azért is teljesen érthető Kimisima csalódottsága, mert a japán cég nyolc keserű éven van túl, mialatt egyre kevesebb bevé-

telt tudtak termelni. A Wii még hatalmas sikernek bizonyult, de a Wii U már korántsem tudott hasonló eladási mutatókat produkálni, így rengeteg múlik a legújabb Nintendo gép szereplésén. A cégvezető azt is elárulta, hogy egyértelműen a Switch-től várják a fellendülést; nemcsak jelenlegi játékosbázisukat szeretnék megtartani, hanem új rétegek felé is nyitni akarnak a hibrid konzol koncepciójával. A Nintendo Switch várhatóan 2017 márciusában jelenik meg, úgyhogy legkésőbb ekkor minden kérdéssünkre választ kapunk, de előtte még érdemes lesz figyelni 2017. január 12-én azt az élőben közvetített eseményt, amelynek keretében lerántják a leplet a Switch pontos megjelenési dátumáról, árazásáról, és a játékfelhozatalról is némileg több információ derül ki.

Csirke

MediaMarkt.hu

**A TELJES PLAYSEAT
ÜLÉSVÁLASZTÉKOT
KERESD A
MEDIA MARKT
WEBÁRUHÁZÁBAN!**

MEDIAMARKT.HU/PLAYSEAT



Sok kicsi sokra megy

BLIZZCON

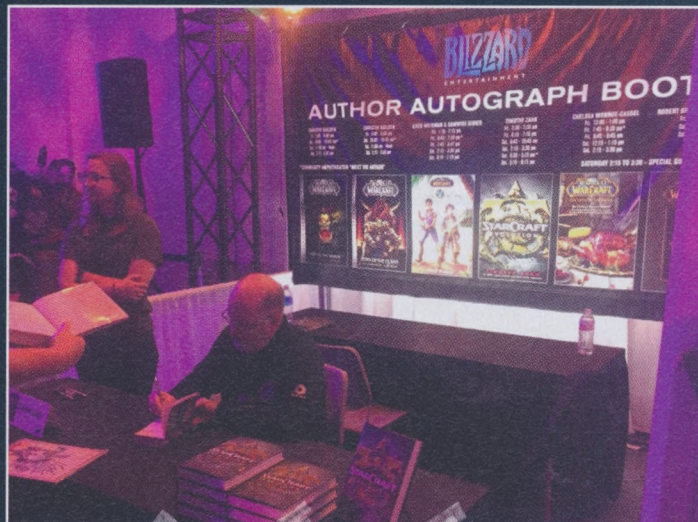
2016

IDÉN IS ANAHEIMBEN RENDEZTÉK MEG A BLIZZARD KÉTNAPOS RENDEZVÉNYÉT, AHOLO TÖBB TÍZEZER RAJONGÓ GYÜLT ÖSSZE, HOGY DICSSŐITSE A VILÁGEGYETEM EGYIK LEGJOBB FEJLESZTŐCÉGÉT. A GameStar ott volt a kiállításon, és csak kapkodtuk a fejünket az új bejelentések hallatán. Sajnos az igazán nagy durranás kimaradt, pedig sokan mérget mertek volna venni rá, hogy bejelentenek valami ütős *Diablo*-kiegészítőt, sőt a merészebbek még egy *Diablo IV*-ben is reménykedtek. Ehhez képest elég soványka volt a termés, de összességében mégis tartalmas volt ez a két nap. Az e-sport-döntők hozták a szokásos formájukat, a *World of Warcraft*, a *StarCraft*, a *Hearthstone* és a *Heroes of the Storm* mellett most először *Overwatch* világbajnoki döntőt is rendeztek. Nem igazán született nagy meglepetés ezen a téren, a *StarCraft II*-ben, a *Heroes of the Storm*-ban és *Overwatch*-ban is dél-koreai versenyzők vitték el az aranyérmet. Az e-sport rész mellett számos izgalmas bejelentést láthattunk, de sajnos új játékkal nem lepte meg a rajongókat a Blizzard. Úgy tűnik, hogy elégedettek ezzel a hat játékkal a kiadónál, nem akarnak mostanában kijönni sem *Warcraft IV*-gyel, sem új *Diablo*-kiegészítővel. Az viszont tagadhatatlan, hogy rengeteg újítást pakoltak a meglévő termékeikbe, ráadásul ezek nagy része ingyenesen elérhető tartalom. Vegyük sorra a Blizzard játékokat, és nézzük meg, mivel próbálnak meg minket maradásra bírni az elkövetkezendő egy évben.

Három visszautasíthatatlan ajánlat

HEARTHSTONE

NEM UNATKOZOTT AZ ELMÚLT HÓNAPOKBAN A HEARTHSTONE RÉSZLEG, EGY TELJESEN ÚJ KIEGÉSZÍTŐT KAPOTT A BLIZZARD INGYENES KÁRTYAJÁTÉKA MEAN STREETS OF GADGETZAN NÉVEN. Ebben visszatérhetünk Gadgetzanba, Azeroth egyik semleges városába, amely a kataklizmának köszönhetően vált poros sivatagi kisvárosból nyüzsgő tengerparti kikötővé. Az ilyen gyors fejlődés vonzza a bűnözőket, így az új kiegészítő is három bűnbandára összpontosít. Mindhárom csoporthoz három karakterosztály tartozik, a Kabal varázslóihoz a mágiafelhasználók (a mágusok, a boszorkánymesterek és a papok), a Jade Lotus orgyilkosklánhoz a tolvajok, a druidák és a sámánok csatlakozhatnak, és a verőlegény szerepét betöltő Grimy Goons frakció a harcosokat, a paladinokat és a vadászokat hálózza be. A készítőik nem titkolt szándéka az, hogy visszaszorítsák a játékban, az új, 132 lapos frissítés erre tesz kísérletet. Teljesen új játékmechanikákat vezetnek be, olyan kártyák jönnek, amelyeket három osztály is használhat (trikard). A kiegészítő valamikor decemberben érkezik, és már elő lehet rendelni egy 50 lapos csomagban, potom 50 dollárért.



A könyves részlegen épp Timothy Zahn dedikálta Evolúció című új Starcraft regényét. Valaki megkérdezte, hogy rákészülésül mennyit játszott a Starcrafttal, de hősiesen bevallotta, hogy még a Passziánszon sem igazodik ki. A szövegszerkesztővel szerencsére jól bánik.

Interjú Mat Place-szel, a Hearthstone senior dizájnerevel és Ben Thompson művészeti vezetővel

GameStar: Milyenek voltak az első visszajelzések az új kiegészítővel, a Mean Streets of Gadgetzannal kapcsolatban?

Mat Place: Kifejezetten pozitív megerősítések érkeztek, úgy tűnik, a játékosoknak bejön ez a háromfrakciós újítás.

GS: Újabb és újabb kiegészítőket készíteni négyhavonta egészen biztosan nagy munka. Mennyire volt megerősítő a friss kiegészítő játékmechanikájának kitalálása? Most konkrétan a karakterek és a lapok közötti kapcsolatra, illetve az egyensúlyra

gondolok. Mennyire volt nehéz összehozni ezt úgy, hogy ne legyenek túlságosan erős lapok és karakterosztályok az új kiegészítőben?

MP: A legnagyobb kihívást az jelentette, hogy elérjük, a különböző osztályokat különböző módon játsszák a játékosok. Értelemszerűen most még nem fedhetem fel a különböző kártyákat, de biztosíthatlak róla, hogy a játékban teljesen eltérő stratégiát kell követnünk, ha druidával vagyunk, és más út vezet a győzelemhez, ha tolvajként akarunk nyerni. Ugyanaz a kártya egészen másként fog működni a különböző osztályok kezében.

GS: A Blizzard játékokra mindig is jellemző volt egyfajta ketősség. Egyszerre kellett megfelelni a kocajátékosoknak és a játékidőt nem sajnáló profiknak. Az új kiegészítő tervezésénél figyelembe veszitek mindkét játékos típus igényeit, vagy már csak a profikra koncentráltok a sokadik kiegészítő tervezésekor?

BT: A tervezéskor kétféle játékos típust különböztetünk meg: a kompetitív játékosokra fogékony felhasználókat, illetve azokat, akik a sztorimód miatt töltik le az új kiegészítőt. Jómagam inkább az utóbbi csoportba tartozom; nem fogok azon agyalni órákon keresztül, hogy melyik a legjobb és leghatékonyabb pakli a Hearthstoneban, inkább élvezni akarom a játékot. Viszont az is fontos, hogy ezek a játékosok kapjanak olyan lapokat, amelyekkel sikeresen tudják elensúlyozni az agresszív, és a versenyeken használható, támadó paklikat is.

GS: A Hearthstone-ra mindig is jellemző volt egyfajta aranyos fekete humor. Előfordult tervezés közben, hogy túllőttetek a célon, és a már vállalhatatlan ötleteket inkább áttoltátok a következő kiegészítőre?



BT: Törekszünk a változatosságra. A régi istenek Azeroth pusztulásán fáradtak, ennél sötétebb és rémisztőbb felállást nem is lehet elképzelni. Törvényszerű volt, hogy ezt egy könnyedebb, hetvenes éveket idéző diszkóparti kövesse Karazhanban. A Mean Streets of Gadgetzanban megpróbáltuk ötvözni a kettőt: egyfelől ott van az a vagány humor, ami átszövi a kiegészítőt, de azért az erős szak, az utcai bandák és a bűnözés ad egyfajta komor hangulatot az egésznek. Soha nem akartuk túlságosan komolyan venni magunkat, erre ott van a Blizzard többi játéka. Hősies sztorit akarsz? Játssz a World of Warcrafttal és a StarCraft II-vel, a Hearthstone sokkal lazábban kezeli ezeket a részeket, még akkor is, ha kiegészítőként változik a humor mértéke és minősége.



Kódoj vagy bekódoznak

OVERWATCH

ITT VOLT AZ IDEJE MÁR EGY ÚJ HŐSNŐ FELBUKKANÁSÁNAK AZ OVERWATCH CSAPATÁBAN. Sombra érkezésével tovább erősödött

a gyengébbik nem aránya a Blizzard első online lövöldéjében, de ennél azért jóval többre képes ez a lány. Ő az első olyan karakter, aki képes rövid időre láthatatlanná válni; el lehet képzelni, hogy milyen erős ez a képesség bizonyos esetekben. A hölgy a kódfejtés avatott mestere, szinte bármilyen elektronikus berendezést feltör, és implantátumainak köszönhetően ehhez még számítógépre sincs szüksége. Olyannyira profi, hogy még az ellenséges játékosok skilljeit is képes rövid időre letiltani, sőt még arra is van megoldása, hogy a gyógyítócsomagok működésképtelenné váljanak kis időre. Komoly karakternek ígérkezik ez a lány, értő kezekben nagyon csúnya meglepetéseket okozhat. Támadóereje ennek megfelelően nem túl nagy, mindössze egy automata pisztolytal van felszerelve, ami kisebb sebzést visz be, mint Tracer játékszerei, viszont jóval nagyobb tölténytárral rendelkezik. Sombraval egy időben debütál az új Arena mód, amelyben egyedi játékmódokban mérkőzhetünk meg a többiekkel. Egy az egy elleni és végre 3v3 meccsre is számíthatunk, sőt még egy exkluzív Arenapályát is kapunk valahol az Antarktiszon.



Hölgyeim és Uraim, James... Eugene.... Raynor! Egy régi barát, személyesen, de legalábbis életnagyságban. (Előtérben pedig mazur, aki ezzel le is tudta a kötelező szelfikvótát.)

Interjú Jeremy Craiggel, az Overwatch tervezőjével és Michael Chu vezető íróval

GameStar: Néhány pillanattal ezelőtt jelentették be az új karaktert, Sombrát. Szerinted milyen volt a fogadtatása ennek a hackerlánynak?

Jeremy Craig: Mindenkit meglepett Sombra belépője, szerintem erre senki sem számított.

GS: A szerverszobában készült felvételek valódiak? Tényleg ekkora a dráma egy új játék indulásakor?

JC: Na ezt mi is szeretnénk tudni,

még nem volt szerencsénk ott lenni egy ilyen indulásnál. A videó bizonyos részei tényleg akkor készültek, de ügyesen lettek összevágtva. Olyannyira hiteles volt, hogy amikor a kollégák először látták, tényleg elhitték, hogy valami technikai malőr történt.

GS: Igen, ez a nyitókonferencián is hallható volt a hátsó sorokban; többen felsóhajtottak, és a Blizzard bénázásán somolyogtak. Új karakter bevezeté-

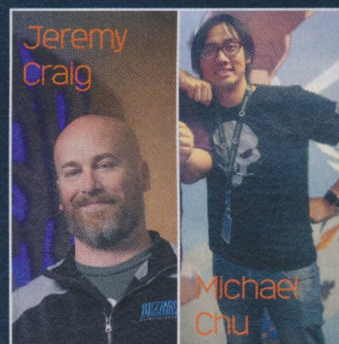
sekor nincs meg az a veszély, hogy az újdonság varázsa miatt a régi szereplők kiesnek a játékosok kegyeiből? Tervezték valamiféle változást ennek ellensúlyozására?

JC: Új karakter behozásakor mindig ügyelünk arra, hogy ne boruljon az egyensúly. Nagyon fontos, hogy legyen ellene megfelelő védekezés. A megjelenés óta folyamatosan változnak a karakterek, egyeseket erősítettünk, míg másokat gyengítettünk. Amint elmúlik az újdonság varázsa, Sombra is beilleszkedik szépen a többi karakter közé.

GS: A játéknak melyik részére vagytok a legbüszkébbek?

Michael Chu: A sztorirészlegem tevékenykedem, így értelemszerűen a karakterek háttértörténeteit szeretném kiemelni. Nincs még egy olyan MMO-lövölde a piacon, amelyben ilyen részletes háttér színesíti a választható karaktereket.

JC: Tervezőként azt kell mondanom, hogy a karakterekre vagyok a legbüszkébb. Közülük is Tracert emelném ki, hiszen tökéletesen alkalmas arra, hogy képviselje ezt a játékot. Gyors, remekül bánik a fegyverekkel, de akkor a legveszélyesebb, ha okosan kombinálja tűzerjét különleges képességeivel.



GS: Mennyire fogja az új karakter megváltoztatni a játékszabályokat és átírni a meglévő, jól bejáratott stratégiákat?

JC: Reménykedünk benne, hogy alaposan. Az eddigi tapasztalatok alapján ideális supportkarakter, akinek ott a helye minden csapatban, hiszen a skillek manipulálásával csúnyán megtréfálhatja az ellenséges csapatot. Képzeld csak el az a szituációt, amikor a védekező csapat behúzódik Reinhardt pajzsa mögé, majd az hirtelen összeomlik. Ezek azok a kis mocskos trükkök, amelyekért érdemes megtanulni Sombraval játszani.

GS: Köszönjük a lehetőséget, és további sok sikert az Overwatchhoz!

Egy játék mind felett

WORLD OF WARCRAFT

A LEGION MEGJELENÉSE UTÁN MEGINDULT A NÉPVÁNDORLÁS A BLIZZARD KETTES SZÁMÚ CSAPATÁNÁL. CHRIS METZEN UTÁN TOM CHILTON IS VETTE A KALAPJÁT, ÉS MÁÁS ELFOGLALTSÁG UTÁN NÉZETT. Ő azonban nem ment messzire, egy egyelőre be nem jelentett játék kormánykerékét vette át a Blizzardnál. Helyére az az Ion Hazzikostas lépett, aki már nyolc hosszú éve erősíti a WoW csapatát, és számos bosszantóan nehéz raid boss mechanikájáért felelős. Ion volt az, aki a BlizzCon nagyszínpadán megmutatta nekünk, mire is számíthatunk az elkövetkezendő hónapokban. A csapat változtat a tartalmi patchek rendszerén, sokkal jobban ügyelnek arra, hogy a jövőben egyenletesebben oszol-

jon el a tartalom. A gigantikus tartalmi patchek háttérbe szorulnak, inkább a gyakoribb frissítésekben dolgoznak. Karazhan bevezetése után Sargerass sírja következik, ahol ismét a bázisépítés a feladat (a Warlordsban volt már hasonló próbálkozás a kikötővel), de a távolabbi tervek között szerepel a démonteleport másik oldalának, Argosnak a megszállása is. Két nagy kiegészítő között sem maradunk tartalom nélkül, nagyban készül már a 1.5-ös patch, amely főként „örökzöld” tartalmakkal igyekszik felhívni magára a figyelmet. A fejlesztők azokra az újításokra használják ezt a kifejezést, amelyek nem tartoznak szorosan az aktuális kiegészítőhöz, tehát még évek múlva is naprakészek lesznek, és bevonzák a játékosokat. A hamarosan megjelenő patchben jönnek

a Pandarian timewalking dungeonjei, újra megnyílik a Brawl Guild kapuja vadonatúj ellenfelekkel és mechanikákkal, illetve lesznek miniszünetidők is, hogy kicsit kimozdítsanak a na-

pi World Quest grindrutinból. Tartalomból tehát nem lesz hiány, már csak az a kérdés, hogy ennyi elég-e ahhoz, hogy rávegyék a játékosokat a havidíj további befizetésére.



A cosplayerek idén is kitétek magukért, az egyik legnagyobb sztár ez a hatalmas Reinhardt volt. Viszonyításképp mellette két átlagos testalkatú humanoid látható.

Interjú J. Allan Brackkel, a World of Warcraft producerével

GameStar: A zárt béta óta nyomon követem a játékot, és időről időre visszatérek Azeroth világába. Külső szemlélőként óriási változást a játék 2004 óta. Milyen volt megélni ezt a szédültes fejlődést belsőként?

J. Allan Brack: Hihetetlen élmény volt. Senki sem gondolta volna, hogy ilyen hatással lesz a játékvilágra, a Blizzardra, a játékosokra, és az igazat megvallva engem is megváltoztatott.

dolgoztok a következő kiegészítőn, de mi lesz azután?

JAB: Fejben már megvan, hogy miről szól a következő utáni rész, erről folyik most az ötletelés. Itt azonban meg kell állnunk, nem tudunk és nem is akarunk évekre előre agyalni, ez nagyon behatárolná a lehetőségeinket. Az ötletmagvak el vannak ugyan vetve, de hogy milyen irányba fognak fejlődni, az nagyban függ a jelenlegi kiegészítő visszajelzéseitől.

don a Broken Isles területen?

JAB: Hamarosan, ígérem. Ez a megoldás a Warlords óta működik, szeretnénk, ha a játékosok felfedeznék az új területeket annak minden veszélyével egyetemben. Időnként keresztetik az utunkat veszélyes elit ellenfelek, őket ki kell kerülnünk, de vigyáznunk kell a szakadékokra is, mert könnyen összezúzhatjuk magunkat egy óvatlan lépés után. Amint aktiváljuk a repülést, ez a faktor odavész.



GS: Mennyire tudtok előregondolkozni? Azt már tudjuk, hogy

GS: Mi a helyzet a repüléssel, mikor szárnyalhatunk végre szabab-

GS: Nagyon ötletesen voltak a puzzle- és az ügyességi részek a Kirin-Tor küldetéseikben. Lesznek hasonló jellegű, új World Questek a jövőben?

JAB: Igen, ezek a részek remekül illeszkedtek a játékba, mégis hoztak egy kis változatosságot a megszokott játékmunkába. Lesznek új fejtörők, és tervezünk repülő feladatokat is, de ez még egy kicsit odébb van.

GS: Van arra esély, hogy növeljük az Order Hall bajnokainak számát? Az öt aktív champion elég kevésnek tűnik.

JAB: Az igazi problémát nem a mennyiség okozza, hanem az, hogy egyszerre csak öt lehet aktív szolgálatban. Remek történetek kapcsolódnak ezekhez a bajnokokhoz, jó a küldetési lánc, jutalmat kapunk,

ha végigmentünk az egészen. Aztán a legnagyobb jutalmat, az utolsó bajnokot szépen bepokoljuk a hűtőbe, mert már nem volt helyük az aktív segítők között. Ez nem volt valami felemelő élmény, és már dolgozunk azon, hogy lehetne ezen a téren javítani.

GS: Az év legjobb időszaka a karácsonyi szezon a való életben és a WoW-ban egyaránt. Lesz valami újdonság ebben az évben Azerothban?

JAB: Nagyon remélem. Dolgozunk valami kis extra meglepetésen, de egyelőre nem tudom biztosra mondani, hogy időre elkészülünk vele. Én nagyon szeretném már élesben letesztelni ezt a részt az idei szezonban, de bőven akad tennivaló akkor is, ha kicsúsznánk az időből.



Megfogyva bár, de törve nem STARCRAFT II

A STARCRAFT II ÉREZHETŐEN HÁTTÉRBE SZORULT A BLIZZCONON, EZ MONDJK ÉRTHETŐ IS. A *Legacy of the Void* lezárta a trilógiát, az új rész pedig még kanyarban sincs, nehéz ilyen körülmények között új dolgokkal feltüzelní a rajongókat. A dél-koreai hegemonia sem tesz túl jót a játék megítélésének; sokak szerint nincs értelme energiát fektetni a játékba, mivel a koreai játékosok nem lehet megverni, valljuk be, úgy meg unalmas egy világbajnokság, ha évek óta ugyanaz az ország viszi haza a bajnoki kupát. A fejlesztők azonban küzdenek, folyamatosan fejlesztik a játékot, sorra jönnek ki a frissítések. Lesz új Nova Spec Ops küldetés is november végén, de ennél többet egyelőre nem árultak el erről a modellről. Folyamatosan bővítik a népszerű coopküldetéseket, új hősöket próbálhatunk ki ezekben a részekben, de azért ezzel sem lehet a végtelenségig fenntartani a játékosok érdeklődését. Nagyon hiányoltuk a bejelentések közül a *StarCraft* első részének felújított változatát, még nyár végén roppentek fel a pletykák ezzel kapcsolatban, de sajnos ismét tökéletesen működik a hírzárlat.



Dedikálás a szinkron színpadon: a-jobboldali hölgy nem más, mint Carolina Ravassa – ő lett Sombra, az Overwatch legújabb karakterének hangja.

Interjú Jason Huckkal, a StarCraft II munkatársával

GameStar: Tavaly már volt szerencsénk interjút készíteni veled Krakkóban, közvetlenül a *Legacy of the Void* megjelenése előtt. Gratulálunk a játékhöz, nagyon élveztük az egyjátékos hadjáratot, és bizony megkönnyeztük Kerrigan önfeláldozását.

Jason Huck: Köszönöm az elismerő szavakat a csapat nevében, sokat dolgoztunk azon, hogy ilyen remek játékot tudjunk kiadni.

GS: Mi a helyzet a jövővel? Mire számíthatunk *StarCraft II*-fronton az elkövetkezendő hónapokban?

JH: 2017 meglehetősen zsúfolt lesz, folyamatosan jönnek az új coopmissziók, tuningoljuk a

multiplayer élményt, és minden fronton igyekszünk karban tartani a játékot. Ez a rövid távú terv. Találgatásokba nem mennék bele, hogy mi lesz két vagy három év múlva, jelenleg nem gondolkozunk ennyire előre.

GS: A három kiegészítő elkészítése több évet vett igénybe. Szerinted sokat változott ennyi idő alatt a játékipar? Volt olyan terület, amit ennek hatására voltatok kénytelenek megváltoztatni?

JH: Az igazat megvallva ez egy komplex játék, nagyon komoly sztorival és egy e-sportra kihagyezett multiplayer résszel. Ezekben a részekben nagyon nem változtattunk az évek múlásával, ugyanolyan fontos volt a jó sztori és a kiegyensúlyozott mul-

ti a *Wings of Liberty* megjelenésekor, mint manapság.

GS: Miként tervezitek bővíteni a *StarCraft* univerzumot a jövőben?

JH: A coop küldetéseket emelném ki elsősorban, itt mutatkoznak be az új karakterek, de itt találkozhatunk régi ismerősökkel is. A multis részhez csak nagyon óvatosan nyúlunk hozzá, mivel érthető okokból ez egy nagyon kényes terület, ahol ésszel kell változtatni még a legapróbb paramétert is.

GS: Mi a helyzet a többi médiával? Sok játékos igényli az új sztorikat, nekik tudsz valami biztatót mondani?

JH: Készül egy *StarCraft* képregény,



amely az új *Warchest* rendszeren keresztül lesz elérhető, most legalábbis ez a terv. Egy esetleges mozifilmről sajnos nem tudok semmit mondani ebben a pillanatban, hidd el, imádnék egy látványos *StarCraft* sci-fi-filmet.



By fire be purged!

HEROES OF THE STORM

A HOTS EGY REMEKBE SZABOTT VIDEÓN KERESZTÜL MUTATTA BE ÚJ KAKTEREIT. Varian Wrynn önfeláldozása az egész *World of Warcraft* lore egyik legmeghatóbb pillanata volt, ezért is örültünk annak, hogy a Blizzard nem szabadult meg véglegesen ettől a karaktertől. Azeroth világában ugyan megszűnt létezni, viszont átkerült a Nexusba, és ott csatlakozott a vihar hőseihez. A bemutatkozó videóban összefut régi barátunkkal, Ragnarossal, ket-tejük összecsapása igen látványos lett; pont az ilyen videók miatt imádjuk a Blizzardot. A két új hős teljesen egyedi játékmechanikát visz a *HotS*-ba, Varian lesz az első olyan karakter, aki többféle szerepben is helytáll. Amennyiben úgy tartja úri jókedvünk, karddal és pajzsral harcoló prot warriorként veti magát a küzdelembe, de ha menet közben meggondoljuk magunkat, átválthatunk kétkezes fúry harcosra, aki komoly sebést képes bevinni rövid idő

alatt. Ragnaros is népszerű karakter lesz várhatóan, mivel képes elfoglalni az ellenfél erődítményeit, és ott átalakul hatalmas raid bosszá, akit csak közös erővel tudnak legyőzni. Cho'gallhoz és Abathurhoz hasonlóan egyedi játéktílust igényel; jó látni, hogy a Blizzard fáradságos munkával és energiával ilyen változatos karaktereket hoz létre. Már csak az a kérdés, hogy a játékosok mennyire lesznek vevők ezekre az újításokra. Tovább vékonyodik a Blizzard játékok közötti határvonal. Az elkövetkezendő néhány hétben csak annyi lesz a dolgunk, hogy letoljunk néhány meccset a barátunkkal a *Heroes of the Storm*-ban, és ezután gazdagabbak lehetünk egy menő Genji skinnel az *Overwatch*-ban, de jutalomhősöket és mountokat is kaphatunk a *HotS*-ban. A jövőben valószínűleg elég gyakoriak lesznek az ilyen jellegű keresztpromóciók, nincs is ezzel baj, szeretjük kedvenc karaktereinket más Blizzard játékokban viszontlátni.



Sok hűhő majdnem semmiért

DIABLO III

HÁRMAS ÉVFORDULÓT ÜNNEPELT A BLIZZARD IDÉN: TIZEDIK ALKALOMMAL RENDEZTÉK MEG A BLIZZCONT, HUSZONÖT ÉVE ALAPÍTOTTAK A BLIZZARDOT, ÉS HÚSZÉVES A DIABLO SOROZAT. Ez utóbbi miatt reménykedtek sokan abban, hogy valami fajsúlyos dologgal rukkol elő a Blizzard, de sajnos csalódnunk kellett a rajongóknak, egyelőre nem lesz *Diablo IV*. Jön viszont helyette a *Diablo I*, és minden januárban végigdarálhatjuk az eredeti tartalmat a *Diablo III*-ban. Olyan legendás ellenfeleket zúzhatunk le, mint Butcher,

Lazarus vagy Skeleton King, de értelemeszerűen *Diablo* szarvát is letörhetjük. Nem tudom, hogy mennyi időre fog lekötni egy hatéves játékba implementált húszéves játék, az igazat megvallva ennél egy kicsivel többre számítottam. Jövőre jön egy régi-új karakter: a nekromantát sokan imádták a *Diablo II*-ben, most lehetőségük lesz újraélni az élményt a *Rise of the Necromancer* csomagban. Ez sajnos nem lesz teljes értékű kiegészítő, mint a *Reaper of Souls*, hanem egy kisebb (de ettől függetlenül fizetős) csomagot kapunk majd egy új karakterrel és minimális további tartalommal.



Előzetes

PLAYSTATION 4 PRO



INTERJÚ MICHAEL DENNYVEL, A WORLDWIDE STUDIOS EUROPE VEZETŐJÉVEL

GameStar: Hogyan teszi jobbá a játékelményt a PlayStation 4 Pro?

Michael Denny: A legfőbb előnye, hogy jobb, részletesebb, szebb grafikát, folytonosabb, stabil framerate-et kínál, illetve azok számára, akiknek 4K-s tévéje van, egy vadonatúj vizuális élményt nyújt.

GS: Mit kínál azoknak, akiknek nincs 4K-s tévéje?

MD: Még azok is, akik nem rendelkeznek ezt a felbontást megjeleníteni képes eszközzel, jobb grafikát láthatnak, a játékok például a fejlettebb anti-aliasing miatt szebben nézhetnek ki, valamint stabilabb framerate érhető el.

GS: Javít azokon a játékokon is, amelyekhez nem jön külön a PlayStation 4 Pro miatt kiadott patch?

MD: Elsősorban a saját játékaikról tudok nyilatkozni, azok közül több mint harminc kiélvezi a PS4 Pro előnyeit. Mindenki számára remek élményt kínál majd.

GS: Hogyan javít a PlayStation VR által nyújtott élményen?

MD: Egyértelmű, hogy a PlayStation VR nem a 4K-ról és a HDR-ről szól. Az extra erőforrást a fejlesztők a grafika minőségének javítására vagy akár a képráfrissítési sebesség növelésére is használhatják.

A legerősebb konzol. De mennyire erős?

KIPRÓBÁLTUK

A PLAYSTATION 4 PRÓT

EGÉSZEN A LEADÁS UTOLSÓ PILLANATÁIG VÁRTUK, HOGY A PLAYSTATION 4 PRO MEGÉRKEZZEN SZERKESZTŐSÉGÜNKBE, AZONBAN EZ NEM TÖRTÉNT MEG, NEM VOLT LEHETŐSÉGÜNK ARRÁ, HOGY ÁTFOGÓAN TESZTELJÜK. Ugyanakkor még a megjelenés előtt a Sony meghívott – Magyarországról egyedül – minket, hogy Londonban próbáljuk ki a masinát csodálatos, csúcsmínőségű, 4K-s HDR-tévén a fejlesztők vezényletével, akik nemcsak készségesen elmondták, hogyan használják ki játékaik a Pro erejét, de megmutatták azt is, mekkora az ugrás az 1080p és az új (vagy újonnan támogatott) technológia között. Összesen öt VR-os és tizenhárom hagyományos játékot néztünk meg, köztük olyanokat, amelyek megjelenése még igen távoli.

DE MI AZ A HDR?
Mielőtt továbbmennénk, érdemes tudni, hogy mi haszna van magának a HDR-nek, avagy a High Dynamic Range-nek. Ez a technológia egy ideje már létezik, viszont tévék esetében csak most, idén kezdett el igazán elterjedni. Nem szeretnék senkit a technikai háttérrel megérthetetlen szak-

kifejezésekkel untatni, felhasználói szempontból annyi a lényege, hogy a HDR-t támogató televíziók az SDR-nél (Standard Dynamic Range, többé-kevésbé ezt láthatjuk több mint 80 éve, a CRT-tévék megjelenése óta) sokkal szélesebb színskálával dolgoznak, több szint képesek megjeleníteni, sötétebb feketéket és világosabb fehéreket láthatunk. Minden élénkebb, valóságosabb lesz tőle, és ha egymás mellé rakunk egy SDR- és egy HDR-tévét, olyan, mintha előbbit szürkére színezték volna. Ez a bemutatott játékokban is jól látszott: tisztán elolvashatók voltak olyan táblák, amelyeket korábban túlságosan kitékarkartak az árnyékok. Emellett míg 1080p-s felbontás mellett a távolban lévő objektumok eltűntek, a közeliek (mint a táblák feliratai) pedig elmosottak voltak, 4K-ban minden kitisztult, sokkal részletgazdagabb lett.

JÓ NEKÜNK A NAGY FELBONTÁS?

Számomra a felbontásnál nagyobb probléma az alacsony framerate, a *Just Cause 3*-at például nehéz volt szeretni, amikor a nagyobb robbanások során diavetítést nézhettem. A *Gran Turismo Sport* teljesít a legjobb-

ban, mivel 4K-ban is 60 fps-sel fut, ráadásul mint azt Kazunori Yamauchi, a széria atyja és a *Polyphony* feje-se taglalta előadásában, szélesebb színskálát használ, mint bármely, jelenleg kapható tévé, úgyhogy előrébb jár, mint a tévégyártók. A játék tényleg gyönyörűen, simán megy, és a nem előrerenderelt demóban látszott, mennyire durván realiztikusak a fények, jobban kirajzolódnak a részletek, viszont mikor én magam játszottam, nem estem hanyatt a minőségétől. Nincs vele probléma, de úgy érzem, lehetne még jobb, pláne miután 20 percig beszéltek arról, mennyire áttörő.

Furcsamód az egyik legjobb még mindig az idén már hároméves *The Last of Us* volt, amelynek *Remastered* kiadása is megkapta a 4K- és a HDR-támogatást. Nyilván a zsiráfos pályát mutatták meg, ez már PS3-on is gyönyörű volt, itt viszont tényleg lélegzetelállító, és 60 fps-sel párosítva tényleg olyan élményt adott, amelynél jobbat már nem is akarhatnék. Az *Uncharted 4*-et ugyancsak sikerült fokozni, Madagaszkár élénk kék tengerre és zöld erdői gyönyörűen mutatnak egymás mellett – viszont a 30 fps-es korlát kicsit visszaveti az egészet.

Érdekes és példamutató a *Nioh* megoldása. Ha már nem sikerült kihozni belőle a maximumot, legalább kapunk két opciót: a Movie mód bekapcsolásával nagyobb felbontás mellett, de 30 fps-sel játszhatunk, míg az Action móddal 60 fps-ben mozog a cím, viszont a 4K-ról le kell mondanunk. A *Rise of the Tomb Raider*-ben szintén választhatunk, és ott nekem jobban bejött az 1080p 60 fps kombó, mint a 4K 30 fps. Nagy kérdés, hogy a PlayStation 4 Pro képességeit hányan fogják tudni élvezni most, a megjelenéskor. Hosszú távon bizonyára sokan, viszont a 4K- és HDR-képes Sony tévék 300 ezer forint körül indulnak, magyar pénztárcával egyelőre nem tartoznak a bárki által megfizethető kategóriába. Nem kétséges, az a jövő, magával ragadott engem is az éles textúrák és az eddig az SDR korlátai miatt nem tapasztalt színek látványa (bár boldogabb lennék egy 60 fps-es minimummal), de azoknak, akik az 1080p-nél maradtak, nem tudom szívből ajánlani. Illetve de, egy esetben: ha PlayStation VR-t is szeretnének hozzá, a VR-headset képén a PS4 Pro tényleg sokat javít. Illetve ha először vennék PS4-et, mindenképp a Pro mellett döntsetek.

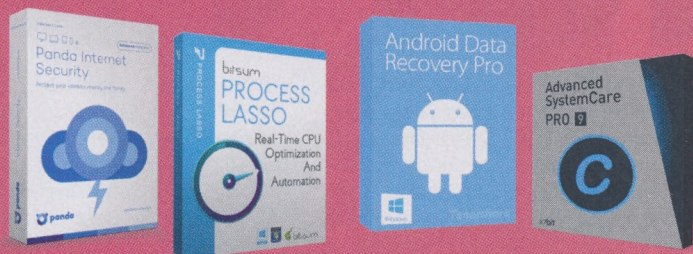
Paca

PC WORLD ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Most csak
19 980 Ft
Több mint 72 000 Ft
megtakarítás

ALAPCSOMAG

12 DARAB PC WORLD MAGAZIN
OFFICE 365 PERSONAL ÉVES ELŐFIZETÉS
1 TB ONLINE TÁRHELY
TÖBB MINT 40 EZER FORINT ÉRTÉKŰ
AJÁNDÉK SZOFTVERCSOMAG



GARANTÁLT
AJÁNDÉK MINDEN
ELŐFIZETŐNEK

PRÉMIUM CSOMAG

AZ ALAPCSOMAG TELJES TARTALMA
+ FSP POWERBANK 7800 mAh
+ JUBILEUMI PC WORLD-PÓLÓ
+ VÁLASZTHATÓ AJÁNDÉK

(Pl: Trust Exos Smartphone VR vagy
Speedlink Decus gameregér vagy
Case Logic Larimer laptop-hátzsisák)

Mindössze
26 980 Ft



Megrendelés **06 1 577 4301** terjesztes@pcworld.hu pcworld.hu/elofizetes

Akciós ajánlatunk a készlet erejéig, legkésőbb 2017. január 20-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki az előfizetői csomag típusától függően 19 980 vagy 26 980 forintos áron előfizet a PC World magazinja a Project029 Media & Communications Kft.-nél. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az év végi előfizetési akció más akcióval nem vonható össze. A feltüntetett árak javasolt kiskereskedelmi árak. A póló- és dobozkepek csak illusztrációk. Minden jog fenntartva.

Előzetes

AGONY

Ne tévesszen meg senkit a beszűrődő fény. A megváltás messze van még.

A Demon lesz az egyik legnagyobb ellenfelünk és legerősebb szövetségeseink

Lenéztünk a pokolba, és az visszatekintett ránk

AGONY

A MIKOR SZÓBA KERÜL A POKOL, MINDENKINEK DANTE ALIGHIERI VÍZIÓJA JUT ESZÉBE. A vérpatak, a cerberus, a menekülteket lenyilazó kentaurok. A pogányok, a gyilkosok, az erőszaktevők végső otthona ez, ahol mindenki szenved az idők végeztéig. A Madmind fejlesztői is hasonlóan képzelik el saját játékuk helyszínét, de ők adnak egy célt: meg kell találnunk a vörös istennőt.

TÚLÉLÉS A TÚLVILÁGON

A Madmind horrorja egy klasszikus túlélő-játék, amelyben belső nézetben kell leküzdenünk a pokol démonjait. A játék egy nagyon erős intróval szó szerint bedob minket az alvilágba. Főhősünk a narrátor ezen a nem túl kellemes utazáson, aki elmeséli, hogy zuhanás közben miképp vesztette el emlékeit életéről. Az egyetlen dolog, amit biztosan tud, hogy odalent megtalálja majd a vörös istennőt, aki kijuttatja őt a pokolból. Ez meglehetősen egyszerűnek tűnik, egészen addig, amíg földet nem érünk a karakterrel, és meg nem látjuk, hogy mi vár ránk. Az első pillanatokban a nagy semmi táruul élünk. Bármerre fordulunk, üres folyosókat látunk kivenve vérről, amit a magasba csapó lángok melege alvasztott rá a falakra évezredekkel ezelőtt. Legrosszabb rémálmaink szülőhelye ez, ahol nincs remény, nincs segítség. Felkapva egy lángoló keresztadarabot, elindulhatunk a sötétben démonok, sikolyok és rothadó tetemek

között haladva. Ezen a ponton kérdőjeleztem meg a műfaji besorolás pontosságát az Agony esetében. Elég nyilvánvaló, hogy már nem vagyunk életben, de ez a gondolat gyorsan elillan, amikor felbukkan az első szörny. Szerencsére a pokol teremtménye viszonylag könnyen elterelhető egy lángholó fadarabbal, így ezt a meccset túléljük. A továbbiakban azonban ennél több kell, ám főszereplőnknek szerencsére van egy nagyon fontos különleges képessége, ami segíti majd kalandjai során.

EGY ÚR A POKOLBAN IS ÚR

Az Agony szakít a hagyományos horrorcímek megoldásaival. Nem az a célunk, hogy egy pszichiátriai intézetben gyorsan megtaláljuk a legnagyobb klopfolót, és a fura szemű pácienseket puhára csapkodjuk vele. Végtére is a pokolban mindenki halott, az akció kevésbé lenne értelmes, így nem is ezen van a hangsúly. Olykor szétszakítunk démonokat vagy szintén pokoltúrára utalt kollégákat, de alapvetően az útkeresés, a felfedezés és a rejtélyek megoldása lesz a lényeg. Ehhez per sze apró, örök szenvedésre kárhóztatott lelkünk kevés. Segítségre lesz szükségünk, és ha nincs más, akkor azokhoz fordulunk, akik körülöttünk állnak. Főhősünk képes befolyásolni, sőt, akár meg is szállni démonokat és szenvedő lelkeket, hogy azok az ő akaratát szolgálják. Egyelőre háromfajta ellenfelet láttunk. A Martyr egy olyan emberi lélek, aki ugyan pusztakezes harcban

kevésbé hasznos, de rengeteg képességet használhat, amelyek segítségével a kisebb szörnyeket könnyedén eltakaríthatja, felfedezhet rejtett utakat, és az árnyékokban bujkálva sokáig életben maradhat. A második, az egyszerűen Demon névre keresztelt lényt akkor lesz érdemes segítségül hívni, ha tényleg komoly harcra kerül sor. Ő bír a legnagyobb fizikai erővel, és sem emberi lelkek, sem szörnyek nem állíthatják meg. Az utolsó, az Eternal Soul teljesen harcképtelen, viszont ő nem is arra szolgál, hogy megölje a vadakat. Ez a kreatúra képes teljesen megszállni másokat, és más dimenziókba léphet, hogy ezzel segítse a különböző logikai kihívások megoldását. Hogy ez a játékban miképpen néz ki, azt még nem tudjuk, de izgalmasan hangzik; főleg azok fogják választani, akik kevesebb vérontással és több ravaszással akarják átküzdeni magukat az akadályokon. Természetesen ezen a három lénytípuson kívül még bőven lesznek groteszk formák odalent, akik egyre rémisztőbbnek néznek majd ki, ahogy haladunk a pokol gyomra felé. Irányítani egyébként nem lehet majd az összes szörnyet, hiszen karakterünk különleges képessége, akár a jedi elmetriúkk, csak a gyenge akaratúakra van hatással. Ettől függetlenül fontos lesz kihasználni ezt minden adandó alkalommal, mivel főhősünk sokkal erőteljesebb és sérülékenyebb, mint bármely, amit megszállhatunk, ráadásul kis szenvedő lelkünk be sem léphet mindenhová a pokolban. Lesznek helyek, amelyek megnyitását

INFO

Kiadó **PlayWay S.A.**
Fejlesztő **Madmind Studio**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Túlélő-horror a pokol legmélyebb bugyraiban démonokkal, lángokkal, vérről és rettegéssel.
Megjelenés **2017**
PEGI **18+**

VETERÁNOK AZ ÚJONCOK KÖZÖTT

Ugyan a Madmind egy viszonylag ismeretlen, apró indie stúdió, olyan veteránok dolgoznak köztük, mint a The Witcher III, a Tom Clancy's The Division és az Enemy Front fejlesztőcsapatainak volt munkatársai.

Az lesz a legjobb, ha nem nézed, hogy hová lépsz. Csak haladj előre...

A pokolban senkinek sem segíthetünk, csak a mi túlélésünk a fontos

Rengeteg megcsönkolt, feldarabolt hullát találunk a játékban. Nem hiába a 18+-os besorolás

MÉG TÁMOGATHATOD

Az Agony jelen pillanatban is a Kickstarteren keres támogatókat. Ugyan már szinte biztos, hogy elkészül a projekt, de azzal, hogy beadsz a közösbe, betekintést nyerhetsz a fejlesztésbe, és az első között próbálhatod ki a játékot. Ha a kampány alatt összeszedett pénzmennyiség meghaladja a minimumot, akkor további játékmódokat csapnak hozzá a készítő. Ha valamiért, akkor ezért mindenképpen megéri adakozni.

HA TE MONDOD

Tomasz Dutkiewicz elnök, Madmind Studio: „Az emberek úgy ismerik a poklot, mint a szarvas-patás démonok otthonát. Meg fogjuk lepni őket.”

hoz kimondottan szükséges valamilyen partner. Mondjuk ahogy a játék kinéz, nem is biztos, hogy be szeretnénk nézni mindenhová.

NEM LENNÉNK TURISTÁK

Az hagyján, hogy egy nyaralás a pokolban alapból nem hangzik jó mókának, de ha a Madmind vízióját képzeljük magunk elé, akkor minden erőnkkel tiltakozunk. Ettől a látványtól még azok is elhagyják bűneiket, akik nem hisznek a lángoló katlanban. Az Unreal Engine 4 által támogatott látványvilág már önmagában borzalmasan félelmetes. A megvalósítás ámulatba ejtő, a művészek és a grafikusok kitétek magukért a pokol ábrázolásának szempontjából. Nemcsak vörös kő és vérfolyó vár bennünket, de lila barlangok, színtelen, sűrű folyosók, hatalmas ol-tárok és baljós kongó tömegsírok is. A srácok kitétek magukért, hogy változatossá tegyék a sátán otthonát, és még csak egy apró szeptekjét láttuk a játéknak. Bele sem merünk gondolni, hogy mi vár még ránk a mélységben. A nyugtalan rettegésről a zenék és egyéb hanghatások is gondoskodnak, hiszen lépteink nyomán pórul járt lelkek csontjai ropognak a talpunk alatt. A szörnyek baljósatú hörgése már kilométerekről a frászt hozza ránk, és felötlik bennünk a kérdés, hogy egyáltalán tovább akarunk-e menni. A fejlesztők több órányi hanganyagot ígérnek a

bugyrok beutazásához, de nem biztos, hogy szeretnénk mindet meghallgatni. És valószínűleg pontosan erre a hatásra vágytak a készítő.

KÍNOK KÖZÖTT VÁRVA

A mindössze kilenc főt számláló Madmind megálmodta a poklok poklát, és mi alig várjuk, hogy alászállhassunk. A srácok megígérték, hogy szakítanak a mostani horrorjátékok akcióorientált játémenetével, és megmutatják, mit is jelent az igazi rettegés. A szokásos klisék helyett hosszú, szenvedős, feszült utazás vár ránk, közben minden pillanatban a hátunk mögé nézünk majd, és a végén többé nem merjük lehunyni a szemünket. A már-már undorítóan groteszk képi világ, a démonok sokasága, a mindenféle rothadó végtagokkal tűzdelt barlangok és vérfolyók garantálják, hogy sokáig kialvatlanul téblábolunk majd a játék végeztével. Régen nézett ki indie horror ennyire biztatóan, és csak reménykedni tudunk abban, hogy a projekt megkapja a sikerhez szükséges figyelmet. Olyan horror lesz ez, amelyre már régóta várnak a műfaj rajongói. Bízunk benne, hogy sikert ér el a Kickstarter kampány, megkapja a zöld utat, és a fejlesztők beengedhetnek minket abba a groteszk katlanba, ahová épeszű ember magától be nem tenné a lábát.

Hunter

FÉLÉVES 16 990 FT

HAT DARAB GAMESTAR MAGAZIN ÉS EGY DARAB VÁLASZTHATÓ DOBOZOS PC-S JÁTÉK VAGY HARDVER

Mortal Kombat X, Lego Star Wars The Force Awakens, Mad Max, Rise of the Tomb Raider, Tom Clancy's: The Division, Assassin's Creed Unity, Far Cry Primal



URAGE Illuminated egér
ajánlott fogy. ár: 6990 Ft



CASELOGIC Ibra laptop hátizsák
ajánlott fogy. ár: 9990 Ft

L A M

PRÉMIUM I. 27 990 FT

12 DARAB GAMESTAR ÉS EGY DARAB VÁLASZTHATÓ DOBOZOS PC-S JÁTÉK VAGY HARDVER

Fallout 4, The Witcher III Wild Hunt GOTY, Dishonored II, Total War Warhammer



URAGE Exodus Macro billentyűzet
ajánlott fogy. ár: 9990 Ft



Skullcandy SMOKIN BUDS 2
fülhallgató, ajánlott fogy. ár: 9990 Ft

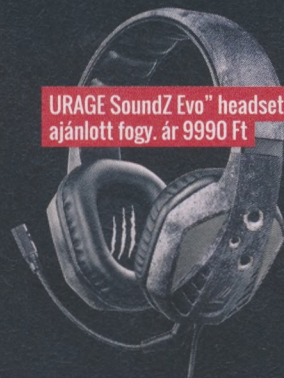
PRÉMIUM II. 29 990 FT

12 DARAB GAMESTAR ÉS EGY DARAB VÁLASZTHATÓ DOBOZOS PC-S JÁTÉK VAGY HARDVER

Grand Theft Auto V, WoW Legion, Mafia III, Pro Evolution Soccer 2017



Skullcandy Inkd Bluetooth
vezeték nélküli fülhallgató
ajánlott fogy. ár: 15 990 Ft



URAGE SoundZ Evo headset
ajánlott fogy. ár: 9990 Ft



SPEEDLINK STRIKE NX Gamepad
(vezeték nélküli)
ajánlott fogy. ár: 12 399 Ft



A FIA

A GAMESTAR CSALÁDTÓL



URAGE Soldier
gaming hátizsák
ajánlott fogy. ár 14 990 Ft



PEEDLINK
BLACK WIDOW XE joystick
ajánlott fogy. ár 18 999 Ft



CASELOGIC Larimer
laptop hátizsák
ajánlott fogy. ár 16 990 Ft

PRÉMIUM III. 31 990 FT

12 DARAB GAMESTAR ÉS EGY DARAB
VÁLASZTHATÓ DOBOZOS PC-S JÁTÉK
VAGY HARDVER

Call of Duty Infinite Warfare,
Civilization VI



Battlefield 1, Fifa 17, Watch Dogs 2, Titanfall II, Ghost Recon Wildlands



SPEEDLINK DRIFT O.Z. Racing kormány
ajánlott fogy ár: 21 499 Ft

Fotó: Antal Zsani

A játékokról és az akcióról bővebben a gamestar.hu/elofizetes2017 aloldalon találsz információt. Ajánlatunk folyamatosan bővül, és a készlet erejéig érvényes. További részletekért figyeld a gamestar.hu oldalt.

Ha az általad választott játékszoftver (ajándék) már megjelent, akkor futárszolgálattal eljuttatjuk a címre az előfizetési díj jóváírása után. Amennyiben még nem jelent meg, akkor a hivatalos magyarországi megjelenés után postázzuk. Kérjük, hogy megrendeléskor számlázási és postázási cím mellett add meg a telefonszámodat és e-mail-címedet is, valamint tüntesd fel, hogy küldeményként vagy kiadónkban személyesen kívánod átvenni az ajándékot. (Személyes adatok harmadik fél kezébe nem kerülnek.) Az akcióval kapcsolatban fordulj bizalommal ügyfélszolgálatunkhoz: munkaidőben a 06-1-577 4301-es telefonszámon vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail-címen.

Akciós ajánlatunk a készlet erejéig, legkésőbb 2016. december 31-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki az előfizetői csomag típusától függően 34 990, 31 990, 29 990, 27 990 vagy 16 990 forintos áron előfizet a GameStar magazinra a Project029 Media & Communications Kft.-nél. Az akció időtartama alatt is érvényesek normál előfizetési áraink, azaz ajándék nélkül is előfizethető a magazin 19 020 forintért egy évre, vagy fél évre 9870 forintért. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az év végi előfizetési akció más akcióval nem vonható össze. A hirdetésben megjelenő játékok dobozképei csak illusztrációk. Minden jog fenntartva.

CENEGA

PlayON!
www.playon.hu

576
Közvetítő

case
LOGIC

hama
THE SMART SOLUTION

SPEEDLINK

Skullcandy

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 26 BATTLEFIELD 1
- 30 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
- 33 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED
- 34 TITANFALL 2
- 38 CIVILIZATION VI
- 42 RISE OF THE TOMB RAIDER: 20 YEAR CELEBRATION
- 44 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION
- 46 WWE 2K17
- 48 SHADOW WARRIOR 2
- 50 WRC 6 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- 52 RIDE 2
- 54 MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 8: A JOURNEY'S END?
- 56 BATMAN: RETURN TO ARKHAM
- 58 HITMAN - EPISODE 6: HOKKAIDO
- 59 HYBRID WARS
- 60 SUNLESS SEA: ZUBMARINER
- 62 GIANT MACHINES SIMULATOR 2017
- 63 FARMING SIMULATOR 17
- 64 KING'S QUEST - CHAPTER IV: SNOW PLACE LIKE HOME
- 63 KING'S QUEST - CHAPTER V: THE GOOD KNIGHT
- 66 MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED
- 68 ARAGAMI
- 69 RIVE
- 70 SYNDROME
- 71 DEUS EX: MANKIND DIVIDED - SYSTEM RIFT
- 72 DIARIES OF A SPACEPORT JANITOR
- 74 HARMONIX MUSIC VR
- 74 HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA X
- 75 UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD
- 76 SUPER STARDUST VR
- 76 THE PLAYROOM VR
- 77 HEADMASTER
- 77 HERE THEY LIE
- 78 EVE: VALKYRIE
- 78 EVE: GUNJACK
- 79 RIGS
- 80 TUMBLE VR
- 80 VOLUME: CODA
- 81 BATTLEZONE
- 81 DRIVECLUB VR
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Vissza a múltba, ez a jövő

BATTLEFIELD 1

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA DICE**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Első világháborús lövöldözés, kiváló egyjátékos és multiplayer tartalommal.
PEGI 18+

Ünnepélyes zászlófelvonás, amivel iparkodhatnak egy kicsit



Nem szívesen lennénk utasok annak a lángoló Zeppelinnek a gyomrában



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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



MINDEGYIK SZTORI FIKTÍV ESEMÉNYEKEN ALAPUL, A KARAKTEREK SZERETHETŐK, IZGULUNK ÉRTÜK, HOGY TULÉLJÉK A BORZALMAKAT

OKTÓBER-NOVEMBER KÖRNYÉKÉN ÉVEK ÓTA EGYMÁSNAK FESZÜL A CALL OF DUTY ÉS A BATTLEFIELD SOROZAT.

Az Activision és az EA nemigen válogatnak az eszközökben, mindent megtesznek, hogy megnyerjék ezt a csatát. Idén először komoly esély van arra, hogy a DICE csapata kerüljön ki győztesen az összecsapásból. Egy teljes hétvégén át nyüstöltük a *Battlefield 1* PC-s és Xbox One-os verzióját, és teljesen odáig vagyunk érte.

A TELJESSÉG IGÉNYÉVEL

A *Battlefield 3* és a *Battlefield 4* technológiai szempontból egészen lenyűgöző volt. A svéd mesteremberek művészi szintre emelték a Frostbite motor látványvilágát, és hamar kiderült, hogy a *Call of Duty* játékok elavult motorja annak ellenére sem tud lépést tartani vele, hogy évente az éppen aktuális *CoD* fejezethez optimalizálják. Ennek ellenére a *Battlefield* egyszer sem tudta kiütni a *CoD*-ot a nyeregből, és ez leginkább annak köszönhető, hogy az egyjátékos hadjárat mocskosul unalmas volt. Többször is nekifutottam ezeknek a sztoriknak, de menet közben rendre elveszett a lelkesedésem, és soha nem bírtam magam rávenni arra, hogy befejezzem a hadjáratot (így jártam amúgy a *Black Ops III*-mal is), hiába volt szép maga a játék. Tudom, hogy egy multira kiélezett játékban a történetmesélés sokadrendű szempont, de nekem személy szerint rengeteget jelent egy jól felépített, sztorivezérelt kampány. Nem kell, hogy túl hosszú legyen, a *Modern Warfare* vagy a *Black Ops* tökéletesen megfeleltek a maguk tízórás akciórégiójával. Azután persze neki lehetett látni a multinak, de az már egy teljesen más történet.

A *Battlefield 1* hadjárata olyan 8-10 óra alatt teljesíthető, ennél egy kicsivel hosszabb, ha bebarangoljuk a pályákat, és összeszedjük az elrejtett dokumentumokat is. A prologussal együtt hat fejezetben vehetünk részt, mindegyik teljesen egyedi, izgalmas és szinte letehetetlen. Nincsenek megkötések, teljesen rajtunk múlik, hogy melyik sztorit toljuk végig. A harckocsizó és a repülő fejezet valamivel hosszabb, mint a többi, de az utolsó történetek is remekül sikerültek. Mindegyik sztori fiktív eseményeken alapul, a karakterek szerethetők, izgulunk értük, hogy túléljék a borzalmakat. Lesz itt minden: sofőrből átvedlett harckocsizótl vagy svindler amerikai pilótától kezdve a testvérét kereső olasz páncélozott rohamosztágon át az ausztrál felderítőig és az arab szabadságharcosig. Mindegyik történet egyedi területet is kapott, soha nem kell azt éreznünk, hogy már jártunk itt, nincsenek unalmas és agyatlan lövöldözések. Lesznek viszont kiválóan összerakott élettörténetek, nagyszerű narratívák, pazar zenék és persze egy jó nagy adag akció. Kiválóan optimalizálták a játékot: tesztgépünkön (i7-4770K, GTX 980, 16 GB HyperX RAM, 2560x1080 felbontás) az egyjátékos rész tökéletesen futott ultra beállítás mellett 60 képkockával, de ugyanez volt a helyzet a szerkesztőségi Alienware laptopon is. Xbox One-on viszont szó sincs HD felbontásról, itt sajnos meg kell elégednünk a 720p-vel. A 60 képkocka az esetek nagy részében megvolt, de konzolon bizony sokszor éreztünk szaggatást. Érdekes módon PC-n a videók csak 30 képkockával mentek, ami azért elég illúzióromboló. Pályatervezésből ismét jelesre vizsgáztak a svédek, mindegyik pályán lesz valami egyedi grafikai elem, amit meg-

csodálhatunk, mielőtt atomjaira rombolnánk. A hosszabb csatáknál előfordul, hogy az épületek nagy része egészen egyszerűen eltűnik a pályáról, és fedezéknek csak a tűzérési zárótűz után megmaradt krátereket használjuk. Szokás szerint nem fektettek túl nagy hangsúlyt az ellenfelek mesterséges intelligenciájára sem: az ellenséges katonák elképesztően nagy butaságokat művelnek, előfordult olyan is, hogy egy létra előtt felsorakoztak négyen, és egyenként akartak feljutni a tetőre, miközben mesterlövészpuskával egyesével leszedtem őket. Frissen elesett bajtársaik hullája sem igazán érdeklí őket, nem riasztanak, nem kiabálnak, nem futnak el, valahogy ezt a részt nem sikerült még helyretenni.

RÉGEN MINDEN SZEBB VOLT

Grafikailag a *Battlefield 1* a csúcson van, kevés ilyen aprólékosan kidolgozott játékkal találkoztunk mostanában. Már a tavalyi *Star Wars Battlefront* is eszméletlenül jól nézett ki, de a *BFI*-nek sikerült még azt is túlszárnyalnia. Sehol egy elmosott textúra vagy egy recés objektum, minden a helyén van, és persze minden szépen rombolható. Ez főként azokon a pályákon érzékelhető, ahol a harckocsit irányítjuk: azzal aztán tényleg a földdel lehet egyenlővé tenni mindent. Nagyon ügyesen játszanak a fényekkel, kifejezetten látványos a tesztrepülés kétfedelű gépünkkel az Alpok felett, miközben a napsugarak átszűrődnek a sziklák között, de hasonlóan káprázatos a kódbe burkolózott mocsár, amelyen át kell kelniük eltévedt harckocsinkkal.

A hadjárat sajnos egyoldalú, tehát nincs lehetőségünk a központi hatalmak színeiben harcba szállni. Szerencsére az

ellenfelek (törökök, osztrákok, magyarok, németek) nincsenek demonizálva; az első világháborúban nem fekete-fehér a felállítás, ezt a narratívát egészen korrekten ki is emeli.

Maga a játékmenet nem olyan gyors, mint ahogy azt megszokhattuk a *CoD* epizódjainál, de ez jelen esetben egyáltalán nem zavaró, hiszen mégiscsak visszaugrottunk az időben vagy száz évet. Fegyverből és felszerelésből bőven válogathatunk, még egészen eszement találmányokat is kipróbálhatunk. Nagy kedvencem a páncélruhába bújtatott rohamosztagos, aki egyetlen géppuskát cipelve, amolyan egyszemélyes páncélos hadseregként veszi be az Osztrák-Magyar Monarchia állásait az olasz Dolomitokban. Lőfegyverekben nem lesz hiány, a ládákban szép számmal találunk mások életének kioltására alkalmas eszközöket. Valamilyen szinten helyet kapott a lopakodás is, ezt azonban ránk bízva a játék: amennyiben úgy tartja úri kedvünk, az öröket kikerülhetjük vagy elintézhethetjük egyesével is, de ha nincs kedvünk szöszölni, akkor jöhetnek az automata fegyverek és a Rambo stílus. A *Battlefield 1* közelharc fegyverek terén is meglepő kreativitást mu-

tat. Nem véletlen az a 18+ besorolás, van abban valami állatias, amikor a gyalogsági ásót belevágjuk valakinek a nyakába, vagy éppen egy szögekkel kivert buzogánnyal lékeljük meg a sisakját. Bekerült a játékba a szurony is, ezt használva egy rohamban rövid ideig felnyársalhatunk mindenkit magunk előtt. Az egyik Conquest csatában így végezték ki hős sentry egységemet: már hosszú percek óta sikeresen védte egymaga az egyik stratégiai pontot, de aztán orvul hátba döfték egy szuronnal, ami azonnal végzett vele.

SIKERES OPERÁCIÓ

Annak ellenére, hogy az egyjátékos résszel is többnyire elégedettek voltunk, a *Battlefield 1* igazi erőssége mégis a multi. A sorozat ismerőit nem fogja meglepetésként érni a bekerült játékmódok listája, ezek nagy részével ugyanis már találkozhattak a korábbi *Battlefield* játékokban. A Team Deathmatch, a Conquest, a Rush és a Domination módok adják a játék gerincét, ezekben igazodunk el a legkönnyebben. Két új rész lesz, amit igazán ki kell emelni, de ha egy kicsit megkapargatjuk a felszínt, rájöhethetünk, hogy multifronton nincs új

a nap alatt, ezek amolyan mixelt játékmódok új névvel és körítéssel. Az Operations egy olyan komplex hadművelet, ahol több térképen keresztül kell előrenyomulni a támadókkal, illetve ezt megakadályozni a védőkkel. Ha az egyik szektort sikerült elfoglalnunk, jöhet a következő, sőt időnként még erősítés is érkezik hatalmas léghajó, páncélvonat vagy akár csatahajó formájában. Ezekre a csatákra a nagy nyílt terepek jellemzők, szóval ha ész nélkül rohamozunk, nagyon hamar az ellenes mesterlövészek célkeresztjében találjuk magunkat. Itt okosan és megfontoltan kell haladni, kihasználva a páncélosok által nyújtott fedezeteket. Érdekes játékmód még a War Pidgeons is, amelyben postagalambokat kell megszerezniünk és a lábukra erősített üzenetekben tüzéségi támogatást kérniünk hadtestünktől.

ELIT BAKÁK

Négy karakterosztály közül választhatunk. A tankelhárító gránáttal felszerelt assault főként támadószerepre van beosztva. Kimondottan jó érzés darabokra robbantani vele egy ellenséges nehéz tankot, amely dugig van játékosok irányította katonákkal. A support, mint ahogy azt a neve is mutatja, a lőszerutánpótlásért felelős, de számos más meglepetést is elővarázsolhat a hátizsákjából. A medic mindenki kedvence, ő felel a gyógyításért, és általában soha nincs ott, ahol igazán nagy szükség lenne rá. Az utolsó osztály a mesterlövész, őt szoktam a legjobban utálni, nagyon messziről képes egyetlen lövéssel leszedni bárkit. Időnként kapunk egy üzenetet, amely jelzi, ha elit felszerelés jelenik meg a közelünk-

ben. Ebből háromféle van a játékban: a sentry, a páncélos lovas hordozható géppuskával – aki lassú ugyan, de iszonyú a tűzerje – és a lángszórós, aki kiváló közelharcban, de folyamatosan rajta van a gázálarca, így alig lát valamit maga körül, és így persze védtelen a távolabbi ellenfelekkel szemben. A páncélos vadász első látásra gyengének tűnik, őt akkor fogjuk értékelni, ha messziről kell kilőnünk egy jól védett páncélost vagy egy idegesítő bombázót a fejünk felett. Időnként lesz rá lehetőségünk, hogy specializált karakterekkel harcokocsikkal, repülőekkel vagy lóháton induljunk csatába. Ilyenkor egy egyedi karakterosztályt és persze a hozzá tartozó fegyvereket és kiegészítőket is megkapjuk, szóval itt nem működik az a fajta mentalitás, hogy ellopok egy értékes tankot csak azért, hogy minél előbb elérjek a csatába. A különleges járművek irányítását nem bonyolították túl, korrektül lehet vezetni még a vadászgépeket is, bár ott volt egy olyan érzésünk, mint ha a *Star Wars* *Battlefront* űrhajóit vezetnék első világháborús köntösben. Ezeknél a részeknél a játszhatóság kedvéért meg kell barátkoznunk olyan megoldásokkal, mint a menet közbeni javítás lehetősége. Igazán vicces látvány, amikor rommá lőtt harcokocsinkat néhány másodperc alatt felújítjuk – mindezt a jármű belsejéből.

A multis részek eddig kiválóan teljesítettek, 64 játékos esetében sem tapasztaltunk lassulást PC-n. Gyönyörűek a térképek, bár azt azért el kell ismerni, hogy vannak közöttük meglehetősen unalmasak is. A pénzesebb játékosoknak lehetőségük van arra is, hogy valódi pénzért saját szerve-



CSALÓKNAK ÁLL A VILÁGHÁBORÚ

Tombol a háború a csalók és a tisztességes játékosok között, de nagyon úgy néz ki, hogy előbbi frakció áll nyerésre. A DICE a Fair Fight rendszert veti be ellenük évek óta, de úgy fest, hogy a komolyabb ESP (extrasensory perception – hatodik érzék) csalások simán képesek átverni. A Fair Fight ugyanis szerveroldalán analizálja a játékosok mozgását és találatait, ezekből szűri ki viszonylag jó hatásfokkal a csalókat. Azonnal riaszt, amikor mondjuk egy pisztollyal osztogatja valaki a halálpontos fejlődéseket több száz méterről. Az ESP csalások azonban ennél sokkal rafináltabbak, ezért is nehezebb kiszűrni őket. Havi tizennyolc dollárért például bárki vásárolhat magának olyan csalást, amivel átlát a falakon vagy a fedezékeken, és már messziről kiszúrja ellenfelei kiszínezett körvonalait, ráadásul nagyon kicsi a lebukás és a bannolás veszélye. A csaló pontosan tudja, honnan jönnek az ellenfelek, mikor lépnek ki a fedezék mögül, és még egy kis segítséget is kap a célzásnál. Nem sokat, pont annyit, hogy az még ne tűnjön fel a Fair Fight algoritmusának, de elég ahhoz, hogy a majdnem fejlődésből találat legyen. Egy profi játékos ezt simán hozza, a szerencsétlen kód meg úgy van beállítva, hogy ezt figyelembe vegye. Mivel a Fair Fight semmit nem telepít a játékosok gépére, az nem tudja ellenőrizni, milyen kódok futnak a memóriában. A csalók lépéselőnyben vannak, így aki nem akar ilyen környezetben játszani, annak bizony a zsebébe kell nyúlnia, és pár dollárért fizetős szerveret kell bérelnie magának és baráti társaságának.

A Frostbite motor most is jól vizsgázott rombolhatóságából, az intenzívebb meccsek végére kő-kövön nem marad az épületekből



Az arab szabadságharcos az egyetlen női karakter a Battlefield 1-ben, de szerencsére semmiféle szellemi száiba nem gabalyodik bele



HA TE MONDOD

Dan Berlin vezető pályatervező, DICE:
„Az Alpokban lesznek olyan magaslatok, ahonnan egy igazán ügyes mesterlövész képes kilőni a pilótát vadászgépe fülkéjéből.”



Az Alpok feletti gyakorlórepülés lélegzetelállító, már csak ezért az egy küldetésért is megéri feltelepíteni a játékot



A kéttáras géppuska egy, a válóságban is létező fegyver alapján került be a játékba

reket béreljenek. Nem kell nagy összegekre gondolni, napi három dollárért már lehet saját szerverünk (konzolon csak két dolcsi egy nap), ahol mi szabjuk meg a játékszabályokat, és ahonnan tetszés szerint rugdalhatjuk ki a nekünk nem tetsző játékosokat.

Sajnos PC-n a csalók kezdik megszeríteni a tisztességes játékosok életét: irdatlan messziről kaptam sorozatban a fejlődéseket, és gyakran esküdni mertem volna, hogy fedezék mögül szedtek ki. Ez meglehetősen frusztráló, elméletileg a DICE is tud róla, csak beépített anticsaló malmaik kibírhatatlanul lassan örölnek.

VÉGEREDMÉNY

A *Battlefield 1* felülmúlta várakozásainkat, kiválóan optimalizálták, kifejezetten jó egyjátékos részt tettek bele, és a multiplayer is hozta az elvárt szintet. Kaptunk egy meglehetősen jól optimalizált, gyönyörű játékot, és komoly bugokkal is csak elvétve találkoztunk. Talán a töltési idő lehetne rövidebb, valamilyen oknál fogva a multis meccsekre sokat kellett várnom, de remélem, ez idővel fejlődik. Az egyjátékos hadjáratot kimonodottan változatossá tette az öt kü-

lön fejezet, meg merem kockáztatni, hogy a *Battlefield 1* az utóbbi évek egyik legjobb FPS hadjáratát tudhatja magáénak. Jelen pillanatban ez az egyik legszebb PC-s játék, egy komolyabb gépen elképesztő látványt

nyújt, de azért a konzolos változatoknak sincs szégyenkeznivalójuk. Az utóbbi évek egyik legjobb Electronic Arts játéka, idén nem fogadnék a *Call of Duty* sikerére.

Mocsy

LŐFEGYVEREK BEN NEM LESZ HIÁNY, A LÁDÁKBAN SZÉP SZÁMMAL TALÁLUNK MÁSOK ÉLETÉNEK KIOLTÁSÁRA ALKALMAS ESZKÖZÖKET



HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel i5-2500K/AMD FX-8120; 6 GB RAM; GTX 660/HD7870
 2 GB VRAM; 50 GB HDD

- + elképesztő látványvilág
- + izgalmas hadjáratok
- + pazar 64 fős multiplayer
- csalók rontják a játékelményt
- lassú töltési idő

MOCSY
 Vérszivattyú
 újratöltve.

91

A soha véget nem érő háború

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

JÁTÉK BEJELENTÉSÉT MÉG NEM KÍSÉRTE AKKORA GYŰLÖLETHULLÁM, MINT AZ IDEI CALL OF DUTYÉT. A futurisztikus hadviselésbe befáradt játékosok – és a divatból utálkozók – milliói adtak hangot nemtetszésüknek, amit csak tetéz, hogy az FPS-trónra szemet vetett EA két tűz közé szorította az Activision kellemetlen helyzetbe került nagyágyúját. A múltból a *Battlefield 1*, a jövőből pedig a feltörekvő *Titanfall 2* fenyegeti az *Infinite Warfare*-t. Innen szép nyerni, de már talpon maradni is. Lássuk, melyik sikerül.

CHAVA KAPITÁNY NAPLÓJA

A távoli jövőben az emberiség már sikeresen gyarmatosította a Naprendszer, ámde a béke idillje nem tartott örökké, számos kolónia függetlenítette magát a földi kormányzattól. E szakadár militáns mozgalmak egyike, a Settlement Defense Front váratlan csapást mér a SATO Genfben parádézó űrflottájára, szinte teljesen megsemmisítve azt. A történet központi karaktere, Nick Reyes vadászpilóta jobb híján átvenni kényszerül a kevés megmaradt űrhajó egyikének parancsnokságát. Ettől a pillanattól fogva a Retribution lesz a mi otthonunk, innen indulunk bevetésre, és ide térünk vissza. Itt nézzük hosszú percekig, hogyan sűrög-forog, és mivel mutatja az időt a légénység. A *Black Ops III*-hoz hasonlóan a misszió paramétereit figyelembe véve állítja össze felszerelésünket a feyermester, de tetszés szerint cserélhetjük fey-

vereket, tartozékokat, gránátokat és egyéb kiegészítőket. Utóbbiak közül a csuklóra szerelhető pajzs és a drón bizonyult igazán hasznosnak, míg robotokat csak akkor hackeltem, ha a forgatókönyv azt kívánta. A futurisztikus kinézetű flintákból sokféle akad, de emlékezetesnek csak a szellemirtók protonágyújára emlékeztető sugárfegyvert mondanám. Diszkrét pukknás és látványos vérfelhő kíséretében robbantja cafatokra az ellenséget. A gránátok közül az antigravitációs és az EMP-t részesítettem előnyben. Szintén *BO III*-as – illetve más sci-fi-lövöldékből örökölt jellemvonás a dupla ugrás és a falon futás lehetősége, amelyek használatára helyenként a pályadíjazni is ösztönöz.

A bevetések üdítő változatosságot mutatnak, ami főként annak köszönhető, hogy megjelentek az opcionális küldetések, illetve szerves részét képezik a játéknak azok a missziók, amelyek során egy Jackal vadász botkormányra mögött ülünk. Szó sincs szimulációról, inkább csak könnyed, árkád jellegű lövöldözésről. (Így kelle-e ez mindig, sokkal szórakoztatóbb, mint zérógravitációban bujkálni a roncsdarabok között, és azon parázní, hogy mikor lyuggatják ki a szakfandereinket.) Noha a cselekményre nincsenek hatással a Ship Assault és Jackal Strike küldetések, általuk hasznos fejlesztésekhez, percekhez jutunk, és a kampány hosszát is kitöltik 9-10 órára. Ráadásul egyikük-másikuk kimondottan érdekes. Például az, amelyikben észrevétlenül kell feljutnunk egy hajóra, hogy baleset látszatát keltve

végezzünk az SDF néhány vezetőjével. A többfázisos sztorimissziók természetesen összetettebbek – hol harci robotok és páncélosok kíséretében támadunk meg egy üzemanyag-finomítót, hol pedig a Nap felé sodródó aszteroidán kutatunk túlélőket után. A Naughty Dogtól átigazolt Taylor Kurosaki és Brian Bloom (mellesleg ő formálja meg Reyes) forgatókönyve komoly hangsúlyt fektet a Retribution légénységének tagjait összekötő bajtársiasságra, és érzelmes pillanatoknak sincs híján, sajnos azonban nem hagy elég időt a karakterek kibontakozására, a fő gonoszt illetően pedig rossz lóra tett. Kít Harington admirálisa inkább tűnik hisztis óvodásnak, mintsem furfangos hadvezérnek. A kampányt végigjátszva épp annyira túlzó a földiek iránt érzett gyűlölete, mint a sárdobálás, amiből az *Infinite Warfare*-nek már látatlanban is kijutott.



HA TE MONDOD

Brian Bloom színész, forgatókönyvíró: „Nemcsak a Settlement Defense Front az ellenséged, hanem a környezet és az űr maga.”



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Infinity Ward**

Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden Sci-fit, horrtört és rivalizálást kedvelő FPS-rajongókhoz szól az új CoD. De mi maradt a régi motorosoknak? PEGI 18+

MULTIPLAYER

PACA SZERINT VOLT HONNAN TANULNI

Ha nagyon le akarjuk egyszerűsíteni a dolgot, a *Call of Duty: Infinite Warfare* multija épp olyan, mint a *Black Ops III*-é volt. Visszatért az ugárandozás, a falon futkározás, és épp úgy lövöldözünk egymásra fegyverekkel, mint a sorozat előző tizenegynéhány részében. De hát mit is várhatunk – szokták mondani, és tényleg –, hogyan lehetne a *Call of Duty* játékok többjátékos módját tovább fokozni? Funkciókat nyilván nem vesznek el, aki földhözragadtabb élményre, mégis valami modernre vágyik, az megkapja a *Modern Warfare Remastered*-öt, és talán később majd további, újrakevert részeketől. Új módokkal a jelenlegi kereteken belül nincs értelme kísérletezni, mert a játékosok fele leragad a Team Deathmatchnél, harmada a Dominationben tölti idejét, a leginkább hardcore arcok Search & Destroy-oznak, a többi mód játékosainak száma pedig rendszerint alacsony. Ugyanakkor van két nagy kihagyott ziccer: nincs nulla gravitációs mód vagy pálya, sem pedig repülő őrharc, pedig mindkettő jópofa az egyjátékos kampányban. Ettől függetlenül viszont az, amit ma *Call of Duty* multiplayernek hívhatunk, még mindig szórakoztató, és pár óra után azért kibukik, hogy ha nem is vezetett be eget rengető újításokat, jobb gyúrta azt, ami eleve jó volt.

FUSS, UGORJ, HASALJ, GUGGOLJ!

Említésre méltó a pályadizájn – nem a külső, hanem a kialakítás. A Treyarch görcsösen ragaszkodik a háromsávú elosztáshoz, az Infinity Ward viszont nem, így még a három ösvényre osztott pályákon is van valami csavar, több esetben kerülhetünk például az ellenfelek mögé egy földalatti járaton át. A *Black Ops III* esetében problémát jelentett, hogy volt ugyan lehetőség falakon futni, de ezt sok pályán nem alkalmazhattuk, mert vagy kevés felület adódott, vagy egyszerűen nem volt értelme. Az *Infinite Warfare* pályáin már az első tíz meccs alatt több időt töltöttem függőleges felületeken, mint a *BO III*-ban összességében, mert egyszerűen mindenhol adja magát a dolog; egyértelmű, hol jelent előnyt elrugaszkodni a talajról, és hol jobb a földön maradni. Egyetlen pálya kivételével mindegyik tetszett: a Frontieren játszva beugrottak a *Call of Duty: Modern Warfare* rettenetesen szűk Shipmentjén szerzett emlékek, amelyen két lépést sem lehetett tenni anélkül, hogy valaki ne robbant-

son fel, lőjön hátba vagy oldalba azonnal respawn után. Annyi járat, útvonal lehetséges, hogy nem lehet mindenfelé figyelni, és az ellenfelek természetesen mindig onnan jönnek, ahonnan nem számítunk rájuk. Valamennyire persze a csapaton is múlik, de egy pörgős TDM-ben lehetetlen a maximumot nyújtani, és minden körnek csak statrontás lesz az eredménye. Egyébként a pályák a pasztellszínek miatt kissé egysíkúak, sterilek, csak egy-kettő lóg ki a sorból. A Safeguard játékmód kikerült, helyette két újat kaptunk. A Frontline lényegében megint csak a TDM variációja, annyi különbséggel, hogy a születési pontok nem rotálódnak, a Defender során pedig egy drónt kell megszerezni, majd a csapat egy tagjának minél tovább megtartani. Előbbi semmi extra, utóbbi jópofa, és hatékony csapatmunkát igényel.

JAJ, MIT VEGYEK FEL?

A fejlesztőcsapat továbbgondolta a *Black Ops III*-ban bevezetett specialisrendszert, sokkal több speciális képességet használhatunk. A hat rig (öltözék?) mindegyikéhez tartozik három payload (ezek a speckók, amiket akkor tudunk aktiválni, ha mérőjük feltöltődik), illetve három trait (pszichológiai bónuszok), amelyeket szabadon kombinálhatunk. Minden righez választható egy erős fegyver, de aki úgy érzi, ideiglenes pontszorzóval vagy idő-visszatekeréssel hatékonyabb tudna lenni, szíve joga ezek valamelyike mellett dönteni. Ezeket, illetve kinézetükön túl nincs más különbség a rigek között, önmagában egyik karakter sem strapabíróbb, fürgébb vagy erősebb, mint a másik – a képességek csak amolyan játékmenetet feldobó extrák, apró jutalmak. Hogy tényleg ne unjunk bele a játékba, érdemes figyelni a Mission Teams módra is. Lényege, hogy eleinte két-tő, magasabb szinten négy frakció közül választunk egyet, és nekik teljesítünk olyan egyszerű feladatokat, mint hogy ölünk meg öt katonát pisztollyal, használjunk egy bizonyos riget, vagy lőjük valakit föbbe. Ha röviden kéne összefoglalnom, milyen az *Infinite Warfare* multis módja, azt mondanám, hogy olyan, mint a *Black Ops III*-é, csak jobb. Kíváncsi vagyok, megélik-e, hogy egy későbbi *CoD*-ban őr- vagy légi harc legyen vadászgépekkel – tekintve, hogy a sorozat játécai nagyrészt ugyanannak a jól bejáratott közönségnek szólnak, akik nem bánják, ha nincs nagy újdonság, nem hiszem, hogy ezzel megpróbálkoznának. Meglátjuk.



Az SDF katonái a miénkhez hasonló fegyvereket és kütyüket használnak



A látványos átvezetőket a magyar Digic Pictures készítette



Vadászunkat szabadon irányítjuk, miközben a célpontokat géppágyúval, nehézlöveggel és rakétákkal is megsorozzuk



A pályák környezete változatos, de a pasztell színek egysíkúvá teszik őket



A zombik is kemények, de amíg nem bohócok támadnak, addig nagy baj nincs



Spóroljunk a lőszerrel, mert ha elfogy, akkor kezdetünk imádkozni!

ZOMBIES

KACI ZOMBIELANDBEN JÁRT

Azok közé tartozom, akik már egyszerűen képtelenek követni a *Call of Duty* szteroidokon felhízalt, végtelenül felgyorsított többjátékos módját, így kifejezetten örültem, hogy a *Zombies* a *Black Ops III*-hoz hasonlóan ismét bőven az ezredforduló előtt játszódik. Ez persze egyáltalán nem azt jelenti, hogy kizárólag korhű fegyverekkel mészároljuk az élőhalottak végtelen hordáját: a dizájnerek most is szabadjára engedték a fantáziájukat, de dinamikájában mindenképp egy lassabb játékmódról van szó, amit még azoknak is érdemes kipróbálniuk, akiknek a futurisztikus háború egyáltalán nem jön be. A téma ezúttal a '80-as évek, ahol feltörekvő színészek vagyunk egy hibbant rendező, Willard Wyler superprodukciójában, ami gyakorlatilag abból áll, hogy tengernyi élőhalottal kell megküzdenünk egy vidámparkban. A sci-fi-karikatúráként is felfogható *Zombies* in Spaceland minden tekintetben fantasztikus, a narrátor hétfőzongató hangjától kezdve a neonfényben úszó játéktérmen át egészen a DJ-pultban megbújó David Hasselhoffig, aki hajnalig pakolja alá a legjobb muzsikákat. A Spaceland egyébként csak egyike a számos különböző helyszínnek, amelyeket DLC formájában kapunk meg, hogy újabb és újabb filmes környezetekben csillogtassuk meg zombihentelő tudásunkat.

A ZOMBIK FRISS ILLATA

„De hát kit érdekel a kampány? A *Call of Duty* már évek óta a többjátékos módról szól, arra koncentrálnak a fejlesztők.” Nem is tudom hányszor hallottam az elmúlt években ezt a – már a *CoD*-rajongók mantrájaként is el-

fogadott – mondatot, de kezdem azt érezni, hogy a prioritás szépen lassan arrébb tolódik, és már nem a muli, hanem a *Zombies* lesz a *Call of Duty* életető ereje. Legalábbis az biztos, hogy az Infinity Ward nem kevés időt és energiát ölt abba, hogy megugorja a Treyarch által ismét magasra tett léceket, ennek köszönhetően pedig ez az évek óta ugyanarra az alapkonceptióra építő játékmód megint frissnek hat.

A zombik ezúttal különböző szuvenírtokeneket is dobhatnak, amelyeket a megadott automatáknál különböző kombinációkban beváltva szert tehetünk néhány csapdára, amelyek képesek egyszerre több tucat élőhalottat is megsemmisíteni. A bankrendszert ezúttal felváltották az ATM-ek, amelyekből rajtunk kívül csapattársaink is felvehetik a pénzt (persze csak a mi engedélyünkkel), így nem kell trükközni azzal, hogy ki gyűjti össze az ajtók kinyitásához szükséges összeget. A drágább ajtók árát egyébként össze is dobhatjuk, ami csak tovább javít a helyzeten. Aki meghal, annak most már nem kell malmoznia addig, amíg a többiek feltámasztják, ilyenkor ugyanis bekerülünk egy játéktérembe, ahol zseniális minijátékokkal (mint a célba lövés vagy a célba dobás) gyűjthetjük össze a pontokat ahhoz, hogy visszatérjünk a többiekhez. Ilyenkor egyébként felkereshetjük a talált tárgyak osztályát is, ahol némi pénzért cserébe visszakapjuk az összes fegyvert és perket, amit elvesztettünk. Mivel ez a pálya lelegején található, elég kockázatos dolog visszamenni, de ha rengeteg cuccot buktunk a halálunkkal, akkor megéri. A mikrotranzakciókon ke-

resztül feloldható dobozokból egyes fegyverek felturbózott változatait is beszámolhatjuk, amelyek különböző képességekkel vannak felruházva, és visszahozták a speciális köröket, csak kutyák helyett ezúttal bohócokkal van dolgunk. A *Black Ops III* Gobble Gum rendszerét teljesen átdolgozták és különböző kártyákkal helyettesítették, bekerült pár új perk, sőt még a régiéket is átnevezték, hogy a tapasztaltabbaknak se legyen olyan könnyű dolga.

Ha mindez nem lenne elég, az egészet megfejelték egy rejtett boss-szal is, amit csak a legkeményebb arcok látnak majd. Mivel én türelmetlen vagyok ahhoz, hogy magamtól nekiálljak felfedezni, azonnal megnéztem a videót, és bizony volt olyan tárgyam az egyetemen, amivel kapcsolatban egy egész szemeszter alatt nem hangzott el ennyi információ. Biztos vagyok benne, hogy a játékosok több száz órát öltek abba, hogy kibogozzák az easter egget, amit a fejlesztők nem kis műgonddal rejtettek el. Ezek után mondja azt valaki, hogy minden évben ugyanazt a *Call of Duty*-t adják ki.

A VÁLTOZÁS SZELE

Van tehát egy főgonosz-ügyileg gyenge, de egyébként remekül megkomponált, mellékküldetésekkel fűszerezett, kifejezetten izgalmas kampányunk, egy ismerős játékelemekre építő, de finomhangolt többjátékos módunk és egy rengeteg újítást bevezető, továbbra is a játék egyik legerősebb pontjaként operáló, kooperatív *Zombies*unk. Érezhető, de nem eget rengető fejlődésen ment keresztül a játék a *Black Ops III*-hoz képest, ami mindenképp bizakodásra adhat okot. Idén azonban elképesztően erős

a mezőny, a *Titanfall* és a *Battlefield* is magára talált, és ezek bizony el is szívták egy érezhető embertömeget a szerverekről, legalábbis ami a PC-s frontot illeti.

Megkockáztatom, hogy az *Infinite Warfare* az év egyik legnehezebben értékelhető játéka. A franchise az évek során rengeteget változott, az Activision tervei pedig elég szépen kirajzolódnak, még akkor is, ha ez nem biztos, hogy tetszik azoknak, akik tíz éve csatlakoztak a rajongótáborhoz. Ma már egyértelműen a konzolos játékosok felé húznak, és a fiatalabb generációknak próbálnak imponálni (ezért lett például Hardcore helyett YOLO a legnehezebb fokozat neve), ami nem is feltétlenül probléma. Mert hát kinek lenne jó, ha a *Battlefield* és a *Call of Duty* pixelel pontosan ugyanazt nyújtaná évről évre?

Chavalier & Paca & Kaci

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core i3-3225 @ 3,30 GHz; 8 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 660 2GB/AMD Radeon HD 7850 2 GB; DirectX 11; 70 GB HDD

- ✦ változatos és szórakoztató küldetések
- ✦ a *Black Ops III*-hoz képest jobban kialakított multis pályák
- ✦ ismét zseniális *Zombies* mód
- ✦ amivel PC-n nem játszik senki
- ✦ hiányzik egy karizmatikus fő gonosz
- ✦ a multiban nincs érdemi újítás

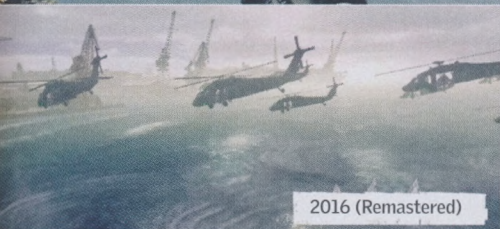
CHAVALIER & PACA & KACI

Három dolog biztos az életben: az adók, a halál és az évenkénti CoD.

85



2007 (Original)



2016 (Remastered)



Az idő mindent megszépít

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

EGY MERÉSZ HÚZÁSSAL 2007-BEN AZ ACTIVISION FELCSERÉLTE A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚT A MODERN HADVISELÉSRE, ÉS EZ ALAPJAIBAN VÁLTOZTATTA MEG A CALL OF DUTY SZOROZATOT. Az akkor még ereje teljében lévő Infinity Ward olyan játékot hozott létre, amely még napjainkban is simán megállja a helyét, legyen szó az egyjátékos részről vagy a korszakalkotó multiról. Most, kilenc évvel később azonban az Activision már promóciós célra használja a legendás játékot, ezzel próbálja meg eladni a kihűlően lévő *CoD* sorozat legújabb részét, a távoli jövőben játszódó *Infinite Warfare*-t.

A HOLLÓ TUDJA

A dolog iróniája, hogy a felújításra nem az eredeti fejlesztőt (Infinity Ward) kérték fel, hanem az Activision megbízható beugró csapatát, a Raven Software-t. Ők régi bűrtordarabok a szakmában, még Amigóra hozták el nekünk a legendás *Black Crypt* szerepjátékot, de nekik köszönhetjük a *Heretic* és a *Hexen* sorozatokat, a *Jedi Outcast*ot és minden idők egyik legjobb *Star Wars* játékát, a *Jedi Academy* is. 2010-ben azonban a *Singularity*vel megbicsaklott a pályafutásuk, azóta szinte csak a *Call of Duty* különböző részeihez bedolgozó kispárosként működtek. A *Modern Warfare Remastered* hosszú évek óta az első olyan játék, amit teljes egészében rájuk bízta. A szerződés aláírásakor persze szigorúan megkötötték és kalodába zárták kreativitásukat, a grafikai elemeken kívül szinte minden más változatlanul kellett hagyniuk a legendás játékban. Sokak szerint ez így helyes, hiszen meg kell adni a tiszteletet az ilyen alapműveknek, szerintem viszont ráfért volna ennél egy kicsit több frissítés. Ezzel együtt persze sok mindent elárul, hogy elsőként ezt a veterán *Call of Duty*t telepítem fel PS4-emre, az *Infinite Warfare* kénytelen volt ki-

várni a sorát. Óriási a grafikai különbség a két verzió között. Teljesen lecserélték a textúrákat, HDR fényhatásokkal turbózták fel az új részt, és új hangokat kapott a játék, de mellette megmaradt a feszes tempó és a változatos, de mégis egységes játékmenet. A sztori még majd egy évtized távlatából is korrekt, bár érdemes megemlíteni, hogy ezt is végig lehet játszani hét-nyolc óra alatt. Az ígazat megvallva a tesztelés előtt simán bementem volna a tíz órát a végigjártásra, ennyit számít a nosztalgiafaktor.

KÁKÁN IS CSOMÓT

Nem mehetünk el szó nélkül a hibák mellett sem, bár azt az elején le kell szögezni, hogy ezek még a kilenc évvel ezelőtti verzió hibái. Az animációkon nagyon látszik az idő vasfoga; értem én, hogy nem lehetett az összeset lecserélni, de a 2016-os verzióban fájján bántják az ember szemét. Egészen egyszerűen ennél jobbhoz szoktunk hozzá az elmúlt években. Ott van továbbá társaink viselkedése, illetve az előre megírt algoritmusuk. Folyamatosan beállnak elénk az ajtóban, és nagyon sokszor keresztelik a tűzvonalat, aztán meg minket csesznek le, ha véletlenül megsérülnek a baráti tűzben. A végtelen hullámokban újratermelődő ellenfelek is visszatértek; nincs idegesítőbb annál, amikor szinte az egész szakasz löszerkészletét elhasználjuk csak azért, hogy aztán kiderüljön, a következő ellenőrzőpontig még három métert kellett volna futnunk.

A hibák ellenére a *Modern Warfare Remastered* simán megállja a helyét még ma is, komoly feldolgozást kapott, és nagyon jó vele játszani. Egyelőre sajnos nincs szó arról, hogy önmagában is megvásárolható lenne; konzolon olyan huszonötezer forintba kerül az *Infinite Warfare Legacy* kiadása, amely tartalmazza a *Modern Warfare* feldolgozását.

Mocsy

INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Raven Software**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Minden idők egyik legjobb *Call of Duty* játéka teljesen új külsőt kapott, de attól még régi versenyző maradt.
PEGI 18+

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core i3-3225, 3,30 GHz; 8 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 660 2GB/AMD Radeon HD 7850 2 GB; DirectX 11; 70 GB HDD

- + a legjobb *CoD*
- + új kontósben
- + a tíz legjobb multipályával
- nem kapható önállóan
- elavult animációk
- elavult játékmecanikák

MOCSSY

Még több ilyen!

85



A kampány során nem kószál mindig mellettünk BT

CSAK EGYSZER KELL FIZETNED

Manapság igazán meglepő az megoldás, ahogy a készítő a tartalmi bővítmenyeket kezelik, ugyanis ígéretük szerint az összes későbbi pálya és egyéb DLC teljes mértékben ingyenesen elérhető lesz a Titanfall 2 játékosai számára.



ször az akrobatikus képességek valódi hatékonyságát, és akkor kezd először letörőhetetlen vigyor az arcunkra kúszni, amikor átugrulunk egy bonyolultabb szakaszon. A másik kiemelkedő rész pedig az időutazós pálya, amelyben két idősí között váltogathatunk egyetlen gombnyomással. A készítő ezt a játékmecanikát (melynek jelenlétét a Titanfall 2 megjelenéséig okosan titkolták) nagyon ügyesen alkalmazták a platformszekcióknál is; sokszor mozgás közben kell ugranunk az időben, és ezáltal kerülnek elő a múltban még létező, a jelenben viszont már leomlott falak, amelyekről újabb lendületet vehetünk. Akkor válik minden különösen izgalmassá, amikor a múltban és a jelenben egyaránt megtámadnak bennünket, és úgy kell átmanővereznünk ellenfeleink között, hogy folyamatosan, szinte lépésenként megnyomjuk a csuklónkra szerelt időutazó kütyüt.

A rendelkezésünkre álló fegyverek besorolhatók a megszokott osztályok valamelyikébe, az viszont különösen üdítő, hogy a pályákon bármelyik fegyverbe botlunk is bele, vígan átválthatunk rá, ugyanis egyik használata sem nehezíti meg jobban a dolgunkat, mindegyik flintával egyaránt hatékonyan irthatjuk az ellent. Az egyjátékos mód során végig használhatjuk majd a testünkre szerelt álcázóberendezést, amely rövid töltési időt követően teljesen elrejt minket az ellenséges katonák szeme elől. Persze a többjátékos módban azért nagy valószínűséggel ezt az eszközt hasz-

nálva is kiszűrnak majd bennünket. Az arra fogékonyak pilótasisakokat is gyűjthetnek, amelyek valódi előnyhöz ugyan nem juttatnak senkit, de el lehet dicsekedni azzal, hogy nekünk sikerült összeszedni az összes elrejtett kis zugból őket.

SZUPERHAVER

BT kényelmes géptestébe bemászva teljesen másik játéksztílust képviselünk. Ekkor is megmarad a Titanfall 2 gyors játékmene (senki ne higgye, hogy a gépszörnyek csupán lomha óriások), mégsem kell akkora figyelmet fordítanunk mozgásunkra. A teljes történeten végighaladva szépen lassan kipróbálhatjuk a létező összes fegyverkiosztást, ami csak elérhető a melákok számára. Ezek nagyjából egyforma erőt képviselnek, de az utolsó, Legion verzió forgótáras gépgyűjta talán egy kicsit túlzottan hatékonyra sikeredett, éppen ezért nem véletlen, hogy ilyen titánokkal fogunk a legtöbbször találkozni a multts meccsek során. Az időről időre felbukkanó bosszarcok is a robotokhoz köthetők: mindig egy nevesített ellenfél ugrik elénk, a titánt irányító marcona alak előbújik a gép testéből, pózol egy kicsit, majd egyből visszamászik, és jöhet a gyilk.

Csupán két dolog rondít bele a sztorimódba, ami amúgy tökéletesen felkészít minden játékost a multiplayer küzdelmekre. A gép irányította seregek kifejezetten buták. Az életünkre törő ellenfelek nagy részének taktikai érzé-



HA TE MONDOD

Brent McLeod vezető tervező, Respawn Entertainment: „Valami olyat ajánlunk a játékosoknak, amit sehol máshol nem kapnak meg.”

TACTICAL



Cloak
Become nearly invisible. Cloak has increased effectiveness vs. Titans.



Játékstílusunk dönti majd el, melyik kaszt áll hozzánk a legközelebb

BOOST



Ticks
Spider-like drones actively seek out enemies before self-destruction. Comes with 2 charges.



Activation Cost: 65%

A boostok komoly előnyt jelenthetnek

A géptestbe pattanva sokkal biztonságosabb a csata

ke egy zsák krumpliéhoz hasonlatos, ezért érdemes rögtön hard nehézségi fokozaton nekimenni a kampánynak, hogy legalább megnövelt sebességük miatt jelentsenek egy kis kihívást. Az igazi gond azonban nem is ez, mivel könnyen megbocsáthatjuk adrenalinmámorban zúzva azt, hogy a játék viszonylag hamar megajándékoz bennünket az akrobatikus gyilkolás közben elért siker örömeivel. Az egyjátékos mód valódi problémája a tényleges történet hiányában rejlik, ami azért fájó, mert jól esne végre tisztességesen megismerni a Titanfall játékok mögött húzódó univerzumot. Ahhoz képest, hogy mennyire túlhangsúlyozták a pilóta és a titánja közötti kötelék fontosságát, annak valódi mélységeit egyáltalán nem ismerhetjük meg. Az egysíki szereplők nem kaptak valódi motivációkat, nincsenek jól megírt párbeszéddek, a viccesnek szánt momentumok néha inkább kellemetlenek, a zárás pedig kifejezetten fel tudja húzni az embert. Természetesen nem szeretném ellőni nektek a történet végét, de én személy szerint nagyon szomorú voltam amiatt, hogy ezt a megoldást választották az írók a további epizódok (mivel teljesen egyértelmű, hogy hosszú távra terveznek a Titanfall-lal) felvezetéséhez. A játékmenet kiváló, már csak az írói gárdának kell kicsivel többet

ELSŐ VILÁGHÁBORÚS TITÁNOK

Az Electronic Arts kedveskedni akart azoknak a játékosoknak, akik egyaránt lecsaptak a Titanfall 2-re és a Battlefield 1-re. Így aki korábban játszott a DICE első világháborús lövöldéjével, az egy ilyen ütős, Manfred von Richthofen ihletésű vörös báró festést pin-gálhat fel a titánjára.

simogatni a buksiját, és akkor a folytatásban egy közel makulátlan kampányra számíthatunk.

TITÁNOK EGYMÁS KÖZÖTT

A Titanfall multiplayer részlegére is alaposan ráfért egy gatyába rázás, hatalmas szerencsénkre pedig a Respawn Entertainment bátran hozzányúlt az első részben megszo-kott alapokhoz. A legnagyobb változtatás a titánoknál érhető tetten. Immár nem rendelkeznek védőpajzsral, így akár egyetlen ügyesebb pilóta is képes lehet legyűrni egy hatalmas masinát. Ez megoldható úgy is, hogy nemes egyszerűséggel felugunk az ellenséges titán hátára, és kikapjuk az aksiját, majd annak helyére – mintegy szeretetsomagként – egy gránátot is bedobunk. Persze ez alatt közel védtelenek vagyunk, így sokszor érdemes inkább a távolból felvenni a harcot a robotokkal. Másodlagos fegyverként kifejezetten a titánok irtására készített ágyúkat állíthatunk be, amelyekkel kellő gyakorlás után már esélyes kihívói lehetünk az óriásoknak. Hétféle pilótakasztot különböztethetünk meg, amelyek extra képességeikben térnek el egymástól. Ezek közül egyik lesz a kampány során már jól kiismert álcázóberendezés, de a többi specifikáció is hasonlóan előnyös lehet bizonyos helyzetekben. Hiába próbálgattam azonban végig az összes lehetőséget, én maradtam az álcázásnál. Igaz, hogy karakterünk körvonalait azért így sem nagyon nehéz észrevenni,

mégis jóval egyszerűbben meglephetjük így az ellenfeleket. Ezenfelül a meccsek előtt pilótáknak különböző boostok – melyek merőben eltérő képességekkel bírnak – közül is választhatunk egyet. Miután betáraztuk az adott jószágot, a meccs során ugyanígy meg kell várnunk, míg valóban használni is tudjuk. Ez nagyjából a mérkőzés közepefele esedékes, és akkor akár sorfordító is lehet. Van, amelyikkel titánok vagy éppen emberek ellen hatékony őratornyokat pakolhatunk le, mások segítségével pajzsot húzhatunk fel magunk előtt, vagy éppen megláthatjuk ellenfeleinket a falon keresztül is. Szintén a boostok között találjuk meg az első Titanfall játékból már jól ismert Smart Pistol, ami automatikusan célba veszi ellenségeinket, így garantált vele a pontos találat. Titánokból összesen hatféle meládot állíthatunk csatasorba. Mind a hat robot eltérő arzenállal és tulajdonságokkal rendelkezik. Ahogy a kasztokat, képességeket és fegyvereket, úgy az összes pusztító mechanikus góliátot sem érhetjük el egyből. Bizonyosakat csak adott szint elérése után oldunk fel, de ha mindenképpen fáj a fogunk egy ütős puskára, vagy már az első meccseink egyikén ki akarjuk próbálni, milyen érzés beindítani a halálos Legion titánok Predator gépgyújtját, akkor akár pénzért is megvásárolhatjuk őket. Az ezekre fordítható kreditekkel győzelmeink jutalmaznak meg, illetve szintlépéseket követően kapott ajándékosomagokból szerezhetjük meg őket. Ugyanebből a csomagból bontatók ki a tarka festések is, amelyekkel igazi



” NINCS AHHOZ FOGHATÓ, MINT AMIKOR LÁTJUK, HOGY AZ ÉGBŐL ALAHULL GIGÁSZI ROBOTÁRSUNK

karácsonyfát varázsolhatunk magunkból. Kár, hogy ruházatunk és fegyvereink színén, valamint a titánok festésén kívül jobban nem nyúlhatunk bele a megjelenésünkbe, a virtuális babázás ezúttal szűk keretek közé szorult. A fegyverek módosíthatósága is kimerül pár apró részletben, de ennek ellenére sem fogjuk egy pillanatra sem úgy érezni, hogy nincs miért belevetnünk magunkat egy újabb csatába; a pörgős harcok élménye egyből beszippantja az embert.

Karakterünk nem a tapasztalati pontok megszerzése során fejlődik. Az újabb szintek eléréséhez szükséges pontokat fegyvereink és titánjaink szintlépése után kapjuk meg, továbbá pontot ér minden lejátszott meccs és győzelem is. A puskák és a robotok ölésenként kapnak egy pontot, így garantált a folyamatos fejlődés. Ez egy nagyon ötletes rendszer, arra sarkall, hogy ne ragadjunk le, változassuk a pilótás harcot és a titánok irányítását, hogy minden fejlődjön, és gyűljenek a hón áhított pontok.

MINDEN MINDENNEL ÖSSZEFÜGG

A multiplayer játékmódok közül azok a változatok nem különösebben izgalmasak, amelyekben csak pilótákkal küzdhetünk, illetve egyből titánokkal apríthatjuk egymást,

mert pont a *Titanfall* lényege vész el belőlük: az ugráló, falon futó, vilámgyors katonák és a toronymagas, brutális titánok kiegyensúlyozott csatái miatt fogunk hosszú órákat eltölteni a játékkal. Visszatért az Attrition mód, amelyben nemcsak egy másik nyolcfős csapattal harcolunk, hanem a gép által vezérelt sorkatonák és robotok is pályáznak a skalpunkra. Az Amped Hardpoint igényli a legtöbb taktikázást az összes meccstípus közül. Ez egy területfoglalás mód annyi csavarral, hogy a már birtokolt zónában maradvá megkésztethetjük az általa termelt pontokat, így jóval fontosabbá válik egy elfoglalt terület védelme, mint az megszokott. Én a Bounty Huntot szerettem a legjobban, és teljesen biztos vagyok benne, hogy ez lesz a legtöbb ember kedvence. Itt folyamatosan érkeznek a MI irányította osztagok, akiknek levadászása után fejpénzt kapunk. A nálunk lévő összeg folyamatosan gyűlik, ezt viszont a csupán rövid időre megnyíló bankokban tudjuk biztonságba helyezni. Ha azelőtt szednek le bennünket, hogy elérnénk egy bankhoz, feleződik a nálunk tárolt pénz, amelyből természetesen a minket elintéző ellenfél gyarapodik. Az összes többi játékmódtól elkülönül a Coliseum, ahová csak 10 kre-

dit leperkálása után nyerünk bebocsátást, ráadásul ez a fizetség mindössze egyetlen körre elegendő. Az aréna egy kör alakú platform, amelyen csupán egyetlen ellenféllel állunk szemben, egy robbanó töltetekkel felszerelt egylövetű ágyúval a kezünkben. Csúppán pár másodpercig tartanak a körök, egy pontos találat a másik fél azonnali halálát eredményezi. Három nyert menetet tart a játék, a győztes egy pénzt, festést vagy más cícomát rejtő pakkot kap, a vesztes pedig kulloghat haza.

ROSSZ IDŐBEN, JÓ HELYEN

Szép grafika (konzolon azért néha belefutottam későn betöltő textúrákba), remek hangulat, pörgős játékmenet – mi kellhet még? A *Titanfall 2* borítékolhatóan ott lenne az idei év legsikeresebb játéka között, ha nem ékelődött volna be megjelenése pont műfajának két legnagyobb címe, a *Battlefield 1* és a *Call of Duty: Infinite Warfare* közé. Az Electronic Arts már többször is megvédte döntését, de talán mégis jobb lett volna későbbre tolni a titánok második eljövételét, mivel most jó eséllyel sok potenciális vásárló éppen az első világháborús lövészárkokban gubbaszt, vagy a távoli jövő csatahajóinak egyikén szórja az ólmot. Pedig ha tudnák, mi vár rájuk a titánok belsejében...



HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64 bit); Intel Core i3-3600t; Nvidia Geforce GTX 660 2 GB/ AMD Radeon HD 7850 2 GB; 8 GB RAM, DirectX 11; 45 GB HDD

- ✦ kiváló játékmenet
- ✦ remek többjátékos mód
- ✦ szórakoztató kampány
- ✖ gyengén megírt történet
- ✖ buta gépi ellenfelek

CSIRKE

Emlékezz a titánokra!

91

Csirke



Bizonyos csodákat csak egyedi helyekre építhetünk, a piramisoknak például csak a sivatag homokjában van helyük



Csak még hat kört!

CIVILIZATION VI

ÉLETEM ELSŐ MUNKAHELYE MEGLEHETŐSEN UNALMAS VOLT.

Három műszakban felügyeltem különböző egyetemek központjában a nyomtatókat és a szobaméretű számítógépeket, de voltak időszakok, amikor a délutánom és az éjszakám is szinte teljesen szabad volt. Unatkozni viszont már akkor sem szerettem, ezért kellett valami olyan játék, ami hosszú napokra vagy akár hetekre is képes volt kitölteni ezt a rengeteg szabadidőt. A belső szabályzat persze szigorúan tiltotta, hogy a munkagépekre játékszoftvert telepítsünk, de húszas éveim elején meglehetősen nagyvonalúan álltam hozzá ezekhez a szigorú intézkedésekhez. Így esett, hogy heteket, sőt hónapokat eltöltöttem a *Civilization* első részével, és a végére már annyira elszemtelenedtem, hogy napközben is csak ültem a gép előtt, és sorra ígáztam le az ellenséges civilizációkat. Most, huszonöt évvel később már



INFO

Kiadó **Take-Two Interactive**
 Fejlesztő **Firaxis Games**
 Platform **PC**
 Röviden Világuralmi tervek megvalósítása Sid Meier útmutatásai alapján.
PEGI 12+

főállásban csinálom ugyanezt, és nem kell fél szemmel folyamatosan az ajtót lesnem, hogy mikor jön be a főnököm, aki nem nézi jó szemmel, ha a munkám helyett birodalmam felvirágoztatásával foglalkozom.

HATÁRTALAN HÁTÉRHATALOM

A *Civilization* hatodik része bizonyos értelemben mestermű, más tekintetben azonban visszalépés a sorozat előző fejezeteihez képest. Az új, rajzfilmszerű látványvilág izlés kérdése, nekem nagyon bejön ez a stílus, de jómagam a *World of Warcraft* grafikáján szocializálódom már tizensok éve, ami ugyanezt a stílust alkalmazza. Az elvakult rajongók közül (és most olyanokra gondolok főként, akik a *Civilization* sorozaton kívül bottal sem piszkálnának meg más videojátékok) azonban sokan gyerekesnek érzik ezeket a könnyed animációkat és jópofa grafikai megoldásokat. Tény és való, egészen más lett, mint az ötödik fejezet, de ez szerintem nem feltétlenül baj. Nekem tetszettek ezek a vicces kis animációk, egészen jókat nevettem Kleopátra rártartiságán, Gandhi bölcselete-

in vagy éppen Szaladin ravasz taktikázásán. A zene kifejezett jó lett, mindegyik nemzet kapott valami egyedi dallamot, ami csak náluk hallható. Összesen húsz nemzet közül lehet választani, és ebben ott vannak az aztékok is, őket az előrendelők már megjelenéskor megkapták (annak sem kell lógatnia az orrát, aki lemaradt róluk, januárban mindenki számára ingyenesen elérhető lesznek). Mindegyik nemzet egyedi egységekkel, épületekkel és képességekkel bír, soha nem lesz két ugyanolyan meccsünk.

HATALMAMBAN ÁLL MEGTENNI

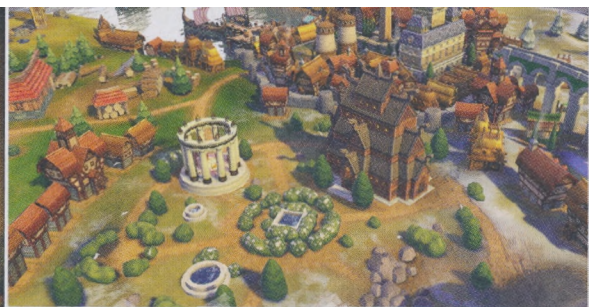
Győzni sokféleképpen lehet, pont ez az, amiért annyi éven keresztül képesek vagyunk játszani Sid Meier fantasztikus örökségével. Az egy dolog, hogy katonai hódításokkal legigázzuk az ellenséges országokat, de vannak a nyílt erőszaknál sokkal körmönfontabb módszerek is. Győzelmet nemcsak bombázókkal és harcokocsikkal érhetünk el. A kevésbé vérszomjas vezetők törekedhetnek a vallási, kulturális vagy akár tudományos győzelemre is. Hiába döngeti a kaput ellenséges



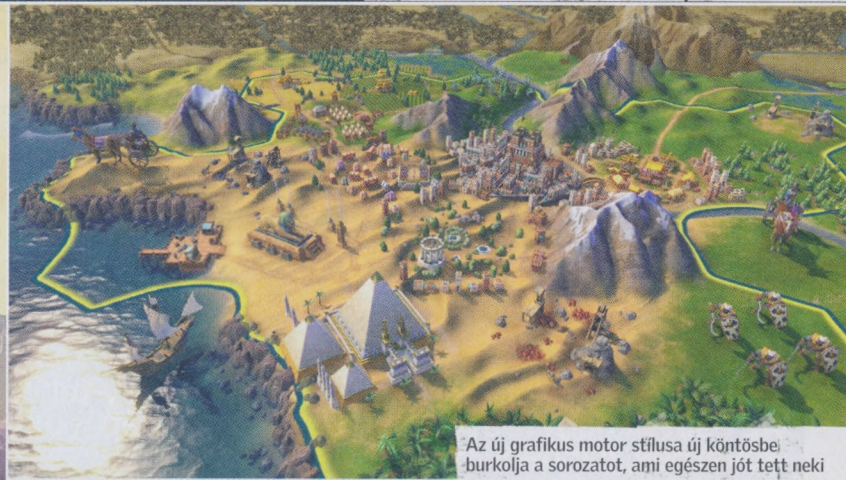
HANGING GARDENS

"The ascent to the highest story is by engines, by means of which persons are continually employed in raising a garden."
- Strabo

Minden csoda egyedi építési animációt kapott, így teljes pompájukban megcsodálhatjuk a kiemelkedő építményeket



A kulturális negyedek előnyt kovácsolnak abból, ha a közelben hegyek vannak, talán a színházak akusztikáját erősítik fel



Az új grafikus motor stílusa új köntösbe burkolja a sorozatot, ami egészen jól tett neki



Csodákat csak ésszel építsünk; már az elején célszerű végiggondolni, hogy a kiszemelt területre színtet faragjunk, vagy inkább egy farmot telepítsünk

PILLANATNYILAG EZ A LEGJOBB 4X-STRATÉGIA A PIACON, ERRŐL NEM IS AKARUNK VITÁT NYITNI

sereg, ha közben a mi civilizációnk már kolóniát alapított a Marson, és a csillagközi utazás kapujában áll. Ettől függetlenül persze botorság lenne kihagyni a katonai hódításokat, meglehetősen szórakoztató látni, miként hódolnak be híres ellenfeleink. A szépséges Kleopátra a veresége után inkább egy áspiskígyót ölel a keblére, mintsem fejet hajtsen nekünk.

Sajnos a sorozat régi hibáit nem sikerült még teljesen kiküszöbölni, most főként a mesterséges intelligencia bénázásaira gondolok. Mint minden játékot, ezt is normal (prince) fokozaton kezdtem el játszani, de ennyi erővel akár becsukott szemmel is játszhattam volna véletlenszerű kattintásokkal. Javaslom, hogy toljuk feljebb a nehézségi szintet, mert úgy lesz igazán élvezetes a játék. Az egyik játékomban a rómaiakkal sikerült magamra haragítanom a nagy Gandhit, aki aztán harci elefántjaival megindult a birodalmam felé. Magamban már el is könyveltem egy megalázó vereséget, de aztán a városfalak alatt hirtelen megálltak az ormányos emlősök, és eszük ágában sem

volt ostromgyűrűbe fogni erődtényeimeket. Ezt persze gyorsan ki is használtam, és a felmentő légiókkal egyesével vertem meg hadseregeit. Mire észbe kaptam, már az utolsó városát is bekebeleztem.

Az is furcsán vette ki magát a jelen politikai helyzetben, hogy Szaladin arab civilizációját agresszorként tüntették fel. Hiába ápoltam jószomszédi kapcsolatokat a nagy orrú turbánossal, egyik körről a másikra hirtelen megjelentek az iszlám hittérítők és szent emberek a városaim alatt, majd néhány körrel később azon kaptam magam, hogy fővárosom lakossága áttért az iszlám hitre. Ez még nem is lett volna nagy baj, hiszen a vallásszabadság feltétlen híveként nem igazán érdekel, ki milyen néven imádjá az istenét, a határokon megjelenő tevés mameluk hadsereg viszont már zavart. Közepes nehézségi szinten persze nem okozott nehézséget visszaverni ezeket a támadásokat, de azt már nagyon nehezen vette be a gyomrom, hogy a környező civilizációk engem vádoltak agresszióval, amikor elfoglaltam Kairót. Ez amúgy jellemző a játékra; az ellenfelek szinte bár-



SZERETIK A SAJTÓT

Nagy ritkán a sajtó munkatársait meglepik valamiféle extra médiacsomaggal. A Civilization VI pakkja igazán ötletes, amolyan túlélőkészlet nagy utazók számára. Található benne egy elektromos aljzat-készlet, aminek segítségével bárhol a világon fel tudjuk tölteni telefonunkat. Gondoltak azokra az utazókra is, akik olyan helyekre merészkedtek, ahol nincs áram: egy ceruza alakú akkumulátor napokon keresztül üzemeltethetjük elektromos berendezéseinket. Volt benne természetesen egy hatalmas Civilization-poszter, sőt még egy izléses képeskönyv is, amelyben bemutatják mind a húsz civilizációt. A csomag mellé kaptunk iránytűt és egy működő szextánst is, így már soha nem fogunk eltévedni.



A katonai győzelem után ilyen a záróanimáció; ezt akkor kapjuk meg, ha az összes ellenséges civilizáció fővárosát elfoglaltuk



A katapultokat sokan nehézkesnek és feleslegesnek tartják, de a városok ostroma alatt nagyon jól jönnek, érdemes számításba venni őket



A korok változásával minden modernizálódik, legyen szó a belvárosról vagy éppen a környéki farmokról



HA TE MONDOD

Ed Beach vezető tervező, Firaxis Games: „A mai napig tízezrek játszanak a Civilization V-tel. Az esetek nagy részében egy fix stratégiát követnek, mindenkinek megvan a maga receptje a győzelemre. A hatodik résszel ezt a kötöttséget szeretnénk megváltoztatni.”

mit csinálhatnak, de nekünk elég ferdén nézni valakire, és máris leminősítenek.

Megszokhattuk, hogy minden kornak megvan a maga csúcscategóriás egysége, és bizony van abban valami nagyszerű, amikor két fejlettségi szinttel magasabb egységekkel törjük meg az ellenfél ellenállását. A harci rész szerencsére nincs túlbonyolítva, ez amolyan kő-papír-olló-nukleáris arsenal játék, ahol utóbbi mindent visz. A gyalogság, a tüzérség, az íjások és a lovasság korszakonként szépen fejlődik, hozzájuk jönnek később a hadihajók és a repülő. Minden egység tapasztalati pontokat kap harc közben, ezeket egészen addig megtartjuk, amíg egységünk életben van. Eddig az volt a szabály, hogy a Civilization játékokban egy területre csak egy egységet vezényelhetünk. Elmondani nem tudom, mennyire irritált, amikor védtelen és aranyárban mért telepeseget egy kőszá barbár lovashorda rekvirálta, és építhettem egy másikat. Most már kaphatnak fegyveres kíséretet. A játék második felében összehasonlíthatjuk egységeinket, és hadtesteket (két egység), illetve hadseregeket (három egység) hozhatunk létre ugyanolyan egységekből. Aki megpró-

MILLIÓ FELETT

Rekordokat döntöget az új Civilization: két hét alatt már több mint egymillió darabot eladtak belőle, így a sorozat leggyorsabban fogyó része lett. A Steam statisztikái alapján egy átlagos Civilization VI-játékos 23 órát tölt el a játékkal. Lesz ez még sokkal durvább is.

bált már eljuttatni több tucat egységet nagyobb távolságba, az értékeli majd igazán ezt a megoldást. Ha szavazni kellene a hatodik rész legfontosabb fejlesztésére, én erre voksolnék.

HATHATÓS ÚJDONSÁGOK

Kifejezetten tetszett, hogy a készítőknél volt bátorságuk hozzányúlni a nagyszerű ötödik rész alapjaihoz. Az egyik legfontosabb és legjobban beharangozott újításuk a városok kialakítása. A korábbi részekben minden épület, csoda és fejlesztés a városközpontba került, nem is nagyon értettük, hogyan tud olyan kis területre összehúzódnia annyi nagyszerű vívmány. A hatodik fejezetben ezt teljesen átváltatták. Megjelentek a negyedek, amelyek magukban foglalják a specializált épületeket. A pénzügyi negyedben lesz megtalálható a bank és a tőzsde, illetve minden olyan épület, amelyik összefüggésbe hozható a pénzcserinélással. Ezek a negyedek persze a támadások ellen elég védtelenek, így ha nem akarunk egy látványos tőzsdepánikot csak azért, mert néhány koszos, bőrköbe öltözött barbár betéved a városunkba, érdemes megfelelő védelmet kialakítani.

Változott a kétkezi melósok szerepe is, most már nem kell évszázadokon keresztül robotolniuk a földjeinken. Minden építőegység három fejlesztést hozhat létre,

ezután elfogy az emberanyag, és gyártathatunk újat. A farmok, a bányák, az ültetvények és a többi fejlesztés azonban inentől kezdve önjáró, csak akkor kell hozzányúlni, ha támadás éri a várost, és az ellenséges katonák fosztogatásba kezdtek. Az út- és a vasútépítés fárasztó és lélekölő munkáját a kereskedelmi karavánok vették le a vállunkról, nekünk csak az a dolgunk, hogy létrehozunk egy karavánt, kijelöljük neki a célállomást, majd az automatikusan nekiáll kereskedni, és közben járulékos nyereségként még egy utat is épít ahhoz a városhoz. A különféle negyedek létrehozása igazán ötletes újításnak tűnik, de azért számítsunk arra, hogy a későbbi korokban igencsak főni fog a fejünk, hogy melyik farmot vagy ültetvényt dózeroljuk le annak érdekében, hogy legyen elegendő hely az új szórakoztatónegyednek vagy éppen az űrközpontnak. A népességnövekedést az élelem mellett a lakhatás és a luxuscikkek is befolyásolják. Hiába van mit enni, ha egyszer nincs hol álomra hajtani a fejünket, és nincs szórakozási lehetőségünk. Ezek mikromenedzselése jó mókának tűnik, de aztán, amikor van egy húsz nagyvárosból álló birodalmunk, amely éppen két nagyhatalommal vív élet-halál harcot komoly hadseregekkel, akkor bizony teszünk arra, hogy az egyik városunk szegénynegyedében akadozik a melegvízellátás.



” KÜLÖN PIROS PONT A KÉSZÍTŐKNEK SEAN BEAN HANGJÁNAK FELHASZNÁLÁSÁÉRT, ÉRDEMES VÉGIGFÜLELNI A KOMMENTÁRT, AMIKOR VALAMI FONTOS FELFEDEZÉS TÖRTÉNIK

HATHATÓS TUDOMÁNY

A fejlesztés is kapott egy kis ráncfelvarrást; véleményem szerint előnyére vált, hogy szétválasztották a technikai és a társadalmi fejlesztéseket. A tudományos és társadalmi központokban megtermelt tudás és kultúra segítségével folyamatosan új technológiákat és társadalmi ideákat fejleszthetünk ki. Ezek aztán idővel új találmányokban, illetve társadalmi vívmányokban jelennek meg, amelyek együttesen viszik előre civilizációinkat. Újdonság továbbá a találmányok bevezetésének felgyorsítása. Tegyük fel, hogy szeretnénk kifejleszteni a rádiót, amely elengedhetetlen a fejlett repülés felfedezéséhez. Választhatjuk azt az utat, hogy minden erőforrásunkat a rádió kifejlesztésére fordítjuk, de dönthetünk úgy is, hogy beszerzünk három kétfedélű vadászgépet. Ekkor a rádió feltalálása hirtelen feleannyi időbe és energiába kerül, mivel a kezdetleges vadászgépek meglete adott egy nagy lökést a tudósoknak. Szinte valamennyi találmányhoz tartozik egy hasonló kiskapu, érdemes kicsit előregondolkozni ezen a téren is, nagyon sok erőforrást megtakaríthatunk ezzel a módszerrel. Újra kinevezhetünk kormányokat, illetve kialakíthatjuk az ezekhez passzoló po-

litikánkat. Ezt egy jópofa kártyarendszerrel oldották meg a fejlesztők, körülbelül hetven különböző politikai kártyából választhatunk. A különféle kormányok egészen más politikát tesznek lehetővé, a fasiszták értelemszerűen katonapolitikát folytatnak leginkább, ezekből a politikai kártyákból használhatunk fel a legtöbbet. A demokratikus kormányok inkább gazdasági téren jeleskednek igazán; még szerencse, hogy a politikai helyzettől függően válthatunk kormányt is, végül szükség esetén a kommunistákkal is ki lehet egyezni, főként, ha három nagy hatalom masírozik határainkon.

HATÁROK NÉLKÜL

Számtalan egyéb apró újítás kapott még helyet a játékban. Ezek nagy részét valamilyen formában már láthatuk az előző kiegészítőkből, most viszont szépen beleillesztették őket az alapjátékba. Fontos szerepet kaptak a független városállamok, illetve az ott élő küldöttségek; ismét lesznek kémek, és kereskedőink is folyamatosan szállítják a pletykákat az idegen civilizációkról; a kimagasló tudású művészek és tudósok egyedi képességekkel rendelkeznek mostantól; vallásháborúkat is indíthatunk a misszionáriusok és az

apostolok segítségével, és persze a jó öreg barbárok is visszatérnek kicsivel szervezettebb formában. Az új grafikus motorral teljes mértékben megvagyok elégedve, eltűntek a hosszú várakozási idők a körök között, másodpercek alatt meghozza a gép a döntését, nem kell hosszú perceket keresztül bámulni a képernyőt, és most már forgathatjuk is a térképet tetszés szerint. Buggal nem igazán találkoztam, eddig olyan 28 órát tettem a játékba, két nagy győzelmet arattam, de azért érzem, hogy ez csak a jéghegy csúcsa, ennél sokkal mélyebb játékmecanikák is felfedezésre várnak még. Külön piros pont a készítőknél Sean Bean hangjának felhasználásáért, érdemes végighallgatni a kommentárt, amikor valami fontos felfedezés történik.

A *Civilization VI* jó játék, jobb mint amilyen a *Civilization V* volt a megjelenésekor, de nem üti meg azt a szintet, amit a két kiegészítővel elért az ötödik rész. Ettől függetlenül pillanatnyilag ez a legjobb 4X-stratégia a piacon, erről nem is akarunk vitát nyitni. Érdeklődve várjuk, mit tud belepakolni a Firaxis Games a kiegészítőkből, komoly munka lesz ezt a nagyszerű játékot egy magasabb szintre emelni.

Mocsy

HARDVER

Intel Core i3 2,5 GHz/AMD Phenom II 2,6 GHz; 4 GB RAM; 1 GB AMD 5570/Nvidia 450; DirectX 11; 12 GB HDD

- + új grafikus motor
- + rengeteg újítás
- + Sean Bean hangja
- bumfordi MI
- mikromenedzsment

MOCSY
HATalmas!

90

Lara ünnepi ruhája

RISE OF THE TOMB RAIDER: 20 YEAR CELEBRATION



LEHET, HOGY NEKTEK OTT AZ UNCHARTED, DE NEKÜNK ITT VAN HELYETTE A TOMB RAIDER – mondogatták korábban azok az Xbox One-játékosok, akik már nem tudtak jobb érvert felhozni saját platformjuk mellett egy elfajult konzolháborús vitában, és egészen mostanáig igazuk is volt, hiszen a *Rise of the Tomb Raider* a Microsoft erőteljes pénzügyi támogatásának köszönhetően csak közel egyéves csúszással érkezett meg a Sony konzoljára. Azért nem kell őket rögtön egy lapon emlegetni az ördöggel, a kékeknek is vannak hasonló akcióik, de az újraindított *Tomb Raider* franchise második részének időszakos exkluzivitása eléggé megosztotta a játékosársadalmat. Persze a tapasztaltabbak tisztában voltak vele, hogy Lara Croft előbbutóbb PlayStation 4-re látogat majd, és amikor ez végre megtörténik, akkor a Square Enix mindent megtesz annak érdekében, hogy lenyűgözze a vásárlókat. Így is lett.

DUGIG TÖMVE TARTALOMMAL
A késve érkező PC-s portok teszt példányai általában nálam kötnek ki, ezek véleményezése pedig nem túl hálás feladat, hiszen viszonylag ritkán fordul elő, hogy érdemi (vagy egyáltalán bármilyen) fejlődés tapasztalható a konzolos változatokhoz képest. Mivel a sztorit, a karakterfejlődést, a játékme-

INFO
Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Crystal Dynamics**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden Az egy évvel ezelőtt megjelent *Rise of the Tomb Raider* PlayStation 4-es portja, amely az összes DLC mellett egyéb extrákat is tartalmaz. **PEGI 18+**

net sajátosságait, a technikai újításokat, a látványt és a zenei aláfestést Chava tavaly ilyenkor már értékelte, alapesetben megint nem lennének könnyű helyzetben, de mivel ezúttal nem egy egyszerű portról, hanem – mint ahogy az a címben is látható – a húszéves ünnepi kiadásról van szó, akad azért extra tartalom.

A PlayStation 4-es változat az összes DLC-t tartalmazza, ráadásul a korábban megjelent *Cold Darkness Awakened* és *Baba Yaga: The Temple of the Witch* csomagok mellett egy újabb szállal színesíti a sztorit. A *Blood Ties* DLC-ben felfedezhetjük a Croft-birtok legrejtettebb zugait is, hogy többet megtudjunk Lara szüleiéről és a fiatal sírrabló előéletéről. Ez a rész pusztán a felfedezésről szól, egyáltalán nincs benne harc, a hátramaradt levelek, dokumentumok vagy hangszalagok segítségével azonban sokkal mélyebben megismerhetjük magát a karaktert. A legapróbb részletekig kidolgozott kúriában bőven akad felfedezni való, és ha óriási titkokra nem is derül fény, akik szeretnék behatóbban megismerni Lara lelki világát, azoknak mindenképp érdemes körbesétálniuk a kihalt folyosókon.

Ez a rész már alapesetben is kifejezetten izgalmas, azonban ha valaki egy PlayStation VR-headsettel is rendelkezik (mivel itthon hivatalosan csak januárban jelenik meg az eszköz, valószínűleg nem túl sok ilyen olvasónk van), az a virtuális valóságban is felfedezheti a villa rejtett titkait. Komfortmódban nem tudunk a megszokottak szerint mozogni: egyszerűen csak ki kell jelölnünk

egy pontot, majd Lara egy gombnyomásra odateleportál. Ez a leggyorsabb – és ahogy a neve is mutatja – legkényelmesebb módja a közlekedésnek, de ha valaki szeretne ennélfelül szabadabban mozogni, az kipróbálhatja a másik játékmódot is, amelyben a hagyományos kontrolleres irányítást kapjuk belső nézetből.

ELDURVUL A HELYZET

Az izgalmak akkor kezdődnek, amikor betöltjük a *Lara's Nightmare* csomagot, amely szintén a Croft-birtokon játszódik, kényelmes sétálgatás helyett azonban ezúttal dühös zombik elől kell menekülnünk a koromsötét folyosókon. Az éles kézigránattal szaladgáló szörnyetegektől a teljes páncélba öltözött démonokig számos különböző ellenfél vár ránk az újrajátszható rémálomban, amelynek teljesítése közel fél órát vesz igénybe. Mivel a *Rise of the Tomb Raider* nem a harcrendszere miatt írta be magát a játéktörténelembe, akinek ez már az alapjátékban sem jött be, annak ez a DLC sem fog különösebben tetszeni. A már jól ismert Endurance módot is sikerült felturbóznia, ezúttal ugyanis egy barátunkkal karöltve, online kooperatív módban is megpróbálhatunk minél tovább életben maradni a szibériai vadonban, ami egészen új megvilágításba helyezi a sokak által kedvelt játékmódot.

A Crystal Dynamics fejlesztői szerették volna, ha nemcsak az extra tartalmak, hanem maga a kampány is lekötne azokat a játékosokat, akik egy másik platformon már végigjátszották azt. Ha valaki könnyedebb szóra-



PlayStation 4 ide vagy oda, a medve továbbra sem játék

MÉG EGY KIS KAKAÓ

Mire ezt a lapot a kezetekbe veszitek, már megjelent a felturbózott hardverrel szerelt PlayStation 4 Pro, amely 4K felbontással és HDR-támogatással futtatja a *Rise of the Tomb Raider*-t, de ha valaki hajlandó feláldozni a felbontást, akár 60 fps-ben is felfedezheti Szibériát.

Nem is gondolná az ember, mennyi mókás helyzetet szül, ha kicseréljük Lara modelljét



Az egyébként is gyönyörű átvezetőket most még nagyobb felbontásban élvezhetjük



CROFT-BIRTOKON JÁRTAM

A PlayStation 4-tulajdonosok megvárását a Crystal Dynamics sokféle módon igyekszik kompenzálni, például csak ők próbálhatják ki a VR-módot. Ez tulajdonképpen a Blood Ties DLC átalakított változata, amelyben a Croft-birtokot bejárva kutathatunk titkok után. Álva ajánlott és érdemes játszani, mert tényleg olyan, mintha Lara szerepében volnánk: közel hajolhatunk bármihez, a DualShock 4-gyel forgathatjuk a tárgyakat, és az irányítást is jól megoldották. Sosem éreztük még a kúriát ilyen kísérleti-esnek.

HARDVER

Windows 7; Intel Core i3-2100; 6 GB RAM; Nvidia GTX 650 2GB/AMD HD7770 2GB; 25 GB HDD

- remek játékmenet
- gyönyörű látvány
- rengeteg tartalom
- lomha irányítás

KACI

Ennél jobb már nem lesz.

92



Olyan apró részletekben látszik a grafikai fejlődés, mint a tükröződő felületek részletessége

kozást keres, és nem mellesleg nagy rajongója a Tomb Raider franchise-nak, az Lara modelljét lecserélheti az öt klasszikus karaktermodell egyikére, így részese lehet olyan felejthetetlen pillanatoknak, mint amikor a hihetlenül részletesen kidolgozott átvezetőbe besétál a 15 évvel ezelőtti, teljesen szögletes Lara, és szájmozgás nélkül beszélget. Természetesen a hardcore játékosok sem maradhat ki a szórásból, őket az Extreme Survivor nehézség várja, amelyben egyáltalán nincsenek checkpointok, így csak akkor tudunk menteni, ha összegyűjtünk elég alapanyagot, hogy meggyűjtsuk a következő táborfüzet, már ha egyáltalán életben maradunk addig.

EGY PICIT MÉG SZEBB

Akárcsak az Xbox One-os változat esetében, ezúttal is full HD felbontással és másodpercenkénti 30 képkockával van dolgunk. Az fps-szám ugyanolyan stabil, a PlayStation 4 extra erőforrásait kihasználva azonban sikerült még szebbé tenni az egyébként sem csúnya játékot. Az élsimítás, a fények és a tükröződő felületek is kidolgozottabbak, de az igazi különbséget az árnyékok jelentik. Emellett a valós időben renderelt átvezető felbontását is sikerült feltornáznai, így a korábban látott

1440×1080 pixel helyett ezeket a jeleneteket is full HD-ban élvezhetjük. Az irányítással kapcsolatos problémákat sajnos nem sikerült orvosolni, így, akárcsak az Xbox One-os verzió esetében, Lara itt is lassabban reagál a parancsainkra, mint a PC-s vagy az Xbox 360-as változatban. Ez szerencsére nem nyomja rá nagyon a bélyegét a játékmenetre, de a lövöldözős részeket egy kicsit esztelené teszi. Remélhetőleg a PlayStation 4 Pro hardvere már képes lesz felgyorsítani Lara reakcióidejét.

MEGÉRI AZ ÁRÁT

Nem is emlékszem, mikor kaptunk utoljára AAA játékot, amit ilyen durván megpakoltak tartalommal. Persze érthető, hogy valamivel juszitifikálni kellett a 60 dolláros árat közel egy évvel az eredeti megjelenés után, de szerencsére a fejlesztők nem érték be egy „Game of the Year” kiadással, hanem olyan extrákkal is készültek, amelyek minden PlayStation 4-tulajdonos számára gyakorlatilag kötelező vétellé teszik a Rise of the Tomb Raider. Emellett azoknak is érdemes újra elővenni Lara Croft kalandjait, akik valamilyen platformon már végigjátszották a kampányt, ezt pedig nagyon kevés játék mondhatja el magáról.

Kaci

NEM IS EMLÉKSZEM, MIKOR KAPTUNK UTOLJÁRA AAA JÁTÉKOT, AMIT ILYEN DURVÁN MEGPAKOLTAK TARTALOMMAL



A Croft-birtok számos meglepetést tartogat Lara számára

Hősnőnknek elég durva rémálmokkal kell szembenéznie

HA TE MONDOD

Scot Amos executive producer, Crystal Dynamics: „Mindenképp szerettünk volna valami különlegessel előrukkolni a franchise huszadik születésnapjára, ezért döntöttünk a Croft-birtok mellett, amely központi része Lara életének.”

Teszt

» THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION

A széria hagyományainak megfelelően szorult helyzetben lévő rabként kezdünk

GameStar
AZ EREDETI KIADÁS
TESZTJÉT KERESD
A 2011/12-ES
GAMESTARBAN

Helyenként egész mutatós lett a remaster

MINDENKI EGYENLŐ

Legalábbis ezzel indokolja a Bethesda, hogy magává teszi a játékiparban egyre inkább teret hódító gyakorlatot, miszerint csak a megjelenéssel párhuzamosan küldi ki a sajtópéldányokat. Ennek következtében a kiadó játékaikról a jövőben nem jelennek meg tesztek a premier napja előtt.

Mégis mi baj lehet abból, ha beszélünk egy sárkánynak?



Kiáltsd, remaster!

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION

ÚGY TARTJÁK, AZ IDŐ MEGSZÉPÍTI AZ EMLÉKEKET. Meg sem tudom számolni, hány alkalommal ért utol a keserű csalódás, mikor kiderült, hogy a fejemben élő emlékkép egy adott játékról köszönőviszonyban sincs a rideg valósággal. Nem elég, hogy a küllemük sokat veszít csillogásából az évek során, sok esetben a mára meghaladott játékmekanikai megoldásaik révén ha lehet, még inkább elavultnak tűnhetnek. Éppen ezért voltam kíváncsi arra, hogy a 2011 legjobbjának választott *Skyrim* mennyire tudott ellenállni az idő vasfogának.

A SÁRKÁNSZÜLÖTT ÚJ RUHÁJA

A filmekkel ellentétben a játékok túlnyomó többsége kimondottan csúnyán öregszik, jellemzően azokat a darabokat viseli meg kevésbé az idő múlása, amelyek grafikusai nem az akkoriban elérhető legrealisztikusabb ábrázolásra törekedtek, hanem inkább valamilyen művészi hatást hagytak érvényesülni. Márpedig a *The Elder Scrolls* széria ötödik számozott felvonását már megjelenésekor kritika érte külalakja miatt. No nem a kora középkori skandináv motívumok vagy az aprólékosan megtervezett és gondosan kialakított gigászi játékvilág okán. Sokkal inkább a karakterek kidolgozottsága és animációi váltották ki a szakma és a játékosok rosszallását. Tegyük hozzá, okkal.

A probléma forrása nem más volt, mint a játék motorja, az időtlen idők óta toldozott-foldozott Gamebryo. Igaz ugyan, hogy időközben átkeresztelték, de attól még a Creation alapjai nem változtak, és a kisebb-nagyobb fejlesztések ellenére máig a

INFO
Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **Bethesda Game Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Szépsészeti beavatkozás után új platformokon hódít a sokak által etalonnak tartott szerepjáték.
PEGI 18+

mozgásanimáció az Achilles-sarka. És mivel a *Special Edition* érintő botokkezelés csupán felületi volt, továbbra is azt tapasztaljuk, hogy a két-, négy- vagy többlábúak mozgása darabos. Természetesen a régi bugok és glitchek jelentős hányada is visszaköszön a felújított kiadásban, ne lepődjünk meg azon, ha egymásba lógó tereptárgyakat, pár centivel a talaj felett szökellő kecskéket vagy térdig a textúrába süppedt óriásokat látunk.

Mindazonáltal a PS4- és X0-konzolokon natív full HD felbontás mellett másodpercenként egyaránt 30-30 képkockát produkáló *Skyrim* csak profitált valamit az erősebb hardverekből. Észrevehetően megnőtt a látótávolság, a tereptárgyak végre nem az orruk előtt bukkannak elő a semmiből, javult a bevilágítás és az árnyékolás, dúsabbá vált a növényzet. Ráadásul minden frissítés ingyen a miénk lehet PC-n. Nem úgy konzolon, ahol még csak kedvezményt sem kapnak az előző generációs kiadás tulajdonosai, sőt ugyanannyit kell fizetniük érte, mint egy vadonatúj játékért.

MADARAT TOLLÁRÓL, JÁTÉKOT MODJÁRÓL

Már a konzolos *Fallout 4* kapcsán is futott egy kört a Bethesda a rajongói tartalmakkal, ezért nem okozott igazán nagy meglepetést, hogy a *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* is modtámogatásban részesül. Érdekes, hogy a két platformgyártó eltérő feltételekkel ment bele a dologba; PS4-en mindössze 1 GB-hely jut erre, miközben Xbox One-on az ötszöröséből gazdálkodhatunk. Nem csoda, hogy a cikk írásának pillanatában közel kétszer annyi

(628 db) mod érhető el a Microsoft konzoljára, mint a kékekére (373). Sőt ez utóbbira külső asseketek sem lehet feltölteni, ami tovább szűkíti a szóba jöhető tartalmak körét. Emiatt a játékosok jelentős hányada ki marad a bugokat javító (Unofficial Skyrim Special Edition Patch), extra párbeszédopciókat (Relationship Dialog Overhaul), új küldetéseket (The Forgotten City) és helyszíneket (Falskaar) kínáló modokból. Minden hivatalos és rajongói adaléktól függetlenül megállapíthatjuk, hogy a *Skyrim* küllemén meglátszik az évek múlása, de ha túltesszük magunkat az első sokkon, és elkezdünk játszani vele, néhány óra múlva már érezzük a vonzását, és egyre inkább a nehezünkre esik otthagyni egy újabb, szebb játék kedvéért.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit); Intel i5-750/
AMD Phenom II X4-945; 8 GB RAM;
Nvidia GTX 470 1 GB/AMD HD 7870 2
GB; 12 GB HDD

- + még mindig képes magával ragadni
- + modtámogatás konzolon
- + PC-n ingyenes frissítés
- felújítva sem néz ki úgy, mint ahogy emlékeinkben élt
- drága konzolos kiadás
- nincs meg a 60 fps

CHAVALIER
Ráncosodik a sárkány.

75

576 KByte

TÖBB, MINT 25 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

Válts most Xbox One S konzolra!



Számítsd be régi Xbox One
vagy PS4 konzolodat és vedd meg új
Xbox One S konzolodat
70 000 Ft kedvezménnyel!

Számítsd be megunt Xbox 360
vagy PS3 konzolodat és vedd meg
új Xbox One S konzolodat több mint
40 000 Ft kedvezménnyel!

*a csereakció csak novemberben vehető igénybe és más akcióval nem összehasonlítható



576 KByte Xbox kezdőcsomag

Turbózd fel Xbox One gépcsomagod, és élvezd gondtalanul az ünnepeket. Vásárolj gépcsomagod mellé egy több mint **50 000 Ft** értékű kezdőcsomagot, mindössze **9 999 Ft-ért!**



A használt konzol beszámítási akció nem összehasonlítható az 576 KByte Xbox kezdőcsomag vásárlással.

A biztonságos erőszak a legjobb erőszak

WWE 2K17



INFO

Kiadó **2K Sports**
Fejlesztő **Yuke's, Visual Concepts**
Platform
PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Idén is be-
bújhatunk a pankráció
sztárjainak bőrébe,
hogy sérülésmentes
módon bánjunk el
felebarátainkkal.
PEGI 16+

IGAZÁN MEGOSZTÓ DOLOG A PANKRÁCIÓ. Rengetegen rajonganak érte, de akik nem ismerik, helyből lenéznek, mert előre megírt története van, közben mégis sportként próbálja eladni magát. Órákig tudnám ecsetelni, miért csodálatos dolog, de inkább beszéljünk a játékról. Itt már nem kell aggódní azért, hogy mi van előre lezsírozva és mi nincs, mert maga a játék egyértelműen a sportra helyezi a hangsúlyt, de a kötelező dramaturgiát is megpróbálja megtartani, kisebb-nagyobb sikerrel.

TÖRTÉNET ÉS EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

A játék egyik legnagyobb hibáját tulajdonképpen nem lehet felróni a készítőknél: a *WWE 2K17* nem tükrözi a WWE világának a cím megjelenésekor érvényes helyzetét. Az összes, ősszel megjelenő sportjátéknál meghúznak egy határidőt, ameddig figyelembe veszik a sportág változásait, de azon a ponton túl már nem törődnek vele. Amíg ez más sportjátéknál mindössze egy-két igazolás kimaradásával jár, addig a pankráció világában mindent felforgató események történhetnek. Az idei év legnagyobb eseménye egyértelműen a RAW és SmackDown brandek szétválasztása volt, ami a játékban nem jelenik meg. Mindenki a WWE lobbója alatt egyesül, és nem tartozik külön a piros vagy a kék

műsorhoz. Ez a játék egyik legfájóbb pontja, de nem szabad miatta haragudni szegény fejlesztőkre, hiszen határidőre kell dolgozniuk. A Showcase mód hiánya miatt azonban már felemelhetjük a hangunkat. Ezzel a játékmóddal keretes írásunkban részletesebben is megismerkedhetünk, de a 2K pankrációs játékaiknak egyik legnépszerűbb elemét most egy az egyben kihagyták.

Sajnos a MyCareer mód sem esett át anynyi finomításon, hogy kitöltse a Showcase elhagyása miatt keletkezett űrt. A játék tutorialja és a kezdés még nagyon hangulatos: az edzőkomplexumban elsajátítjuk mindazt, amire a későbbiekben szükségünk lesz, így megtanuljuk a harc alapjait, a helyzetek megfordítását, a feladatás minijátékát és az interaktív promók működését is. Ez utóbbi sajnos nagyon rosszul sikerült, de erről majd egy kicsit később. A tutorial után még bennünk van az izgalom, hogy végre a nagy ligában küzdhetünk, és valóban van egy-két érdekes esemény a sztoriban, de hosszú távon sajnos nem nyújt sokat a karriermód. Egyik harc után jön a másik, fejlődünk kicsit, és apránként közelítünk egy bajnoki öv megszerzéséhez. Védekezhetnénk azzal, hogy a sportjátékokban maga a sport a lényeg, de a pankráció műfaja pont annyira színház, mint akrobatikus tevékenység, ezért ez a monotonitás nem megbocsátható, főleg abban az évben nem, amelyikben a *FIFA* egy kifejezetten élvezetes történeti móddal rukkolt elő.

ÚJDONSÁGOK MINDEN FRONTON

Természetesen a fejlesztők ebben az évben is bőven pakoltak újdonságot a játékba. Kezdjük is talán a már említett szöveges promókkal. Maga az ötlet, hogy a történetmódban egy-egy rivalizálást megspékelhettünk verbális harcokkal is, nagyon jó, de sajnos a megvalósítás félresiklott. Amíg tavaly interjúkat adhattunk, és választhattunk a jó vagy a rossz oldalhoz tartozó mondatok közül, amelyeket aztán kicsit átfogalmazva elmondott a karakterünk, addig most egy sokkal rosszabb megközelítést választottak a készítők. A promópárbaj a ringben történik, és most is négy mondatból választhatunk, de ezek sokszor köszönőviszonyban sincsenek azzal, ami végül „kijön a szánon”. Többször előfordult, hogy alávaló gonosz módjára meg akartam fenyegetni az ellenfelemet, és ehhez illő mondatot választottam, de az agresszívnam tűnő egy sorból karakterem egy hatsoros, gyerekes viccet csinált. Nem véletlenül van ám ott az az idézőjel pár sorral feljebb: az a helyzet, hogy a karakterek egyszerűen nem szólnak meg. Mozog a szájuk, fogják a mikrofont, a tömeg éljenez vagy fújol, de a harcosok eközben némán tátognak. Ez elképesztően kiábrándító, és emellett kifejezetten idétlen is, ahogy a pankrátorok hevesen gesztikulálva járatják a szájukat, mi pedig csak a feliratot olvashatjuk. Fontos persze felsorolni a pozitív változásokat is: jöttek új játékmódok, és a régieken is finomítottak egy keveset. Most már akár a közönség soraiban, sőt egy külön meccstí-



SHOWCASE MÓD

Az elmúlt két évben a Showcase mód tagadhatatlan értéke volt a WWE játékoknak. Újraélhettük benne Stone Cold Steve Austin legendás karrierjét, továbbá végigkövethettük Triple H és Shawn Michaels, valamint CM Punk és John Cena ikonikus rivalizálását.



pust választva akár a backstage-ben is harcolhatunk, a cél pedig ellenfelünk teljes leamortizálása; nincs sem pin, sem feladás. Ellenfelünk célba vétele is sokkal egyszerűbb, így a több ember részvételével zajló meccsek sokkal élvezetesebbek lettek az előző részhez képest. A létramérkőzéseket is megoldották, hogy könnyebben el tudjuk helyezni a mászóalkalmatosságokat, a kötélén lógó díjat viszont nehezebb leszedni, mint korábban, így ezt a minijátékot is gyakorolnunk kell. Sokak nagy öröme a sztorimód kapott még egy nagy újítást: mi magunk is Paul Heyman ügyfelévé avanszálhatunk. Arról, hogy ez miért nagy szám, a keretes írásban olvashattok. Sajnos ez sem menti meg a már taglalt MyCareer módot az unalomba fulladástól, de az ötlet nem rossz.

NŐK A HARCIVONALBAN

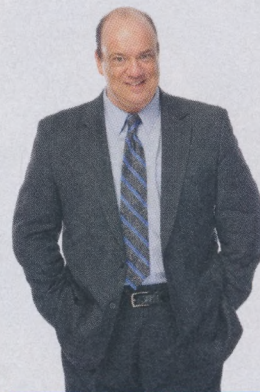
Idén is, mint majd' minden évben a korábbi epizódoknál több új játszható karakter került a játékba. Az összes jelenlegi sztár mellett a múlt nagyjai is képviseltetik magukat, sőt az öreg motorosokból megkapjuk variánsaikát is. A jelenleg aktív pankrátorok közül nemcsak a főligában harcolókat választhatjuk, hanem a tavalyi részhez hasonlóan az NXT feltörekvő csillagait is, és idén végre figyelembe vettek egy nagyon fontos dolgot, nevezetesen, hogy a nők nem egyszerűen kirakati figurák. A nők megítélésével kapcsolatban az elmúlt pár évben komoly problémái voltak a valódi WWE-nek. Inkább modelleket alkalmaztak,

mint atlétákat, és kisebb, egyáltalán nem fontos, párperces szegmenseket kaptak az amúgy 2-3 órás műsorokban. Ez szerencsére elkezdett megváltozni, és mostanra már ott tartunk, hogy a legutóbbi nagy esemény főmeccsét két nő vívta. Ezt az újfajta mentalitást sajnos a tavalyi játék még nem tükrözte: nemcsak hogy alig voltak női karakterek, de még az olyan közönségkedvencek, mint Sasha Banks vagy Charlotte is kimaradtak. Idén már nem követték el ezt a hibát: mind a Raw és a SmackDown, mind az NXT berkein belül ott vannak a női harcosok.

ROVARIRTÓT KELLETT HÍVNOM

A WWE 2K17 sajnos elképesztően bugos. Rossz előjel, ha a legelső meccsen kirepülnek a karakterek a világból, és újra kell indítanom az összecsapást. Később is, majdnem minden második meccsen előmáztak kisebb-nagyobb bogarak. Ez sajnos teljesen ellehetetleníti a kompetitív meccseket online és offline egyaránt.

Kezd szokásommá válni, hogy felsorolok sok-sok negatívumot, aztán elmondom, hogy nem is olyan rossz ez a játék, de mit tehetnék, ebben az esetben is ez a helyzet. Fontos ismerni egy évről évre megjelenő szoftver új kiadványának negatívumait és újdonságait, de nem szeretném minden évben felsorolni azt sem, ami élvezetessé teszi a WWE 2K sorozatot. A zenék, a hangulat és a grafika egyre jobb, és egyre közelebb van a valódi WWE világhoz. A meccsek izgalmasak,



KI IS AZ A PAUL HEYMAN?

Paul Heyman a modern pankrációs világ egyik legkiemelkedőbb alakja, aki rengeteg dolgot adott ennek az iparágban. A casual rajongók elsősorban azért ismerhetik, mert ő fedezett fel és futtatott be olyan közönségkedvenceket, mint CM Punk vagy Brock Lesnar, de minden idők egyik legnépszerűbb pankrátorának, Stone Cold Steve Austinnak is ő egyengette a karrierjét.

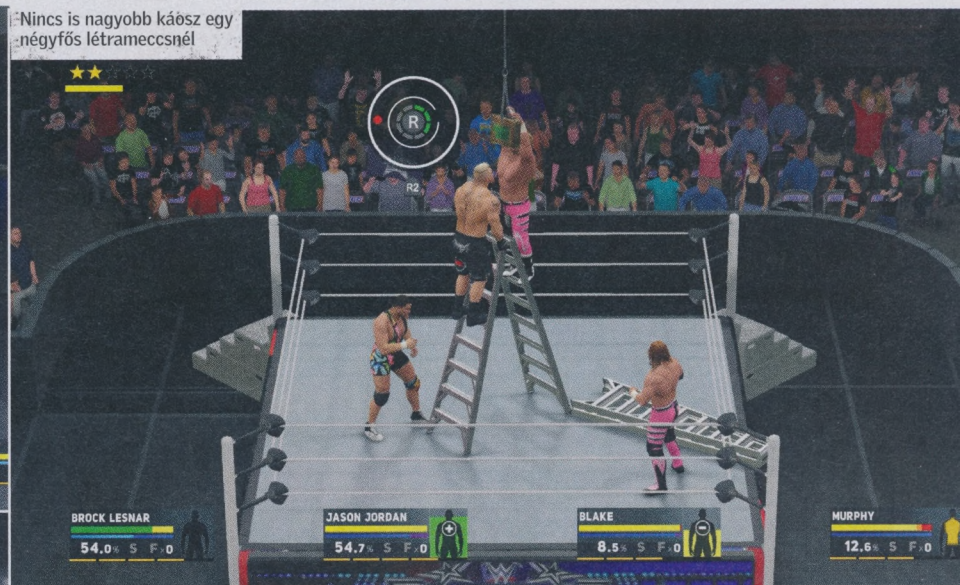
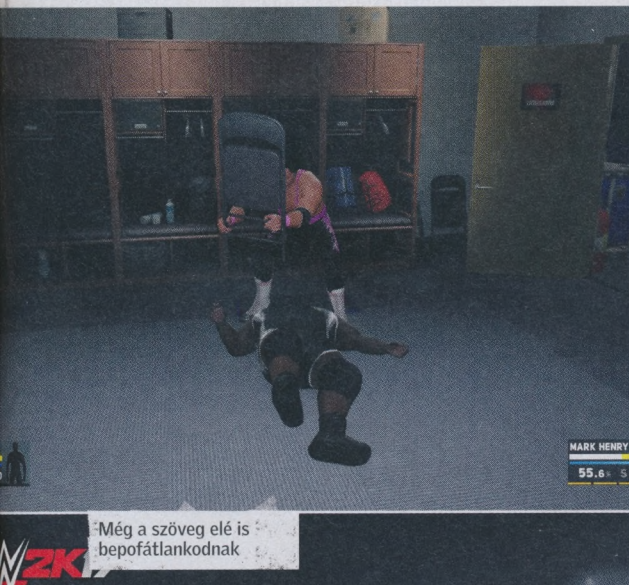
a mozdulatok pedig élethűbbek és látványosabbak, mint valaha. A Universe módban annyi lehetőségünk van, hogy az már szédítő: az alapokhoz nem nyúltak, csak még több tartalommal töltötték meg a játékot. Összegzésként, ha valaki nem pankrációrajongó, akkor nem is értem, hogy keveredett ennek a két oldalnak a végére, de aki szereti az előre megírt bunyók világát, az ezt a játékot is szeretni fogja. Még akkor is, ha nem fejlődött annyit, amennyit fejlődhetett volna az előző részhez képest.

Góczy

+	rengeteg karakter
+	végre figyelmet kapnak a női pankrátorok
+	gyönyörű grafika
+	folyamatosabb harcanimáció
-	borzasztóan bugos
-	a karriermód lapos
-	nincs showcase-mód
-	borzasztó promórendszer

GÓCZA
Amit az egyik kezükkel adnak, azt a másikkal elveszik.

77



MYCAREER

CONTINUE
NEW
LOAD

UNIVERSE

CONTINUE
NEW
LOAD

CREATIONS

SUPERSTAR
MOVE
DANCE
CHAMPIONSHIP
SHOW
ARENA
VIDEO
STORY

IDÉN IS, MINT MAJD' MINDEN ÉVBEN A KORÁBBI EPIZÓDOKNÁL TÖBB ÚJ JÁTSZHATÓ KARAKTER KERÜLT A JÁTÉKBA

Az ördög játszótéren is a rendelkezésünkre áll

SHANE McMAHON
0.0% S F.O

goczag

Van, aki véresen szereti

SHADOW WARRIOR



INFO

Kiadó **Devolver Digital**
 Fejlesztő **Flying Wild Hog**
 Platform **PC**
 Röviden Véget nem érő kaszabolás rengeteg obscén poénnal.
 PEGI 18+

VALAMIKOR 1997 TÁJÉKÁN MÉG ELÉGÉ MÁS VOLT A VIDEOJÁTÉKOK SZERKEZETE, DE AIKKORIBAN PONTOSAN AZT VÁRTUK EL TŐLÜK, AMIT NYÚJTOTTAK.

A *Shadow Warrior* ebben az érásban csapódott be az FPS-ek világába, és bár hatalmas krátert nem ütött, sőt a szaksajtó vegyes érzelmekkel fogadta, a játékosok visszajelzései többségében pozitívak voltak. Gondolkodástól mentes, jobbára a hentesre kihegyezett, akcióban és adrenalinban dús játékmenet egy gránitkeménységű főhőssel, aki úgy küldi haza a másdimenzió-béli lényeket, mintha már pályás korában is pokoli szörnyetegek révét itta volna anyatej helyett.

ITT VAN A MŰLT, EBBEN A JELENBEN

Sejtethető, hogy ami 1997-ben még kiválóan működött, az közel tíz évvel később

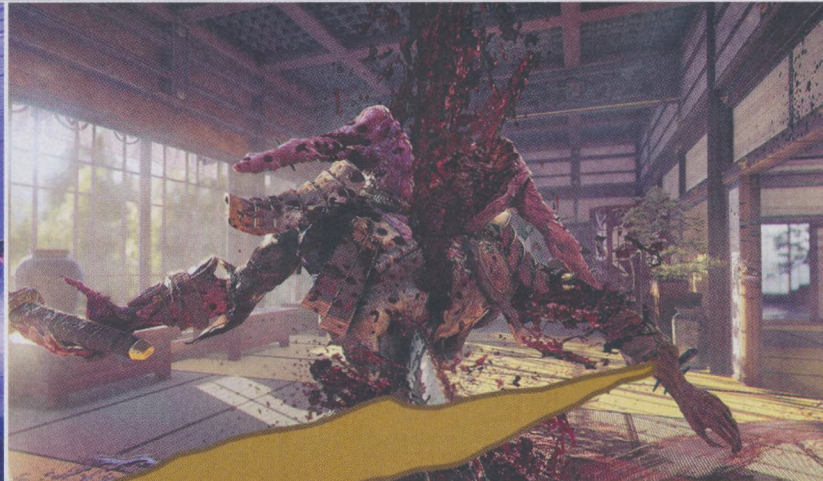
már nem annyira fog, ám ennek ellenére a játék bevállalja, hogy továbbra is a *Doom*, a *Duke*, illetve a kicsit később (2001-ben) érkezett *Serious Sam* által már kitaposott ösvényen halad, megfűszerezve olyan tulajdonságokkal, amelyeket a 21. század megkövetel. Éppen ezért továbbra sem kell lemondanunk a vérgőzös hangulatról, a gondolkodást különösebben nem igénylő kaszabolásról, valamint főhősünk, Lo Wang ultraprimitív, jellemzően a pukizásra és a fallikus dolgokra utaló poénjairól. Az előbb említett klasszikusok egyébként olykor eldugva ugyan, de mégis megtalálhatóak a játékban, és akár tisztelgésnek is tekinthetjük azt, hogy például akad olyan játéktérmi gép az egyik helyszínen, amelyiken a *Serious Sam* megy. Aki nek ezzel problémája van, az csalódní fog, de a *Shadow Warrior 2* hatalmas érdeme, hogy alapvetően nem is igazán akar másnak látszani, mint egy vad akciójátéknak,

nem úgy, mint a *Mafia III*, ami túl nagyot akart markolni, de csupán egy középszerű GTA-klón lett belőle. Ám mégis van egy kis svédcsavar a dologban, mert bár a sztóri és a játékmenet alig bonyolultabb, mint egy elütött varangyos béka lelki világa, azért egyéb tulajdonságaiban igenis vannak gondolkodást igénylő részletek, ám ezekről csak később ejtünk majd szót.

EGYETLEN NŐ VAN A FEJEMBEN

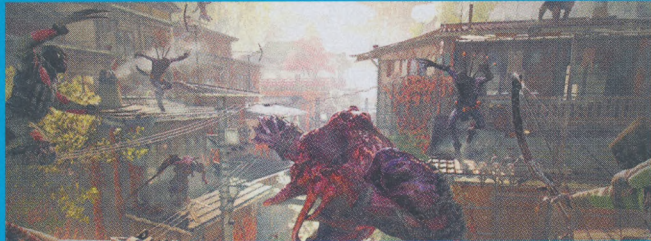
A játék úgy indul, ahogy el is várjuk tőle, vagyis hősiünk, Lo Wang éppen a nyolcvanas évek kőkemény akcióhőseinek kedvenc dallamai mellett száguld kétajtós kupéjával, amikor a pokol fergeteges rémségei úgy döntenek, elrontják a napját, és megdobják a Gyaloggalopp rettegett négy lábujával, vagyis egy nyúllal. Ennek az lesz a vége, hogy Wang lepörög az úttestről, és néhány jól sikerült orsó után autója a kerekeire érkezve elcsi-

Nagyon élvezetes a hentes, de idővel unalmassá válhat



Assassin's Warrior vs. Shadow Creed

Időbe telhet felfedezni, de valójában a tetőkön is viszonylag ügyesen tudunk közlekedni, hiszen nindzsajellegű főszereplőnk ügyesen mászik a falon, és ha netán véletlenül lezuhanna, gombnyomásra valódi Sho Kosugi módjára, egyetlen bukfenccel tompítani képes akár tíz méternyi zuhanást is. Ráadásul mindez irtó menő stílusban.



”**ÚGY HATOL A CSÚFSÁGOK TESTÉBE, HOGY ATTÓL MÉG HASFELMETSZŐ JACKNEK IS KÖNNYBE LABADNA A SZEME**



A grafika egészen csodálatos

tul. Ám hősiünk nem tolerálja jól, ha nyulakkal dobálják, így felcsatolja hátára a katanát, csőre rántja a fegyvereket, és kíméletlenül szétrúgja az összes rémség valagát. Csakhogy e tevékenysége mellett akad még mit csinálnia, így például együtt kell élnie azzal a hölgygyel, aki démoni megszállás alatt áll, és csak úgy menekülhet meg, ha lelke Wang testébe költözik. Nem várt mellékhatás azonban, hogy a nő állandóan beszél, amit főhősünk eleinte nehezen tolerál, ám hamarosan megtanul együtt élni a társbérővel, és hol jobb, hol kevésbé jó poénokkal reagál annak megszólalásaira. Lo Wang egyik legfontosabb jellemzője az, hogy egyébként sem nagyon

foglalkozik mondandójának cizellálásával, így például a világ megmentésén fáradozó Master Smith életfilozófiájából egyetlen jól irányzott mondatnál fingós viccet kanyarít.

SZÍNEK, FORMÁK ÉS VÉGELÁTHATALAN KASZABOLÁS

A játék indítása után azonnal szembeötlik, hogy igazán szép lett a grafika, amit nem úgy kell elképzelni, mint a *The Vanishing of Ethan Carter* esetében, sokkal inkább úgy, hogy nagyon élénkek a színek, gyönyörűek és egyediek a helyszínek, szépen kidolgozottak az ellenfelek. Igazán jól ájtjon az a fajta világ, amiben keverednek a földi és



a pokolbeli események, illetve életformák, ahol ott van a japán kultúra és a fantáziáinkban megjelenő erdős, sziklás, édes kis nyuszikkal tűzdelt függőhidas vidék. Aztán persze megint jön Lo Wang, és letolt nadrággal barnára pingálja az egészet, miközben a „Közhelyszótár kemény főszereplőknek” könyvből felmondja a kötelező trágárságot és a stand up előadásokra jellemző pisi-kaki poénokat. Teszi mindezt úgy, hogy közben hetvennél is több fegyverből válogathatunk annak megfelelően, hogy a közelharcot vagy inkább a tűzpárbajt kedveljük igazán. Aki a kard útját járja, hamar megtapasztalja, hogy az ellenfelek pontosan ott válnak ketté, ahol a penge végighaladt rajtuk, míg a shotgun vallásúak azt, hogy miként szakad cefatokra egy olyan test, amelyet néhány lépésnyi távolságból telepumpálunk söréttel. Sőt, aranyos hibridekkel is találkozhatunk, így például olyan finomságokkal, mint a láncfűrészrel kombinált kétkézes pallos: úgy hatol a csúfságok testébe, hogy attól még hasfelmetsző Jacknek is könnybe labadna a szeme. Sőt, ha mindez nem lenne elég, a nagy mézárásban a testek pénzt, löszert vagy csinos kis relikviákat köpködnek ki magukból, amelyek segítségével gyilkolásképzőjeinknek adhatunk plusz tüzerőt. Mindemellett időről időre szintet is lépünk, ami a tulajdonságaink turbózására felhasználható pontokkal jár.

NEM FELTÉTLENÜL STÍLUSISZTA

Érdekessége a játéknak az, amit az előbb is említettünk, hogy nem csupán az akcióra helyezi a hangsúlyt, hanem belecsempész némi szerepjátékos identitást is, ami meglepetésként érheti azokat, akik semmi mást nem akarnak, csak néhány órán keresztül felhőtlenül gyilkolni, miközben a kilencvenes évek hangulata hús csókot lehel a tarkójukra. Rengeteg gyűjtendő kártya van, amelyek ábrázolásmódja remekül idézi az első részét, és a fejlődési fa is képes összezavarni bárkit, aki nem sűrűn szokott messzebbre nézni a célkeresztben túli világnál. Érdekes megemlíteni a határok közé szorított, de jellegében mégiscsak a sandboxra emlékeztető pályatervezést és térképet, amelyen több emlékküldetést is teljesíthetünk, illetve a különböző területek között némi koncentrációval akár teleporthatunk is (vagyis csak ezt tehetjük).

MÉG EGY NINDZSA IS HIBÁZHAT

Habár a *Shadow Warrior 2* igazán szórakoztató, idővel többeknek unalmassá válhat a vég nélküli gyilkolászás, főleg akkor, ha olyan játékosokról van szó, akik képesek értelmesen elosztani a rendelkezésre álló skillpontokat, és nagyjából odafigyelnek arra, hogy a fegyvereiket is hasonlóan fejlessék. Ilyenkor ugyanis nem igazán okoz problémát az újabb és újabb szörnyekből képzett szökőár visszaverése, míg akik azt sem tudják, hogy mire valók a szobrocskák, olykor komoly bajba kerülhetnek. Elképzelhető az is, hogy akik eltartott kisujjal kortyolják a bort, azok nem biztos, hogy rajonganak majd a baltával faragott poénoért. Ugyanakkor különösebb hibái nincsenek a játéknak, mert a szép grafika ellenére a gépigény teljesen vállalható, és ha tényleg képesek vagyunk a helyén kezelni mindent, amit látunk és hallunk, hosszabb távon is élvezetesenek találhatjuk a wannabe nindzsa akcióit, illetve azt, hogy főhősünk tényleg toronymagasról tesz mindenféle eszméire és mindenkire, akivel csak kapcsolatba kerül.

RG

HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64 bit); Core i3-6300/AMD-A10-5800K; 8 GB RAM; GF GT 560Ti/Radeon HD 6850 1 GB VRAM; 14 GB HDD

- + remek képi világ
- + rengeteg fegyver
- + igazi retró hangulat
- ami nem mindenkinek jön be
- eluntható kaszabolás
- véleményes obszcuritás

RG
Mondj igent a fingós viccek nindzsájára!

83

Teszt

» WRC 6 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

4

84
4



Mintha semmit nem változott volna az előző rész óta

01'18"906

132
5

A szélvédő töreése kritikán aluli, inkább hagyták volna



Immár ki tudjuk törni a kerítést, és nincs betonból a reklámtábla

02'18"076

56
1



DOBD KI AZ AUTOMATÁTI!

A ralis játékokban viszonylag kevesen használnak manuális váltót, de most lehet, hogy szükség lesz rá, mivel az automata idő előtt felkapcsol, visszaváltani pedig nagyon lusta, és van úgy, hogy még 3500-as fordulatonál sem dobja vissza alacsonyabb fokozatba. Ezen pedig akár értékes másodpercek is múlhatnak.

Íme a hatodik nekifutás

WRC 6 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

VALAHOGY MINDEN ÉVBEN AZT REMÉLJÜK, HOGY A WRC SOROZAT LEGÚJABB TAGJA MAJD VÉGRE OLYAN LESZ, AMIÉRT TÉNYLEG SZERETNI LEHET EGY RALIS JÁTÉKOT. Ezért a remény tüze soha nem alszik ki, de a fejlesztők immár második éve próbálják meg sikeresen kioltani.

Amikor a WRC4 megjelent, azt mondtuk: ez már végre egy olyan rész, amire lehet építkezni, mert hasonlít arra, ami a fejünkben van, ha ralis szimulátorra gondolunk. Ám valamiért az ötödik rész fejlesztését a Kylotonn Games kapta meg, és ahogy kell, letördelte az összes előremutató kezdeményezést. De ami még nagyobb baj, hogy a hatodik rész is tőlük jött.

FIÚK, TEGYÜNK BELE VALAMI ÚJATI UGYAN MINEK, FŐNÖK?

Gondolhatjátok azt, hogy semminek nem tudunk örülni, de tévedtek, mert például a *Dirt Rally*nak állva tapsoltunk, és bizony az ő árnycékában minden csak selejt, ami nem nyújt legalább hasonló élményt. De ne úszunk ennyire előre a fikatengerben, inkább lássuk, hogy miben jó a WRC6. Egyrészt abban, hogy egész sokat szépült az előző rész óta, bár a látvány még mindig kicsit olyan, mint amikor az ötvenes kigyerek színezés közben olykor kicsúszik a vonalak által határolt területről. Látszik az igyekezet, és az autók tényleg szépek, a por sem rossz, meg tulajdonképpen az esős szélvédő is szép, csak éppen a *Dirt Rally* ezt még jobban tudta, egy évvel ezelőtt. Ellenben megkapjuk a teljes 2016-



INFO

Kiadó **Bigben Interactive**
Fejlesztő **Kylotonn Racing Games Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Menetrend szerint érkező folytatás, ami semmivel sem jobb az elődjénél.
PEGI 3+

os szezon licenccel, 1:1-ben lemodellezett speciális szakaszostól, kínai versenyestől, és folytatódik a hagyomány a teljes évadokkal, így megint nincs országról országra ugrálás. Van még online ranglistásdi napiheti-havi kihívásokkal, illetve osztott képernyős mód, amely főleg a régi vágású játékosokat ihleti meg. Tetszett, hogy az egyre sárosabb szélvédőt kedvünk szerint takaríthatjuk, és nagyon jó, hogy időnként defektet kapunk, ha nem vagyunk kellően elővigyázatosak a kanyarok levágásával. Illetve mindig nagyon fontos, hogy megfelelően rá lehet hangolódni a pályákra, és ha sikerül az agyunkat tényleg játékos állásba kaptatni, akkor idővel ráérzünk a kanyarok és egyenesek ütemére, ami egyenes út a győzelemhez.

AKAD NÉHÁNY ELNÉZETT KANYAR

Ahol azonban elvrik a játék, ott elég nagyok a sebek, és ebben az a legszomorúbb, hogy már az előző részben is hasonló problémák jelentkeztek, tehát illet volna ezekből tanulni. Egyrészt nem túl ütősek a hangok, de azért nem rosszak. Sokkal komolyabb probléma, hogy az autó még mindig inkább gumicsónak, semmint tonnás vas, a törések pedig elhanyagolhatóak, mint ahogy a becsapódások okozta sérülések is. A legtragikusabb azonban a szélvédő sérülése, ami olyan, mintha vizes szalmaszálak lennének az üvegen, és legkevésbé sem emlékeztetnek repedésekre. Alighanem már a *Test Drive* első részében is szebben pókhálódott az üveg. Akad gond a sötét, ködös helyszínekkel is, mert azokon a távo-

labbi tárgyak minősége olyan, mintha DivX-videót néznénk. Csúnya. Szintén problémás az, egyébként több játékban is kedvelt megoldás, hogy a kanyarív külsejére oda tesznek egy fát, amelynek neki fogunk menni, ha lesodródunk, mint ahogy szemét dolog az út szélére betontuskókat tenni kilométer hosszan, 50 méterenként, mert tuti, hogy bele fogunk állni. Ez lehet, hogy nyavalygásnak tűnik, de egyébként tényleg bosszantó. Lényegében a WRC6 nem más, mint egy kicsit csinosított ötödik rész, amely nemhogy fejlődött volna, de még a korábbi betegségeiből sem gyógyult ki, így viszont teljes áron abszolút a nem ajánlott kategóriába tartozik.

RG

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Core i3/Phenom II X2; 4 GB RAM; GTX 650/HD 7750; 20 GB HDD

- + licenckel
- + valódi pályák
- + szép autók
- nulla fejlődés
- béna törés
- csúnyácska sötét hátterek

RG

Talán majd a következő.

63

The Pokémon displayed come from various Pokémon products, not all of them are available in the games displayed. © 2016 Pokémon. © 1995-2016 Nintendo/Creatures Inc. GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.



1996-től egészen mostanáig

Minden kaland a Pokémon Sun és Pokémon Moon játékokhoz vezetett



Elérhető a Nintendo eShop kínálatából



A játék, ami Forza is lehetne

RIDE 2



INFO

Kiadó **Milestone**
Fejlesztő **Milestone Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A Milestone mellékprojektje, amelyben a motorok és öltözékek licencltek, de nem kötik a MotoGP korlátai.

PEGI 3+

KIS TÚLZÁSSAL ÚGY „TET-TE TÖNKRE” A FORZA SO-ROZAT LEGUTÓBBI HÁ-ROM RÉSZÉ A VERSENYJÁTÉKO-KAT, MINT A GRAND THEFT AUTO V A SANDBOXOKAT.

Vannak más jó játékok mindkét kategóriában, de ezek szintjét egyik sem üti meg. Persze nem baj, nem is kell, és ismerve a körülményeket, vagyis más nagy kiadók, fejlesztőcsapatok működését, nem is lehet; viszont jöhet bármilyen játék, és lehet az akár milyen élvezetes, az emberben mégis ott motoszkál, hogy jó-jó, de nem olyan jó. A *Forza Horizon 3* után emiatt nehezen szántam rá magam a *Ride 2* tesztelésére, és az is megnehezítette a dolgomat, hogy a Milestone játékaik minősége már évek óta kiszámítható. Miután belevágtam, kellemes meglepetés ért: a játék nem csak elődjéhez képest lépett hatalmasat előre, de a sorozat ezzel olyan úton indult el, amelyen továbbhaladva simán kiérdemelheti a „motoros *Forza*” címet. Legalábbis amíg a *Forza* játékokba meg nem érkeznek a motorok.

konceptióját tekintve legfeljebb az elmúlt évtizedben állta volna meg a helyét, a második már átvett egy csomó, modern versenyjátékokban megtalálható elemet, amittől sokkal fogyaszthatóbbá vált. Elvetették például a klasszikus jellegű karrimódot, helyette évadokban versenyzünk. Minden évadban nyolc megmérettetésen kell eredményt elérnünk, és mi választhatjuk meg, mely versenyeket akarjuk teljesíteni. Persze eleinte csak olyanokban indulhatunk, amelyekhez motort is tudunk vásárolni, de az első egy-két menet után már gyorsan jön a pénz. A készítők négy szintet határoztak meg a motorok teljesítménye alapján, ezeken belül válogathatunk a különböző motortípusok, majd versenyek között. Motorokból óriási a választék, esetben 177 licenclt vas közül válogathatunk, de a megjelenéstől fogva elérhető DLC-vel növelhető a kínálat. A kisebb, 125 köbcentis járgányoktól a durva versenymotorokig minden van, még elektromosak is, melyek közül a 270 km/h-s végsebességre képes Lightning LS 218 gyorsan a kedvencem lett a maga durva teljesítményével és mégis diszkrét, zümmögő hangjával. A különböző kategóriák képviselői teljesen másképp viselkednek, a könnyebben forduló supermoto motorokat például sokkal nehezebb volt megtanulni jól kezelni, mint a versenymotorokat. A Milestone csapata – tőle megszokott módon – mindegyiket nagyon aprólékosan és pontosan alkotta meg, gyönyörűek mind a menüben, mind verseny közben, belső és külső nézet-



ből egyaránt. Csilloghatnának jobban, persze, és nagyra értékelném, ha az árnyékok nem lennének olyan rettenetesen recések, mint amilyenek, de már lemondtam arról, hogy látványban jelentős előrelépés történik, úgyhogy ezzel is ki tudtam békülni. Na jó, igazából nem tettem le róla, de hiú reményeket sem táplálok. A világtúrás során főleg klasszikus jellegű versenyekben vehetünk részt, amelyekben értelemszerűen az a feladat, hogy mindenki előtt beérjünk a célba. Vegyesen kínál a játék a valóságban is létező (és lényegében a MotoGP-ből, illetve idén a *Valentino Rossi: The Game*-ből átvett), hagyományos versenypályákat, valamint saját, a Milestone által kitalált, környezetükben, kialakításukban annak az országnak vagy városnak a látványához illeszkedő utakat, amelyekben elhelyezték őket. A görög, norvég és indonéz erdőségek első ránézésre egészen hasonlóak, csak van, amelyik kacifántosabb, illetve nem ugyanazt láthatjuk a távolban. Japán, Franciaország, Milánó és Miami pályái elütnek ezektől, de jobban örültem volna nagyobb változatosságnak, illetve alapvetően annak, ha az utcai pályákból adnak többet, nem pedig azokból, amelyeken egyébként a MotoGP-ben is mehetünk. Azért azt tudni kell, és valószínűleg ti is érzitek, hogy a motoros játékok piaca nem nagy, a *Ride*-ot alighanem nagymértékben ugyanazok veszik meg, mint a MotoGP-t, és ugyan a két játék hangulatában, módjaiban, felépítésében eltér egymástól, jobb volna, ha a *Ride* még a mostaninál is egye-



Ha a gyorsulási verseny kezdetén eltaláljuk a váltás ütemét, utána már csak gyönyörködnünk kell a tájban

HAJTANI AKAROM A KERÉKPÁROM

Az egyébként már a nyáron megjelent *Valentino Rossi: The Game* is adott némi reményt, ugyanis látszott rajta, hogy a fejlesztőcsapat sokat dolgozott vele, és ennek következtében jobb is lett, mint a tavalyi *MotoGP* rész. Míg az első *Ride*



Esőben az erdő nagyon kísérteties

HA 177 SEM ELÉG

A *Ride 2* alapvetően is nagyon sok motort kínál, de aki akar még, vehet továbbiakat. DLC-k már a megjelenéskor voltak, ami kicsit aggályos, ráadásul pont egy klasszikust, a Suzuki Hayabusát zárták kapu mögé. Ejnye.

Van úgy, hogy elfárad a motoros, és megpihen



Hagyományos versenypályákon is hajthatunk



díbb lenne, és más, nagyobb közönséget is megszólítana.

NEM SZERETNÉK BÓJÁKAT PAKOLNI

A fent említett, hagyományos versenytípus-hoz tartozó futamok közé beszúrtak néhány másféle, de azért nem nagyon elrugaszkodott feladatot is, amelyek egy részét láttuk már korábban. Némelyik azt próbálja megtanítani, hogy az adott pályán mi az ideális útvonal, hogyan érdemes haladni. A Perfect Trajectory mód arról szól, hogy bóják között hasítva jó időeredményt érjünk el (és komoly büntetés jár, ha a bóják által határolt, tiltott területre hajtunk), a Head-to-Headben egy rivális ellen versenyzünk, és megadott idő alatt kell megelőznünk őt, majd pár másodpercig megtartanunk vezető pozíciókat, a Track Day-ben pedig az a feladat, hogy minél több, lassan, kényelmesen pöfögő hétvégi motoros mellett haladjunk el. Mindegyik közül kiténik a Drag, amelyben egyenes pályán megyünk, és a váltó leghatékonyabb használatával győzhetünk. Ezek a különleges(ebb) versenyek hivatottak arra, hogy a játék ne fulladjon unalomba, de a csapat még jobban elengedhetné magát – szlalom, gumipegés és hasonló hiányoznak. A legtöbbet igazából egy nyílt világ használna a Ride 2-nek, ott aztán tényleg mindent lehet, de tudom, hogy nem kis meló egy szórakoztató, nyílt vi-

lágú versenyjátékot elkészíteni, és érthető, ha ez az olasz stúdióknak nem fér bele. A módok közül egyedül a Pairsszel volt bajom. Ebben két versenyző alkot egy csapatot, a versenyek végén pontokat kapnak, és pontjaik összege alapján áll fel a végső rangsor. Ez azért gond, mert míg én első helyen értem célba, a gép által irányított társam 0 ponttal zárt, és ez így csak a harmadik helyre volt elég – a győzelem nem rajtam múlt. Új csapattársakat online játékkal és napi vagy heti kihívások teljesítésével megszerezhető zetonokért lehet feloldani, de ez egy nagyon átgondolatlan, farmolást igénylő koncepció, amihez nem jön meg az ember kedve. Önmagában egyébként a folyamatosan frissülő kihívásokkal nincs gond, sőt, okot adnak arra, hogy a játékosok mindennap visszatérjenek egy-két menet erejéig.

AZ EGYIK SZÍN ELFOGYOTT, A MÁSIKBÓL NEM IS VOLT

A testreszabás továbbra is hiányos, abszurd, hogy motorjaink festését nem alakíthatjuk szabadon, két dizájn közül választhatunk összesen. Ezzel szemben meglepően nagy az öltözékek választéka, licencelt sisakokat, dzsekiket, kesztyűket, csizmákat aggathatunk pilótánkra. A belső tuningolás egy szinten van a Forzaéval – vehetünk újabb váltót, féket, láncot, amelyek növelik a teljesítményt jelző PP-értéket. Ebből igazából nem

KIS CSAPAT, NAGY CÉLOK

A Milestone a legnagyobb és legismertebb olasz játékfejlesztő stúdió. Nincsenek az élvonalban, kizárólag versenyjátékokkal foglalkoznak, idén viszont nagyon rákapcsoltak: a Ride 2 már az ötödik címük ebben az évben a Sébastien Loeb Rally Evo, az MXGP2, a Valentino Rossi: The Game és a Ducati – 90th Anniversary után. 1994-es alapítása óta a csapat soha nem volt ennyire aktív, ráadásul – motoros játékaik esetében – a minőségen is sikerült javítaniuk. Reméljük, folytatják, és felkerülnek a legjobbak közé.

is kell ennél több, a testreszabás tekintetében tényleg csak arra vágyom, hogy ha én narancssárgára akarom színezni a Suzukimat, akkor megtehessem, és ha rózsaszínre, azt is. Mindent egybevéve a Ride 2 sokkal jobb, szórakoztatóbb játék, mint az első rész volt. A látvány nem tökéletes, konzolon néha a framerate is leesik, de az élmény, amit kínál, kielégítő mindazoknak, akik egy kicsit is érdeklődnek a kétkerekűek iránt.

Paca

HARDVER

Windows 7 SPI; Intel i5-2500K 3,3 GHz/
AMD Phenom II X4 850; 4 GB RAM;
GeForce GT640/Radeon HD 6670 1 GB;
33 GB HDD

- karrier mód helyett eseményekre bontott időny
- rengeteg motor
- a járművek kidolgozottsága
- egyre korosabb látvány
- kevés testreszabási lehetőség
- olykor recés textúrák

PACA

A Milestone idén nagyot megy.

83

”A SOROZAT OLYAN ÚTON INDULT EL, AMELYEN TOVÁBBHALADVA SIMÁN KIÉRDemelheti a „MOTOROS FORZA” CÍMET



HA TE MONDOD

Daniele Caso PR-menedzser, Milestone: „A Ride 2-ben ugyan licenceltek a motorok, de minden mással kapcsolatban szabadságot élvezünk.”



A nézők modelljén volna még mit dolgozni, de csak a verseny elején figyelhetjük meg őket ennyire



A belső nézet tökéletes, szinte VR-ért kiált

Teszt

» MINECRAFT: STORY MODE
- EPISODE 8: A JOURNEY'S END?

GameStar

A KORÁBBI EPIZÓDOK
TESZTJEIT KERESD A
2015/12-ES, 2016/01-ES,
06-OS, 07-ES ÉS 08-AS
GAMESTAROKBAN



A végén nem mindenki
lesz boldog

DÖNTÖTTEM, DE MINEK?

A Telltale kalandjátékába többben is azért kötöttek bele korábban, mert a döntéseinknek sokszor semmilyen jelentősége nincs. Ez hatványozottan igaz ebben az epizódban, legtöbbször ugyanis bármelyik irányba indulunk is, a játék azonnal visszatér a kijelölt útra.

Ellenségből lesz
a legjobb barát

Rengeteg az új karakter,
de senkit nem ismerünk meg

Végre vége?

MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 8: A JOURNEY'S END?

GYENGE KEZDÉS UTÁN ERŐS VISSZAESÉS. Talán így lehetne a legjobban leírni a Telltale mincraftos kalandjátékának ívét, amely elég sok problémába ütközött az első évad során. A történet a negyedik rész végére elfogyott, így kénytelenek voltak teljesen új sztorit indítani az utolsó epizóddal, amit aztán a kiegészítők vittek tovább több-kevesebb sikerrel. Bár a fiatalabb generáció valószínűleg jól szórakozott, a Telltale-rajongók által megszokott minőség, a koherens történetvezetés, az izgalmas karakterek és a fajsúlyos döntések szinte mind hiányoztak, így még akkor sem tudtam volna piros pontot adni ezekre az epizódokra, ha nem lettek volna technikai problémák. De általában voltak.

SIETNI, VAGY ELSIETNI

Az utolsó részben ismét egy ismeretlen világba csöppenünk, amelynek lakói börtöntáborokban élnek. Egyetlen esélyük a szabadulásra, ha megnyerik az uralkodó zsarnokok által szervezett egyetlen versenyeket, a vesztesek pedig életük végéig dolgozhatnak a bányában. Csak akkor juthatunk haza, ha teljesítjük ezt a lehetetlen küldetést, miközben a verseny szervezői a szabályokon folyamatosan változtatva próbálják megnehezíteni a feladatunkat. A szokásosnál jóval komorabb alaphelyzet manapság hatalmas népszerűségnek örvend (gondoljunk csak A beavatott vagy Az éhezők viadala történetére), így az A Journey's End akár egy teljesen önálló játékként is megállta volna a



INFO

Kiadó Telltale Games

Fejlesztő Telltale Games

Platform

Android, iOS,

PC, Xbox 360,

Xbox One, PS3,

PS4, Wii U

Röviden

A Minecraft világában játszódó kalandjáték kiegészítőjének lezáró epizódja, amely pontot tesz a történet végére, és megágyaz a folytatásnak.

PEGI 12+

helyét, de mivel egyetlen epizódról van szó, nincs időnk mélyen elmerülni a világban. A kevesebb mint másfél órás rész végét egyébként is a nagy finálénak kellett szentelni, így hiába dob fel a játék néhány magas labdát, mire leüthetnék őket, már rég egy másik jelenetben járunk. Nem ismerjük meg a karakterek motivációit, nem tudunk elmélázni azon, vajon ki a barát és ki az ellenség. Csak rohanunk előre a történetben, bízva abban, hogy a végén minden jóra fordul majd. Nem bántam volna, ha akár egy egész második évadot röhüznak erre az alaphelyzetre, mert egyetlen óra alatt a felszínt is alig kapirgáltuk. Maga a rohanás legalább végre élvezetes. A legtöbb epizódban nem igazán sikerült eltalálni a QTE-részek ritmusát, inkább csak azért volt ott néhány gombnyomkodós rész, hogy el ne aludjunk a játék közepén. A versenyszámokat ezúttal sikerült jól megkomponálni, az akció pörgős és látványos, a mozdulatok ügyesen koreografáltak. Fejtőröket ezúttal szinte egyáltalán nem kapunk, amit én, személy szerint hiányoltam. Technikai problémákba nem ütköztem, a szokásos akadozás, kimaradó hangok vagy eltűnő textúrák ezúttal nem jelentettek gondot, ami egyértelmű előrelépés.

ITT A VÉGE...

Az epizód lezárásaként a csapat visszaemlékszik mindazokra az élményekre, amelyek az elmúlt közel egy év során érték őket, ezek a jelenetek pedig engem is emlékeztettek arra, hogy bár sokszor elégedetlen voltam a végeredménnyel, azért voltak a

Minecraft: Story Mode-nak olyan pillanatai, amelyekre szívesen emlékszem vissza. Sajnos a katarzis ezúttal elmaradt, a lezárás meg sem közelíti a negyedik epizódét. Lehetett volna ez a rész jóval hosszabb, akkor talán lett volna idejük rendesen kibontani a sztorit és a karaktereket is. A kiegészítő csak ímmel-ámmal összekapcsolódó részei miatt nyilván nehezebb volt megalkotni egy grandiózus befejezést, de továbbra is tartom magam ahhoz, hogy egy átgondoltabb, tartalmasabb első évaddal megelőzhető volt az egész DLC-mizériát. Egyelőre nem tudjuk, hogy valóban itt ér-e véget a kaland, vagy Jesse és a többiek visszatérnek még egy második körre, de a Telltale remélhetőleg alaposan átgondolja a dolgot, mielőtt meghozzák a döntést.

Kac

HARDVER

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

+ jó alaphelyzet

+ izgalmas QTE

+ pörgős akció

- siettetett történet

- kiábrándító befejezés

KACI

Az átlagnál jobb, de még így is kevés.

70



VIDEO GAMES LIVE™

POWERED BY



REPUBLIC OF
GAMERS

JÁTÉK ZENÉK, KOMOLYZENEI ELŐADÁSBAN

2016/11/26 HUNGEXPO

JEGYEK KAPHATÓAK:

ONLINE: VIDEOGAMESLIVE.HU - TEX.HU - TIXA.HU - JEGY.HU

ILLETVE ELŐRENDELHETŐ AZ 576KBYTE ÜZLETEIBEN.

WWW.VIDEOGAMESLIVE.HU



Hány bőröd van, Batman?

BATMAN: RETURN TO ARKHAM



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **Rocksteady Studios, Virtuos**
 Platform **PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Új motorral és az összes DLC-vel mutatkozik be az aktuális konzolgeneráción az Arkham széria első és második darabja.
PEGI 16+

GUINNESS-REKORDERRE SOK-FÉLEKÉPPEN VÁLHAT AZ EMBER. Egyeseknek nem is kell megérinteniük magukat, bőven elég, ha egy életen át nem vágnak körmöt, esetleg magasabbra nőnek, mint ő előttük bárki. Mások viszont valóban megdolgoznak a sikerért, például elkészítik minden idők legjobb képregényes videojátékát.

A SÖTÉT LOVAG FELEMELKEDÉSE

Nagyot nézett a világ 2009 augusztusában, amikor bemutatkozott a *Batman: Arkham Asylum*, hiszen azt megelőzően nagyobb eséllyel találkozhattunk albinó de-nevérrrel verőfényes napsütésben, mint az élvezhetőség határát magabiztosan átlépő adaptációval. Voltak ugyan biztató jelek (Paul Dini, a *Batman: The Animated series* kreatora jegyezte a forgatókönyvet, ugyan-csak az animációs sorozatból érkeztek a főbb szinkronhangok, továbbá Grant Morrison és Dave McKean *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* díjnyertes képregénye jelentette a történet alapját)

az Eidos és a Rocksteady közös vállalkozását illetően, de a viszonylag tapasztalatlan és kevésbé ismert stúdióból szinte senki sem nézte volna ki, hogy sikerül felülmúlja önmagát és minden várakozást.

Mégis megcsinálták a srácok, a szaksajtó ódákat zengett a Joker és társai által megszállva tartott, nyomasz-

tó elmeegógyintézetnek otthont adó szigetén játszódó kalandról, amely ügyesen élt a metroidvaniák fokozatosan bővülő felfedezési lehetőségeivel. Stílusos látványvilága, elsősorú színészi alakításai, tökéletesen eltalált atmoszférája, megfelelő arányban adagolt lopakodós részei, valamint az azóta boldog-boldogtalan által másolt pofon-egyszerű harcrendszere nélkül feleannyira sem lett volna szórakoztató Batman szerepébe bújni. Alig egy hónap leforgása alatt két és félmillióan tettek így, ekkora siker láttán pedig borítékolható volt a folytatás. Csupán két évet kellett várni arra, hogy kiderüljön, túlszárnyalhatja-e elődjét.

A Rocksteady nagyobb szabadságot és játszóteret (Gotham egy elkerített városnegyedét) adott a kezünkbe, miközben kibővítette Batman arzenálját és a szereplőgárdát. Míg Catwoman, Robin, Pingvin, Harvey Dent és mások kapcsán csupán Riddler feladványaiba csempészett kikacsintásokkal találkoztunk az első részben, ez alkalommal már ellenfélként vagy irányítható segítőként bukkantak fel. Egyedül a vezethető Batmobilt hiányoltuk az *Arkham City*-ből, ahogy a később megjelent WB Games Montréal-féle előzményből is. Régi vágyunkat aztán a szériát elméletileg lezáró *Arkham Knight* teljesítette.

MADE IN CHINA

Mivel a Rocksteady figyelmét az utóbbi időben a virtuális valóság kötötte le, a Warner külső partnert keresett a remasterkollekciónak. Választása a

digitális szórakoztatószektor egyik meghatározó szolgáltatójára, a játékok fejlesztésének tucatjaiban közreműködött, kínai és vietnami stúdiókkal, valamint francia, japán és kanadai irodákkal rendelkező, ezernél is több alkalmazottat foglalkoztató Virtuosra esett. Utóbbi nem finomkodott, szíke helyett baltával látott munkához, első lépésként negyedik generációsra cserélve a koros Unreal Engine 3-at. Ennek a drasztikus lépésnek egy ideális világban kizárólag pozitív következményekkel kellene járnia, ámde a valóság, mint oly sokszor, ezúttal is kijózanító.

Amennyiben az előző konzolgenerációs kiadással vetjük össze, több érv szól a *Return to Arkham* mellett, mint ellene. Jelentéktelen apróságnak tűnik, de már a Microsoft konzolján is játszható Joker az *Arkham Asylum Challenge* módjában. Ennél persze jóval fontosabb, hogy a 720p-től elmaradó felbontást full HD-ra növelték (még ha dinamikusan változik is), valamint gondosan újratextúrázták a játék egészét, számos területen korábban nem látott részletekkel gazdagítva azt. Ugyanakkor viszont nem mindenki tetszését nyerték el az átdolgozott karaktermodellek vagy a korábbinál fejlettebb megvilágítás és árnyékolás használata, mert ezek hatására itt-ott bizony kárt szenvedett az eredeti játék által elérni kívánt művészi hatás. Mielőtt valaki vásárlásra adná a fejét, nem árt tudnia, hogy az újrakiadás teljesítménye bosszorkányos ügyességgel egyensúlyoz a bosszantó és a felháborító között.



Átdolgozott karaktermodellek az eredetivel eltérő megvilágításban és árnyékolással – Batman állával téglát lehetne törni

A Depth of Field effekt kiiktatása a régi homályos helyett élesen kirajzolódó háttérreket eredményezett

NEM FELEDKEZTETEK MEG VALAMIRŐL?

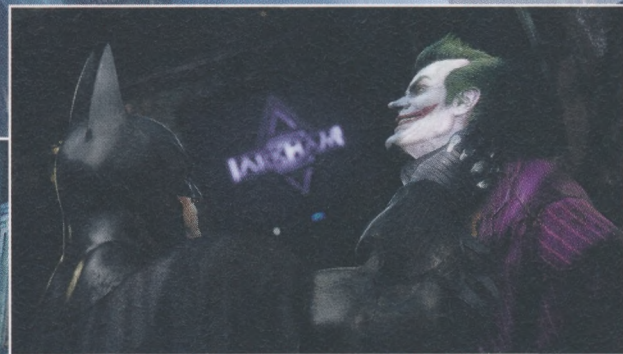
Utólag megállapíthatjuk, hogy szeptemberi teljes játékunk, a 2013 őszen megjelent Batman: Arkham Origins legnagyobb vétke nem más, mint hogy a Rocksteady helyett a WB Games Montréal műhelyében készült. Mi a magunk részéről kimondottan szerettük a szárnyait bontogató Denevéremler első találkozását Gotham ikonikus gonosztevőivel. A hótakaróval borított, karácsonyi díszekbe öltöztetett város területe jócskán megnőtt Arkham Cityéhez képest, a Detective Vision révén a korábbiaknál összetettebb és izgalmasabb nyomozást folytathattunk, de a többfázisú, alkalmanként komoly kihívást nyújtó boszharokokat sem feledjük egyhamar. A Batman: The Animated Series 1992-es Heart of Ice című epizódját feldolgozó Cold, Cold Heart DLC-vel együtt minden Batman-rajongó számára kötelező, de legalábbis melegen ajánlott. A széria fekete bárányához tartozó aszimmetrikus többjátékos komponens hiánya (december 4-én egyébként is leállnak a szerverek) még megbocsátható lett volna, ám az felettébb sajnálatos, hogy a Warner végül teljes egészében mellőzte az Arkham Originst.



AMENNYIBEN AZ ELŐZŐ KONZOLGENERÁCIÓS KIADÁSSAL VETJÜK ÖSSZE, TÖBB ÉRV SZÓL A RETURN TO ARKHAM MELLETT, MINT ELLENE



Az Unreal Engine 4 alatt felfedezhető apró részletek csak az emlékeinkben voltak meg, az eredeti változat látványa szegényesebb



Az aktuális konzolgeneráció alultervezettség okán már meg sem lepődünk azon, hogy az 1080p/60 fps platformtól függetlenül elérhetetlen célként lebeg a legtöbb fejlesztő előtt, ezért kénytelen-kelletlen beletörődünk a kompromisszumos megoldásokba. Többnyire alacsonyabb felbontás jár a jobb képfrissítési rátaért, vagy filmes hatás (30 fps) a részletgazdagabb látványért cserébe, ám a Virtuós valami mást eszelt ki.

A dinamikus változó felbontás nem számít újdonságnak, hiszen a Halo 5: Guardians-tól a Battlefield 1-ig számos játék él ezzel a hatásos trükkel annak érdekében, hogy az akció hevében is állandó maradjon az fps-szám konzolon. Amikor épp minden elképzelhető irányból tüzelnek ránk, és Michael Bay teljes filmográfiáját megszegyenítő robbanásorozat borítja lángba a képernyőt, akkor többnyire észre se vesszük az átverést. Nincs ez másként a Return to Arkham esetében sem, de a Virtuós srácai megmagyarázhatatlan okból elfelejtették (vagy nem kívánták) rögzíteni a framerate-et, amely ezért rendszerint mindkét irányba kimozdul a leggyako-

ribb 28-35-ös tartományból. Kivételes alkalmakkor a 60-at is eléri, de megesis, hogy 20 alatti értéket mutat. Ezúttal valóban szerencsésebb lett volna, ha a Batman: Arkham Knight-hoz hasonlóan 30-ban rögzítik az fps-számot. Mindazonáltal a csapat javára kell írnom, hogy nyomát sem láttam a konzolos játékosok életét megnehezítő képtörésnek.

RIDDLER FELADVÁNYA

Ha a kollekciónak tartalmazná a kissé alulértékelt Arkham Originst is, bátrabban ajánlhatnám a mostaninál vonzóbb ár-érték arány miatt. Konzolos mérce szerint vitathatatlan a fejlődés, még ha olyan változtatások is érték a játékokat, amelyek ellenkezik az izlésünkkel. A PC-s változatról egyelőre nem esett szó, de hogy őszinte legyek, nem olyan számottevő a különbség, hogy rászoruljon a Virtuós törődésére. Ahogy múlt hónapban a BioShock: The Collection kapcsán, úgy ez alkalommal is csak azt mondhatom, érdemes időt és pénzt szánni ezekre a kiváló játékokra, de ha nem most találkozol velük először, kétszer is gondolt át a vásárlást.

Chavalier

ALFRED BÁCSII BRUCE KIJÖHET JÁTSZANI?

Noha a Warner egyelőre semmit sem árult el Batmannel kapcsolatos távlati terveiről, valószínűtlennek tartjuk, hogy idejekorán nyugdíjba küldenék a kettős életet élő milliárdost. Legközelebb a jövőre várható Injustice 2-ben vehetjük át felette az irányítást, hogy jól szétcsapjunk a DC univerzum változott szuperhősei és gonosztevői között.

- + két kiváló játék egyben
- + minden DLC-t tartalmaz
- + az új motor előnyei
- a motorváltás hátrányai
- kimaradt az Arkham Origins
- instabil framerate

CHAVALIER

A díszesebb denevérjelmez nem feltétlenül szebb is.

72



Az egyik célponton műtétet végeznek – gondoskodhatunk arról, hogy komplikációk lépjenek fel

A VÖLEGÉNY

Talán emlékeztek még Tarantino Kill Bill című klaszikusára, amelyet az új Hitman epizód több kihívásban is felidéz. Adott egy sárga-fekete csikos ruha, egy bukósícsák, illetve két feladat: az egyik szerint ebben az öltözékben katanával kell megölnünk észrevétlenül a célpontokat, a másikon pedig maszkos öröket kell elintéznünk, szám szerint nyolcat.

A létesítmény tetején egy hangulatos kert helyezkedik el

Tél van ugyan, és a hegyekben járunk, de azért a cseresznye nem maradhatott ki

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC-K TESZTJEIT KERESD A 2016/04-ES, 05-ÖS, 06-OS, 09-ES ÉS 10-ES GAMESTAROKBAN

Az öltözékek hátán lévő szimbólum jelzi, milyen ajtókon mehetünk át

Megjött az orvos

HITMAN: EPISODE 6 – HOKKAIDO

NOS, ITT A VÉGE, A HITMAN MOST MÁR KÉSZ. Az utolsó rész megjelenésével megkaptuk, amit az IO Interactive ígért, sőt még többet is: hat teljes értékű és egy bónuszepizódot, számos, ideiglenesen elérhető célpontot, rengeteg fontos változtatást, amittől a játék sokkal jobb lett, mint a kezdetekben volt. És még nincs vége: a csapat egy ideje első évadként hivatkozik az eddig megjelent epizódokra, és a *Hokkaidóval* egyáltalán nem zárult le az átvélő sztori, aminek továbbra sincs semmi értelme, de hátha majd a későbbiekben lesz. A 47-es kalandjai jövőre folytatódhatnak, addig viszont egy olyan küldetéssel búcsúzik, amely végre visszaállítja hitünket a *Sapienza* óta szinte konstans csökkenést követően.

FELMEGYÜNK A HEGYEKBE

Ahogy azt már hónapok óta tudjuk, az utolsó célállomás Japán, cseresznyefás kertek helyett azonban a fagyos hegyekbe, egy magánkórházba utazunk. A háromszintes létesítmény egész nagy területét bejárhatjuk úgy is, hogy nem öltözünk át (alapjáraton páciensként kezdünk, később nindzsaként is nekivághatunk, ezt nyilván nem hagyhatta ki az IO), csak akkor kell valamilyen öltözéket szerezni, ha a betegek számára tiltott zónákba akarunk belépni. Érdekes csavar viszont, hogy a ruhákba chipet szereltek, ezek nyitják az ajtókat – így nem csak az örök tarthatnak fel minket. Viszonylag kevés gúnya közül választhatunk, de nincs is szükség arra, hogy gyakran cserélgessük őket: az egyik célpontot orvosnak öltözve, a másikat testőr-



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **IO Interactive**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A Hitman utolsó epizódjában Japánban, egy magánkórházban bókászhatunk célpontjainkra vadászva.
PEGI 18+

ként közelítettem meg. Másik érdekesség, hogy induláskor nem lehet semmi nálunk; sem mérge, sem fojtózsínör, sem érmék vagy pisztolyok, csak azzal vadászhatunk, amit a pályán találunk. Ismét visszatérünk a két célpontos felálláshoz, ezúttal egy kimondottan érdekes (azt nem lövöm le, miért), a történethez végre szervesen kapcsolódó, illetve egy teljesen átlagos személyt kell elténnünk láb alól. Előbbi egyáltalán nem mozdul, lévén hogy épp műtétet készít elő, és egy asztalon fekszik, úgyhogy az olyan gyors megoldások, mint a közelről fejbőlövés vagy a lopakodásból fojtás nem működnek. Illetve de, ha elég gyorsan szaladunk, és hajlandók vagyunk mindenkit kinyírni, aki az utunkba áll. Izgalmasabb azonban a csúcsmóder, MI vezérelte kórház által kínált lehetőségeket kihasználni. Ha a beteggel megvagyunk, jöhet a lány, akit ehhez képest kevésbé izgalmas, többségében a korábbi epizódokban látottakhoz hasonló kreatív módszerekkel iktathatunk ki. Lelehetjük egy erkélyről, miközben cigizik, bezárhatjuk egy forró szaunába, megmérgezhethetjük egy eleve mérgező hálal, vagy jógázhatunk vele egy sör, majd leguríthatjuk a hegyoldalra. Nem tudtam amúgy, hogy a 47-es ilyen jól tud jógázni, tiszta titokzatosság ez az ember.

MUNKA VAN

A *Hokkaidón* éreztem a leginkább, hogy a pályán található minden személy okkal van ott, ahol, és mindenki csinál valamit, nem csak ácsorog. Sehol nem volt fölösleges tömeg (nagyon örülök, hogy erről már a *Marrakesh* után letettek), minden egyes

helyiségben emberek beszélgettek egymással, végezték a dolgukat, tudomást vettek a másiról. Ez sokkal fontosabb, többet ad a hangulathoz, mintha háromszáz NPC között mászkálhatnánk. Hiába emlegetik évadfinaléként, ez az epizód igazából semmit nem zár le, csak egy kis szünet következik, amíg az IO megtervezi a jövő év menetét. A csapat sok mindent kipróbált, játszhattunk szűkebb (mint *Bangkok*) és tágabb pályákon (mint *Sapienza*), valamint olyanokon is, ahol az első pillanattól fogva fokozott veszélyben voltunk (*Colorado*), a visszajelzések pedig sokat segíthetnek abban, hogy jövőre sokkal jobb, élvezetesebb missziókat kapjunk. Összességében elégedettek lehetünk.

Paca

HARDVER

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

- + gyönyörű helyszín
- + remek új mechanikák
- + az egyik célpont végre ismerős
- a sztoriban még mindig nehéz összefüggést látni
- semmit nem zár le, hiába évadfinalé

PACA
Ne egyél a halból!

82



Ne tévesszen meg a trópusi látványvilág. Itt is csak mész A-ból B-be, és lövész mindenkit, aki arra jár



Ugyan egészen vállalható mennyiségű ellenféltypus van, mindegyikét meg lehet ölni ugyanazzal a módszerrel



OLCSÓ, DE MÉGSEM

A slusszpoén, hogy ugyan maga a Hybrid Wars nem kerül sokba (15 euró), ahhoz, hogy az összes karakterhez hozzáférhessünk, meg kell vennünk a digitális deluxe-csomagot és a Season Pass-t is. Mert ha valamire, ehhez kell a Season Pass.



Néha képes azt tettetni a játék, hogy jól néz ki, de ha kijössz a zoomból, ráébredsz a szomorú és kopár valóságra

Mechekkel sem lesz minden jobb

HYBRID WARS

NEKEM ALAPVETŐEN NEM KENYEREM A TANKOS, HADI-HAJÓS, REPÜLŐS HARC. Sokkal otthonosabb számomra a sci-fi-világok lézerfegyveres hadviselése, amikor az dönti el a háborút, hogy ki kezeli jobban az emeletmagas mechsörnyek joystickját. Nagyon örültem ezért, amikor a WG Labs előállt a *Hybrid Wars*-szal, és most azért sírok, mert még ezt a koncepciót is sikerült teljesen elbaltáznuk.

VILÁGMEGVÁLTÓ TÁBORNOK

A *Hybrid Wars* eleinte egy klasszikus ARPG látszatát kelti. Választhatunk egyet a játék által felkínált négy karakterből, akikkel aztán nekiugrunk a kampánynak, és csak darálunk végeláthatatlanul. Ez olyannyira igaz a *Hybrid Wars*-ra, hogy ha leragasztottam volna a bal gombot (tüzelés), és elmentem volna az ebédelni, akkor is végigment volna a karakterem a sztorin különösebb problémák nélkül. Az ellenfelek taktika nélkül neked rontanak, és mindegyik behal adott mennyiségű tölténybe, még akkor is, ha egyébként egy ajtómentő energiapajzsot tartanak maguk előtt. Az „el kell menni és megölni ezt vagy azt” összetettségtől történetet a töltőképernyőn ismered meg. Ha kiirtottál mindenkit a térképen, jön az ünnepelőzene és a feloldott képességpont, amivel új képességeket nyithatsz meg (amelyek legalább annyira izgalmasak, mint a bal klikkből kitörő gépfegyver). A teljesen agyatlan darálást csak az dobja fel, ha beülhetsz egy mechbe, amely nagy, erős, hatalmas rakétákat lő, de cserébe kifogy belőle a



INFO

Kiadó **WG Labs**
Fejlesztő **Extreme Developers**
Platform **PC**
Röviden Felső nézetes akció-RPG a jövőben, ahol a sci-fi fegyverekkel és mechekkel dolgozó katonákat előbb öli meg az unalom, mint a golyó.
PEGI 12+

lőszer. Ilyenkor a térképen kóvályoghatsz utánpötlésért, vagy azt csinálod, amit én. Kinyíratod a mechet, és felveszel egy másikat ott, ahol az előzőt találtad. Mert hogy úgy tűnik, a jövőbeli energiaválság nem akadályozza meg a katonaságot abban, hogy végtelen mennyiségű mechet gyártson. Csak azt tudnám, hogy akkor miért kell egyedül megváltanom a világot. Bonyolult kérdések ezek, amelyeknek feltevésével már az első óra után felhagytam. Addigra ráeszméltem, hogy előbb találok gyémántot a chipses zacskó alján, mint bármi logikát ebben a programban.

LEGALÁBB JÓL FUTNA

Ha már a játékmenet dögunalom, a pályák kicsik és egysíkúak, és a sztori nem létező, akkor legalább arra számítana az ember, hogy jól fut, és különösebb fejfájás nélkül el lehet vele prüntyögni. De még ez sincs így. Az hagyján, hogy a játék hivatalos oldalának van arca i7-es procit kívánni az ajánlott konfighoz (én i5-tel egyébként simán boldogultam) dacára annak, hogy ez még tíz évvel ezelőtt sem számított volna szép játéknak, de még technika-ileg is egy katasztrófa. Nem elég, hogy katonaként ugyanúgy leomlik a lábaim előtt a fél város, mintha mechben ülnék, de a játék még bugokkal tele is van. Az optimalizálásra sem lehet túl büszke a fejlesztő, mert függetlenül attól, hogy a térképek közti töltési idő alatt (kis túlzással) több OKJ-s képzést is el lehet végezni, a játék szükségesnek érzi, hogy az egyes tereptárgyakat, textúrákat és modelleket érkezésünk után töltögesse be a teknősöm futási sebességével.

TALÁN A MULTI

Nem, a multi sem. A helyzet az, hogy van ugyan többjátékos mód, de attól, hogy HunPistiHun mellett sétálgat, még pont ugyanolyan unalmas marad a játék. Ezért mondjuk ne fájjon senki feje, a 30 perces meccskeresések után úgysem lesz ember, aki még próbálkozik ezzel. Mondjuk még nem is ez a legnagyobb bajom a *Hybrid Wars*-szal. Az igazi gond, hogy az ötlet nem rossz, és a mechek tényleg érdekesek, de ahhoz, hogy ebből egy jó játék lehessen, kellett volna még két év, meg legalább háromszor akkora költségvetés, mint amiből a mostani formát összehozták. Ha más nem, a négyórás kampány alatt legalább azokat a YouTube-videókat élveztem, amiket a töltőképernyő alatt végignéztem.

Hunter

HARDVER

Windows 7/8/8.1/10; Core i3 3,2 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GTX 275/Radeon HD 7770; Direct X 9.0c; 12 GB HDD

- + rövid
- + rengeteg szabadidőm volt a töltések alatt
- + olcsó
- ronda
- megmagyarázhatatlan töltési idők
- unalmas

HUNTER

A Wargaming helyében ezt a játékot nem venném a nevemre.

59



Tízből tíz szörny ezt ajánlja



Ahol a sötétség és a fagy az úr



Hajónapló: nulladik nap



GameStar
AZ ALAPJÁTÉK
TESZTJÉT KERESD
A 2015/03-AS
GAMESTARBAN

A víz alatt, a víz alatt a létezés borzasztó

SUNLESS SEA – ZUBMARINER

MINDEN, MAGÁRA VALAMICSKÉT IS ADÓ STRATÉGA ÉREZTE MÁR AZT HAJNALTÁJBAN, HOGY „CSAK MÉG EGY KÖRT”. Noha a H.P. Lovecraft és Jules Verne munkássága előtt tisztelgő *Sunless Sea* nem RTS, hanem sokkal inkább egy szövegrengettel hálózó roguelike kaland, a Failbetter Games addiktív, narratívára építő játéka mégis képes hasonló módon magába bolondítani. Az arra fogékonnyak életéből sok órát vett el, és nincs ez másként a különleges koncepcióra felhúzott kiegészítő, a *Zubmariner* esetében sem, amely az ismeretlen és veszélyes, de ezernyi felfedezni valóval kecsegtető vízfelszín alá kalauzolja el Fallen London sokat próbált kalandorait.

REPÜL A BÁLNA

De nem eszik azt olyan forrón! A legtöbb bővítménnyel ellentétben, amelyek pár kattintást követően azonnal elénk tárják portékájukat, a *Zubmariner* tartalmaért bizony meg kell dolgoznunk. Ahhoz, hogy egy tengeralttjáró büszke és előbbutóbb halálra ítél kapitánya lehessünk, el kell látogatnunk a déli partok mentén található Port Carnelianba, ahol egy különc filantróp a titkos műhelyében segít viharvert ladikunkat a mélység felderítőjévé átalakítani. Persze annyira azért nem emberbarát, hogy mindezt a kiséjárásunk hatására grátisz megtegye, alaposan megkéri az árat a különböző átalakítási fázisoknak, amit hol zee-történetekben, hol más értékben törleszthetünk. Ha a *Zubmariner* előtt bejártuk a térképet, és roskadozunk a ja-



INFO

Kiadó **Failbetter Games**
Fejlesztő **Failbetter Games**
Platform **PC**
Röviden A *Sunless Sea* kiegészítője, amellyel képesek vagyunk lemerülni a víz alá, ezáltal új területeket, lehetőségeket és sztorikat megnyitva. **PEGI 16+**

vakban, akkor meglehetősen könnyű dolgvannak, hiszen nagy valószínűséggel már rendelkezünk a megfelelő típusú és mennyiségű váltóval, ám ha az utunk elején látogatjuk meg Port Carnelian, akkor bizony szenvedünk egy darabig, mire összeszedjük a tengeralttjáróra valót.

GYERE KÖZELEBB, MENEKÜLJ EL

Akik csak most ismerkednek a *Sunless Sea* világával, azokat talán elbizonytalanította ez a kis körülményeskedés, de van abban valami ösztönző, ha meg kell küzdeni az élményért, mármint a *Zubmariner* olyan impulzusokkal kecsegtet, mint kevés más kiegészítő. Ha valaki az alapjátékot háttörzongatónak találta, akkor ettől garantáltan összeszorítja majd a fogát: az új játékmenetben az eddiginél is kevesebb fényrel kell megbarátkoznunk, és ha találunk is világosságot, az valószínűleg meg kíván ölni, vagy „jobb esetben” el szeretne nyammogni. A bőrünk alá bekúszó jeges bizonytalanság – amit a *Sunless Sea* játékosai már hosszú órákon keresztül megtapasztalhattak –, és az újfajta fenyegetések ellenére a kiegészítő tengeraltti világa egyszerre csodálatos, helyszínei lenyűgözőek, atmoszférája körömrágásra ösztönző, a felfedezés falánk módon habzsolja a szabadidőt, és ami ennél is fontosabb, a játék írása zseniális. És az állandó kísérőt még meg sem említettük, amelyet egyaránt lehet szeretni és gyűlölni is, de annyi bizonyos, hogy bárki tette bele, felmenői hosszú életnek örvendhetnek. A legszebb az egészben mégis az, hogy a *Zubmariner* a teljes játék rutinján megpróbál változtatni, hiszen a felszín alá me-

A VÉGTELENBÉ ÉS TOVÁBB

A Failbetter Games nemrég bejelentette a folytatást, a *Sunless Skies*et, amely az előddel ellentétben nem a mélybe, hanem a fellegek fölé kalauzolja a játékosokat. A *Sunless Skies* fejlesztése még gyerekcipőben jár, februárban indul majd a közösségi kalapozás.

rülve egyből bizonytalanná válik az odafent számtalanszor megtett út, ráadásul odalent folyamatosan változnak a dolgok – a szörnyek és a kincsek is gyakrabban fordulnak elő. Talán hihetetlennek tűnhet, de a *Zubmariner* szinte minden tekintetben jobb, mint az alapjáték, ugyanakkor elengedhetetlen néhány órányi *Sunless Sea* játékidő ahhoz, hogy igazán értékelni tudjuk – és hogy egyáltalán feloldhassuk a mélytengeri kalandokat. Szívünk szerint napokig mesélnénk még róla, de akkor elveszne a meglepetés varázsa, amely az egyik legfőbb pozitívum. Bár csak minden kiegészítőre ennyire odafigyelnének, és ennyire megtönnék tartalommal, bizonyára senki sem panaszkodna többet az ár-érték arányra.

Szada

HARDVER
Windows XP; 2 GHz CPU; 1 GB RAM; DirectX 9.0c VGA; 700 MB HDD

- + tetemes mennyiségű tartalom
- + izgalmas narratíva
- + kedvező ár-érték arány
- a harc nehézkes
- nem adja magát könnyen

SZADA
Itt még a Nautilus se rúgna labdába.

85

WATCH_DOGS® 2



> 2016.11.15. <

PC: 2016.11.29.

18™
www.pegi.info



PS4



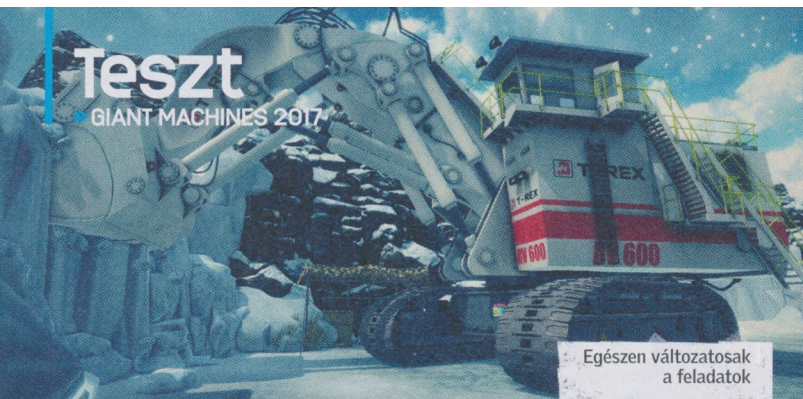
XBOX ONE

PC DVD ROM

© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Watch Dogs, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Xbox, Xbox One, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.



UBISOFT®



Egészen változatosak a feladatok



A végcél az, hogy a levegőbe repítsük az űrsiklót



A kotróval kimondottan jó dolgozni, de sajnos nagyon keveset szerepel

LICENCEK HÍJÁN

Nagyon vicces a régóta ismert megoldás, amit a játék alkalmaz: mivel nem tudott/akart hivatalos licencket szerezni, a NASA is MASA-ként szerepel. Hogy így mit jelent? Nem tudjuk, de az M-betű biztosan a „mif”-re utal.



Nagy gépet kell hoznunk ehhez a melóhoz

GIANT MACHINES 2017

MINDIG LENYÜGÖZTEK AZOK A HATALMAS GÉPEK, AMELYEK MESSZE FŐLÉ MAGASODNAK EGY TÍZEMELETES HÁZNAK IS, MIKÖZBEN OTT VAN RAJTUK VALAHOL EGY APRÓ FÜLKE, BENNE EGY TÖRÉKENY EMBER IRÁNYÍTJA A SZÁZ-ÉS EZERTONNÁNYI VASAT. Aki valaha is játszott a szobája padlóján mindenféle kisebb és nagyobb munkagépekkel, persze, hogy vágyik ezeknek a monstrosoknak a kipróbálására. Ezt a hullámot lovagolta meg a Code Horizon csapata is, és egy egészen jópofa történeti köntösbe bújtatva teszi lehetővé, hogy gigantikus külszíni fejtéseken melózzunk, mamutméretű dömperekkel fuvarozzunk, és hatalmas darukkal pakoljuk az uránt ide-oda.

Aki valaha is játszott a szobája padlóján mindenféle kisebb és nagyobb munkagépekkel, persze, hogy vágyik ezeknek a monstrosoknak a kipróbálására. Ezt a hullámot lovagolta meg a Code Horizon csapata is, és egy egészen jópofa történeti köntösbe bújtatva teszi lehetővé, hogy gigantikus külszíni fejtéseken melózzunk, mamutméretű dömperekkel fuvarozzunk, és hatalmas darukkal pakoljuk az uránt ide-oda.

AZ ÉLET ÉRTELME: AZ ŰRSIKLÓ

A *Giant Machines 2017* nemcsak úgy dobálja a semmibe a küldetéseket, hanem kimondott célja van minden egyes tevékenységnek, jelesül az, hogy a MASA névre hallgató Repülési és Űrhajózási Hivatal mihamarabb űrsiklót építhessen. Ehhez azonban hiányzik még nekik egy és más, mint például némi urán, amit nem elég csak úgy kibányászni, el is kell szállítani, bevizsgálni, rakodni. Am ha mindent jól csinálunk, a folyamat végén a hatalmas platón nem más fog utazni, mint a szépséges (és a földi környezetben egyébként bitang rosszul repülő) űrsikló, amit szépen fel is daruzhatunk az indítóállványra.



INFO

Kiadó **PlayWay S.A.**
Fejlesztő **Code Horizon**
Platform **PC**
Röviden Hatalmas gépeket vezetve végül kilövünk egy űrsiklót. **PEGI 3+**

EGYIK GÉPRŐL A MÁSIKRA

Kalandjainkat egy külszíni bányában kezdjük, ahol egy hatalmas önjáró kotrógéppel kell erodálni a falat, de csak azt követően, hogy megjavítottuk az elszakadt kábeleket. Ez egyébként nagyjából végigkíséri a játékot, tehát nem csak hopp be a fülkébe, és már mehet is a meló; sokszor nekünk kell betenni az akkumulátort is a gépbe, és egyszerű, de egyébként teljesen felesleges fejtővel beállítani 12 voltra. Nagyon szórakoztató az is, ahogy halmozza a küldetéseket egy-egy pálya, így például megindulunk hatalmas dömperünkkel, hogy majd jól elvisszük a kitermelt ércet a depóba, ám utunkat állják a hídon balesetet szenvedett teherautóról lezúdul farönkök. Kipattanunk a gépből, behuppanunk a forgókotróba, és a hidraulikus karra rögzített vágóval elnyiszszantjuk a rönköket, így pedig már szabad az út. Előfordul az is, hogy tolólapos bulldózerrel kell havat takarítani, sőt még a vegyvédelmi ruhát és a gázálcot is magunkra ölthetjük, hogy Darth Vader-imitátorként gyűjtsük be az uránrögöket. Nem lehet azt mondani, hogy átláthatatlanul bonyolult feladatokat kellene megoldani, de összességében mégis egész jó és változatos játékot kapunk, főleg úgy, hogy nem lehetünk a végtelenségig kontárak, mert ha sokat bénázunk, tönkremegy a masina, és kezdhetünk mindent előlről, vagy legalábbis a checkpointtól.

EGYIK KEZEM MŰHELY, MÁSIK RONCSTELEP

A *Giant Machines Simulator 2017* jó játék, a szegmens egyéb címeihez képest vi-

szonylag változatos, és ehhez az is hozzájárul, hogy a zenéért felelős személy valószínűleg félreértelmezte a feladatot. Elég fura ugyanis, amikor 2,7 km/h-val araszolunk egy ezertonnás géppel, miközben a legdurvább rave-rítmusok dübörögnek a fülünkbe. Ugyanakkor a feladatok hossza mégis néha rosszul van adagolva, és a daruzás kimondottan idegesítő tud lenni, mint az is, hogy néha nem érezzük, mikor fog szétesni a masina. A grafika a körülményekhez képest jó, de valahogy minden olyan steril, mint egy orvosi műtőben. Sehol semmi élet, csak mi vagyunk jelen az egész világban, de külső nézetben még annyira sem futotta, hogy embert tegyenek a fülkébe. Egy próbát mégis megér.

RC

HARDVER

Windows 7/8; Core i3; 4 GB RAM; GeForce GTX 560; 8 GB HDD

- + sokféle gép
- + érdekes feladatok
- + rave és D'n'B
- steril környezet
- egyes feladatok unalmasak
- nem mindig tudni, mikor mennek tönkre a gépek

RG

Merj nagyban gondolkodni!

70

drill.lapca.com



A grafika minden eddiginél szebb lett



Száznál is több munkagép és művelőeszköz vár ránk



NEM KELL MEGIJEDNI

A játék egyik apró hibája, hogy akik most találkoznak vele először, eléggé egyedül érezhetik magukat a mezőn, ám mivel az oktatómód megfelelően alapos, lelkiismeretes végigvitele után nem okozhat problémát a boldogulás.



Kedves állatok, melyeknek lemeszárlásával szintén pénzhez juthatunk



A farm, ahol élünk

FARMING SIMULATOR 17

MIND NÉPSZERÜBB A VIRTUÁLIS GAZDÁLKODÁS, ÉS JÁTÉKOSOK MILLIÓI ÜLNEK A MONITOR ELŐTT, MIKÖZBEN SZÁNTANAK, VETNEK, MŰTRÁGYÁZNAK, CSÉPELIK A GYOMOKAT, BETAKARÍTANAK, ELADNAK, VESZNEK, ÉS MÉG SOROLHATNÁNK.

Az elmúlt évtizedben egyre nagyobb népszerűsége tettek szert a digitális farmerkedést feldolgozó játékok, ám mindez csak úgy történhetett meg, hogy maguk az egymást követő részek is folyamatosan javultak. Az egyik élharcos a *Farming Simulator*, amelyet, bár úgy tűnt, hogy a *Farm Expert 2017* megszorogatja, végül nem sikerült letaszítani a trónról, sőt a most érkezett 2017-es kiadás még magasabbra tette a léceket.

ZÚG A TRAKTOR, SZÁNT AZ EKE

Alapvetően semmit sem érne az egész farmerkedés és a megjelenő folytatások, ha nem lenne alapértelmezett a fejlődés, és a mostani rész tényleg igyekszik mindenben megfelelni a játékosok elvárásainak. Elsőként említenénk, hogy igen csinosra sikerült a grafika, ami ráadásul nem zabálja fel a vasat, tehát tényleg jó lett az optimalizáció. Nagyon hangulatos a hegyvidéki környezet, hitelesek az épületek, de ami a legfontosabb: kívülről már szinte a megszólalásig valódnak tűnnek a munkagépek és a művelőeszközök. Azon meg sem lepődünk, hogy ismét licenccelt termékekkel lesz dolgunk, tehát olyan gépekkel melózhatunk, mint a Challenger, a Fendt, a Valtra vagy éppen a Massey Fergusonson



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Giants Software**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Jelentős fejlesztéseken átesett virtuális farmolás.
PEGI 3+

termékei. Összesen száznál is több négy- vagy éppen több kerekű alkalmazhatóság várja, hogy használatba vegyünk, és ilyen téren még a vonat is újdonságként jelentkezik, amivel akár fákát is szállíthatunk a piacra. Aprópófa: egész jó szórakozás a favágás is, hiszen mégiscsak a friss levegőn van az ember, ám aki nem kívánja feltűrt ujjú kockás ingben és hőzentrógerben lendítgetni a fészét, annak előszeretettel ajánljuk a földművelés mellett az állattenyésztést mint bevételi forrást.

KÖNYÖRGÖM, AKASSZUK FELI

Mármint az ekét, vetőgépet, boronát, miegyebet, mert a *Farming Simulator 17*-ben a legtöbb időt alighanem a földeken fogjuk eltölteni, már csak azért is, mert ha nem a legkönnyebb nehézségi fokozatot választjuk, akkor viszonylag gyengén fognak csorogni a pengők, de szerencsére lehetőségünk van bérmunkát vállalni, ami egész jól fizet. Ennek további előnye, hogy növeli reputációnkat, amely ha elég magasán jár már, jelentős kedvezménnyel vásárolhatjuk meg az adott területet, és nem kell annyit hitelt felvennünk. További érdekessége a nehézségi fokozatoknak, hogy csak a leg egyszerűbb esetben nem kell elhalással számolnunk, minden más szintet választva viszont figyelembe kell venni, hogy ha lusták, figyelmetlenek vagy egyszerűen csak lassúak vagyunk, és növénykéink nem kapják meg időben a megfelelő törődést, akkor olyan fonnyadtak lesznek, mint Palpatine császár, miután megfelelő olvadó biztosítékok híján sikertelenül próbált meg ellenállni az erőből fakadó áramütésnek.

BETAKARÍTÁS

Mindamellét, hogy a játék a sorozat eddigi legjobban sikerült darabja, azért akad némi árvalakés a sorok között, így például az, hogy szemben a jobb sorsra érdemes *Farm Expert 2017*-tel, itt továbbra sem deformálódik a talaj, ami kissé hiteltelenné teszi a nehézgépes művelést. Szintén hibának tekinthető, hogy nem nagyon éri meg bajlódni a favágással, mert a befektetett idő nincs megfelelő arányban a jövedelemmel. Egyekben azonban azt lehet mondani, hogy tényleg nagyon jó, hosszú távon is szórakoztató címmel van dolga azoknak, akiket nem zavar, hogy nem pörögnek őrült módon az események.

HARDVER

Windows 7/8/10; 2,0 GHz CPU; 2 GB RAM; GF GTS 450/Radeon HD 6770 1 GB VRAM; 6 GB HDD

- ✓ szép grafika
- ✓ kibővült munkagépes lehetőségek
- ✓ bérmunka
- ✗ kicsit nehezen jön a pénz
- ✗ nem deformálódik a talaj
- ✗ kezdőknek nem egyértelmű

RG

Miénk e föld, erdő, mező.

80

Teszt

» KING'S QUEST CHAPTER IV:
SNOW PLACE LIKE HOME

GameStar

A KORÁBBI EPIZÓDOK
TESZTJEIT KERESD A
2015/08-AS, 2016/02-ÉS
ÉS 2016/05-ÖS
GAMESTAROKBAN



EJ, RÁÉRÜNK ARRA MÉG

Nem állíthatjuk, hogy nyaktörő tempót diktálnak a fejlesztők, hiszen ez alkalommal kerekén öt hónapot kellett várunk a kaland folytatására. A stúdió lassúságánál csupán a rajongókkal való kapcsolattartás hiánya bosszantóbb. Talán szerencsésebb lett volna, ha már az elején egyértelművé teszik, hogy 120-150 napnak kell eltelnie két epizód között.



Az első néhány feladvány gyerekjáték



Majd apa megoldja



Mindenhó jó, de a legjobb otthon

KING'S QUEST CHAPTER IV: SNOW PLACE LIKE HOME

ÁLDÁS ÉS ÁTOK IS EGYBEN AZ AZ EPIZODIKUS TERJESZTÉ- SI FORMA, AMIT A VALVE RÁSZABADÍTOTT A VILÁGRA.

Annak idején úgy hangzott a meggyőző marketing-szöveg, hogy ezzel a forradalmi módszerrel drasztikusan lerövidül a fejlesztés időtartama, minek következtében hosszú évek helyett mindössze néhány hónap alatt hozzájutnak következő adagjukhoz a játékosok. A komor valóság ezzel szemben máshogy fest, a *Half-Life 2: Episode One* tizennyolc, az *Episode Two* pedig tizenhat hónapig készült. Szerencsére nem tartunk még ott, hogy a *The Odd Gentlemen* srácai megdöntsék a Valve negatív rekordját, de mostanra nyilvánvalóvá vált, hogy inkább maratonfutásként, mintsem sprintként tekintenek a játékfejlesztésre. Hogy mivel foglalkoztak majd? fél évig? Valószínűleg újrajátszották a *King's Quest III: To Heir is Humant* némi ihletért.

CSÚSZIK, MINT A JÉG

Történetünk ismét ugrott egy keveset az időben: Graham feleségül vette a boszorka tornyából megmentett két hercegnő egyikét, és már gyerekük is született. Mindjárt kettő! Sajnos hősünk nem élvezheti sokáig felhőtlenül az apai örömeiket, mert egy éjszaka váratlan látogató érkezik, aki magával viszi a még csecsemő Alexandert, hogy saját rabszolgájaként nevelje fel. A királyi pár mindent tívű tesz a herceg után, de tizennyolc évnyi hiábavaló keresés után sem akadnak a nyomára. Aztán egyszer csak beállít a „tékozló” fiú.



INFO

Kiadó **Sierra Entertainment**
Fejlesztő **The Odd Gentlemen**
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Ifjúkori kalandjának negyedik felvonásában Graham király visszakapja rég nem látott fiát.
PEGI 12+

Végre együtt a család, amit hogy máshogy lehetne megünnepelni, mint egy vakációval Griswold-módra. Daventry meg majd jól elkörmányozza magát nélkülük, végül is csak egy szobányi papírmunka halmozódott fel az évek során. Feszült farkasszemenézést, 3D-s *Tetris*nek álcázott pakolást, valamint néhány percnyi, szóláncalkotással töltött zötykölődést követően meg is érkeznek a célállomásra, ahol a fogadtatás hűvösebb, mint várták. Egy szfinx fogságba ejti a lányokat, így Grahamre és Alexanderre hárul a feladat, hogy kiszabadítsák őket. Kettejük között érezhetően szikrázik a feszültség, a király nehezen viseli, hogy a fia varázslással könnyítene meg a dolgát, ahányszor csak akadályba ütközik. A herceg ezzel szemben kimondatlanul is nehezelt apjára, amiért annak idején hagyta, hogy elrabolják. Mégis együtt kell működniük a feladványok megoldása során, amelyekből ez alkalommal többet kaptunk, mint a korábban megjelent epizódok során összesen. Szobáról szobára haladva nyomulunk a labirintus közepe felé, és mindenhol ugyanaz a feladat vár ráink: össze kell kötnünk a meghatározott kiindulási pontot a kijáratral úgy, hogy végigsétálunk rajta. Természetesen fokozatosan nehezedik a kihívás; először csak nehezen kivehető a rajzolat, később a helyükre kell csúsztatni a megfelelő elemeket, hogy végig lehessen menni rajta. A variációk számosak ugyan, de a lényeg nem változik. Mire átverekedtem magam rajtuk, gondolatban Alexandernek adtam igazat. Őszintén megkönnyebbültem, amikor a sokadik csúsztatós puzzle után találós kérdések következtek.

HIDEGEN HAGY?

Ha a fejtörők változatosságát is szem előtt tartották volna a fejlesztők, egy rossz szavam sem lehetne a *Snow Place Like Home*-ra. Kár, hogy nem sikerült még pár, hasonlóan ötletes megoldással előrukkolniuk, mint a szabadulószoiba. Így viszont folytatódik a sorminta, azaz a páratlan epizódokat jobban eltalálták, míg a párosak több okot adnak zsörtölődésre. Remélhetőleg a fináléra (és a ráadás epilógusra) megtalálják az egyensúlyt humor és dráma, valamint felfedezés és feladványok között, addig is előkészítik egy csomag papírszebkendőt, ha úgy döntene az illetékesek, hogy ideje volna új uralkodót ültetni a trónra. Őszintén mondom, hiányoznának a szöviccei.

Chavalier

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; Intel Core 2 Duo E6300 @ 1,86 GHz/AMD Athlon 64 X2 4800+, 2,4 GHz; 1 GB RAM; GeForce 8800 GT/Radeon HD 4770 (512 MB); DirectX 9.0c; 13 GB HDD

- + Graham családja
- + továbbra is elsőrangú szinkron
- + rengeteg feladvány
- amelyek közt sok a hasonló
- egyhangú helyszínek

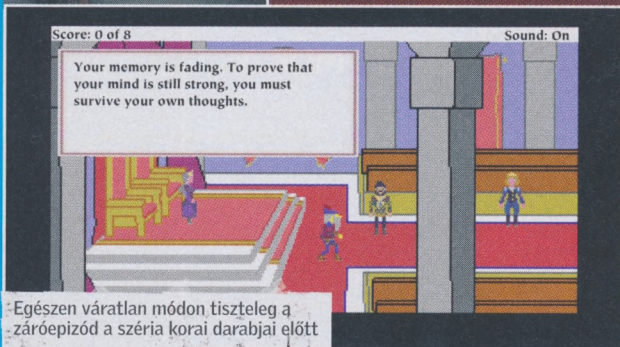
CHAVALIER

Egy sima, egy fordított.

69

FOGD, VEDD, VIDI!

Ha valakit mind ez idáig a digitális terjesztés iránt érzett ellenszenv tartott vissza a vásárlástól, most fellelmezhet, mert az öt fejezetet, valamint az epilógust magába foglaló King's Quest: The Complete Collection végre dobozos kiadásban is elérhető. Igaz, egyelőre csupán PlayStation 4, Xbox 360 és Xbox One konzolokra.



Egészen váratlan módon tiszteleg a záróepizóddal a széria korai darabjai előtt



Ebben a korban már a horgászás is nagy kaland

Teszt

KING'S QUEST CHAPTER V: THE GOOD KNIGHT

A történet elfelejtett részleteit fehér foltok töltik ki

Az utolsó kaland?

KING'S QUEST CHAPTER V: THE GOOD KNIGHT

NYOMTATÁSBAN MEGJELENT CIKKEN UTÓLAG VÁLTOZTATNI NEM LEHET, HA HIBÁZOTT, LEGFELJEBB A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN KÖZÖLHET HELYREIGAZÍTÁST AZ EMBER.

Most azonban a véletlenek összjátéka következtében abban a szokatlan helyzetben találtam magam, hogy egy oldallal arrébb reflektálhatok a múlt hónapban született, ám helyhiány miatt elhalasztott írásomra. Abban felróttam a fejlesztőcsapatnak, hogy csigatempóban dolgozik, és hogy alig kommunikál a játékosokkal, erre fel máris megérkezett az ötödik felvonás. Nincs ennél jobb alkalom, hogy végigvegyük, honnan indult, és hova jutott a The Odd Gentlemen merész vállalkozása, amelynek célja egy régi klasszikus feltámasztása. Hogy a Salamon királynak tulajdonított szavakkal éljek...

IDEJE VAN A SZÜLETÉSNEK ÉS A MEGHALÁSNAK

Közel másfél év telt el azóta, hogy a kalandvágyó Graham szerepében elnyertük egy örökös nélkül maradt uralkodó trónját, majd néhány havonta visszatértünk Davenportbe, hogy megvédjük hűséges alattvalóinkat, megtaláljuk az igaz szerelmet, és bepótoljuk fiunkkal az – önhibánkon kívül – elvesztetett éveket. Graham a szemünk láttára vált hebehurgya fiatalemberből hebehurgya nagyapává, és bár a remek első fejezetet követően heves hullámszamba kezdett az epizódok minősége, kitarítottunk az évtizedeken átívelő történet, a kimagaslóan jó szinkron, az epizód-



INFO

Kiadó **Sierra Entertainment**
Fejlesztő **The Odd Gentlemen**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden Memoárjának ötödik felvonásában utolsó kalandjáról mesél nekünk az öreg Graham király.
PEGI 12+

ról epizódra tapasztalható változatosság és az agyviszbasztó szócickek miatt, vagy épp azok ellenére.

A *The Good Knight* cselekménye a korábbi fejezetekhez hasonlóan több idősíkon bonyolódik: a megromlott egészségi állapota miatt szobafogságra kárhóztatott uralkodó kedvenc unokájának mesél arról, hogyan mentette meg utóljára a királyságot, ám emlékezete többször is cserben hagyja. A történet tehát hézagos, egyes pontjain Graham összezavarodik, ami hol picit zavaró inverz irányításban, hol pedig kimondottan ötletes játékműködésben ölt testet. A bizonytalan emlékek lehetővé teszik, hogy – a közreműködésünkkel vagy anélkül – kisebb-nagyobb mértékben megváltozzanak egyes díszletek, ezáltal pedig hozzáférjünk másképp elérhetetlen tárgyakhoz. Aprópó díszletek... Kizárólag olyan helyszíneken bókászunk, amelyeket korábban már felkerestünk a korábbi epizódok valamelyikében. (Ez magyarázattal szolgálhat arra is, hogyan készülhetett el az utolsó fejezet ilyen rövid idő alatt.) Természetesen sok minden megváltozott az évek során, hiszen nem csak Graham felett jártak el az évek. A birodalmában szétnéző királyt elöntő nosztalgiaiból egy kevés a játékosra is átragad, amikor a Christopher Lloyd hangján megszólaló hősünk felidézi azokat a kalandokat, amelyeknek magunk is részesei voltunk. Tulajdonképpen nem is zavarna az újrahaznosítás, ha megszüntették volna a nagyobb nyílt területeken jelentkező reccgést. Ahogy az első fejezetben, ezúttal is a tökföld és az erdei tisztás szenved leginkább ettől a bosszantó jelenségtől.

IDEJE VAN A SÍRÁSNAK ÉS IDEJE A NEVETÉSNEK

A felvonás egészét áthatja az őszi alkony melábulja, ám a szentimentális felszín alatt ott pislákol az új tavasz reménye is, egy jó adag népmesei tanulással megspékelve. Klasszikus történet ez jó és rossz harcáról, méltó jutalomról és büntetésről, áldozathozatalról és összetartásról, amelyben a szokásosnál több a farsztó szócicc és fejtörő. Körülbelül kétórás hosszával a rövidebb epizódok közé tartozik, de minden szílat elvarr, és sokakat megríkat. És bár használt díszletekkel veszi magát körül, azáltal, hogy az ízületi problémákkal és kihagyó memóriával küszködő Grahamet irányítjuk, egészen újszerű élményben részesít.

Chavalier

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; Intel Core 2 Duo E6300, 1,86 GHz/AMD Athlon 64 X2 4800+, 2,4 GHz; 1 GB RAM; GeForce 8800 GT/Radeon HD 4770 (512 MB); DirectX 9.0c; 13 GB HDD

- megneveztet és megríkat
- ötletes játékműködés
- Christopher Lloyd alakítása
- az első fejezet óta nem látott technikai gondok
- újrahaznosított helyszínek

CHAVLIER

Egy korántsem hibátlan epizód tökéletes lezárással.

80

GameStar

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

Sosem jelent jót,
ha túl nagy a csend

A taktikai nézet
segít eligazodni

KIS TÁBLA, NAGY MÓKA

A Mordheim társasjáték 17 évvel ezelőtt jelent meg a Games Workshop gondozásában, és lényegében a Warhammer Fantasy kisebb területre koncentráló, ugyanakkor hasonló szabályrendszerből merítő verziója, amelyben hatalmas seregek helyett kisebb alakulatok csapnak össze.

A Warhammer legismertebb frakciói
küzdenek a varázskövekért

Démonok városa

MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED

BOLDGOK LEHETNEK A WARHAMMER UNIVERZUM FANTASYGÁNAK RAJONGÓI, HISZEN AZ UTÓBBI IDŐBEN BŐSÉGESEN ÉRKEZTEK A HOZZÁ KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK. A *Mordheim: City of the Damned* például igaz, hogy PC-n már jó ideje elérhető, most azonban végre már a konzoltulajok sem maradnak ki a démoni zöld kövek hajkurászásából.

LET THE HAMMER FALL

Egy meteor, amely sokak szerint maga Sigmar pörölye volt, aláhullott az égből, és pont egy várost, név szerint Mordheimet találta telibe. A becsapódás után maradt hatalmas kráter eltüntette a szegény-negyed nagy részét, a kalandorokat pedig mindennél sokkal jobban izgatják azok a zöldesen izzó, varázserejű kövek, amelyek a detonáció után ellepték a környéket. Ezek a wyrdstone-ok, embereink pedig értük kockáztatják majd életüket a káoszba taszított város utcáin. Fosztogató csapatunk tagjai zsoldosok, patkányemberek, a Sigmar Nővérei nevű női rend, illetve a káosz követői közül kerülhetnek ki, valamint létezik egy ötödik frakció is, de a boszorkányvadászokat csak külön fizetős DLC-ként oldhatjuk fel.

Eleinte igencsak szűkös anyagi keret áll rendelkezésünkre, amelyből egy ütőképes kompániát kell verbuválnunk azt is észben tartva, hogy az egyes ütközetek után ki kell fizetünk embereinket, valamint a sérüléseket sem ingyen foltozzák be a felcserek. Mindezt, no meg az új felszereléseket és képességeket az egyes missziók során begyűjtött wyrdstone-ok leszállításáért



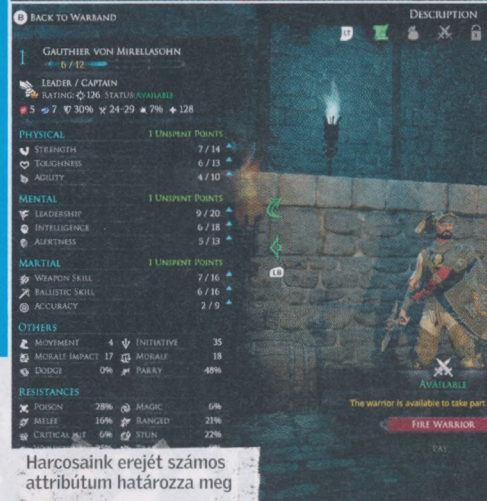
INFO

Kiadó Focus Home Interactive
Fejlesztő Rogue Factor
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden PC után már konzolon is szerencsét próbálhatunk a Warhammer világ egyik legszörnyűbb városában.
PEGI 16+

cserébe kapott aranytállérokba tudjuk fejezni. Megbízóink azonban nem a türelmükről híresek, így a rendelkezésünkre álló pár nap alatt kénytelenek leszünk nekik leszállítani az igényelt mennyiségű kavicsot, különben elbukunk. A kővadászat pedig a csattogós lepke tologatásánál egy csöppet veszélyesebb feladat, elvégre mutáns szörnyekkel és pokoli démonokkal teli utcákat kell átfésülnünk a zöld drágaságokért, valamint természetesen nem mi leszünk az egyetlenek, akik kutatnak utánuk.

VESZÉLYES KÖRNYÉK

Már a küldetések megválasztása is komoly döntés, mivel a nagyobb zsákmánnyal kezegetett feladatok jóval erősebb ellenfelet garantálnak. A körökre osztott harcrendszer miatt minden lépésünket gondosan meg kell terveznünk. Ellenfeleink nem a legeszebb szerzetek a vidéken, de a mesterséges intelligencia botlásait könnyen áthidalja az embereink életére törő gazfickók brutális ereje. Ritkaságszámba megy, hogy hasonló kvalitásokkal rendelkező csapatokba botlunk bele, általában nálunk jóval keményebb egységekkel gyűlik meg a bajunk. Katonáink mozgatása és maga a harc is adott számú pont ráfordításával végezhető el (itt is különösen fontos az ideális taktika megválasztása), az irányítás pedig remekül működik konzolon is. TPS-nézetből irányíthatunk mindenkit, az egyes cselekedetek kiválasztásához pedig a ravaszgombok is elegendők. Két küldetés között a táborban felkínált megannyi fejlesztési és csapatmenedzselési lehetőség között is végtelesen egyszerű elnavigálni, sosem éreztem az egér és a billentyűzet hiányát.



Harcosaink erejét számos attribútum határozza meg

Ha csapatunk vezére elesik, vagy más okból csökken túlzottan alacsonyra a morál, akkor az osztagunk inkább visszamenekül a táborba, de az ekkor zsákmányolt kincsek is jól fognak jönni soraink ráncba szedésekor. A legnagyobb hibák viszont megmáshatatlannak, hőseink maradandó sérüléseket is elszenvedhetnek. A rengeteg szövetség és harcosok erejét befolyásoló megannyi érték böngészése talán egyeseket megrémíthet, de meglepően hamar fel lehet venni a játék ritmusát. Azonban csak a legkitartóbbak lesznek képesek mestéri szintre fejleszteni harctéri taktikájukat. Kár, hogy az összképhez beledönt az indokolatlanul hosszú tölteni idő és a túlzottan magas szerencsefaktor a csatákban.

Csirke

HARDVER

Windows Vista/7/8 (64 bit); AMD/Intel Dual-Core 2.4 GHz; 4 GB RAM; AMD Radeon HD 5850/Nvidia GeForce GTX 460; DirectX 9.0c; 8 GB HDD

- + remek irányítás konzolon is
- + döntéseinknek súlya van
- + rengeteg taktikai lehetőség
- összetettsége sokakat elriaszthat
- túl sokat számít a szerencse
- sokáig tölt

CSIRKE

Országomat pár zöld kavicsért.

77

FourFourTwo

A futball szellemi csúcsterméke

Nemzetközi és hazai sztárok

108 oldal foci minden hónapban

Exkluzív riportok és interjúk



Online multiplayerben egy barátunkkal összefogva is végigjátszhatjuk a történetet. Más kérdés, hogy ez növeli vagy csökkenti-e az esélyeinket...

Egy látványos képesség, amely árnyként nyeli el rosszakaróinkat

A magaslatokat meghódítva is elrejtőzhetünk, vagy onnan is támadhatunk lesből

MINEK NEVEZZELEK?

Eredetileg egészen más címen – Twin Souls: The Path of Shadows – futott a játék. Ahogy előrehaladtak a projekttel, két év után úgy döntöttek, hogy átkeresztelik, sőt a kezdeti látványterveket elnézve maga Aragami is egészen más külsőt kapott.

Láttad a hétfélig nindzsafelvonulást? Én sem

ARAGAMI

CSAK ANNYIT SZERETNÉK ÜZENNI A SPANYOL FEJLESZTŐCSAPATNAK, HOGY „MUCHAS GRACIAS!”, UGYANIS RÉG SOMPOLYOGTAM ILYEN JÓT. Érdemes lesz figyelemmel kísérem munkásságukat, mert első, Kickstarter-projektként megvalósított alkotásukkal – még apró hiányosságait figyelembe véve is – eléggé belopták magukat a szívembe. Természetesen Rikimarut (*Tenchu*) nem sikerült lenindzsucuzniuk a csücskéről, de azért *Aragami*-nak is bőven akad hely valahol a jobb pitvarban.

INDULHAT A BANZÁJ

A játék során villanásnyi látomásokként kerülnek elő a történet töredékei, de ez csupán fokozza az érdeklődésünket. Első lépésként leckét kapunk arról, hogy mi a dolga egy tisztességesen megidézett árnylénynak, vagyis nekünk. Megjelenik Yamiko, a szende szépség, és lassan világossá válik, hogy egy rituálé nem remélt eredményként immáron kötelesek vagyunk eléget tenni kérésének. Idővel kiderül, hogy népét lemészárolta a Kaiho klán, őt pedig a Kyuryu erdőbe elhurcolták. Mindkét esetben az a lényeg, hogy maradjunk nesztelenek és láthatatlanok, akár a paplan alatt megbúvó kósa selyemsuttó. Eleinte ez nem annyira nehéz, hiszen Béla, a kocsmabútor sem cselezi ki éjjelente, a töltőállomásról haza-



INFO

Kiadó **Lince Works**
Fejlesztő **Lince Works**
Platform **PC, Xbox One, PS4**
Röviden Lopakodós játékot ígértek, lopakodós játékot kaptunk, de most azt az igazit. **PEGI 16+**

érve oly elegánsan és fürgén az asszonyt, ahogy Aragami oson el a fényes kardú japán harcosok mögött. Aztán ahogy haladunk előre, egyre durvul a helyzet.

A BUSIDÓ ÉLETŰT

De semmi baj, mert a megszerezhető képességek által mi is arányosan rendszerünk. Az tetszik igazán a fejlődési rendszerben, hogy a fő tulajdonságok mellé defenzív és offenzív skillék közül válogathatjuk össze a legjobban használhatókat. Ha elég türelmesek vagyunk, a katonák mozgását kikapasztalva igazi támadási – vagy éppen surranó – stratégiát dolgozhatunk ki. Ennek megfelelően lassú játékmenetre készüljünk. Suhanni egyébként gyorsan tudunk, csak a hozzánk legközelebb eső és persze legbiztonságosabbnak tűnő pontot kell kijelölnünk. Próbálkoztam gyors teleportálással is, de rengetegszer úgy jártam, hogy egy katona felfedezett, és már fújta is a riadó-kürtöt. Ha pedig észrevesznek, jaj nekünk, ugyanis egyetlen ütessel ártalmatlanítanak, és kezdetjük előlről a sunnyogást, ráadásul a mentési pontokat is eléggé fukarul mérik. Megéri inkább picit várakozni egy-egy fal, fa vagy egyéb tárgy mögé bújva. A helyzeteket tetszésünk szerint oldhatjuk meg, nem egy csőrendszerben kell haladnunk. A taktikázást a felhasználói felület is támogatja: minden szükséges információt a köpenyünk mutat. Ha sötétségbe burkolozunk, jelzi, ahogy fokozatosan töltődik Shadow Essence-nek hívott energiaszintünk, amelyet a fejlődésünkre költhetünk. Fényárban állodogálva viszont veszítünk energiánkból, így ha nem mérjük fel jól a terepet, könnyen elszámolhatjuk magunkat, és akkor ismét

csak jaj nekünk. Szóval akadnak buktatók, úgyhogy nem árt alaposan körülnézni.

ÁRNYAK A FELKELŐ NAP ORSZÁGÁBAN

A teljesített pályák végén kapunk egy statisztikát arról, hogy hány pontot és gyűjthető tárgyat szereztünk, sikerült-e az összes elenséget életben hagynunk/megölnünk, utóbbi esetben mennyi holttestet fedeztek fel (ha ügyesek vagyunk, akkor egyet sem, ehhez használható egy külön képesség is). Lopakodós alkotáshoz képest igen komplex játékmenetet raktak össze a készítőik, amelyben sok tényezőre kell odafigyelniünk, úgyhogy unatkozni garantáltan nem fogunk, hacsak a kellemesen elringató, Japánt idéző dallamok és a letisztult megjelenítés nem andalítanak el minket. Indulhat az árnyjáték?

[Eprespuszedlee](#)

HARDVER

Windows 7/8.1/10; Intel Core i5; 8 GB RAM; 2 GB Nvidia GeForce GTX 660/AMD Radeon HD7870; DirectX 11; 6 GB HDD

- + jól eltalált hangulat és zene
- + átgondolt fejlődési rendszer
- + kreatív (köpenyes) UI-megoldás
- szinte teljesen egyforma japán harcosok
- akik néha értelmetlenül reagálnak

EPRESPUSZEDLEE

Jó megoldások egy régi vágású lopakodós játék elemeivel ötvözve.

79



Még ilyen szorult helyzetekben is van megoldás



Nagy rajok ellen a shotgun a leghasznosabb társ



Sokféle különleges helyszínen megfordulunk

Egy rakat lézernyaláb még nem biztonsági rendszer

RIVE

MÉG NINCS VÉGE

A fejlesztő Two Tribes letette a nagy esküt, hogy a megjelenést követően elkezdik tolni az ingyenes DLC-eket, amelyek még több pályát, lehetőséget és kalandot adnak hozzá a játékhoz. Alig várjuk, hogy megnézzük, vajon mivel tudják még ezt überelni.

BELEÜLTEM AZ APRÓ, EGY-SZEMÉLYES ŪRHAJÓBA, BÉKÉSEN LÖVÖLDÖZTEM AZ ASZTEROIDÁKAT, AMĪG EGYSZER CSAK A GRAVITÁCIÓ ELEMI ERŐVEL FÖLDHÖZ NEM VÁGOTT. A gépben ülő srác pedig elmesélte, hogy „ez amúgy nem egy Asteroids-klón”. Innentől nem volt megállás: bepörgött a zene, özönlöttek az ellenfelek, én meg kerestem az „Álljunk már meg egy pillanatra!” gombot, de semmi ilyet nem találtam.

A TANK ÉS A SOFŐRJE

Ennek lényegében az az oka, hogy amint a főszereplő, Roughshot bemutat minket póktank-robot-űrhajónknak, csak az a dolgunk, hogy vonuljunk előre, és lőjünk le mindent, ami mozog. A Rive célja az, hogy abban a pillanatban, amikor leültél, felejtse el a sztorit, felejtse el a 21. századi videójátékok minden sallangját, és csak menj előre a fegyvereiddel. Ez elsőre meglehetősen unalmasnak tűnhet, de amint érzed a háttérzene lüktetését, és a mindenfelől rajokban érkező ellent, nem lesz időd azon gondolkodni, hogy tetszik-e vagy sem. Harcolsz a túlélésért, a zsákmányért és az előrehaladásért. Ez a feladat az első körben egyébként nem lesz sem túl hosszú, sem túl nehéz. Első nekifutásra a kampány hat óra alatt leporogtatható, és ezalatt az idő alatt megtanulod a játék alapjait, megismerkedsz a gyönyörű környezettel és a különböző ellenféltípusokkal. Innentől jöhet a

RIVE INFO

Kiadó **Two Tribes**
Fejlesztő **Two Tribes**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden Oldalnézetes sci-fi akció-platformer, amelyben egy kis robotot irányítunk, akivel végig kell verekednünk magunkat a galaxis minden veszélyén. **PEGI 12+**

versengés az időtáblán, ahol látod a haverjaid és más játékosok eredményeit. Mondanom sem kell, törekvésemet a világranglista tetejére csúfosan kettévágtam egy véletlenül az arcomba csapódó lézernyaláb. Ebben a játékban ez megeshik.

A LÉZERVÁGÓN TŰL

A Rive viszonylag rövid kampánya megtanít a játékra, és felkészít a komolyabb kihívásokra, ezenkívül bemutatja neked tanok minden apró trükkjét. A sztori elején még csak ugrálni és lőni tud a kis szerkezet, de már a huszadik perc környékén találunk neki egy hackmodult, amivel megszelídítheti a környező javító műholdakat, hogy azok egy darabig kövessék és gyógyítsák az apróságot. Ezenfelül megtanul majd gravitációs pontokat manipulálni, rakétákat, shotguntölteteket és egyéb extra töltényeket kilőni, és más trükköket művelni. A sztori alatt felfejleszhetjük páncélját, fegyvereit és mindenét, hogy az utolsó ellenfelekkel úgy vezethessük szembe, hogy már mindenre készen áll. Az egyetlen pici tuskét az hagyta bennem, hogy az extra fegyverekhez egyszerre csak egy töltényt kapunk, és bár ez megfelelő taktikai hozzáállást kíván a játékostól, mégis örömmel lövöldöztem volna picit tovább a hatalmas adag ellenfél eltakarítására alkalmas shotgunnal.

NEONFÉNYES NOSZTALGIA

A maga nemében majdnem tökéletes játékról beszélünk. A rajzolt grafika nem-

csak garantálja, hogy minden gépen hibátlanul fusson a program, de különösen bájos képi világot is kölcsönöz a megállíthatatlan hentesnek. A zene nem kiemelkedő, de megadja az ilyen típusú játéktól elvárható lüktetést. A hangok annyira jól sikerültek, hogy minden ellenfelet és fegyvert vakon is be tudtam azonosítani. A körítés tehát hibátlan, a játékmenet pörgős, leköt, és minden hibát büntet. Igazi kihívást nyújt a játék, miközben az összes eszközt megadja a problémák megoldására. Nem ez lesz az a játék, amit a kívánságlistád tetejére raksz, de ha egyszer megveszed, garantáltan okoz majd jó néhány kellemes órát.

Hunter

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Dual Core CPU 2,5 GHz; 4 GB RAM; GeForce 8000; DirectX 9.0c; 1 GB HDD

- + gyönyörű látványvilág
- + brutális akció
- + kemény, de igazságos kihívás
- kevés játékmód
- rövidke kampány
- néhol felesleges poénok

HUNTER

Nagyon régen volt már, hogy ennyire beleszerettem egy indie játékba.

84



Egy-két ellenfél kinézete önmagában is ijesztő

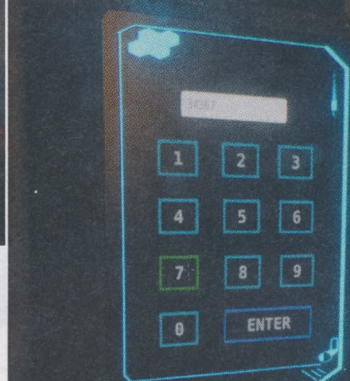


MEGÉRI?

A játék október 6-án jelent meg, október 13-án pedig megérkezett hozzá az első javítás is, amiben több bugot orvosoltak, elérhetővé vált a 21:9-es képarány, és az Xbox 360-kontroler támogatása. Sajnos még így is sok érte a 23 euró.



Néhány helyen kifejezetten Alien: Isolation utánérzésünk volt



Egyszer egy bug miatt itt akad ki a játék; a kódot nem lehetett beírni, sem pedig megszakítani interakciót. Újratöltés

A bugszindróma újabb áldozata

SYNDROME

ELSŐ RÁNÉZÉSRE NAGYON PATENTNEK TÚNT A SYNDROME, MÁR AZ ALAPFELTÉS

MEGGYŐZŐ VOLT: BELSŐNÉZETES TÚLÉLŐ-HORROR, SCI-FI-KÖRNYEZETBE HELYEZVE.

Be is ugrottak a kellemes emlékek – például az *Alien: Isolation*, ugyebár – és az sem zavart, hogy független fejlesztőkről van szó, sőt, ez inkább fokozta várakozásomat, ugyanis kifejezetten kedvelem a jóféle indie játékokat. No, kérem szépen, ez nem az. Kevésen múlt, de ahogy a focival kapcsolatban mondani szokták: a majdnem gól az nem gól.

DÉJÁ VU

Főhősünk emlékek nélkül tér magához a sztázisból a Valkenburg hajó fedélzetén, ahol a legénység többi tagja hogy, hogy nem, eltűnt. Nekünk kell kiderítenünk, mi történhetett velük, ez viszont nem lesz könnyű feladat, mert nemcsak környezeti veszélyek (kisülések, gőz) leselkednek ránk, hanem félig gép-félig ember szörnyek is. Kapunk ugyan fegyvereket, de a fellelhető muníció mennyisége minimális, illetve blokkolhatunk még támadásokat is (semmit nem ér), így többet érünk a bujkálással és ellenfeleink figyelmének elterelésével. Ezzel még nem is lenne probléma, gondoljunk csak az *Alien: Isolation*re, itt azonban igen érdekes módokon dobjuk fel a bakancsot: egy szobába betérve például egyszerűen meghalunk úgy, hogy ennek az ég adta világon semmiféle logikus magyarázata sincs. Vagy hiába dobunk el egy tereptárgyat, a zajra egyáltalán nem reagál az ellenség, amikor viszont igyekszünk a legnagyobb

SYNDROME

INFO

Kiadó **Camel 101**
Fejlesztő **Camel 101 & Bigmoon Entertainment**
Platform **PC (2017-ben PS4 és Xbox One)**

Röviden Elhagyatott űrhajó, amnéziás főhős, eltűnt legénység, életünkre törő szörnyek. Már megint. **PEGI 18+**

csöndben kuksolni, megtalál minket, aztán jól meg is öl. Egy olyan játékban, ahol a túlélés érdekében tervezünk és végrehajtunk, józan paraszti ésszel azt gondolhatnánk, hogy jutalmunk a továbbjutás lesz, ehelyett a hiper okos (néhol inkább hiperbuta) MI és/vagy a bugok tönkreteszik az élményt, és mindent kezdetünk elől. Nincs ugyanis sem auto save, sem automatikus checkpointrendszer, ehelyett ritkán elszórt konzoloknál menthetünk, erre viszont a játék első körben nem tanít meg minket. Ha ez nem lenne elég, a pályarészek folyamatosan ismétlődnek, így egy idő után monotonná válik a játékmenet: menj ide, de ahhoz vissza kell menned oda, meg oda, aztán az új helyről ugyan továbbmehetsz, de később még úgyis vissza kell térdned oda is. Ennek, valamint a frusztráló haláloknak és a mentési rendszernek köszönhetően hamar beleununk a mókába, még akkor is, ha vannak a játékban jól sikerült elemek.

SZEMNEK, FÜLNEK INGERE

Mert hogy vannak ilyenek is. Például a grafika egész kellemes annak ellenére, hogy itt-ott azért beugrik egy-két rondaság, és nem feltétlenül a szörnyekre gondolok. A környezeti zajok egyenesen kiválóak, mindennek olyan a hangja, amilyennek lennie kell egy elhagyatott, szörnyekkel teli űrhajóban (már amennyire ezt meg tudjuk állapítani). A fejlesztő Camel 101-nek egyébként nem ez az első játéka: a tavaly év elején megjelent *Mechs & Mercs: Black Talons* című sci-fi-RTS-sel már kipróbálták magukat, de az az alkotás sem aratott osztatlan sikert – sajnos nem lesz ez másképp a *Syndrome*-mal sem.

GYÓGYÍTHATÓ?

Egy jó sztori esetleg megmenthette volna a játékot, de nem, az sem jött össze. Spoilereket persze nem árulok el, legyen elég annyi, hogy nagyanyám is csavarosabb történeteket mesél hatvan évvel ezelőtti családi összejövetelekről, mint amit a játékban kell kibogoznunk. Na, akkor vegyük sorba még egyszer: adott egy remek alapötlet, rengeteg máshonnan vett – és már bizonyított – játékelem, jó grafika és remek hangok, a végeredmény azonban mindezek ellenére gyatra. Ebből is látszik, hogy hiába jó az alapanyag, ha vacakul van elkészítve a menü. Kár érte, mert akár nagyobbat is durranhatott volna a dolog; egy kis odafigyeléssel és a bugok száműzésével, például. Így viszont legalább tudjuk, hogyan nem fog kezdődni párbeszéd két gamer között: „Emlékszel még a *Syndrome*-ra?”

Heisenberg

HARDVER

Windows Vista; Intel Core i3; 4 GB RAM; GeForce GTX260/Radeon HD5750; 9 GB HDD

- + alapötlet
- + grafika
- + környezeti zajok
- bugok
- mentési rendszer
- ismétlődő pályarészek

HEISENBERG

Játékélményromboló bugok nélkül 70 százalékot is kapott volna.

55



Kívülről így fest célpontunk, az 1-es számú Palisade Blade



ShadowChild ismerős lehet a Breach játékmódból



Francis kiskutyatekintete láttán mi sem tudunk nem mondani a felkérésre

DLC-ben mondom el

DEUS EX: MANKIND DIVIDED – SYSTEM RIFT

BELÉPÉS CSAK KLUBTAGOKNAK

Egyelőre nem tudni, mikor és hogyan férhetnek hozzá a vásárlók a kizárólag előrendelőknek fenntartott Desperate Measures DLC-hez. A kampányról levalasztott mellékületében a pályaudvari bombamerénylet kapcsán kell kiderítenünk, hogy ki babrálta a biztonsági kamerák felvételeivel, és miért.

TEGYE FEL A KEZÉT, AKI ÖRÜLNİ SZOKOTT A VÁRATLAN LÁTOGATÓKNAK, PLÁNE MECCSNÉZÉS KÖZBEN! Na de mi van akkor, ha az illető nem egyszer kihúzott már bennünket a slamasztikából, s bármennyire nehéz beismernünk, az életünket köszönhetjük neki. Ilyenkor bizony előveszi az ember a jobbik énjét, hogy türelmet és őszintének tűnő mosolyt erőltetve magára végighallgassa a másikat, aztán pedig megígérje, hogy segít.



INFO
Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Eidos Montreal**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az új Deus Ex első publikus sztori-DLC-je kontextusba helyezi a Breach játékmódot, miközben visszahozza az egyik közkedvelt szereplőt. **PEGI 18+**

CSAK MÉG EGY APRÓSÁG

Adam Jensen váratlan látogatója nem más, mint Francis Pritchard, a Sarif Industries kiberbiztonsági részlegének egykori vezetője. Kettejük kapcsolata döcögösen indult a *Deus Ex: Human Revolution*-ben, ám idővel megtanulták tisztelni egymást, még ha nem is váltak elválaszthatatlan puszpajtásokká. Az immáron szabadúszó hackerként tevékenykedő Pritchard apró szívességet kér csupán: keressünk fel valakit egy radikális kiborgellenes mozgalom törzshelyének számító krimóban (el lehet képzelni, mennyire örülnek majd nekünk). Természetesen meg tesszük, aztán nem sokkal később rádöbbenünk, hogy már jóval mélyebben beleás-tuk magunkat a volt kolléga ügyébe, mint eredetileg szándékoztunk. Kihátrálni pedig nem akarunk, hiszen kijátszotta a „Tartozol nekem” kártyát, és meggyőzött arról, hogy talán az Illuminatról is találunk valamit a Moldova vize fölé nyúló Palisade Blade szigorúan őrzött adatbankjában. A *Mission Impossible* filmeket idéző küldetés során Pritchardon kívül segítségünkre

siet egy másik hacker is, a Breach módból ismerős ShadowChild. (Megjegyzem, Francisnek is van beceneve, NuclearSnake, melynek hallatán képtelen voltam megőrizni komoly-ságomat, holott tudok egyet s mászt a béna nickekről. Nekem is van egy.)

A játékos módszerétől, tempójától és alaposágától (érdemes a másodlagos célokat is teljesíteni) függően két-három órányi kalandot tartogat számunkra az első publikus sztori-DLC, amely az előrendelőknek szánt *Desperate Measures*-höz hasonlóan a Jensen's Stories menüből indítható el, magyarul nem ágyazódik be a *Mankind Divided* kampányába. Ennek kétségtelenül megvan az az előnye, hogy nem kell ismét végigmennünk a játék harmadán-felén, másfelől viszont egyeseket kellemetlenül érinthet, hogy félisteni magasságokba tápolt kiborgjuk helyett egy kez-dővel kell boldogulniuk. Igaz ugyan, hogy néhány szintlépés belefér, de alaposan meg kell fontolnia az embernek, hogy mely kiterjesztéseket aktiválja és fejleszti. Feltehetően a vásárlási lehetőség kiiktatása miatt került be közéjük a Micro Assembler. Utóbbit bekapcsolva alkotóelemeire bonthatunk fegyvert és lőszert egyaránt, valamint jelentősen csökken a craftolás és a fejlesztés költsége is.

A Palisade Blade kevés izgalmas látvány-elemmel szolgál, és sokáig meg sem iz-saszta a rutinos besurranót, ám egy pon-ton beveti ellenünk csodafegyverét, az ál-cázason is átlátó hőérzékelőt. Az ilyen szenzorokkal ellátott lövegek, lépegetők és repülő drónok kerülgetése a régi idők lopa-kodós játékeit idézi, amikor több múltott az időzítésen, mint a rendelkezésünkre álló kü-

lönleges eszközökön és képességeken. Természetesen ezúttal is sutba dobhatjuk az óvatoskodást, hogy csőre töltött stukkerral üdvözlöjünk minden szembejövőt.

RÉS A PAJZSON?

Noha a maga kategóriájában korántsem oly kimagasló a *System Rift*, mint az előző *Deus Ex*-hez készült *The Missing Link*, azért megüti, sőt minimálisan meg is haladja az átlagos sztori-DLC-k mércéjét. Kétségtelenül jó munkát végez a tekintetben, hogy be-emeli a cselekménybe, és jelentéssel tölti meg a Breach játékmódot, de úgy vélem, szerencsésebb lett volna az alapjátékkal együtt kiadni. És akkor talán az a gondolat sem fészkelte volna be magát a fejembe, hogy a megjelenés előtt kivágott tartalomhoz van szerencsém.

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

- + jó újra látni és hallani Pritchardot
- + magyarázattal szolgál a Breach mód létezésére
- viszonylag rövid
- kivágott tartalom benyomását kelti

CHAVALIER
Prága megér egy misét, de kettőt már nem mindenkinek.

75

when you go to bed your incintron will recharge overnight



Karakterünk otthonában menthetünk, átvehetjük fizetésünket, és imádkozhatunk is



MC.96.0

when you're ready to sleep, follow the yellow arrows home

Éjszaka kihalt a várós, minden zárva, és nekünk is aludnunk kell

Portside Shantytown

A tökéletes antikaland-játék

DIARIES OF A SPACEPORT JANITOR

EGY JÁTÉK, AMI ÚGY KEZDŐDIK, HOGY BELŐVE SÉTÁLGATSZ EGY LABIRINTUSBAN, VACAK MÁR NEM LEHET. A *Diaries of a Spaceport Janitor* pontosan ezzel nyit, és később sem lesz sokkal rosszabb. A baj csak az, hogy jobb sem, viszont tökéletesen megfelel annak, amit a fejlesztője állít róla: ez bizony egy antikaland-játék.

A SZÜRKE MINDENNAPOK

Főhősünk a fáját tekintve szörnylány, aki egy űrszéli kikötőben rekedt, és mivel valamit ennie kell, illetve ki kell fizetnie a lyukat is, ahol él, kénytelen munkát vállalni, takarító lesz. A karakter irányítva nincs más dolgunk, mint sétálgatni fel-alá a városkában, szemetet keresni, és elégetni azt. Attól függően, hogy mennyi és milyen szemetet sikerült eltakarítanunk, minden reggel kapunk valamennyi pénzt, amiből egyrészt kaját kell vásárolnunk (hacsak nem esszük meg azokat a fura dolgokat, amiket takarítás közben találunk), másrészt pedig nemváltó-modulokat kell beszerezni. Főhősünknek ugyanis valamiért az a hobbija, hogy nemet vált, és ha néhány naponta nem elégítjük ki ez irányú szükségleteit, akkor a képernyő homályossá válik, és semmit nem fogunk tudni elolvasni a játék üzeneteiből. Szerencsére sem az étel, sem karakterünk fura hobbija nem kerül túl sokba, így az önellátás nem okozhat sok gondot. A bonyodalom akkor kezdődnek, amikor először meglátogatunk egy város alatti katakombát, ahol ránk száll a koponyáatok. Ez azt jelenti,

INFO

Kiadó **tinyBuild**
Fejlesztő **Sundae Month**
Platform **PC**
Röviden Egy űrkikötő takarítóivá válhatunk ebben az indie játékban, ahol semmi más dolgunk nincs, mint szemetet égetni és nemet váltani kétnaponta.
PEGI 12+

hogy az egész játék alatt a fejünk felett lebeg egy koponya, aki azon kívül, hogy időnként nagyon idegesítően ránk morog, valójában nem csinál semmit. Célunk, hogy a lehető leghamarabb megszabaduljunk tőle, és leléphessünk erről a borzalmas helyről.

A MI KIS OTTHONUNK

A kalandjainknak otthont adó kikötő amúgy nem is olyan vészes, sőt az egyik legjobban kidolgozott videojáték-város, amit valaha láttam. A hely tele van furánál furább fajú lényekkel, akik kereskedni, szórakozni vagy csak minket szívatni járnak ide. A tér nem kimondottan hatalmas, de nagyon változatos. Vannak eldugott kis istenerdők, ahol lerohatjuk tiszteletünket választott bálványunk előtt, de találunk itt hatalmas piramisszerű épületeket és dugig tömött kocsmákat, klubokat, bevásárlóközpontokat. Még fegyver, páncél és varázsbolt is akad, ahol elméletileg ugyan vásárolhatunk, de a tárgyak egyrészt sok milliószor annyiba kerülnek, mint a fizetésünk, másrészt úgysem tudjuk használni őket. Minden tárgy esetében választhatunk, hogy elteszük, eldobjuk, megesszük vagy elégetjük. Olyan lehetőség, hogy „használ” vagy „kombinál”, még véletlenül sincs. El lehet felejteni a klasszikus szerepjátékos megoldásokat, mi itt maximum eltakaríthatunk dolgokat, használni nem fogjuk tudni őket. Ha kukában vagy itt-ott drágakövekre vagy értékes chipkekre bukkanunk, azokat is legfeljebb eladhatjuk. Igazából ebben rejlik a játék varázsa: adott egy világ, tele érdekes karakterekkel, katakombákkal és kincsek-

A SZERENCSE FORGANDÓ

Karakterünknek van egy kis szobája, ahol átveheti a fizetését, kipihenheti a nap fáradalmait, és nem melleseleg imádkozhat választott istenéhez. Utóbbit érdemes minél gyakrabban megtenni, különben könnyen kifogyhatsz a szerencséből.

kel, de mi ezekkel nem tudunk mit kezdeni, hiszen csak egyszerű takarítók vagyunk. Semmit sem csinálhatunk a munkánkon kívül, és ez pont annyira kétségbeesítő, mint magányosan megrekedni egy ismeretlen űrkikötőben.

VÁLLALNÁNK A MELŐT

A *Diaries of a Spaceport Janitor* önmagában egy zseniális játék. A repetitív játékművet és az elsöre céltalannak tűnő kóválygás ugyan valószínűleg elriaszthat mindenkit, aki a klasszikus AAA címekhez van hozzászokva, de hát az antikaland nem való mindenkinek... Aki viszont fogékony egy alternatív élményre, annak kellemes órákat okozhat Sundae Month picit szadista pixelvilága.

Hunter

HARDVER

Windows 7; dual core Intel/AMD CPU; 512 MB RAM; Nvidia GeForce 550GTX/AMD Radeon 5770 HD; 512 MB HDD

- + jól kidolgozott
- + stílusos képi világ
- + kreatív fajok
- repetitív játékművet
- nincs térkép
- üvöltöző koponya

HUNTER

Csak azoknak ajánlott, akik elviselik, ha egy koponya félpercenként rájuk üvölt.

79

Olvass újságot határok nélkül!

Azonnal elérhető online lappiac



DIGITALSTAND

digitalstand.hu



Fess zenét!

HARMONIX MUSIC VR

HA ZENEI JÁTÉKRÓL BESZÉLÜNK, AKKOR A HARMONIX NEVE EGYFAJTA VÉDJEGETEK SZÁMÍT, FEL SEM MERÜL AZ EMBERBEN, HOGY NE TÖKÉLETES MINŐSÉGET KAPJON A PÉNZÉÉRT.

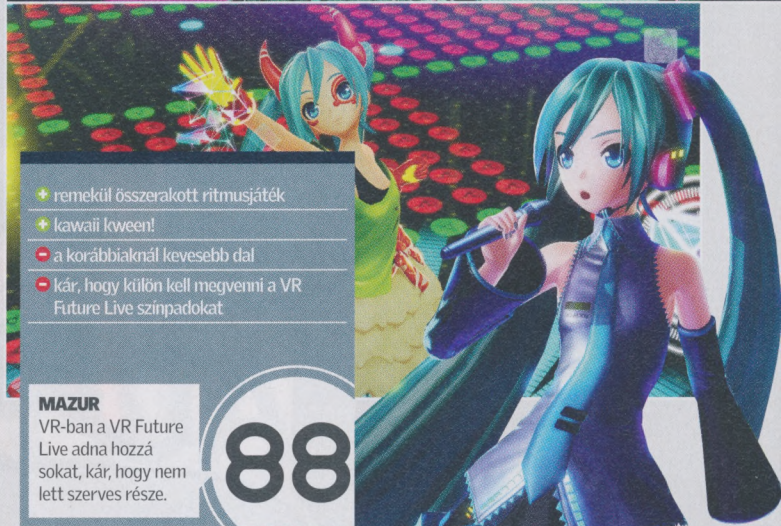
Amikor elkezdtem játszani a PSVR-ral, és megláttam, hogy a *Guitar Hero* és *Rock Band* alkotói (nem beszélve az igazágtalanul kevésbé ismert *Fantasia: Music Evolved*ről) ezen a platformon is letették a névjegyüket, habozás nélkül megvettem a játékukat. Nos, megvárhattam volna mondjuk a GameStar tesztjét (ahelyett, hogy én írom), mert ez a négyrészes kis gyűjtemény tökéletesen kimeríti a parasztkavítás (sajnos nem büntetőjogi) kategóriáját. Négy kis VR-élményről, demóról beszélünk, amelyeknek persze mind köze van a zenéhez (ha nem töltünk be pendrive-ról saját számokat, akkor leginkább ahhoz a rettenetes saját stílushoz, amivel az *Amplitude*-ot is hazavágták a Harmonix),

de egyik sem több, mint demó, és összességükben sem érik el egy egész estés játék szintjét. A *The Beachben* egy úrbéli tengerparton csodálhatjuk, ahogy ritmusra ciceregnek a tereptárgyak, lebegő lámpások, távoli hegyek... látványos, egy-két dal erejéig. A *The Danceben* vicces figurák testtartását és táncmozdulatait állíthatjuk be, illetve beállíthatunk a DJ-pult mögé is – hasonlóképpen mókás, hasonlóképpen tíz percig. A *The Trip* már meg sem próbál játéknak tűnni, elvégre nincs lehetőség interakcióra, csupán nézhetjük, ahogy egy virtuális térbe feszített teljes képernyős WinAmpba-kaleidoszkópba ülve vibrál és ugrál minden a zenére. Egyedül a *The Easel* mód kötött le, ami leginkább a HTC Vive-ről ismerős *Tilt Brush*ra emlékeztetett annyi különbséggel, hogy nem csupán festegetni kell a térben, hanem alkotásunk mozog is a zene ritmusára. Ez tényleg menő, de összességében még így is nagyon keveset nyújt a csomag.

” EZ A NÉGYRÉSzes KIS Gyűjtemény TÖKÉLETESen KIMERÍTI A PARASZTKAVÍTÁS KATEGÓRIÁJÁT

INFO

Kiadó SEGA
Fejlesztő Crypton
Future Media
Röviden Klasszikus
PS ritmusjáték.
PEGI 12+



- remekül összerakott ritmusjáték
- kawaii lowen!
- a korábbiaknál kevesebb dal
- kár, hogy külön kell megvenni a VR Future Live színpadokat

MAZUR
VR-ban a VR Future Live adna hozzá sokat, kár, hogy nem lett szerves része.

88

Igen, jött egy zöld hajú lány, álmodtam, vagy igaz talán

HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA X

HATSUNE MIKU JAPÁN (VIRTUÁLIS) POPSZTÁR KARAKTERE MÁR ÖNMAGÁBAN JÓ ESÉLYEL AZONNAL ELRETTENT SOKAKAT, A KÖRÉ ÉPÍTETT JÁTÉKOK PEDIG VALÓSZÍNŰLEG MÉG INKÁBB – NEMCSAK AZ ANIME KIÁLLÁS, HANEM A PASSZOLÓ ZENEVÁLASZTÁS MIATT IS. De hát aki baka, és nem elég kawaii, az bizony így járt. Én egyébként meglehetősen toleránsnak érzem magam az ázsiai popkultúra és a szintetikus hellókitizmus legkülönfélébb vadhajtásaival szemben is, de bevallom, játék közben volt néhány mélypontom. Kicsit többet tanultam a barátság erejéről és a cukiság világmegmentő szerepéről, mint amennyit akartam, de komolyan, bármennyire is nem én vagyok a célcsoport, ettől csak kedvesen mulatságos lett számomra a játék, az arcomat letépni például szinte egyszer sem akartam. Egyébként remekül összerakott ritmusjátékokról van szó, amely a Harmonix-féle vonallal szemben mindvégig a kontrolleres

irányítást igyekezett a leghatékonyabbá csiszolni. Ennek megfelelően aki a nyugati ritmusjátékok felől érkezik, az felejtse el mindent (kivéve a ritmusérzékét), mert az irányításnak a színes pöttyökön túl köze sincs az ott megszokotthoz. Alacsonyabb nehézségi fokozatoktól kezdve azért lassacskán ki lehet tanulni, és érdemes is, mert meglepő, hogy mennyivel gazdagabb, és mennyivel „videójátékosabb” a rendszer. Ami miatt azonban itt emlegetjük fel ezt a kis csodát, az a tejszínhab tetejére rakott meggy, a *Hatsune Miku: VR Future Live* kiegészítés. Ebben egy Hatsune Miku-koncert kellős közepén találjuk magunkat, körbevéve sikkoló rajongókkal, és világító pálcánkat lengetve részévé válunk a műsornak (a bátrabbak énekelhetnek is), ha pedig jól nyomjuk, maga Miku énekel majd – csak nekünk. A *VR Future Live* fizetős kiegészítő (három színpad, három vásárlás), de a koncertszerkesztőben készített show-t a *Project Diva X*-ben is megnézhetjük, úgyhogy jut ide is a jóból.

INFO

Kiadó Harmonix
Fejlesztő Harmonix
Röviden Zenejáték
VR-környezetben,
sajnos nagyon kevés
érdemleges tartalommal.
PEGI 12+



- használhatunk saját zenéket is
- a The Easel móddal el lehet szórakozni
- jó móka néhány percig
- összességében nagyon kevés

MAZUR
A Harmonixtól többet vártunk volna, ez alig több, mint egy techdemó.

57

INFO

Kiadó Sony
Interactive
Entertainment
Fejlesztő
Supermassive
Games

Röviden Horrorisz-
tikus rail shooter az
Until Dawn világában.
PEGI 18+

A legrosszabb rémálmod,
a legjobb szórakozásod

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

**NEM KENYEREM A NAGYZO-
LÁS, DE ÉJSZAKAI HOR-
RORFILM-NÉZÉSEK UTÁN IS
SIMÁN KIVISZEM A SZEMETET
(JÓ, MONDJUK ENYHÉN MEGSZA-
PORÁZOTT LÉPTEKKEL), ÚGYHOGY
NEM ÉRZEM MAGAM EGY FÉ-
LŐS ALAKNAK.** Ennek ellenére kény-
telen-kelletlen elismerem, hogy kicsi-
vel a Supermassive Games felirat után,
de még a *Rush of Blood*-logó előtt el-
jött az a pillanat, amikor először tép-
tem le a fejemről a PSVR-sisakot. Nem
véletlen, hogy annyi horrorjáték volt a
PSVR nyitócímei között, egyértelmű,
hogy ez az a műfaj, amelyik a legtöb-
bet képes profitálni az új technológia
nyújtotta előnyökből. (Elismerem, lé-
tezik egy olyan felosztás is, amely szer-
int ez a státusz egy másik, szintén 18+
műfajt illet meg, de előlött most nagy-
vonalúan hunyjunk szemet, elvégre a
GameStar egy családi lap.) A 3D-hang
miatt más platformon sosem tud olyan

hatásos lenni egy olyan jelenet, amely-
ben egyszer csak egészen közelről hal-
lunk kislányokat énekelni, mintha csak
mellőttünk állnának, és amikor oda-
nézünk, nos, akkor tényleg ott van-
nak. Ez volt egyébként a második al-
kalom, amikor lerántottam a fejemről
a sisakot.
Az *Until Dawn: Rush of Blood* egy
klasszikus rail shooter, de olyannyi-
ra szó szerint, hogy valóban sínen me-
gyünk előre: egy horrorisztikus, szürre-
ális vidámpark szellemvasútjában kell
helyt állnunk, miközben két játékfegy-
verrel puttyogtatunk jobbra-balra a
deszkakacsákra és hasonló kihívásokra.
Ám ekkor... mert ugye ilyenkor mindig
van egy „ám ekkor”, de inkább nem lö-
vök le poént, a lényeg hogy hamarosan
már nagyon is valódi fegyverekkel lö-
völdözünk nagyon is valódi rémségekre
– már amennyire az *Until Dawn*-ban
lehetséges tudni, hogy mi valóságos,
és mi nem.

Az eredeti *Until Dawn* ismerete nem
szükséges a játék élvezetéhez, de aki
végigjátszotta a túlélős-túl nem élős
tinihorror, az értékelni fog néhány
ügyesen elhelyezett utalást.
A többiek meg ellesznek a kellőképp be-
teg, kellőképp változatos pályákkal, kü-
lönféle fegyverekkel, rejtett extrákkal.
Jól skálázott a nehézség, de aki igazából
egy ijesztő VR-élményre vágyik, az ne
menjen feljebb a legelső fokozatnál, hi-
szen már a középső is izasztó tud lenni.
Aki viszont rászánja az időt, és szépen
kitanulja a *Rush of Blood* lehetőségeit,
frusztráció nélkül fog átdöngetni a ké-
sőbbi pályák komplexebb részein is.
A Supermassive Games remek érzék-
kel adagolja a különféle horrorelemeket,
és rendes tőlük, hogy viszonylag ritkán
élnék az olcsó, de igen hatásos „jump
scare” megoldásokkal (lásd a bevezet-
őben említett jelenetet). Amit ebből a
műfaji kategóriából ki lehet hozni, azt
tisztességesen ki is hozzák.

- + változatos helyszínek
- + néhány komolyan rettenetes pillanat
- + kívülről nézni talán még szórakoztatóbb
- Move-kontroller nélkül nehézkes irányítás

**” AZ UNTIL DAWN: RUSH OF
BLOOD EGY KLASSZIKUS
RAIL SHOOTER, MI
TÖBB, VALÓBAN SÍNEN
MEGYÜNK ELŐRE**

MAZUR
Technikailag és
dramaturgiailag is jól
összerakott riogatás.

84



Csillagok karnyújtásnyira SUPER STARDUST ULTRA VR

A SUPER STARDUST SOROZAT A PLAYSTATION ÖREG BULIBÚTORA, MINDEN GENERÁCIÓRA, MINDEN HARDVERRE ELKÉSZÜL A HOUSEMARQUE MEGUNHATATLAN ÁRKÁDJÁTÉKÁNAK AKTUÁLIS EPIZÓDJÁ. Ha a név ismerős, az nem véletlen, ugyanis a mostani kiadás csupán a 2015-ös *Super Stardust Ultra* újracsomagolása, VR-lehetőségekkel felturbózva. A fő csapásirány továbbra is a méretét tekintve leginkább a kis herceg bolygójára (mínusz rózsza) emlékeztető helyszínen dúló shoot'em up, ez egészül ki az újdonságnak számító Invasion játékmóddal, amelyben először (és mindennel szembeemelve, ami a *Super Stardust* lényege) a VR-címek közül talán a *Battlezone*-ra emlékeztető belső nézetben vesszük ki részünket a harcokból. Emellett az alapjátékot is játszhatjuk VR-térben, minden irányban végtelenbe vesző gyönyörű űrbéli tájakkal a távolban és egy kicsit közelebb hozott bolygóval. Érdekes,

de az alapjátéknak ez a minimális kibővítése, ami csak egy apró hangulati elem, és nem „valódi” kihasználása a VR lehetőségeinek, sokkal nagyobb élmény, mint az Invasion mód maga hullámokban érkező rútságaival. Mindössze egy megúszós, a sorozat lényegétől idegen attrakció, egyedül az benne a mókás, hogy a jól ismert ellenféltípusokat ezúttal testközelből láthatjuk, és úgy kell őket aprítani. Ugyanúgy a fejmozgással célzunk, mint például a *RIGS*-ben, ami nem is lenne vészes, ha egy helyben állnánk (lásd *Gunjack*). De mivel mozognak is közben, az erre érzékenyebbek jó, ha felkészülnek némi szédelgésre. Jobb inkább megmégállva darálni, mert menet közben, nyakunkat tekergetve nem lesz kellemes célozni, a ránk csavarodó zsinórról már nem is beszélve. Aki eddig nem játszott a *Super Stardust Ultrával*, az ne hagyja ki, mert tényleg remek árkádszooter, de ha már megvolt, akkor csak az vegye meg, akinek nagyon hiányzik (szinte) ugyanaz a VR-ban is.



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **d3t**
Röviden A *Super Stardust Ultra* VR változata: VR-térben játszható alapjáték és bónusz FPS játékmód.
PEGI 12+

- + a VR sokat dob az alapjátékon
- minimális újdonság

MAZUR
Afféle kötelező gyakorlat, sajnos emiatt pont olyan lelketlen is.

68

TÖBB JÁTÉKBAN IS A KIHÍVÁS RÉSZÉ, HOGY MÁST LÁTNAK AZOK, AKIK A TÉVÉT NÉZIK, ÉS MÁST, AKIN A VR-SISAK VAN

INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Japan Studio/Asobii Team**
Röviden Egyszerű, aranyos, és nagyon szórakoztató közösségi minijáték-gyűjtemény a PS VR-hoz.
PEGI 12+



- + ingyenes
- + a social screen ügyes használata
- + barátságos, fészko nélküli VR-élmény
- mibe lehet belekötöni, ha ingyenes?

MAZUR

A legjobb módja annak, hogy megmutassuk másoknak, milyen jó móka a PSVR.

90



Virtuális mőkatár

THE PLAYROOM VR

RENGETEG BÖLCSESSÉG VAGY INKÁBB ANNAK ÁLCÁZOTT EPÉS MEGJEGYZÉS

KERING AZOKRÓL A DOLGOKRÓL, AMELYEK AZ ÉLETBEN INGYENESEK (például az, hogy gyakorlatilag sosem azok – és ebben éppenséggel van is valami), de a *The Playroom* már második alkalommal cáfol rá erre a rosszmájúságra. Sokáig a *The Playroom* volt az egyetlen mőkatár, ami indokolta a PS4 kameráját, hiszen lássuk be, a *Just Dance* rajongóin kívül szinte csak az ad hoc házibulikat streamelő, imbolygó ukrán fiatalok használták. De ne kalandozunk el! A *The Playroom* minijátékaival mindannyian jól szórakoztunk, úgyhogy lehet örvendezni, a kis fehér robotok VR-ban is visszatérnek. A koncepció hasonló, sőt, még kiforrottabb, hiszen ezúttal nincsenek megúszós ficsörök, csak öt jópofa minijáték, plusz egy tárgygyűjtögetős mini minijáték, ahol a többi versenyszámban szerzett pénzünkön vehetünk ezt-azt. A *The Playroom VR* komolyan veszi a „social screen” használatát,

azaz több játékban is a kihívás része, hogy mást látnak azok, akik a tévét nézik, és mást az, akin a VR-sisak van. A kísértet járta házban például csak a tévét nézők látják a szellemeket, ők próbálnak egymást túlkiabálni instrukciókat adni, a westernkocsmában pedig ők tudják, hogy ki az adott célpont, akit le kellene lőnie a VR-sisakos játékosnak. Minden multi aszimmetrikus, ami különlegesebbé teszi az élményt. Vannak klasszikusabb mókák is, amikor a VR-játékos testmozgással küzd, míg a többiek kontrollerral menekülnek előle, de érdekes módon mégis a legegyszerűbb „multi”, a közösségi üvöltözés a legszórakoztatóbb (erre épül egyébként a zseniális *Keep Talking and Nobody Explodes* is). A *The Playroom VR*-ba nem lehet belekötöni, már csak azért sem, mert ingyenes. De emellett az egyik legjobb közösségi móka, amivel a Sony ügyesen próbálja hangsúlyozni, hogy a VR-élmény nem szükségszerűen izolál minket, hanem közösségben is megélhető.

INFO

Kiadó **Frame Interactive Studio**
 Fejlesztő **Frame Interactive Studio**
 Röviden Virtuális fejletgetés a Futball Fejlesztési Központban, ami egyáltalán nem egy börtön.
PEGI 12+



- ✦ egyszerű, mégis kemény kihívást jelent
- ✦ egyszerű humor
- ✖ aki nem vigyáz a testtartásra, másnap nagyon megbánja

MAZUR

Meglepő, de talán az egyik legjobb játék a PSVR első körös címei között.

86

Fel is csút, le is csút HEADMASTER

TÖKÉLETES PÉLDÁJA A HEADMASTER ANNAK, HOGY A LEGEGYSZERŰBB JÁTÉKMECHANIZMUSBÓL IS LEHET ÖSZSZETETT, EGYEDI ÉMLÉKEZTES ÉLMÉNYT ÉPÍTENI. Nem kell hozzá még a kontroller sem, hiszen a játék lényege csupán annyi, hogy a felénk lőtt focilabdákat a kapuba fejeljük – összhatásában azonban mégis a *Headmaster* az egyik legeredetibb játék a PSVR-játékok első hullámban.

A legjobb focistákra is ráfér a továbbképzés, nekünk viszont különösen gyenge évet sikerült zárunk. Csatunk ezért a szerződés valamelyik jól elrejtett pontjára hivatkozva a Futball Fejlesztési Központba utal minket, ahol ugyan mindenki igyekszik leszögezni, hogy ez egyáltalán nem börtön, de azért nem is egy leányalom. Fejlődni kötelező, úgyhogy az egymás után érkező kihívások során érdemes minél több (egy, kettő vagy három) csillagot össze-

gyűjteni, majd ha megvan a kellő mennyiség ahhoz, hogy megpróbálkozzunk a vizsgákkal is, akkor ott jobb egy nagyot villantani, különben... de ebbe inkább ne is gondoljunk bele. Bár a feladat egyszerű, a *Headmaster* nagyon is komplex játék, és ugyan jól el tud vele bohóckodni az is, aki életében először próbálja ki a VR-t, a fokozatosan nehezedő kihívások minden értelemben izasztatóak. A fejelés fizikai kivitelezésére érdemes nagyon odafigyelni, és komolyan venni a játék tanácsait (semmiképp se nyakból, hanem mindig merev felsőtesttel hajoljunk a lövések irányába), különben nem virtuális, hanem nagyon is valóságos izomlázunk lesz másnap. Azonban ennél is emlékezetesebbé teszi a *Headmastert* a *Portalra* emlékeztető humor és történetmesélés; önmagában is több lenne egy jópofa kis VR-élménynél, ettől azonban valóban teljes értékű játékká válik.

Próbálg a lány szemébe nézni HERE THEY LIE

HORRORJÁTÉKOKKAL JÁTÁSZANI VR-BAN BÁTÓR VÁLLALKOZÁS.

A VR-játékok sajátos tulajdonsága, hogy képesek elhitetni a játékoskal, hogy valóban abban a világban áll, amelybe az eszköz repíti, és tényleg szét akarja tépni őt a felé közeledő szörny. Nem ajánlott mindenkinek, még azoknak sem, akik képesek rezzenéstelen arccal végignézni a legparább mozikat is. A *Here They Lie* egy közepeszerű játék, de jól példázza, hogy a VR-élmény még ezt is képes magasabb szintre emelni. Persze sportszerűtlenség lenne leválasztani róla és anélkül vizsgálni, mert azt, hogy szerez néhány emlékezetes pillanatot ez az egyébként sehova sem vezető, magát túlvállalt kalandjáték, leginkább a PS VR-nak köszönhetjük. Egy kicsit olyan, mintha a fejlesztők az elmúlt néhány évben nem beszélgettek volna, mert sok dirib-darabja van a játéknak, amely még érdekes is lehetne, mégsem áll össze egy kerek

egésszé. Egy kicsit horror, egy kicsit felfedező, de a háromórás játékidő alatt egyikből sem jut elég. Ugyanakkor a helyszínek tudnak hangulatosak lenni. A legidegesítőbb az, hogy a játék a dramaturgiai hiányosságokat igyekszik sóhajtozós művészkedéssel, valami egészen irritáló balladai homállyal elkenni. Persze bármilyen, kávézóból kirángatott bölcsész képes lenne percek alatt magyarázni a kétségbeesett karkai bolyongást a hatalmas, kihalt városban, ahogy a titokzatos sárga ruhás nő is lehet a jelképe... tulajdonképpen bárminek, de végig érzi az ember, hogy itt nincs igazi mögöttes tartalom, ez csak üres szemfényvesztés. Persze ebben az is segít, hogy a nő a játék elején nagyon közel áll hozzánk, és a férfiember figyelmét óhatatlanul elvonja a hölgy csinos teste. Látszik, hogy még az elején járunk a VR életciklusának, és ahogy több más játék, úgy a *Here They Lie* sem bontakozott ki eléggé. Kár érte.

INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **Sony Santa Monica, Tangentiemen**
 Röviden Néhol szürreális pszichohorror, néhol csak egy semmitmondó kalandjáték, amitől jó eséllyel megfájdul a fejed.
PEGI 18+



- ✦ néhány emlékezetes pillanat
- ✦ nagyon jól etalált helyszínek
- ✦ jó ötletek
- ✖ ... koncepció nélkül
- ✖ néha már nem is horrorisztikus, csak undorító

PACA
 Nem azért horrorisztikus, amiért annak szánták.

62





Csodálatos űrcsata

EVE: VALKYRIE

MEGUNHATATLAN A JÁTÉKOKBAN – MÉG A SOKAT BÍRÁLT NO MAN'S SKYBAN IS – AZ A PILLANAT, AMIKOR ELŐSZÖR LÁTJUK MEG A VÉGTELEN VILÁGÚRT.

Gyönyörűen csillogó csillagok, néhol káprázatos színek mindenfelé – így vagy úgy, az élmény mindig beszippantja a játékost. VR-ban meg pláne: az *EVE: Valkyrie* az első űrszimulátor PlayStation VR-ra (és összességében virtuálisvalóság-headsetekre), de biztos, hogy nem az utolsó a sorban.

Aki ismeri az *EVE Online*-t, nincs sokkal előrébb, aki pedig nem, semmilyen hátrányba sem kerül. A *Valkyrie* nem MMO, hanem egy multiplayer akciójáték, amelyben az *EVE* univerzum néhány űrhajójával lövöldözhetünk más játékosokra három különböző módban. Az egyjátékos mód csak egy kis bemelegítés, megtanít az alapokra, bevezet a világba, az igazi izgalmakat a multi rej-

ti, ami egyébként crossplatform módon működik, tehát a PSVR-osok együtt játszhatnak a PC-sekkel. Ez lehetne aggályos, hiszen PC-n sokkal szebb a játék, mint PS4-en, nincsenek recés textúrák, és messzire is tisztán el lehet látni, viszont a CCP minden tőle telhetőt megtett, hogy a PS4-esek ne kerüljenek hátrányba. Láthatjuk az ellenfelek távolságát, feltűnő célkeresztek jelzik, hova kell céloznunk, és a dolog nagyon jól működik. Célozni egyébként a fejünk mozgásával lehet, de vannak hajók, amelyeken a célkereszt fixen középen marad, és magát a hajót kell jól pozicionálni. Egy pörgős, intenzív játékról lévén szó gyorsan kell kapkodnunk a fejünket, viszont meglepő módon ettől nem szédültem el, ellentétben például a *Battlezone*-nal. Nem tudom, mi az oka, de több meccset is képes voltam lenyomni a headset levétele nélkül. A *Valkyrie* már most is fantasztikus, még több tartalommal pedig csak jobb lehet.

ISMERŐS HANG

A játékban a Valkyrie-pilótákat vezető és instruáló karakter hangja az a Katee Sackhoff, aki a *Battlestar Galacticában* és a *Sötétség krónikájában* is szerepelt.

- ✦ az űr fantasztikusan néz ki
- ✦ az irányítás könnyen elsajátítható
- ✦ pörgős, de nem okoz szédülést
- ✖ a PS4 korlátai miatt a látvány nem az igazi
- ✖ még egy pár mód elférne

PACA
Egy majdnem teljes értékű játék, amely frissítésekkel még jobbá válhat.

80

INFO

Kiadó CCP Games
Fejlesztő CCP Games
Röviden Az *EVE* univerzumban játszódó űrszimulátor, amelyben más játékosokat intézhetünk el.
PEGI 12+

INFO

Kiadó CCP Games
Fejlesztő CCP Games
Röviden Egy lövegben ülve kell drónokra és ellenséges űrhajókra tüzelni.
PEGI 12+

Én és a löveg

EVE: GUNJACK

MENNYIRE LEHET IZGALMAS EGY MODERNIZÁLT GALAGA? Nem nagyon, még akkor sem, ha a virtuális valóságba helyezzük. Márpedig az *EVE: Gunjack* tulajdonképpen az. Ülünk egy lövegben, bámuljuk az űrt, miközben sorra áradnak felénk az ellenséges űrrepülőök kisebb-nagyobb rajokban, feladatunk pedig pusztán annyi, hogy elpusztítsuk őket, és megőrizzük épességünket. A célkeresztet a fejünk mozgásával irányíthatjuk (irreálisan gyorsan tudjuk forgatni a kabint, de ez azzal indokolható, hogy VR-ban így kényelmes), ezenfelül csak tüzelni kell, amit a jobb ravasszal tehetünk meg; felvett dolgokat aktiválni a ballal és újrátölteni a négyzetgombbal lehet. A célzás sokkal könnyebb így, mintha a DualShock 4-et vagy Move-ot kellene használnunk. Teljesen egyszerű, minden úgy működik, ahogy működnie kell, könnyű belerázódni, és ami az egyik

legjobb tulajdonsága: hosszabb mentek során és gyors mozdulatok hatására sem okoz szédülést. Amíg az ellenfelek nem jönnek, gyönyörködhetünk a színes űrben, azonban a PlayStation VR korlátozásai miatt az űrhajókat sokszor már nehéz kivenni – ez viszont csak néha okozott problémát. Ha valaki követi a szabályt, hogy ami kicsit is ellenségesnek tűnik, arra löni kell, az nem tévedhet. A játék mindössze húsz pályából áll (plusz két bónuszkiütetésből), és ezek sem túl változatosak, csak az ellenfelek számában, valamint szírvisságában van különbség. Még a nagyobb hajók által kilőtt rakéták is csak ugyanolyan célpontok, mintha drónok lennének. Emellett az elején még könnyű dolgunk van, később viszont úgy megugrik a nehézség, hogy szó szerint kapkodni kell a fejünket. A bónuszfeladatok határozottan unalmasak, közeledő aszteroidákat kell szétlőnünk, de vártam, mikor lesz vége.

” ÜLÜNK EGY LÖVEGBEN, BÁMULJUK AZ ŰRT, MIKÖZBEN SORRA ÁRADNAK FELÉNK AZ ELLENSÉGES ŰRREPÜLŐK

- ✦ gyönyörű az űr
- ✦ egy darabig szórakoztató
- ✦ az irányítás könnyű és reszponzív
- ✖ nem elég változatos
- ✖ nagyon rövid

PACA
Élménynek nem rossz, de hamar unalmas lesz.

74

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Guerrilla Cambridge
Röviden A RIGS érdekesen ötvözi a lövöldözős játékokat a sporttal, miközben teljesen egyedül marad. PEGI 7+

HA TE MONDOD

Tom Jones art director, Guerrilla Cambridge: „Az egész a drámáról szól. Kiütni egy ellenséges mechet, amikor épp pontot szerezne, nagy mentéseket és utolsó pillanatos gólokat összehozni, amivel megszerezzük a győzelmet.”

HOZZÁD MILYEN MECH ILLIK?

Alapvetően négy különböző mech létezik viselkedésük és felépítésük szerint, azonban mindegyiknek több feloldható változata is van, amelyek valamilyen bónuszt adnak. A vampire típusúak életereje például minden sikeres ölés után visszatöltődik.

A mozgás kiemelten fontos

RIGS – MECHANIZED COMBAT LEAGUE

NAGYON VÁRTAM A RIGS-ET, EZ VOLT AZ EGYETLEN PLAYSTATION VR-OS JÁTÉK, AMELY A BEJELENTÉSE ÓTA IGAZÁN ÉRDEKELT.

Aztán amikor végre alkalmam nyílt kipróbálni, nagyot csalódtam: a tutorial alatt rosszul lettem, még a vége előtt le kellett vennem a headsetet. Ezzel mondjuk nem voltam egyedül (ahogy a többi „gyomorforgató” játék esetében sem), már a fejlesztés alatt kiderült, hogy bizonyos játékelemek problémát okozhatnak egyes játékosoknak. A fejlesztők komolyan vették a visszajelzéseket, elhelyezték a beállításokban egy kapcsolót, amit átkapcsolva ugyan nem látjuk, milyen, amikor a mech megsemmisülése után kilőnek minket az égbe, viszont cserébe nem kell a vödörért nyúlkálni. Minden gond elszállt, kitérült a játék, és a homlokomról a szemembe csurgó izzadságcseppek hiányában megláttam, milyen fan-

tasztikus, egyedi és komoly játékot alkotott a Guerrilla Cambridge.

A RIGS elsősorban egyediségével tűnik ki a tömegből. Kicsit shooter, kicsit sport, érdekesen ötvözi a két műfajt és a saját ötleteket. A körítés szerint valamikor a jövőben megalakul egy liga, amelyben mechekben ülő emberek esnek egymásnak 3v3 összecsapások során. A mechekkel (négyfajta van összesen) tüzelhetünk egymásra, azonban ha valaki járgánya túl sok sérülést szenved, a pilóta nem hal meg, hanem felemelkedik az égbe, és pár másodperc múlva egy új mechbe pattanva folytathatja a mérkőzést. A megjelenéskor három játékmód közül választhattunk, amelyek egyikében csak az a feladat, hogy a lehető legtöbbször megsemmisítsük a másik csapat tagjait, egy másikban fel kell töltenünk, majd átugrani egy körön, és így pontot szerezni, a harmadik pedig leginkább az amerikai focinhoz hasonlít: egy labdát kell bejuttat-

nunk az ellenfél kapujába, illetve megakadályozni, hogy ez fordítva történjen. A fejlesztők alaposágát jól mutatja, hogy nagyon aprólékosan vezetik be a játékosokat a játék működésébe, részletesen elmagyarázzák, miről is szól az egész RIGS-liga, és az ember tényleg elhiszi, hogy egy valódi sportversenyen indul. Nem csak online, offline is játszhatunk, és ugyan a játékmódok ugyanazok, az offline játék sem kizárólag arról szól, hogy botok ellen gyakoroljunk – társakat bérelhetünk magunk mellé, igyekezhetünk előretörni a ligában, és megnyerni a bajnokságot. Remélhetőleg a jövőben érkeznek újabb módok, és a játék annyira népszerű lesz, hogy a Guerrillának érdemes legyen sokáig életben tartania. Ez az egyik legjobb multis VR-élmény, emellett viszont egy kicsit remélem, hogy nem VR-os változat is készül belőle egyszer.

- + szórakoztató játékmódok
- + magával ragadó körítés
- + offline is szórakoztató
- a mechek lehetnének változatosabbak
- pár játékmód még elférne

PACA
Ha tényleg lesz ilyen sport, én szeretném űzni.

83



Fakockákkal játszanál? TUMBLE VR

JÓ ALKALOM A PLAYSTATION VR MEGJELÉSE ARRÁ, HOGY A FEJLESZTŐK ÚJRA ELŐHÚZZÁK NÉHÁNY RÉGI JÁTÉKUKAT. A *Tumble VR* sem találja fel a kereket, de ideig-óráig szórakoztató, pláne azok számára, akik egyébként nem játszanak videojátékokkal. A kockák egymásra pakoltságában leginkább az 1-6 éves gyerekek találhatnak örömet, de a játék szerencsére hamar bedob néhány komplexebb feladványt. A szimpla toronyépítés mellett olykor a lehető legtöbb elemet kell felszólunk egy platformra, máskor egy szintnél nem mehetünk feljebb, mert ha mégis megpróbáljuk, egy lécs leveri a kilógó formát. Egy másik variációban lé-

zert teregethetünk tükrökkel, tornyot bonthatunk bombákkal, vagy hidat építhetünk fizikaórán megszerzett és hibáink következtében elsajátított ismereteinket felhasználva. Játshatunk a DualShock 4-et vagy egy Move kontrollert használva, nincs nagy különbség, viszont kár, hogy a játék nem támogat két kontrollert, sokszor megoldást jelentett volna, ha nem egy, hanem két elemet is mozgathatunk egyszerre. A *Tumble VR* többször is olyan frusztráló volt, hogy dühömben ledobáltam minden elemet a platformról. Egyrészt előfordult, hogy hiába éreztem úgy, megfoghatok valamit, ahogy odanyúltam, azonnal kilógtam a kamera látóteréből. Nem tudtam úgy elrendezni a szobát, hogy ez ne forduljon elő. Másrészt néha olyan volt, mintha a játék a mozgásomat követve próbálna korrigálni: ugrált a kép, és ez egy kis szédülést okozott. Kezdő játéknak nem rossz, de hosszú távon nem valami izgalmas.

INFO

Kiadó **Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Supermassive Games**
Röviden A feladat egyszerű: tornyot kell építeni úgy, hogy ne dőljön össze. Vagy néha épp ellenkezőleg. PEGI 3+



A TUMBLE VR SEM TALÁLJA FEL A KEREKET, DE IDEIG-ÓRÁIG SZÓRAKOZTATÓ



- + kezdő játékosoknak szórakoztató
- + érdekes feladványok, amelyek néha nem is könnyűek
- sokszor frusztráló, hogy pakolás közben kilógnak a képből
- csak egy Move használatát támogatja

PACA
Akkor dől le megint.

80

- + több abból, ami a Volume volt
- + ingyenes pályák
- + egy külön történet
- zavaró a virtuálisan megjelenő kontroller
- semmi extra élményt nem nyújt

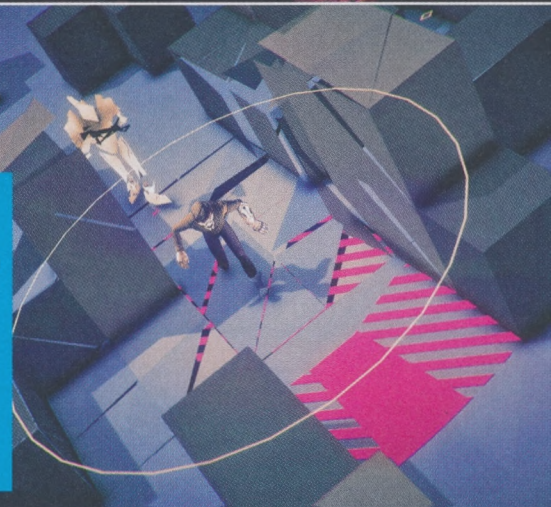
PACA
Jó, de nem különleges.

80



NEM CSAK VR-OSOKNAK

A *Volume: Coda* ugyan a PlayStation VR-ral együtt érkezett, és kiemelt feature a VR-támogatás, hagyományos módon is lehet játszani, ahogy az eddigi pályákat is VR-ban. Minden összeér.



INFO

Kiadó **Mike Bithell Games**
Fejlesztő **Mike Bithell Games**
Röviden A *Volume 30* vadonatúj pályát kínál, ingyenes kiegészítője. PEGI 12+



A betörés most még virtuálisabb VOLUME: CODA

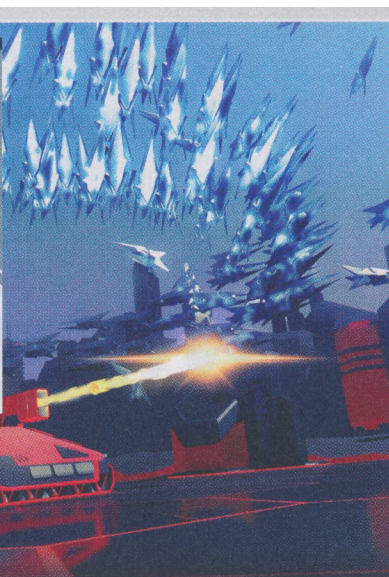
VALAHOGY ÍGY TUDOM ELKÉPZELNI, AMIKOR A **VOLUME: CODA** ÖTLETE MEGFOGAT: A SONY EGYIK FEJESZTŐJÉNEK FELHÍVTA A JÁTÉKOT KÉSZÍTŐ MIKE BITHELLT. „Hé, Mike, figyi! A játékosoknak van egy kis köze a virtuális valósághoz. Nem akard összehozni a PlayStation VR-ral?” „De, kitalálok valamit” – felelte a fejlesztő. Nem tudom, a Sony erre gondolt-e, de a *Volume: Coda* azon túl, hogy harminc extra pályát, egy exkluzív, új sztoriszálalt, pár, eddig nem ismert karaktert kínál, nem egy kiugróan különleges élmény – viszont az eredeti *Volume* tulajdonosainak ingyen jár, ami feltétlenül becsülendő. A *Volume*-ban anno egy virtuális (mármint hogy meg sem próbálják beadni, hogy valódi) karaktert irányítottunk, aki betört mindenféle helyekre, öröket cselezett ki, aztán kiszökött a zsákmánnyal. A *Coda*

is pontosan erről szól; ugyanazokat az eszközöket használjuk, az az egyetlen különbség, hogy egy felhőkarcoló egyik szobájában ülünk, és ha jobbra nézünk, kilátunk az ablakon, megcsodálhatjuk a szomszédos toronyházakat. Szemben felülnézetből látjuk a kivetített pályát, valamint a kontrollert, amely pont úgy néz ki, ahogy a valóságban, és ott is helyezkedik el. Rettenetesen zavaró a mögöttes lévő fekete sáv, amely azt mutatja, hány másodperc telt el a pálya teljesítésének kezdete óta, valamint hogy milyen szinten áll eszközeink visszatöltődése. A kellenél több időt töltöttem azzal, hogy eltávolítsam a kontrollert az útból, egyszer pedig nem is láttam miatta a karakteremet. A játék nem rossz, többet kínál abból, amit eddig is szerettünk, viszont a VR semmit nem ad hozzá. Ha lesz PSVR-otok, és megvan a játék is, próbáljátok ki, de ne várjatok tőle nagy csodát.

- + jó koncepció
- + ügyesen elhívti, hogy tényleg a tankban ülünk
- + egyszerű a kezelhetősége
- nagyon hamar rosszullétet okoz
- buta mesterséges intelligencia
- idegesítő narráció

PACA
Vajon a virtuális tankból is nehéz kiszedni a hányást?

65



INFO

Kiadó **Rebellion Developments**
Fejlesztő **Rebellion Developments**
Röviden Tankokkal lövöldözhetünk más tankokra egy rácshálós, virtuális térben.
PEGI 7+



HA TE MONDOD

Tom Rigby vezető tervező, Rebellion: „Megtartottuk az [1980-as eredetiből] tankokkal tankokra lövöldözős alapot, de hogy modernebbé tegyük, áthelyeztük a VR-ba.”

Ha a Tronban tankok lennének...

BATTLEZONE

NAGYON SZERETTEM VOLNA ÉLVEZNI A BATTLEZONE-T, DE SAJNOS, AHOGY SOKAN MÁSKOR, ÚGY ÉN SEM BÍRTAM TELJESÍTENI EGYETLEN TELJES, TÖBBJÁTÉKOS MECCSET SEM.

Már a játék korábbi, rendezvényeken mutogatott változata is sokaknál szédülést, fejfájást, hányingert okozott. Akik azt, illetve a teljes verziót is próbálták, azt állítják, sokat javult a helyzet, de ha ettől ilyen hamar rosszul lettem (és nem csak én, mazur is szörnyű élményről számolt be), képelem, milyen lehetett eredetileg.

Pedig a koncepció egyáltalán nem rossz: egy virtuális, neonzöld tankban ülünk, ezzel közlekedhetünk az egyszerű formák alkotta, valamelyest a Tront idéző térben. A játék tényleg jól elhívti, hogy ott vagyunk, a tank belsejét okosan dolgozták ki, a pozicionálás is megfelelő, bár az fura, hogy testet nem rajzoltak a karakternek (ellentét-

ben például az *EVE: Valkyrie*-vel). A feladat löni mindenre, ami piros (más tankokra, drónokra, objektumokra). A mesterséges intelligencia nincs a helyzet magaslatán, alig kaptam találatot, és előfordult, hogy egy tank ignorált, nekijáratott a falnak, másodpercekig próbált átmenni rajta, és csak kis gondolkodás után jött rá, hogy jobb, ha kikerüli. Sajnos addigra sikerült levennem az életerejét. A játékot játszhatjuk offline vagy online is, mindkét esetben ugyanaz a lényeg: zónáról zónára haladva elpusztítani az ellenfél tornyait, majd bázisát. Különböző típusú tankok közül válogathatunk, ezek ráadásul fejleszthetők is, úgyhogy a Rebellion láthatóan nem csak egy demót akart összerakni, de a *Battlezone* sem tud sokáig szórakoztató maradni. Pláne azok számára, akiknél rosszullét jelentkezik. Több játékmóddal, nagyobb változatossággal sokkal jobb lehetne.

INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Evolution Studios**
Röviden A PS4 jelenleg egyetlen exkluzív versenyjátékának VR-verziója.
PEGI 3+

Állítsd át az ülést!

DRIVECLUB VR

NÉGYFÉLE JÁTÉKBAN LÁTOM JELENLEG A VR-SZEMÜVEGEK IGAZI ÉRTÉLMÉT: a *The London Heist*-féle shooterekben, a *Batman: Arkham VR*-hoz hasonló kalandjátékokban, az *EVE: Valkyrie*-szerű úrszimulátorokban és a versenyjátékokban, mint a *Driveclub VR*. A megszűnt, majd a Codemasters kötelékébe került Evolution Studios projektje igazából adta magát – az eredeti *Driveclub*bal jó alapokat teremtettek, a belső nézet kész volt, már csak a fejmozgást kellett megalkotni, és tessék, kész a VR-változat. A játék sok mindent újrahazsnoft a síma *Driveclub*ból, felépítése is nagyon hasonló, de egy valami hiányzik, pláne esti versenyzés közben: a gyönyörű látvány. Éjszaka ugyanis nemhogy a környezetből, de még a műszerfalból is alig látni valamit. A butításra valószínűleg szükség volt annak érdekében, hogy a játék stabilan fusson. Sajnos a PlayStation 4 korlátai

nem engedik, hogy ugyanazt a minőséget élhessük át VR-ban, mint azon kívül, ezt az álmod egyelőre el kell engednünk. Viszont ha nappal megyünk, igazi szimulátorélményt kapunk, pláne ha bekapcsoljuk a mozgásérzékelést, melynek hála a DualShock 4 döntögetésével irányíthatjuk a kocsit (ez a funkció ugye már az alapjátékban is szerepelt, de itt van igazán értelme). Bár belső nézetből a legjobb, nem vagyunk ehhez kötve, átválthatunk külső kameraállásra (ettől hamar émelyegni kezdtem, nem javaslom), vagy a lökhárítóra szerelt kamerát is használhatjuk. A tökéletes élmény érdekében a versenyek elején beállíthatjuk a magasságot, így megemelhetjük kicsit az ülést, hogy rendesen kilássunk. A *Driveclub VR* minősége, az általa kínált élmény nem éri el az eredeti játékét, viszont ha nem hasonlítjuk össze mással, élvezetes versenyjátékot üdvözölhetünk, amelyben tényleg azt érezhetjük, hogy benne ülünk a vezetett járműben.



„A DRIVECLUB VR MINŐSÉGE NEM ÉRI EL AZ EREDETI JÁTÉKÉT, VISZONT ÍGY IS ÉLVEZETES VERSENYJÁTÉKOT KAPTUNK

- + remek vezetési élmény
- + testre szabhatóság
- + új pályák
- éjszaka semmit nem látni
- nappal nem elég szép

PACA
Még ha nem is olyan szép, mint a *Driveclub*, kétségkívül élvezetes.

78



Mit vegyek, ha jöt akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

ÚJ KONZOL AZ ÜNNEPI SZEZONRA



PlayStation 4 Pro 1 TB

Megjelenés 2016. november 10.

Ár 134 990 Ft

A PlayStation 4 már a konzol megjelenésekor hatalmas sikereket ért el, a Sony pedig egy, a generáció közepén érkező frissítéssel, a még izmosabb változattal még több játékost igyekszik megtartani és megszerezni. A PS4 Pro pedig kiváló belépő lehet a 4K-s gaming világába, de sok játékkal full HD-s kijelzőkön is kihasználhatjuk majd az extra számítási teljesítményt. A HDR-támogatásnak hála pedig nem csupán a felbontás vagy a framerate javulhat, de még szélesebb színskálát, élénkebb sötét és világos jeleneteket is kaphatunk az új és több korábbi játék esetében is.



Xbox One S 500 GB + Battlefield 1

Megjelenés 2016. október 21.

Ár 99 990 Ft

Bár sokan már a Project Scorpióra lennének kíváncsiak, az Xbox One S is kifejezetten jó választás annak, aki már idén a Microsoft konzolján szeretne játszani. A gép kisebb lett, és egyben jelentősen kevesebb energiát használ, a HDR-támogatás mellett pedig még 4K-s Blu-ray-lemezeket is lejátszik. A kompakt gépen kívül nem csupán az újfajta kontrollert kaphatjuk meg, hanem az alapgéppel megegyező áron olyan csomagot vihetünk haza, amelyben az idei év legjobban várt játékainak egyike, például a Battlefield 1 digitális letöltőkódját is megtaláljuk.



Xbox One S 2 TB + Gears of War 4

Megjelenés 2016. október 7.

Ár 139 990 Ft

Az egyébként egészen kedvező árú Xbox One S konzolokból is érkezett egy igazán hardcore kiadás azoknak, akik hosszú távra terveznek ezzel a változattal. Az idei ünnepi szezon egyetlen 2 TB-os Xbox modellje pedig nem csak a belsőt illetően múlja felül az alapkiadásokat, ugyanis a Gears of War 4 brutalitáshoz méltó, viharvert külsőt is kapott a konzol és a csomagban lévő controller is. A játékból egyébként az Ultimate Editiont találjátok a dobozban, ami a Season Passnek köszönhetően önmagában hatalmasat dob az értékén.

EXKLUZÍV CÍMEK AZ ÚJ GÉP MELLÉ



Forza Horizon 3

Platform Xbox One

Megjelenés 2016. szeptember 29.

Ár 19 999 Ft

A legújabb Forza ugyan már szeptember végén megjelent, de nagyon úgy tűnik, hogy egy darabig a Horizon 3 marad az árkád versenyjátékok legjobbjá. Így ha valaki egy Xbox One mellett teszi le a voksát, és kicsit is szereti az autós műfajt, az ne hagyja ki a Playground Games játékát. Elképesztő játékvilágot formált a csapat Ausztrália tájaiból, ami a fantasztikus részletességgel kidolgozott autókkal együtt remek vizuális erődemonstráció a konzolnak, és a vezetési élmény is elsőosztályú.



The Last Guardian

Platform PlayStation 4

Megjelenés 2016. december 7.

Ár 20 999 Ft

A Team Ico első két játékának megjelenése óta rendkívüli érdeklődéssel vártuk a The Last Guardian, amihez végül nem bizonyult elégnek a PlayStation 3, a PS4-en viszont végre átélhetjük a névtelen fiú és Trico kalandjait. Minden bizonnyal rendkívül izgalmasak lesznek a két főszereplő érdekes interakciójára épülő fejtörők és harci jelenetek, plusz ezúttal is egy érdekesítő történetet kapunk majd. A PlayStation 4 képességeinek hála pedig a két fő karakter is rendkívül élethű lesz.



Dead Rising 4

Platform Xbox One

Megjelenés 2016. december 6.

Ár 19 999 Ft

A rajongók nemrég végigjátszhatták az első két rész felújított változatát, ami csak a bemelegítés volt, mielőtt Frank West visszatér Willamette-be, hogy minden eddiginél több zombit likvidáljon. Az elképesztő méretűre duzzasztott szörnytenger és az egyre durvább gyilkos gépezetek ellenére a játék nem megy át agyatlan akcióparádába, hanem a groteszk karácsonyi hangulat mellett ezúttal is akad néhány komolyabb pillanat a történetben, miközben a zombivírus eredetét igyekszünk kideríteni.

PC/DOBOZOS



DISHONORED 2

GS N/A
 ÁR: 16 999 FT

A két főszereplő bevezetése nem csak a sztorinak kölcsönöz két külön ízt, az akciójelenetek kihívásait is más-más eszközökkel oldhatjuk meg.



SID MEIER'S CIVILIZATION VI

GS 2016. NOVEMBER - 90%
 ÁR: 17 999 FT

A legújabb Civ mindenkinek ismerős lesz, aki játszott már a sorozattal, de eleget újít, hogy ismét meg akarják hódítani a világot.



BATTLEFIELD 1

GS 2016. NOVEMBER - 91%
 ÁR: 16 999 FT

A DICE egy húszévtávval ismét a múltba repítette a Battlefield szériát, a kezdetleges felszerelés pedig felpezsdítette a csatározást.

XBOX ONE



WATCH DOGS 2

GS N/A
 ÁR: 21 999 FT

Az előző részből tanulva még több hackelési lehetőség és egy sokkal könnyedebb hangulat vár az ezúttal is rengeteg tennivalót tartogató, nyílt világban.



GEARS OF WAR 4

GS 2016. OKTÓBER - 87%
 ÁR: 19 999 FT

Az új Gears of War ugyan tiszteletben tartja a hagyományokat, de rengeteget újít is, így ötödszörré sem fogunk unatkozni.



FORZA HORIZON 3

GS 2016. OKTÓBER - 92%
 ÁR: 19 999 FT

A kooperatív kampánynak, a teljes mértékben testre szabható versenyeknek és Ausztrália szépségének hála még magasabb szintre lépett a Horizon sorozat.

PLAYSTATION 4



TITANFALL 2

GS 2016. NOVEMBER - 91%
 ÁR: 21 999 FT

Még több fegyver és képesség, még több titán és végre egy sztoriközpontú kampány is érkezett, ezúttal PS4-re is.



RISE OF THE TOMB RAIDER: 20 YEAR CELEBRATION

GS 2016. NOVEMBER - 92%
 ÁR: 17 999 FT

Az egy év csúszásért cserébe rengeteg gyűjtői extrát, 4K-s és VR-kompatibilitást kapnak a PS4-es játékosok az új Tomb Raider kalandhoz.



WARHAMMER: THE END TIMES - VERMINTIDE

GS 2016. OKTÓBER - 82%
 ÁR: 11 999 FT

A Warhammer hangulat és a Left 4 Dead találkozása végre konzolokra is megérkezett, ráadásul a megjelent DLC-ekkel együtt.

PC/DIGITÁLIS



STEAM FELTÖLTŐKÁRTYA - 10 EURO

ÁR: 4299 FT

A Steam feltöltőkártyával bankkártya nélkül is több ezer cím közül válogathatsz, és részt vehetsz a leárazásokban, de ajándéknak is kiváló.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

GS 2012. SZEPTEMBER - 85%
 ÁR: 4999 FT

A legnépszerűbb kompetitív FPS legutóbbi változata új pályákkal, karakterekkel és fegyverekkel.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - DIRECTOR'S CUT

GS 2013. NOVEMBER - 85%
 ÁR: 1999 FT

A folytatás érkezével még nem késő bepótolni Adam Jensen legutóbbi küldetését.

XBOX 360



JUST DANCE 2017

GS N/A
 ÁR: 12 999 FT

Ahogy azt megszokhattuk, ebben az évben is a legújabb slágerekre és igazi klasszikusokra táncolhatunk, ami igazán feldobja a házibulikat.



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.



NBA 2K17

GS 2016. OKTÓBER - 91%
 ÁR: 16 499 FT

Az idei részben még nagyobb élmény összedolgozni a csapattársakkal, a taktikai finomságok mellett pedig az új irányítással igazán a pályán érezhetjük magunkat.

PLAYSTATION 3



SKYLANDERS IMAGINATORS

GS N/A

ÁR: 18 999 FT

Végre megalkothatjuk saját Skylandereinket is, de az ehhez szükséges kristály mellett két Sensei-figurát is találunk a kezdőcsomagban.



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, és a Star Wars téma akciójeleneteket is hozott.



PRO EVOLUTION SOCCER 2017

GS 2016. OKTÓBER - 80%
 ÁR: 15 999 FT

A hagyományokhoz illően a PES idén is mindent megtett, hogy a játékmélet tekintetében a lehető legjobb focis játék legyen.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Darksiders Warmastered Edition
 Pokémon Sun/Moon
 Final Fantasy XV
 The Crew Ultimate Edition

november 22.
 november 23.
 november 29.
 november 29.

Steep
 Dead Rising 4
 The Last Guardian

december 2.
 december 6.
 december 7.



Hardveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig

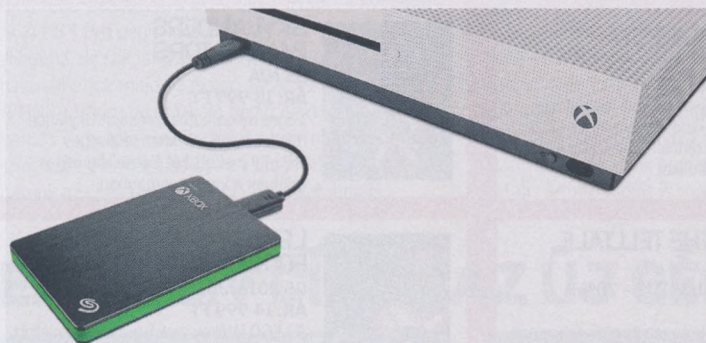
HARDVER

Intel Kaby Lake CPU-k

Ilyen processzorod lesz 2017-ben

Ahogy közeledik 2017 januárja, egyre több részlet szivárog ki az új, hetedik generációs asztali PC-be szánt Intel processzorokról. Az ultra alacsony fogyasztású mobil modellek teljesítményéből ítélve túlzottan nagy forradalomra nem kell számítani, ahogy a gyártástechnológia is marad 14 nm-es. A mikroarchitektúrát persze tovább javították, így általánosan 8-10 százalékos gyorsulást kapunk a hatodik generációs Skylake-S CPU-khoz képest. Az integrált grafikus vezérlő a hírek szerint ennél jelentősen nagyobb lépést előre, de persze még mindig nem érjük el azt a szintet, amire egy dedikált videokártya képes. Az egyik fontos újdonság,

ahogy a processzor sokkal gyorsabban képes kapcsolni az egyes órajelek között, illetve a fogyasztás csökkentése miatt lekapcsolt modulok pillanatok alatt újraaktiválhatók, amint szükség van rájuk. Egy hivatalosnak tűnő lista szerint a jelölések nem változnak, így a „K” a tuningolható, a „T” pedig az alacsony fogyasztású, 35 W TDP-s modelleknek jár. A legerősebb Kaby Lake CPU a Core i7-7700K lesz, amely 4,2 GHz-es órajelen dolgozik, miközben TDP-értéke továbbra is 95 W marad. Az új CPU-kat BIOS-frissítés után a legtöbb, 100-as szériába tartozó lap támogatja majd, de érkeznek az új, 200-as sorozatú chipkészletek is.



Seagate Xbox One SSD

Tárolócsere a konzolokban

A Microsoft és a Sony is frissítették játékkonzoljaikat, de az adattárolók területén nem kimondottan nagy az előrelépés. A Sony PlayStation 4 Pro esetében továbbra is a belső tároló cseréjével lehet növelni a kapacitást, illetve SSHD és SSD esetén a sebességet. Jó hír, hogy a Próban immáron SATA III szabványt, ezzel pedig 6 Gbit/s sávszélességet kapunk. A Microsoft Xbox One S barátságosabban kezeli a tárolókat, így nem kényszerülünk a beépített HDD cseréjére, helyette bármilyen, USB 3.0-n kapcsolódó külső adattárat is bevethetünk. Ezt a piacot a merevlemezek meghatározó szerep-

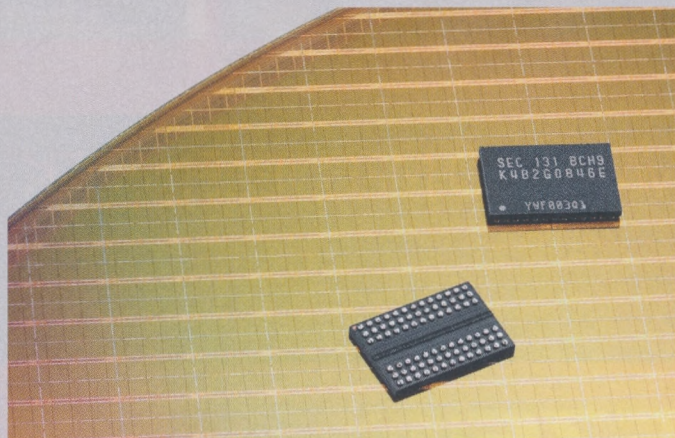
elője, a Seagate támadta meg egy teljesen szokatlan megoldással. Az Xbox dizájnjához passzoló, 2,5 colos külső egység ugyanis egy fél TB-os SSD-t rejt, amely USB 3.0-n kapcsolódik a játékkonzolhoz. Ezen az egy kábelen keresztül kapja a tápellátást is, illetve a beépített HDD-nél jobb teljesítményt nyújt. A Seagate nem is szállt el árázásban, 200 dollárt kér a külső Xbox One S SSD-ért. Persze ugyanezt bármikor magunk is megépíthetjük, mindössze egy 2,5 colos SATA tárolókat fogadó USB 3.0 házra van szükségünk, valamint egy tetszőleges gyártótól kiválasztott 480-512 GB-os SSD-re.

Dráguló DDR4

Memóriagondok

Aki mostanában átböngészte a PC-szükségletek árlistáit, szomorúan konstatálhatta, hogy egyre drágulnak a DDR3 memóriamodulok. Nos, ez teljesen törvényszerű; ahogy a gyártók sorra állnak a fejlettebb, DDR4-es modulok gyártására, a DDR3-as igényeket pedig a felhalmozott raktárkészletekből elégítik ki. Az már váratlanabb fordulat, hogy sajnos a DDR4-modulok ára sem maradt meg az eddig megszokott árszinten. Hiába csökkent biztatón az új szabványra épülő RAM-

ok ára az elmúlt egy-másfél évben, idén ősszel váratlanul megugrottak a mobilos rendelések. Egyre több mobiltelefonba kerül 4, 6 vagy akár 8 GB RAM, amelyek már kivétel nélkül DDR4-es szabványúak, ráadásul a mobilos rendeléseket a Note 7-fiaszkó is jelentősen megdobta. A hatalmas kereslet hatására emelkedtek az árak, és még így is akadozik az ellátás. Egyelőre nem tudni, meddig tart a drágulás, és mikor tér vissza ismét a DDR4-es modulok ára a nyár végén jellemző volt szintre.



Microsoft Creative Update, VR és Surface Studio PC

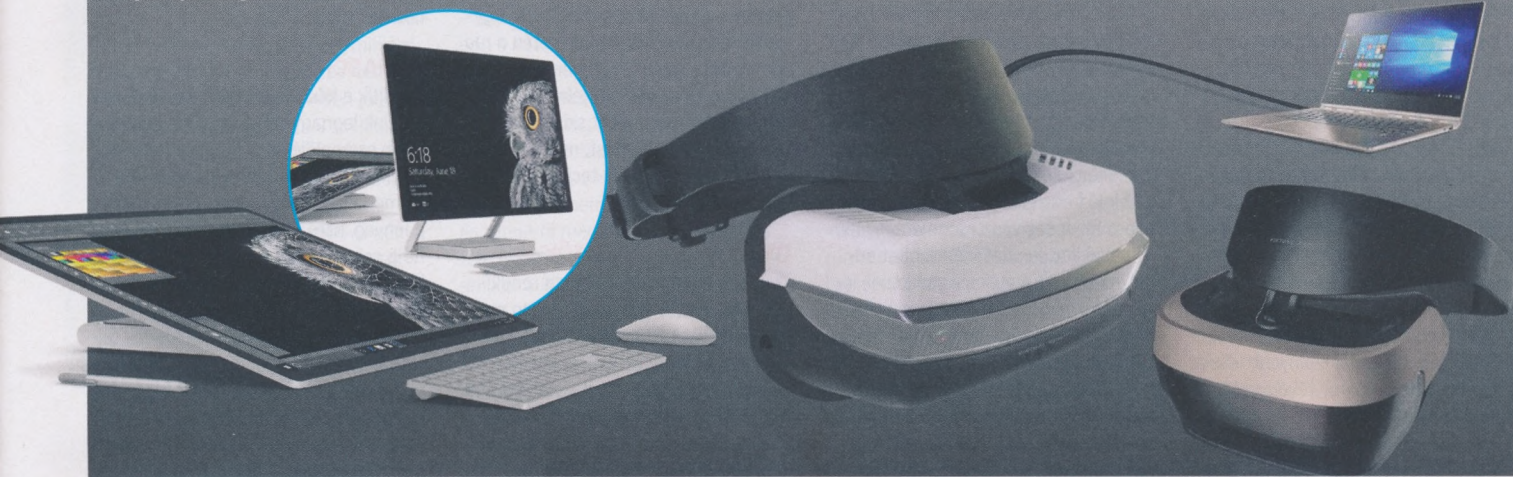
A Windows fényes VR-jövője

Kifejezetten a tartalomkészítést helyezte előtérbe őszi bemutatóján a Microsoft, ám ez nem csupán képszerkesztést, modellezést, videóvágást jelent, ide tartozik többek között a streamelés is, amit a tavasszal érkező, ismét ingyenes frissítés után már natívan fog támogatni a Windows 10. Emellett olyan újdonságokra számíthatunk,

mint az Office-központ, a közeli barátok és családtagok tálcára kítűzhető profiljai, amelyeket a rendszer előnyben részesít, amikor valamit szeretnénk megosztani. Komoly ráncfelvarrást kap a levelezőkliens mellett az Edge böngésző, ami jó hír, miután utóbbira igencsak ráfér a népszerűsítés, illetve megújul a beépített védelem, a Defender is. A

Painttől végleg elbúcsúozhatunk, helyét a Paint 3D veszi át, érkezik egy zeneszerkesztő és új Continuum is. A Windows 10 Creative Update mellett a továbbfejlesztett Surface Book hibrid egy új all in one gép, a Surface Studio is bemutatkozott, amely elegáns, gyors, és abszolút prémium kategóriás (az árát is beleértve). A VR sem maradha-

tott ki. A teljes körű szoftveres támogatás mellett a PC-gyártók saját VR-sisakokkal rukkolnak elő jövőre, amelyek 299 dolláros áron lesznek beszerezhetők. Az egységes Windows platform adja a kompatibilitást, a sisakok pedig kívül-belül tele lesznek pakolva szenzorokkal, hogy ne kelljen kényelmetlen kiegészítő kontrollereket használnunk.



SUPER MARIO MAKER™ FOR NINTENDO 3DS

BÁRKI JÁTSZHAT
ÉS KEDVÉRE ALKOTHAT
- MÁR NINTENDO 3DS
KÉSZÜLÉKEKEN IS

Nintendo



3
www.pegi.info

MEGJELENÉS
2016.12.02.



KÉSZÍTS MARIO
PÁLYÁKAT
ÚT KÖZBEN

PLAY
JÁTSZ MARIO PÁLYÁKON BÁRHOL, BÁRMIKOR

100
új pálya
a Super Mario
Challenge
módban!

CREATE
KÉSZÍTS EL SAJÁT PÁLYÁIDAT EGYEDÜL VAGY
BARÁTAIDDAL KÖZÖSEN

SHARE
OSZD MEG ALKOTÁSÁIDAT MÁSOKKAL A STREETPASS VAGY
A LOCAL PLAY FUNKCIÓKKAL

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.hu

NINTENDO 2DS

new NINTENDO 3DS XL

HDR-tévék

SZEBB, MINT A VALÓSÁG?

TECHNOKRATÁK IRÁNYÍTJÁK A FILMPART. A természetesség egyre kevésbé elvárás, jobb, ha Amerika Kapitány és a Vasember CGI-orgiába hajló jelenetben püföli egymást, miközben páncéljukon megcsillan a fény, természeteleneesen vad színekben pompázva. A filmek, amennyire csak tudják, kiszajtozzák a rendelkezésre álló technológiából a maximumot, a tömegek pedig menetrendszerűen beülnek az újabb és újabb hollywoodi szuperprodukciókra. Olyan világban élünk, ahol a Transformers filmekre van tömegigény, és ahol a tévékben – amelyek padlásig tolt kontraszttal és színtelítettséggel igyekeznek mind élesebb, ha úgy tesszük harsányabb képet produkálni – külön áruházzal üzemeltetett találatos. Minél jobban „kicsattan a zöld”, minél inkább „lángol a piros”, annál könnyebb lesz eladni a modellt, és egy tévégyártónak ez mindennél fontosabb.

TERMÉSZETES EVOLÚCIÓ

Évekkel ezelőtt az iparág még a 3D-t mantrázta, de végül a mozikon kívül gyakorlatilag megbukott, talán a virtuális valóságban éled majd újjá. Utána következett a 4K, vagyis az UHD, amely napjainkra általánossá vált, így meg kellett keresni az újabb irányt. Hamar meg is találták, így a következő felütés a HDR-technológiától remélhető, hiszen az több egy szimpla pixelszámnövelésnél, mert nem a kép felbontását, hanem minőségét hivatott javítani. Nem érdemes egy legyintéssel elintézni a fogalmat, nem egy múló divatról van szó, hanem egy olyan megoldásról, amely a kijelzőtechnológiák fejlődéséből szinte egyenesen követke-

zett. Fotózásból sokaknak ismerős lehet a magas dinamikataromány fogalma, ám ez esetben nem az alul- és a felülexponált képek összefűzéséről van szó, sokkal inkább a minél élethűbb megjelenítés a cél. Vegyük például a szemben lévő oldalon látható fotót. Ha szabad szemmel néznénk e tájat, több milliárd színt különböztethetnénk meg, a világos és a sötét részek egyaránt jól láthatók lennének. Igen ám, de nem a helyszínen látjuk; először egy fényképező szenzora tömörítette a képinformációt tudásának megfelelően, majd a feldolgozás során a fotókezelő szoftverek is faragtak rajta, ám még ha az egész folyamat veszteségmentes lett volna, akkor sem látnánk többet annál, mint amit a nyomdagép képes leképezni a papírra. A HDR-tévék elve is pontosan így írható le: a cél a feldolgozás és a rögzítés során a minél kisebb szín- és kontrasztvesztés, hogy a folyamat végén a megjelenítő a valóságnak leginkább megfelelő képet tudja reprodukálni. A minél jobb színhűséghez több feltételnek kell teljesülnie. Egyrészt a hagyományos tévéknél használt sRGB/Rec. 709, AdobeRGB színtérnél nagyobb paletta szükséges ahhoz, hogy a kép minél inkább hű maradjon a rögzítéskor látotthoz. Ehhez legalább 10, egyesek szerint 12 biten kell tárolni a színinformációkat, miközben a jelenlegi Blu-ray-lemezek 8 bittel is megelégszenek. Ez a korábban csúcstétel volt 16 millió különböző szín helyett több mint egymilliárd elemet jelent. A HDR-képes tévéknek így már a P3 és a Rec. 2020 színskálákat kell alapul venniük. Másik fontos tényező a világítás, a megfelelő eredményhez ugyanis leg-

alább 1000 nit csúcspont és 0,05 nit sötét teljesítményre van szükség úgy, hogy közben a megfelelő kontrasztértéket is biztosítani kell, amely adaptív fényerőszabályzás vagy OLED-technológia nélkül nehezen kivitelezhető. Az oldalról, felülről megvilágított LED-ek viszont nem alkalmasak jó eredményre. A kihívás tehát nem egyszerű, hiszen a LED-tévék esetén a magas csúcspontérték könnyen abszolválható, viszont a sötét jeleneteknél rendkívül nehezen lehet szinte nullára redukálni a világítást, míg a háttérvilágítás nélküli OLED-technológiával pont fordítva.

GYAKORLATI BUKTATÓK

A megfelelő panel előállítása rendkívül költséges, ennek megfelelően magas dinamikatarományú képet jelenleg csak a csúcscsúszűkekek képesek reprodukálni. Igen ám, de jelenleg még nincs köbe vésve, hogy mikor lehet a HDR-technológiát feltüntetni a dobozon, egységes szabvány híján így a cégek könnyedén tudnak a zavarosban halászni. A piacon már számos HDR-televízió elérhető, amelyek ugyan képesek felismerni a HDR-tartalmakat, ám azok megfelelő megjelenítésére alkalmatlanok. Gondot jelent az is, hogy jelenleg két formátum küzd egymással: a nyílt forráskódú HDR10 és a Dolby által fejlesztett Vision. Utóbbinak szigorúbbak a megkövetései, hiszen míg előbbi 1000 nitben maximalizálja a fényerőt, addig a Dolby 4000 nit-tel számol, ráadásul 10 helyett 12 bites színeket támogat, de nem követeli meg a HDMI 2.0a csatlakozót. A helyzetet súlyosbítja, hogy habár a Dolby felülírja a rivális szabványt, nem ál-

lítható, hogy a HDR10-lejátszást minden termék támogatja, amelyen Dolby Vision matrica van. Egységes álláspont híján félő, hogy a HDR ürügy lesz arra, hogy a gyártók még feljebb emeljék a kontrasztot, így próbálva meg előnybe kerülni az áruházon belül, és nem feltétlenül a természetesebb megjelenés lesz a cél.

PANASONIC DX750

Kezdjük a készülékek bemutatását körképünk legnagyobb és egyben legdrágább szereplőjével, a Panasonic 65 hüvelykes képátlóval rendelkező DX750-es modelljével. Ha csak a méret lenne a lényeg, nem vitás, hogy e termék vinné a prímet, a hatalmas tévé érkezését követően ugyanis még tesztlaborunkat is át kellett rendeznünk, hogy helyet találjunk a monsternak. A modell teljesítményét tekintve azonban érezhető volt, hogy a gyártó a középkategóriát képviseli; habár szép képpel örvendeztetett meg minket, mégsem volt lehengető az élmény. A DX750 a tipikus alatorvosi ló: pontosan megmutatja, hogy jelenleg mi a probléma a HDR-technológiával. Habár a tévé jó HDR képminőséggel rendelkezik, az adaptív fényerőszabályzás hiánya miatt mégsem tudja tökéletes feketékkel megörvendeztetni a nézőjét, a feketék mindig egy kissé szürkések maradnak; az LCD-technológia nem tud túllépni az árnyékán. A készülék automatikusan maximumra tolja a fényerőt, amint HDR-forrást érzékel, valamint azonnal Rec. 2020 szintérré vált. Legalábbis névleg, ugyanis tesztünk szereplője csupán a DCI-P3 színskála reprodukálására képes megbízhatóan, ami ugyan a hagyományos full HD-tévéknél (Rec. 709)

HDR-televíziók

	Termék	Ár	Forgalmazó	Pontszám	Panel	HDR képprofil	3D	Hangszórók	Csatlakozók
1.	Samsung UE55KS8000LXXH samsung.com	550 799 Ft	Samsung Electronics Magyar Zrt.	77	Edge LED LCD (3840×2160)	Nem állítható	Nincs	60 W (4×15 W)	4×HDMI, 3×USB, CI+, Ethernet, optikai
2.	Panasonic TX-65DX780E panasonic.com	684 990 Ft	Panasonic Europe GmbH	73	Direkt LED LCD (3840×2160)	Nem állítható	Aktív	20 W (2×10 W)	4×HDMI, 3×USB, CI+, komponens, kompozit, Ethernet, optikai
3.	LG 43UH7507 lg.com	209 900 Ft	LG Electronics Magyar Kft.	72	Edge LED IPS LCD (3840×2160)	Élénk/világos/eredeti	Nincs	20 W (2×10 W)	3×HDMI, 2×USB, CI+, komponens, kompozit, Ethernet, optikai



Samsung UE55KS8000LXXH: gazdag appkínálat és jó ár-érték arány



Panasonic TX-65DX780E: érdemes a legnagyobb modellt keresni



LG 43UH7507: hamis HDR és valódi ultra HD meglepően olcsón

teltetebb színeket eredményez, ám nem keveri ki 100 százalékosan a Rec. 2020 szabvány több mint egymilliárd színt tartalmazó palettájának minden elemét. A DX750 szoftveresen jól vizsgálják, ha HDR-tartalommal találkozunk, azaz felismeri a magas dinamikatartományú forrást, javít a kontraszton, felhúzza a fényerőt, ám panelje miatt mégsem nyújt maradandó élményt. Kár érte, minden más tekintetben dícséret illeti a Panasonic termékét, sőt tudását sok, adaptív fényerőszabályzóval rendelkező modell is megirigyelné. Gyári képprofiljai ugyan nem tökéletesek, de a valódi moziüzemmódból kiindulva egy kevés kalibrálással igazán életteli színeket és mély feketéket lehet kihozni. Minde mellett fontos megjegyeznünk, hogy csak az általunk tesztelt 65 hüvelykes modell használ direkt LED-megvilágítást, 50 és 58 hüvelykes társai a szélekről világítják meg a kijelzőt, így kevésbé nyújtanak egyenletes teljesítményt, viszont alacsonyabb input laggal rendelkeznek, ami játékok esetén lényeges szempont lehet.

SAMSUNG KS8000

A koreai gyártó modellje a Panasonicéval eltérően edge megvilágítást használ, azaz a képernyő széléről világítja meg a LED-eket. Részben ennek köszönhetően a KS8000 rendkívül vékony, talán a valaha volt legvékonyabb televízió, amivel dolgozunk volt, így rendkívül kecses, viszont összesze-

relése közben garantált az izgalom, ha – a nagykönyvnek megfelelően – csupán a káva érintésével akarjuk beüzemelni új tévénket. A kiépítés másik előnyét a játékmódban elérhető 20 ms-os input lag adja, azaz akár konzolok mellé is tudjuk ajánlani. E megoldás hátránya viszont a visszafogott HDR-teljesítmény; a képernyő aljáról és tetejéről megvilágított LED-ek értelemszerűen csődöt mondanak akkor, amikor a kijelző szélén sötét, középen pedig világos jelenetet kellene élethűen megjeleníteniük, hiszen ekkor értelemszerűen túlvilágítják a fekete részeket is. Szerencsére a Samsung lehetőséget ad arra, hogy HDR-üzemmódban csökkentjük a háttérvilágítás mértékét, amely ugyan hasznos, ám a képernyő egészére vonatkozó beállítás csak ritkán vezet eredményre; legalább a ki-bővített színtér rendelkezésünkre áll, amely szinte a teljes DCI-P3 palettát lefedi. Összességében a KS8000 és a DX750 a kép teljesítményt tekintve szoros versenyben van, talán a Panasonic tévét egy fokkal erősebbnek tartjuk, ám ha a szolgáltatásokat is feltesszük a mérlegre, már egyértelmű a Samsung előnye. A Tizen-alapú operációs rendszer egyszerűen jobb, mint a Firefox OS, és nem csak nagyobb appkínálat miatt. Merész lépés volt ugyanakkor a 3D-támogatás és az analóg csatlakozók teljes száműzése, így akinek utóbbiak meglete fontos, inkább más készüléket keressen.

LG UH7507

Például az LG modelljét, amelynek adatlapjára minden fontos pletcsnit fel tudtak vezetni a marketingesek, ráadásul 4K-val és HDR-támogatással már 200 ezer forintért is megvásárolhatjuk, ami első hallomásra remek vételnek tűnik. Talán mondanunk sem kell, hogy a Samsung modelljéhez képest kétszeres, a Panasonicéhoz majd háromszoros árkülönbség nem a véletlen műve. Az edge LED (és még számos hangzatos)-technológiát használó készülék által előállított HDR-kép vagy túlságosan felhúzza a kontrasztot élettelen színeket produkálva, vagy túlvilágítja a képet, a sötét jeleneteknél így feladva minden részletet. Pozitívum, hogy egyedül az LG-nél válthatunk a HDR-nézetek között, sőt akár ki is kapcsolhatjuk azt, amennyiben feleslegesnek ítéljük. Az IPS-panelnek köszönhetően ráadásul a betekintési szögek is jónak mondhatók, ellenben a kijelző túlságosan tükröződik, ami főként nyáron lehet probléma hátulról érkező napfény mellett. Kisebb hibáitól eltekintve az UH7507 nem rossz készülék, közepes képminősége árkatóriájának megfelelő, ráadásul 200 ezer forintos ára kedvezőnek mondható a gazdag funkcionalitás és a többek között fejlett hangvezérléssel rendelkező WebOS 3.0 mellett. HDR-tudása viszont gyakorlatilag értékelhetetlen; rendelkezik ugyan egy ilyen nyelvű funkcióval, és fel is ismeri a magas di-

namikatartományú forrást, ám panelje alkalmatlan a tartalom kiszolgálására. Rátették a matricát, mindössze ennyi történt.

VERDIKT

Ha osztatnánk GameStar ajánlata díjat, akkor azt az igen kedvező ár-érték arány miatt az LG modelljének adnánk. Ki gondolta volna az év elején, hogy egy ultra HD felbontású, HDR-képesnek mondott tévé már kétszáz ezer forintért megvásárolható lesz karácsony közeledtével? Bizonyára kevesen. Ettől függetlenül jelen tesztünket ajánlat nélkül zárjuk, tapasztalataink alapján ugyanis a HDR egyelőre még nem kiforrott, az idej első, magas dinamikatartományú készülékek közül egy sem képes teljes mértékben megfelelni a technológia követelményeinek. Hardveres szinten az OLED vagy az adaptív fényerőszabályzás elvárható. Ha biztosra akarunk menni, az Ultra HD Premium, esetleg a Dolby Vision és a HDR10 matricás termékekkel nagyon nem nyúlhatunk mellé, ám utóbbiak még rendkívül drágán szerezhető be. Ha nem fontos a HDR, akkor mindhárom televíziót nyugodt szívvel ajánljuk. Az LG modellje kedvező ára miatt lehet jó vétel, és remek szoftveres ökoszisztémája is mindenképpen kiemelendő. Kedveltük magic remote távirányítóját, gazdag alkalmazás kínálatát és alacsony energiaigényét, viszont a csoporttesztben mért közepes képminősége már az első pillanattól feltűnt. Nem is volt egyszerű dolga, hiszen a Panasonic és a Samsung modellje teljesen más ligában játszik, mindkettő a középkategória tetejét jelenti. A Panasonic végül a második helyen zárt, hiszen hiába a jó képminőség, szoftveres szinten van hova fejlődni a gyártó ökoszisztémájának, amely évek óta csak vegetál, és nem biztos, hogy a Firefox OS volt a legjobb választás a kitéréshez. Tesztgyőztesünk, a Samsung készüléke viszont nem szenved semmilyen gyermekbetegségtől, megbízható és kiegyensúlyozott teljesítményt nyújt, igaz, ára kissé borsos, és nem képes valódi HDR-teljesítményre.

hmlolnar

Rendszer	Fontosabb alkalmazások	Energiafogyasztás	Méret (állvánnyal)	Előny	Hátrány
Tizen OS	YouTube, HBO Go, Netflix, Filmbox Live, Vimeo, Spotify, Deezer...	85 W	1230×799×376 mm	Jó hangteljesítmény, sok applikáció	Edge LED, nincs 3D és analóg csatlakozó
Firefox OS	YouTube, Netflix, Vimeo, Euronews, StartlapTV, CineTrailer	159 W	1453×903×362 mm	Jó, de nem HDR kép teljesítmény, direkt LED	Kevés applikáció, magas input lag
WebOS 3.0	YouTube, HBO Go, Netflix, Filmbox Live, Google Play, Spotify...	51 W	971×630×176 mm	Kedvező ár, jó smart platform, IPS-kijelző	Közepes kép teljesítmény

Játssz stílusosan!

GAMERNOTEBOOK-SOROLÓ

ELMÚLT AZ AZ IDŐSZAK, AMIKOR EGY KÉZLEGYINTÉSSSEL KÍSÉRVE JÓ-KAT LEHETETT KACAGNI A GAMERNOTEBOOKOKON. A kínálat az olcsó, mégsem csapnivaló gépektől indul, a felső határ pedig a csillagos ég. Ha mégis szeretnénk némi rendet vágni a hatalmas kínálatban, három csoportra oszthatjuk a játéka is nyugodt szívvel ajánlható laptopokat. Ezeket vesszük sorra cikkünkben, bemutatva, hogy milyen teljesítményre, milyen hordozhatóságra és miféle extrákra számíthatunk a három árkategórián belül. Hogy mindez jól érzékelhető legyen, három konkrét modellt is bemutatunk a gamernotebook-gyártók nagy öregjének számító Asus kínálatából. A számítógéptrió három különböző felhasználói tábort vesz célba, így a felvonultatott szolgáltatásarzenál mindegyik esetben hajszálpontosan az igényekhez igazított.

A MOBILIS GAMERHARDVEREK MÚLTJA

Nem mondhatjuk, hogy különösebben hosszú múltra tekinthetnek vissza a

gamernotebookok, bár a PC-gyártók már évekkel ezelőtt kijelentették, hogy eljött a hordozható játékoslaptopok kora. Ez akkor még sok kompromisszummal járt, ami főleg a mobilitásban és a teljesítményben jelentkezett. Az óriási és nagyon nehéz gépek teljesítménye meg sem közelítette az asztali konfigurációk erejét játékok közben, és persze üzemidőben vagy szolgáltatásokban sem számíthatunk túl sok jóra, a gyártók ezért még nagyobb erőket mozgósítottak. Ennek meg is lett az eredménye, így már tavaly is igen jó gamernotebookokkal találkozhattunk, de az igazán fontos mérföldkőhöz idén, 2016-ban érkeztünk.

2016: A FELVILÁGOSODÁS ÉVE

Ahogy minden más PC-ben, úgy a gamernotebookokban is alapvetően a processzor-GPU páros határozza meg a teljesítményt. Míután azonban a hordozhatóságra is figyelni kell, a hőtermelés, a fogyasztás és a többi komponens teljesítménye is kiemelten fontos. A mai, modern gamernotebookok szíve az olyan, alacsony fogyasztású pro-

cesszor, amely alig melegszik, és egészen kis helyen elfér, azonban amint elindítunk egy játékot, a dinamikus erőforrás-szabályzásnak hála jelentősen megugrik az órajel, a PCIe-buszok és a memóriavezérlő átkapcsolnak teljes sávszélességre, és minden mag a maximumot nyújtja. A hatodik generációs Intel Core processzorok közül különösen a „H”, a „HK” és a „HQ” jelölésű modellekre érdemes figyelni. A Core i5 és i7 típusok képesek az asztali processzorokhoz mérhető számítási teljesítményre, miközben rengeteg memóriát kezelnek, nem melegszenek túlságosan, és ha éppen rájuk szükség, takarékos üzemmódra váltanak.

A processzor mellett a grafikus chip befolyásolja a legjelentősebben, hogy egy gamernotebook milyen teljesítménnyel és látványvilággal képes futtatni az adott játékot, sőt bizonyos értelemben a GPU még fontosabb is, mint a processzor – ettől lesz a notebook „gamer”. Amikor egy olcsó laptopot „2 GB VGA” vagy „akár játéka is jó” szöveggel hirdet-

nek, gyanakodjunk – valószínűleg nem a legújabb „AAA” címek 60 fps-en történő futtatására gondoltak full HD-ben. Szerencsére 2015-ben megérkezett a mobil grafikus chippek talán legfontosabb generációja: az Nvidia GeForce GTX 900M család már középkategóriás áron elérhetővé tette az FHD, 30 fps teljesítményt az új játékok alatt is, az erősebb, GTX 970M/980M chipekkel pedig a 60 fps és a még magasabb részletesség is megvalósult.

Az igazi áttörést azonban az idej, teljesen új alapokra helyezett Pascal generáció hozta el. Ebben az Nvidia már 16 nm-es gyártástechnológiát használt, az új grafikus chipeket pedig kifejezetten DirectX 12-re és Vulkan API-ra finomhangolták. Ez nem csupán marketing-szöveg, az új GPU-kkal drasztikusan csökkent a hőtermelés és a fogyasztás, így az Nvidia végre elhagyhatta az „M” jelölést. Mit is jelent ez? Azt, hogy asztali PC-kbe szánt GTX 1060/1070/1080-as kártyákon megismert GPU-k kerülhetnek a gamernotebookokba.

Az élet 30 fps felett

ASUS ROG GL552

NEM SZÜKSÉGES TÚL NAGYOT DOBBANTANUNK AZ ABSZOLÚT BELÉPŐSZINTRŐL, HOGY MÁRIS ELÉRKEZZÜNK EGYIK KISZEMELT NOTEBOOKUNKHOZ, AMELYNEK KONFIGURÁCIÓJÁT NEM KELL LESÜTÖTT SZEMMEL GAMERNEK HAZUDNI.

A Republic of Gamers (RoG) kapujában egy megtermett, de mobilisnak nevezhető modell fogad GL552 jelzéssel. Az idén tízéves RoG családba nem tartozhat bele bármilyen számítógép vagy komponens még az Asus istállóján belülről sem. Ehhez megfelelő felépítés, teljesítmény és legfőképpen dizájn szükséges. A RoG-gal a márkajelzést magukon viselő notebookokhoz megfelelően felépített, egyedi, az adott gép képességeihez igazított szoftvercsomag is jár. Ebben nem az ingyenes hulladékjátékoké és a haszontalan, fizetős programoké a főszerep: a csomag része a játékok gondtalan futtatását segítő rendszerbeállító applikáció, a SonicMaster hangrendszerhez készített AudioWizard és az egyik legfontosabb, a GameFirst III is. Ez utóbbi a LAN-nal megoldott vagy wifis internetelérést optimalizálja úgy, hogy a kedvenc játékainkat felismeri, és kiemelt prioritást ad nekik, hogy még véletlenül se küssön fel vállalhatalatlanul magasra a válaszidő (ping), és ne essünk ki a csatákból.

Egy notebook nem csupán a kellően erős belső felépítés, a konfiguráció miatt lehet játékosoknak ajánlható, a dögös külső, a jó billentyűzet, a kijelző és a portok is sokat számítanak. Ezek ideális elegyből született a GL552, amely strapabíró műanyag és elegáns fémborításban is elérhető. A műanyag minősége miatt sem kell aggódnunk, a masz-

szív felépítés sem csorbult, a fedlapot középen megtörő alumíniumelem és a RoG-logó pedig nagyon jól mutatnak a gépet ölben tartva és asztalon egyaránt. Kinyitva minden apró részlet arról győz meg minket, hogy beléptünk a PC-játékosok világába: az ötletes mintázatú borítás, a kényelmes, kiemelt WASD-gombokkal megspékelt, piros háttérvilágítású billentyűzet és a tasztúra feletti részre helyezett hangszórók is jól mutatják a játék kiemelt szerepét. A billentyűzet kifejezetten jól sikerült: a jó taktilis tulajdonságokkal rendelkező gombok mérete megfelelő, és a numerikus rész sem maradt le. A kijelző minősége és sebessége miatt sem kell aggódnunk. A mérnökök által választott 15,6 colos IPS-panel tökéletes színeket és betekintési szögeket ígér, a matt borítás a szabadban is hasznunkra lesz, a sebességről pedig a játékokhoz hangolt vezérlés gondoskodik. A kijelző körüli matt, fekete keret sem zavaró, és szerencsére nem túlzottan vastag, így nagy mérete ellenére is elegáns, nem bumfordi.

Odabent a dögös külsőhöz passzoló belsőt találunk, így nem kell „U” jelzésű, ultra alacsony fogyasztású processzoroktól és harmatgyenge GPU-któl tartanunk. A hatodik generációs Core i5 és Core i7 CPU-k már hozzák azt a teljesítményt, amit asztali PC-ken megszoktunk, így játék közben nem kell váratlan töltésektől, megakadásoktól tartanunk, sőt akár a videóvágás vagy éppen a -streamelés is belefér a gépre bízható feladatok listájába. Gamer szemszögből legfontosabb tényező a GPU, amiből itt egy Nvidia GeForce GTX 960M chipet találunk. Ez az a modell, amely már nem a kompromisszumokról, a csalódásról



és a sokéves játékok dögös futtatásáról szól. Ezzel a grafikus chippel már nyugodtan elindíthatjuk a legújabb, hardverigényes játékokat is, de a 15,6 colos IPS-kijelző natív full HD felbontásából sem kell lejjebb adnunk. Persze mit sem ér a jól megválasztott processzor és grafikus chip, ha kevés a rendszermemória, a tároló pedig csigalassú. A GL552 komponenseinek kiválasztásakor nagyon óvatosan kellett bánni a kiadásokkal, ennek ellenére számíthatunk a minimum 8 GB DDR4-2133 RAM-ra, ráadásul ezt később bővíthetjük is. A tároló belépőszinten még a merevlemez, ám nagyon fontos paraméter a forgási sebesség: itt ugyanis 7200 rpm-es HDD-ről indulhatnak a játékok, amely jelentősen gyorsabb, mint az 5400 rpm-es változatok. A valamivel drágább GL552 konfigurációban megjelenik az SSD, ám ezt később is hozzáadhatjuk rendszerünkhöz akár úgy, hogy közben a HDD nagy kapacitásáról sem kell lemondanunk – a RoG GL552 egyszerre

két tárolót is fogad. Noha belépőszintű gamernotebookról van szó, ezzel még nincs vége a kellemes meglepetéseknek. A gépben egy optikai meghajtónak is maradt hely, hiszen bármikor jól jöhet egy DVD-író, emellett a négy darab USB port közül az egyik már USB Type-C típusú. Egyre kevesebb cég törődik az alsó fedéllel, és sokan a vásárláskor sem ellenőrzik, pedig érdemes. A RoG GL552 ugyanis egyetlen mozdulattal cserélhető akkumulátort kapott, ami a sokéves használat után lesz igazán hasznos. Amikor eljön a gépfelújítás ideje, a RAM-, SSD- és HDD-bővítést a szimpla takarólemez egyszerű eltávolításával pár perc alatt elvégezhetjük. Mind-egy tényleg barátságos áron elérhető, miközben a mobilitás sem csorbult fájdalmasan: a 2,5 kg-os notebook nem otromba, táskában könnyedén hordozható, ha pedig párórás munkánk adódna, a 48 Wh-s akkumulátor biztosan nem hagy cserben akár 4-5 órán keresztül sem.



ROG STRIX CLAW EGÉR

Egy gamernotebookhoz legelőször egeret kell választanunk. Persze nem hőlmi irodai rágcslóra lesz szükségünk, hanem egy vérbeli gameregérre, amellyel megkapjuk a szükséges extrákat. A Strix Claw amellett, hogy jól néz ki, strapabíró, DPI-váltóval szerelt Omron kapcsolókat kapott, és 5000 dpi-re képes.



ROG STRIX WIRELESS HEADSET

Nem mindig tudjuk maximumon járni a gamernotebook hangszóróit, ezért érdemes headsetet is beszerezni. A Strix Wireless hatalmas előnye, hogy nem kell a zsinórral küzdenünk, ugyanakkor nem jár rosszabb hangminőséggel vagy kényelmetlen megoldásokkal. A Strix-dizájnba tökéletesen illeszkedő füles emellett nagyon kényelmes, és nem túlságosan nehéz.



ROG STRIX TACTIC PRO

A RoG notebookok tasztatúráira nagyon odafigyelték, de egy vérbeli, mechanikus modellt nem lehetne ilyen vékony méretben megoldani. Éppen ezért ideális kiegészítő a Tactic Pro, amely a híres Cherry MX Red kapcsolókat kapta meg, emellett pedig perneteg dedikált makrógombot a bal oldalon, illetve a háttérvilágítás is adott.

TETŐTŐL TALPIG GAMER

Az Asus nem engedi el kezünket a notebookvásárlás után – a Republic of Gamers dizájnájába tökéletesen passzoló kiegészítőkkel is felszerelkezhetünk, hogy ne legyen gaming-összeállításunk szedett-vedett.

Belépő a PC Master Race világába

ASUS ROG STRIX GL502

E GÉSZEN FURCSA, HOGY GAMERNOTEBOOKOKAT ÍGÉRTÜNK, ÉS ERRE AZZAL KEZDJÜK, HOGY EZ A GÉP ULTRAHORDOZHATÓ (2,2 KG, ÉS MINDÖSSZE 23,5 MM VASTAG).

Az alumíniumborítású GL502 egyszerre elegáns és agresszív, és végre elszakad a szokásos piros-fekete színkombinációtól. A Strix sorozatba tartozó gép narancssárga díszcsíkjai és a RoG-jel nagyon jól mutatnak a fedlapon, ahogy a Republic of Gamers felirat is a zsanéron. A gépet felnyitva egy 15,6 colos, IPS-paneles kijelző fogad, amely a választott modellről függően lehet full HD vagy akár 4K felbontású is. Akárhogy is választunk, a matt felület adott, így a becsillanástól nem kell tartanunk, miközben a fényerő kellően magas, a színhűség és a betekintési szögek pedig kiválóak. A billentyűzettel biztosra mentek a tervezők, a háttérvilágítás mellett a WASD-négyest is kiemelték a sorból, illetve a gombok taktilis tulajdonságainak kialakításakor ügyeltek arra, hogy a játékokhoz elengedhetetlen gyorsaság és visszahatás adott legyen. A mechanikushoz közeli érzés kedvéért ollószerű mechanikát építettek minden gomb alá. Ez a gondos tervezés a hangzásban is visszaköszön: az IcePower a gép vékonysága ellenére meggyőző hangerővel, torzítás nélkül szólal meg játék, filmnézés vagy zenehallgatás közben egyaránt. Mit sem érne a szép külső, ha belül súlyos gondok lennének, de a középre céltolt GL502 gamernotebook nem hagy cserben. A hatodik generációs, teljes sebességre képes Intel Core i5-6300HQ, illetve Core i7-6700HQ processzorok kiválóan kiszolgálják a párban hozzájuk választott GeForce GPU-t. Ez lehet a GeForce GTX 970M vagy akár a GTX 980M is. Már előb-

binél is garantálható a full HD felbontás melletti 60 fps még akkor is, ha maximális részletességre kapcsolunk, utóbbi pedig már felső kategóriás 3D-teljesítményt nyújt, ami ilyen méretek mellett igazi szenzáció. A GeForce GTX 980M alkalmazása még komolyabb teljesítményt volt a mérnökök részéről: ezzel a GPU-val már nem csupán FHD felbontáson érhető el 60 fps, de jó néhány játék alatt ez a 60 képkocka/másodperc lesz a minimális sebesség, és inkább 60-90 fps között ingadozhat a sebesség, ami már a leggyorsabb játékokhoz is bőségesen elegendő. Ha mégis továbblépnénk, az sem gond, a GTX 980M-mel felfegyverkezve belekóstolhatunk a VR világába, ha megfelelő sisakunk is van hozzá.

Ahhoz, hogy ezt a szuper teljesítményt ilyen kis helyre össze tudják zsúfolni, egy okosan összeállított, két-ventilátoros, hőcsövekkel kiegészített hűtésre is szükség volt; nem kell attól félnünk, hogy a RoG GL502-ben az órajelek a melegedés hatására drasztikusan lecsökkennek, vagy a hűtés visítani kezd már néhány perc játék után.

Minimum 8 GB rendszermemóriával számolhatunk, ennél kevesebbel GL502-t nem kapunk, ami nagyon is helyes döntés (a 4 GB ma már semmire sem lenne elegendő). Persze idővel ezt is ki lehet nőni, ezért a tervezők a bővíthetőségről is gondoskodtak, bármikor megduplázhathatjuk a kapacitást; de persze az is lehet, hogy eleve 16 GB DDR4-es memóriával vásároltuk meg gamernotebookunkat. A tárhely hasonlóan fontos, így itt is dupla megoldással találkozhatunk. A GL502-ben Ultra M.2-foglalatba illeszkezhethet a PCIe 3.0 x4-es buszra kapcsolódó NVMe SSD, amelytől akár 1,5-2 GB/s sebességet is várha-



MÁR NEM ÁLOM A 60 FPS ÉS A MAXIMÁLIS RÉSZLETESSÉG, MIKÖZBEN A MOBILITÁSRÓL SEM KELL LEMONDANUNK

tunk. Mellé másodlagos tárolónak hagyományos, 2,5 colos HDD-nek vagy SSD-nek is maradt hely a házban, így itt 1-2 TB-os HDD-vel vagy akár fél TB-os SSD-vel is találkozhatunk. Ha ez is betelne, később egyszerűen bővíthetünk, cserélhetünk. Noha 23,5 mm nem sok, mégis elegendő arra, hogy az összes fontos port elférjen a gép oldalain. A Wi-Fi ac-vezérlőt egy gigabites LAN-csatlakozó egészíti ki, de kapunk három USB 3.0-t, HDMI-t, mini DisplayPortot és SD-kártyaolvasót

is. Az i-re a pontot az USB Type-C-csatlakozó teszi fel, amely USB 3.1 Gen2 teljesítményre, egészen pontosan 10 Gbit/s-ra képes megfelelő periféria esetén. A RoG Strix GL502 tökéletesen bizonyítja, hogy kényelmesen hordozható méretben is lehet olyan notebookot készíteni, amely egyszerre dögös és elegáns, miközben bármilyen játékot maximális látvány mellett tökéletes sebességgel futtat, és ha kell, akkumulátorról filmnézésre, munkára is hosszú ideig használható.

Asus gamernotebookok minden kategóriában

Termék	CPU	GPU	RAM/háttértár	Kijelző	LAN/WLAN
Asus RoG GL552 asus.com/Notebooks/ ROG-GL552VW	Intel Core i5-6300HQ/ Core i7-6700HQ	Nvidia GeForce GTX 960M 2/4 GB	8-32 GB DDR4-2133/128- 256 GB SSD+1-2 TB HDD	15,6", FHD IPS, matt	GbE/Wi-Fi ac
Asus RoG Strix GL502 asus.com/Notebooks/ ROG-GL502VY	Intel Core i5-6300HQ/ Core i7-6700HQ	Nvidia GeForce GTX 970M/980M 4/8 GB	8-32 GB DDR4-2133/256- 512 GB NVMe SSD+1-2 TB HDD	15,6", FHD/UHD, IPS, matt	GbE/Wi-Fi ac
Asus RoG G752 asus.com/Notebooks/ ROG-G752VS	Intel Core i7-6700HQ/ Core i7-6820HK	Nvidia GeForce GTX 1070 8 GB	8-64 GB DDR4- 2400/256-512 GB NVMe SSD+1-2 TB HDD	17,3", FHD, 120 Hz/UHD, IPS, G-Sync, matt	GbE/Wi-Fi ac

Asztali erő laptopba zárva

ASUS ROG G752

NEM HISZEL A GAMERLAP-TOPOKBAN, MERT IGAZI GAMERGÉP CSAKIS ASZTALI LEHET?

Elérkezett az idő, hogy felülbíráld véleményedet, és elásd minden eddigi előítéletedet, mert a legújabb G752 bizony hozza azt a teljesítményt, amire egy asztali PC, abból is az igazán modern és erős modell képes. A G752-es notebook robusztussága és szürke-fekete-piros dizájnja már távolról mutatja, hogy nem holmi irodai igáslórlól van szó, hanem egy gamerszörnyeteghez van szerencsénk. A méretes gépbe egy 17,3 colos, full HD vagy akár 4K, természetesen minden esetben matt kijelző került, amely IPS-paneles, hogy ne kényszerüljünk kompromisszumokra a képminőség terén. Ez azonban még nem elég egy maximális PC Master Race-felhasználónak, ezért a tervezők a G-Sync technológiát is hozzácsapták az extrák listájához. Ez abban segít, hogy a kijelző vertikális képfrissítése szinkronban legyen a grafikus chip képelőállításí ritmusával, így nincs több töredezett, szétesett kép és kényszerű késleltetés. És hogy ne kelljen 60-75 Hz-cel beérnünk, a maximális frissítési frekvenciát is feljebb tornázták, így akár 120 Hz-es kijelzőt is választhatunk, amely ideális a leggyorsabb FPS-játékokhoz is.

De ahhoz, hogy a G-Sync ne 15 és 30 fps sebesség között ugránozzon, szükség van bivalyerős hardverre. Ez sem maradt el, így például kötelezően Core i7 processzor került a G752-be, amelyből a szerényebb verzió is a csúcskategóriás Core i7-6700HQ. Az erősebb modell a Core i7-6820HK, amely a C236-os chipkészlettel kiegészítve tuningolható is. Ehhez természetesen a megfelelő, rézmagos, hőcsöves, több ventilátorral meg-

támogatott hűtési rendszer szintén adott.

A RoG G752 legnagyobb újdonsága és csodafegyvere nem más, mint a Pascal-alapokra épített GeForce GTX 1070 GPU. Nem nyomdahiba vagy figyelmetlenség miatt maradt le az „M” jelölés innen, ugyanis itt ilyen már nincs. Ez azt jelenti, hogy az asztali gépekbe szánt GeForce GTX 1070-es kártyákon található GPU-t kapjuk meg ebben a notebookban, vagyis a teljesítmény is ehhez mérhető, sőt még a 8 GB-os, villámgyors GDDR5 fedélzeti memóriából sem csíptek le a tervezők. Ezzel a videokártyával egészen biztosan nem ér meglepetés még egy-két év múlva sem, amikor már minden új játék DirectX 12-t vagy Vulkan API-t fog használni, és óriási felbontású textúrákkal operál.

A pénztárcánkhoz választott konfigurációtól függ ugyan, de a tárolókkal sem fukarkodott az Asus. A 8 GB-nyi alapkiépítésű DDR4 rendszeremóriát 64 GB-ig bővíthetjük, ami már komoly szerkesztési, akár 3D-s munkákhoz is elegendő, sőt egyből gyári memóriatuningot kapunk (DDR4-2400). Az adattárolóknál hasonló maximalizmusra számíthatunk: a rendszer és játékaik nem is egy, de akár egyből két, RAID0-tömbbe szervezett, PCIe-n kapcsolódó NVMe SSD-ről futhatnak, a nagyobb fájlok számára pedig adott a másodlagos helyre beépített, hagyományos me-revlemez.

A gamerek igényeire szabott, megfelelően optimalizált Wi-Fi ac és gigabites LAN-vezérlők mellett az USB Type-C-porttal felszerelt Intel Thunderbolt 3 technológia, valamint az optikai meghajtó sem maradt el, de a portok listája természetesen nem ilyen rövid, HDMI, SD-kártya-olvasó, mini-DisplayPort és jó néhány

ASZTALI PC-VEL ÖSSZEMÉRHETŐ 3D-TELJESÍTMÉNYT KAPUNK, AMELY G-SYNCES 120 FPS-RE VAGY AKÁR MÁR VR-RA IS ELEGENDŐ

USB 3.0 is adott a gép két oldalán. A G752-vel térdig gázolunk a csúcskategóriás notebookok világában, így értelemszerűen a szoftvercsomag sem lehet kompromisszumos. A gyárilag előtelepített Windows 10 Pro 64 bites operációs rendszerrel minden újdonságot és extrát megkapunk (például a nagyon hasznos BitLocker titkosítást), és az Asus a segédsoftverekkel is sokat javít a használhatóságon. A Gaming Center segítségével profilokba szervezhetjük a gép beállításait, így élmény a tuningolás, arról nem is beszélve, hogy biztonságos. Ugyanitt a GameFirst III hálózatoptimalizálást is aktiválhatjuk a játékok-

hoz, illetve rögzíthetünk makrógomb-beállításokat.

A 4,4 kg-os tömeg az ilyen, sok asztali gépet megszegyenyítő teljesítmény mellett nem túlzás, azonban emellett nem szükséges még egy 2 kg-os tápegységgel is számolnunk. A komponensek a mobil világban eddig soha nem tapasztalt csúcsteljesítményt nyújtanak, azonban emellett energia-takarékosak is. A kisebb tápegység hatalmas előnyt jelent, de ha mégsem lenne velünk, az sem baj: az alacsony fogyasztású komponenseknek hála a G752 egyetlen töltéssel is hosszú órákon át használható filmnézésre, munkára, netezésre.



ODD	USB 3.0	USB Type-C	Akkumulátor	Méretek	Tömeg	Windows
BDR/DVD-RW	2 darab	1xUSB 3.1 Gen1	48 Wh	385x255x32,4 mm	2,6 kg	Windows 10 Home
N/A	3 darab	1xUSB 3.1 Gen2	62 Wh	390x266x23,5-30 mm	2,2 kg	Windows 10 Home/Pro
BDR/DVD-RW	4 darab	Thunderbolt 3	90 Wh	428x334x53 mm	4,4 kg	Windows 10 Pro

Felrobbantott alsóház

Asus GeForce GTX 1050 Ti 4 GB

MEGÉRKEZETT AZ ÚJ NÉPGEFORCE, HOGY ÁTRENDÉZZE AZ ERŐVISZONYOKAT A VIDEOKÁRTYA-PIACON. Sokan 50-60 ezer forintot is soknak, pontosabban éppen elegendőnek tartanak egy videokártyáért, és ez nem baj: ennyiért jogosan várhatjuk el, hogy már tényleg használható sebességet és a PC Master Race-hez illő grafikát kapjunk (értsd: a konzolokét vagy annál jobbat, természetesen nagyobb felbontásban). A kínálat elég vegyes, és a többség elavult vagy rosszul árazott kártya. A GTX 960 régi modell, a GTX 950 50 ezer forintért gyenge, az R9 380X sokat fogyaszt, és magas ára miatt nem sorolható ide, az RX 460 pedig inkább 35 ezer forint körül jó vétel. Ebbe a kicsit szétszóródott, kiegyenlítettlen egyvelegbe csöppen most bele a legújabb GeForce 1050 Ti.

KIS TESŐ, NAGY TESŐ

A teszt alapvetően a GTX 1050 Ti modellről szól, de fontos tudni, hogy az Nvidia

két kártyát dobott piacra: a sima 1050-et és a 1050 Ti-t. Mindkettő a belépő-szintet célozza meg, még hozzá teljesen új GPU-kra építkezve. A GeForce GTX 1050 és Titanium változata egyaránt Pascal mikroarchitektúrás GP107-es GPU-t kapott. Ez immáron 14 nm-es gyártástechnológiával készült, vagyis az eddigi GeForce 10-es szériánál is kevesebbet fogyaszt. Ez 60 és 75 wattot jelent, vagyis kiegészítő tápegység-csatlakozóra nincs szükség – ilyet a tesztre érkezett Asus GeForce kártyán sem találtunk. A GTX 1050 Ti modell GP107-es GPU-ja 768 shaderrel, 48 textúrázóval és 32 RoP-egységgel dolgozik, valamint 128 bites buszon 4 GB GDDR5 VRAM csatlakozik hozzá.

Referenciamodell nem készült, csak ajánlás az órajelekre nézve, amit az Asus ennél a kártyánál be is tartott: az alapórajel 1291 MHz, és turbómódban 1392 MHz-ig szökik fel, miközben a 4 GB VRAM effektív 7 GHz-en dolgozik. Az átlagos méretű kártyát egy kétventilátoros, kom-

pakt hűtés tartja hidegen, amely nem olyan dizájnos, mint a Strix modelleké, de hatékonyságára nem lehet panasz: a két ventilátor dinamikus vezérlésű, vagyis 2D-módban, terheletlenül teljesen leállnak, így félpaszív üzemi kártyának tekinthető. Ahogy huzamosabban terheljük gépünket, a ventilátorok felpörögnek, ám különösebb zajártalomtól nem kell tartanunk – a teszt során mindvégig halványan üzemelt a GTX 1050 Ti, csupán némi szélzaj jelezte, hogy nagyon sok a dolga a GPU-nak. A tuninghoz túl sok bátorítást nem kapunk, nincs fém hátlap sem, de azért némi túlpörgetés nem okoz fagyásokat, a hűtés pedig szépen túri az erőltetett tempót.

MÉRÉSEK, ÉRTÉKELÉS

Ahogy a szintetikus méréseken, úgy a játékok közben is azt tapasztaltuk, hogy ez a kártya sokkal erősebb az RX 460-nál. A *Far Cry 4* 10 fps-sel, a *Metro: Last Light* 13 fps-sel, a *DiRT Rally* pedig közel 20 fps-sel volt gyorsabb. Ehhez jobb, 2D-s üzemben 43 wattos rendszerfogyasztás, teljes terhelés alatt pedig 195 watt társult. A játékok tesztjéhez FHD-t és a lehető legjobb részletességet állítottuk be, ám a sebesség így is átlagosan 40-60 fps volt. A minimális fps-szám néhány esetben azonban 16 fps alá zuhant (*Metro: Last Light*), és a 70-90 fps-t sem értük el egyszer sem.

A GeForce 1050 Ti a tökéletes FHD-videokártya: minden játékot 30 fps felett futtat maximális részletesség és élsimítás mellett. A WQHD-t ugyanakkor már nem javasoljuk, és ha G-Sync-es, 144 Hz-es monitorunk van, akkor is érdemes (jó) néhány lépcsővel feljebb ugrani. A középkategóriában ugyanakkor jól helytáll a GTX 1050 Ti.

Sajnos azonban a hazai árazást alaposan elnézték az Nvidia-nál. Míg egy GTX 1050 Ti tengerentúli ára 140 dollár (kb. 40 ezer forint), addig itthon 61 900 forintot kérnek ezért az alapverziós Asus modellért. Márpedig annyira nem jó kártya a GTX 1050 Ti, hogy egy osztállyal feljebb is megállja a helyét. 50 ezer forint magasságában az RX 460 4 GB-os kártyát földbe döngöli, ez nem is kérdés, ám 62 ezer forint környékén már szembe találkozik az RX 470 4 GB-os változatával. Itt 2048 darab, DX12-re kihegyezett shader, 256 bites memóriabusz és magas órajelek fogadják, az RX 470 pedig ugyanezeket a játékokat stabilan 60-80 fps-sel futtatja – kb. 40 százalékkal gyorsabban, mint a GTX 1050 Ti, amely ezzel értelmét is veszti. Amint 45-50 ezer forint környékére mérséklődik a GTX 1050 Ti ára, azonnal erősen ajánlott pozícióba lép; ha a tesztre érkezett Asust választjuk, néhány évig sem a zajsztinttel, sem a szaggatással nem lesz gondunk.

INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarország
Ár: 61 900 Ft
Web: asus.hu

Specifikáció:
GP107 GPU, 14 nm;
4 GB GDDR5, 128 bit;
768/48/32 shader/
textúrázó/RoP-egység;
1736/3455/6668 pont
3DMark Fire Strike;
2425 pont 3DMark13
Time Spy;
53,3 fps Metro:
Last Light Redux;
52,36 fps Dirt Rally;
61,5 fps Doom (OpenGL);
51,8 fps Far Cry 4;
59,9 fps GTA V;
62 fps Batman:
Arkham Knight;
42,4 fps Rise of the Tomb
Raider (DX12);
43/195 W rendszer-
fogyasztás (min./max.)

Pro:
fejlett GPU, elegendő
VRAM, stabil FHD
30-60 fps-sel, alacsony
fogyasztás

Kontra:
nincs gyári tuning, csak
FHD-hez, egyelőre drága

79



Látvány fültől fülig

Samsung C34F791 monitor

KEVÉS A FULL HD FELBONTÁS A MAI JÁTÉKOKHOZ, FŐLEG 27 COLOS VAGY ANNÁL

NAGYOBB MÉRETBEN, DE NEM A WQHD VAGY A 4K AZ EGYETLEN TOVÁBLÉPÉSI LEHETŐSÉG. A szuper szélesvásznú monitorok újfajta élményt kínálnak, pláne akkor, ha a gyártó még a megfelelő íveltségről is gondoskodik. Nehéz meggyőzni a vásárlókat az ívelt tévék létjogosultságáról, azonban a monitorok világában éppen fordított a helyzet: az ívelt felület hatalmas pluszt ad a felhasználói élményhez. A legjobban akkor érezzük ezt, amikor olyan monitor elé ülünk le, mint a Samsung legújabb, CF791-es modellje: a közelség miatt úgy érezzük, mintha a fejünk köré tekerték volna a kijelzőt, pedig csupán arról van szó, hogy periférikus látásunkhoz igazodnak a monitor oldalsó részei.

CSÚCSKATEGÓRIA 4K NÉLKÜL

A Samsung új, prémium monitora nem DTP-munkásoknak vagy videovágóknak készült, bár biztosan nekik is tetszene a látvány. A fő célcsoport a gamereké, méghozzá az abszolút csúcskategória, ám a vonzó paraméter nem a 4K-felbontás, hanem a szuper szélesvásznú, 21:9-es képarány és annyi gamereextra, amely eddig nem láthattunk egyetlen monitorba sűrítve. A C34F791 egy 34 colos kijelző 21:9-es képaránnyal és optimális, 3440×1440-es felbontással, vagyis nem terheli meg annyira a videokártyát, mint a 4K felbontás, de persze azért egy Radeon R9 Fury X vagy 8 GB fedélzeti memóriával szerelt RX 480 ajánlott a stabil sebességért. A szuper szélesvásznú már önmagában ideális a legtöbb játékhoz, azonban erre a Samsung még rátett egy lapáttal, és meghajlította a kijelzőt, így a monitor tö-

INFO

Forgalmazó:
Samsung Magyarország
Ár: 379 990 Ft
Web: samsung.hu

Specifikáció:
21:9-es képarány;
34 col átmérő,
3440×1440 pixel;
4 ms válaszidő;
Quantum Dot technológia,
VA-panel;
100 Hz frissítés,
FreeSync technológia;
R1500 íveltség,
matt bevonat;
2×HDMI 2.0, 1×DP bemenet,
analog hangkimenet;
2×USB 3.0 port;
PIP, PbP bemenetkezelés;
állítható magasság;
beépített, sztereó
hangszórók

Pro:
ívelt, 100 Hz, ideális felbontás, kiváló panel, elegáns, jó képminőség, állítható magasság

Kontra:
16:9-es tartalomhoz nem ideális, minden USB-port a hátlapon, drága

83

kéletesen kitölti periférikus látómezőnket is. Ez játék és multimédiás használat közben mutat a legjobban, de persze lehangozó lenne mindez, ha TN-panel vagy lassú, elavult IPS-technológia fogadna. A Samsung nem követte el ezeket a hibákat, helyette a legújabb VA-panelt alkalmazta, amely Quantum Dot technológiát használ. E kijelző 178 fokos betekintési szögei és színkezelése megegyezik a modern IPS-panelekével, ráadásul a CF791 125 százalékat lefedi az sRGB-szintérnek, így a színhűséggel sem lesz gondunk.

Mindehhez elegáns, kávémentes külső dizájn tartozik, és noha gamereknek szánt monitorról van szó, nem a piros-feke-te színkombinációval, hanem az elegáns ezüst fémszínnel látták el. Az előlapon kezelőszerveknek nyoma sincs, azonban a monitor hátulján, előlről nézve a jobb alsó sarokban egy apró, ötállású joysticket tapinthatunk ki, amellyel végtelenül egyszerűen navigálhatunk a magyar nyelvű OSD-menüben. A CF791-et nem tudjuk pivotba forgatni (ennek nem is lenne értelme), azonban magasságát a 10 cm-es sínen könnyen beállíthatjuk, és a csomagban egy speciális VESA-konzolt is találunk arra az esetre, ha falra szeretnénk rögzíteni új monitorunkat.

JÁTÉKOSOKRA SZABVA

A játékhoz ideális sebesség miatt nem kell aggódnunk, a VA-panel 100 Hz-es frissítésre képes, válaszideje pedig kellően gyors, mindössze 4 ms (GTG), amihez minimális input lag tartozik. A Samsung a nyitott szabványú FreeSyncet támogatja, ezzel a monitorral is ezt kapjuk. Ez nem jelenti azt, hogy a 100 Hz-et nem tudjuk GeForce VGA-val kihasználni, de az adaptív képfrissítéshez modern és erős AMD Radeon videokártyára lesz szükségünk. A csatlakoztatáshoz a hátlapon HDMI 2.0-t és DisplayPortot is találunk, illetve USB 3.0 hubot és átlagos hangminőségű beépített hangszórókat. Természetesen a PiP és a PbP üzemmódok sem maradtak ki, a fogyasztás pedig elfogadható szinten, 70 watt körül alakul. Igaz ugyan, hogy a gyárilag megadott 250 d/m-es fényerősség nem a legjobb, de a teszt során nem találtuk zavaróan sötétnek, gyengének a CF791-et, ahogy a magas kontrasztaránytal sem volt problémánk.

A C34F791 nem olcsó monitor, sokkal olcsóbban kapunk 144 Hz-es, g-synces, WQHD-s modellt 27 colos képátlóval, vagy IPS-panellel szerelt, 60-75 Hz-es, 4K-s kijelzőt 27-28 colos méretben. Ugyanakkor a 21:9-es képarány munkához, szerkesztési feladatokra ideális, a Quantum Dot technológia gyönyörű szép látványt nyújt, a fejünk köré ívelt felület pedig játékhoz ideális, bámulatosan megdobja a játékélményt.

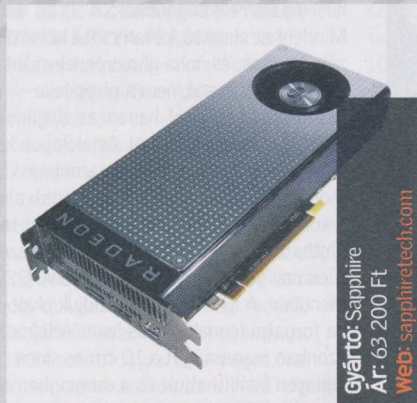


Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

VIDEOKÁRTYA

Sapphire Radeon RX 470 4 GB

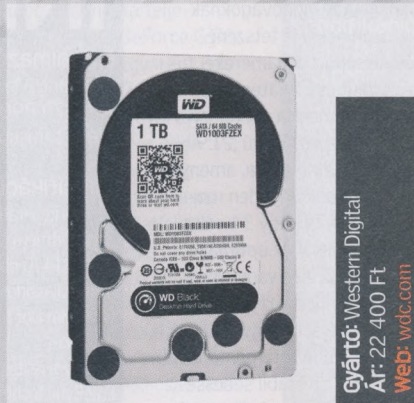


Gyártó: Sapphire
Ár: 63 200 Ft
Web: sapphiretech.com

Jó kártya lett az általunk is tesztelt GeForce GTX 1050 Ti, de sajnos hazánkban az árazásnál túl vastagon fogott a toll, így fordulhatott elő, hogy az AMD Radeon RX 460 helyett árban az RX 470-nel került nagyjából egy ligába az Nvidia új népkártyája. Márpedig itt esélye sincs, a szintén 4 GB VRAM-mal szerelt RX 470 földbe döngöli a GTX 1050 Ti-t, kb. 40 százalékkal erősebb nála, így minden játékot könnyedén futtat full HD felbontásban, maximális részletesség és képjavító eljárások mellett is. A Sapphire kártyája a legolcsóbb jelenleg, ezért az árt az alapszintű, referencia hűtési modellt kapjuk egy csipetnyi gyári tuninggal.

HDD

WD Caviar Black 1 TB



Gyártó: Western Digital
Ár: 22 400 Ft
Web: wdc.com

A TLC-s, 3D NAND-os modellek megjelenésével ismét hatalmasat zuhant az SSD-k ára, ráadásul a teljesítmény terén sem kényszerülünk fájó kompromisszumokra, ugyanakkor a 20 ezer forint környékén beszerezhető 240-256 GB kapacitás még mindig szűkös. Aki nem engedheti meg magának két tároló megvásárlását, annak marad a hagyományos merevlemez, azonban abból érdemes az egyik legjobbat, a Western Digital által készített Caviar Blacket választani. Az 1 TB kapacitás bőségesen elegendő, amihez a Black modell a lehető legjobb teljesítményt nyújtja. Ez 7200 rpm-es fordulatszámot és 64 MB gyorsítótárat jelent, sőt, ráadásként öt év garancia is jár ehhez az 1 TB-os modellhez.

CPU

AMD FX-6300



Gyártó: AMD
Ár: 26 200 Ft
Web: amd.com

Mélyen az Intel Core i3-ak ára alatt, valahol a Pentiummal egy szinten kapható ez az öregező, ám még mindig meglepően erős processzor. Nem titok, hogy elavult a gyártástechnológiája, nem a legideálisabb a TDP-értéke, és mikroarchitektúrája is lehetne fejlettebb. Ugyanakkor hat darab processzormagot kínál egészen magas órajelen, így játékok és szerkesztőprogramok futtatása közben is szépen teljesít. Az árban hasonló Pentiumokkal összevetve kimondottan erős versenyző, ráadásul a hozzá passzoló AM3+ platform fejlett szolgáltatásokkal is egészen olcsón beszerezhető.

FÉL TB-OS SSD-K



1 **Samsung 850 Evo 500 GB**
47 500 Ft
samsung.hu

2 **HyperX Savage 480 GB**
44 200 Ft
kingston.com

3 **Samsung 850 Pro 512 GB**
66 900 Ft
samsung.hu

4 **Kingston SSDNow UV400 480 GB**
35 000 Ft
kingston.com

5 **Crucial BX100 500 GB**
49 200 Ft
crucial.com

MINI-PC-K



1 **ASRock DeskMini 110**
43 800 Ft
asrock.com

2 **Shuttle XPC Nano NC01U**
44 500 Ft
shuttle.eu

3 **Asus Vivomini UN45**
43 000 Ft
asus.hu

4 **Gigabyte Brix BACE-3150**
40 500 Ft
gigabyte.com

5 **Shuttle DS437T**
69 900 Ft
shuttle.eu

WI-FI AC-ROUTEREK 50 EZER FORINT ALATT



1 **Zyxel NBG6815**
48 700 Ft
zyxel.com

2 **Asus RT-AC66U**
39 800 Ft
asus.hu

3 **Netgear R6400**
36 600 Ft
netgear.com

4 **TP-Link Archer C7**
29 600 Ft
tp-link.com

5 **D-Link DIR-860L**
20 500 Ft
dlink.com

INTEL B150 ALAPLAPOK



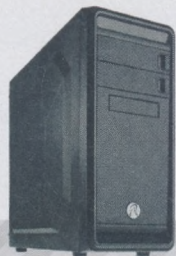
1 **Gigabyte B150-HD3P**
26 500 Ft
gigabyte.com

2 **Asus B150M-a/M.2**
23 900 Ft
asus.hu

3 **ASRock B150A-X1**
23 800 Ft
asrock.com

4 **MSI B150M Pro-VDH**
20 900 Ft
msi.com

5 **ASRock B150M-HDS**
18 000 Ft
asrock.com



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

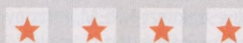
Processzor Intel Pentium G3260	15 600 Ft
Processzorhűtő Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap ASRock B85M Pro3	15 600 Ft
Memória 8 GB HyperX Fury DDR3-1866 Kit	15 500 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon RX 460 2 GB	36 200 Ft
SSD -	x
Merevlemez WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	14 000 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Raijintek Arcadia	10 700 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 400 W	12 500 Ft
ÖSSZESEN	121 900 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

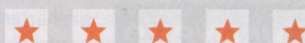
Processzor Intel Core i3-6100	33 900 Ft
Processzorhűtő Arctic Alpine 11 Pro rev.2	3 100 Ft
Alaplap Asus B150M-A/M.2	23 900 Ft
Memória 8 GB HyperX Fury DDR4-2133 Kit	17 400 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon RX 470 4 GB	63 200 Ft
SSD Kingston SSDNow UV400 240 GB	21 900 Ft
Merevlemez -	x
DVD/Blu-ray egység LG GH24NSB0	4 000 Ft
PC-ház Thermaltake Versa H13	12 500 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 500 W	16 300 Ft
ÖSSZESEN	196 200 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-6600K	70 400 Ft
Processzorhűtő SCYTHE Mugen 4	14 900 Ft
Alaplap Gigabyte Z170X-Ultra Gaming	49 300 Ft
Memória Corsair Vengeance DDR4- 2400 16 GB Kit	28 500 Ft
Grafikus kártya Gigabyte GeForce GTX 1070 G1 Gaming	138 600 Ft
SSD Samsung 850 EVO 500 GB	47 500 Ft
Merevlemez WD Red 3 TB	32 000 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Corsair Carbide Spec-03	18 400 Ft
Tápegység Corsair Builder CX600 v2	22 200 Ft
ÖSSZESEN	421 800 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1150/1151

Intel Core i7-6700K (LGA1151)	102 400 Ft
Intel Core i5-6600K (LGA1151)	70 400 Ft
Intel Core i5-4690 (LGA1150)	64 000 Ft
Intel Core i3-6320 (LGA1151)	44 800 Ft
Intel Core i3-6100 (LGA1151)	33 900 Ft
Intel Pentium G3260 (LGA1150)	15 600 Ft

AMD

AM3+

AMD FX-8370E	44 900 Ft
AMD FX-8300	32 900 Ft
AMD FX-8320E	37 600 Ft
AMD FX-4300	16 000 Ft

FM2+

AMD A10-7850K	29 200 Ft
AMD A10-7700K	25 500 Ft
AMD X4 860K	20 600 Ft
AMD A4-7300	11 400 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z170X-Ultra Gaming	49 300 Ft
Asus B150M-A/M.2	23 900 Ft
ASRock Z97 Anniversary	22 700 Ft

AMD AM3+

Asus Sabertooth 990FX R2.0	50 000 Ft
Gigabyte 990XA-UD3 R5	35 900 Ft
ASRock 970M Pro3	18 700 Ft

AMD FM2+

Asus A88X-Pro	35 100 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3HP	18 600 Ft
ASRock FM2A88M-HD+ R3.0	15 900 Ft

Különösen ajánlott

Már 20 ezer forintért vállalható minőségű, a szükséges szolgáltatásokkal felszerelt alaplapot lehet találni a szaküzletekben, de ha tényleg minőséget és jövőálló extrákat szeretnénk, a 40-50 ezer forintos mezőnyben kell körülnéznünk. Itt találjuk a Gigabyte Z170-es UD3 lapját, amely Ultra Durable felépítésének köszönhetően hosszú, megfeszített üzem után sem fog cserben hagyni. Minden melegező alkatrészt szép, nagy bordával hűtenek, amire szükség is van, mert a tuning kiemelt szerepet kapott. A minőségi felépítéshez hozzátartoznak a prémium vezérlők is. Az audióért ALC1150-es kodek felel, amelyet kiválóan kiegészít az AMP-UP erősítő. A hálózatra Intel gigabites vezérlővel kapcsolódik a lap, amikor pedig eljön az NVMe SSD-re váltás ideje, az alaplapon ott fogja várni a villámgyors tárolót két Ultra M.2-foglalat is. A SATA Express sem maradt le, ahogy a SATA RAID-vezérlő is bevetésre készen áll. Az időtállóságot az Intel Thunderbolt 3-vezérlő, valamint a hozzá tartozó USB Type-C-csatlakozó garantálja, de természetesen egy halom USB 3.0- és USB 2.0-port is megtalálható a kiváló ár-érték arányú, középfelső kategóriás lapon.

INFO

Gyártó: Gigabyte

Ár: 44 990 Ft

Web: gigabyte.com

Specifikációk:

Intel Z170 chipkészlet;
4×DDR4-3466OC DIMM;
3×PCIe x16, 3×PCIe x1; SLI/
CFX-támogatás; 2×M.2 NVMe,
3×SATA Express, 6×SATA6G;
7×USB 3.0, 6×USB 2.0, 2×USB
3.1 Gen2, Thunderbolt 3; Intel
GbE LAN; Realtek ALC1150
AMP UP audio; 1×DSUB,
1×DVI, 1×HDMI; ATX-méret

Pro: kiváló dizájn, minőségi
vezérlők, TB3, SLI, tuning

Kontra: alapfeladatokhoz
gyengébb modell is elegendő,
nincs világítás

Gigabyte
Z170X-UD3



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játékpszichológia

Nincs itt semmi furcsa, vagy mégis?

VIRTUÁLIS ÁLMODÓK

ELŐFORDULT MÁR VELED, HOGY ÁLMODBAN BELEBÚJTÁL KEDVENC VIDEOJÁTÉK-KARAKTERED BŐRÉBE, ÉS OLYAN KÉPESÉGEKRE TETTÉL SZERT, AMELYEK RÉVÉN LEGYŐZHETLENNÉ VÁLTÁL?

A kutatások azt mutatják, a videojátékok hatással lehetnek alvásunkra, és akár kedvezően is befolyásolhatják álmainkat. Noha a korai feltételezések szerint a gamerek alvási szokásai lényegesen különböznek egy videojátékkal nem játszó személyétől, a vizsgálatok nem tártak fel drasztikus eltéréseket. Ellenben a kutatók fényt derítettek arra, hogy a játékosok gyakrabban találkoznak a tudatos álom élményével, és könnyebben veszik fel a harcot a rémálmokkal.

AZ ALVÁS ÉLETTANA

Az alvás evolúciós funkcióját még napjainkban is találgatások övezik, azt azonban tudjuk, hogy hiánya rontja teljesítőképességünket, csökkenti az immunrendszer ellenálló képességét, és negatívan befolyásolja figyelmünk kapacitásunkat. Az alvás kezdeti szakaszában az agyhullámok aktivitása lassul, a légzésszám csökken, s a szervezet ener-

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.

gia-háztartása helyreáll. Ezt a szakaszt NREM, avagy lassú hullámú alvásnak nevezzük. Ezt követi a REM-fázis (rapid eye movement), amelynek során erős agyi aktivitást mutatunk. A légzés szabálytalanabbá válik, a pulzusszám emelkedik, és gyors szemmozgásokat végzünk minden irányban. Az álmok többsége ebben a fázisban születik, mikor is olyan agyterületek aktiválódnak, amelyek jelentős szerepet játszanak a tanulási és gondolkodási folyamatokban.

Az elalvás előtti közvetlen játék élettani hatásainak vizsgálata több szempontból is érdekes. Egyrészt korábbi kutatások fényt derítettek arra, hogy a videojátékok növelik a játékos aktivitását, amely a légzés- és pulzusszám emelkedésében is tetten érhető, s ez az állapot ellentétben áll az alvás kezdeti szakaszában tapasztalt élettani folyamatokkal. Másrészt agyi képalkotó eljárásokkal kimutatták, hogy a játszás kognitív erőfeszítéssel is jár, különösen az akciódús jelenetek közben, ami kapcsolatban állhat az alvási mintázatok újrászerveződésével, vagyis az NREM- és REM-fázis váltakozásával.

ALVÁSKUTATÁS GAMEREKKEL

A korai vizsgálatok többnyire az elalvás előtti közvetlen játszás negatív következményeinek feltárását tűzték ki célul. Ezek során bi-

zonyosságot nyert, hogy a fiatal játékosok később tértek nyugovóra, kevesebbet aludtak, és napközben fáradtabbnak érezték magukat, mint azok, akik nem játszottak videojátékokkal. *Edward Weaver* és munkatársainak kutatása azonban rávilágított arra, hogy ezek a negatív következmények közel sem olyan drasztikusak, mint azt korábban feltételezték. Vizsgálatukat serdülő fiúkkal folytatták, akik „bagoly” típusú alvási szokásokról számoltak be. A bagoly típusú személyek jellemzően későn térnek aludni, későn kelnek fel, és sokszor nehezükre esik az ébredés. Két csoportra osztották a résztvevőket: az egyik csoport a *Call of Duty: Modern Warfare*-rel játszott 50 percig PlayStation 3 játékkonzolon, míg a másik csoport a Pingvinek vándorlása című filmet nézte ugyanennyi ideig elalvás előtt. A kutatók azt találták, hogy a videojátékkal játszó tinédzserek nehezebben aludtak el lámpapaotást követően, mint a filmet nézők, akik közül többen is elbőbiskoltak a film alatt. A játszó személyek továbbá kognitív éberségről tanúskodtak, ám ennek a készenléti állapotnak nem volt hatása sem a lámpapaotás és az elalvás között eltelt időre, sem a fizikai éberségre (például a szívritmusra, légzésre). Mindemellett nem találtak különbséget a két csoport alvási mintázatában sem.



Pánikra semmi ok



A játékosok rémálma



HA TE MONDOD

Edgar Allan Poe költő, novellista: „Aki nappal álmodik, sok olyasmit tud, ami rejtve marad a csupán éjszaka álmodók számára.”

Egy másik vizsgálatban az alvást megelőző hosszú játékidő hatását mérték fel serdülő fiúk két csoportjában. Az egyik csoport 50, a másik 150 percig játszott elalvás előtt a *Warhammer 40,000: Space Marine*-nel. Az eredmények alapján a hosszabb ideig játszó serdülők nehezebben aludtak el, kevesebbet aludtak, és rosszabb alvászminőségről számoltak be, mint azok a játékosok, akik kevesebbet játszottak

elalvás előtt. Ugyancsak érdekes eredmény, hogy azok a serdülők, akik 50 percig játszhattak, elégedetlenebbek voltak a játékidő hosszával, mint azok, akik 150 percig játszhattak. Az NREM- és REM-fázisok hossza azonban itt sem különbözött a két csoport között. A kutatás felhívta a figyelmet arra, hogy az alvás előtti hosszú játékidő inkább negatív hatást fejthet ki a játékos alvásának minőségére.

Egy újabb felmérés alapján az is elmondható, hogy a videojátékok nem a pihentető alvásért felelős szórakoztató médiumok közé tartoznak: az ebben résztvevő 7. és 10. osztályos tanulók közel negyede használta a videojátékokat arra, hogy álomba szenderüljenek, azonban ez nem bizonyult megfelelő stratégiának, hiszen kevesebbet aludtak, és fáradtabbnak érezték magukat napközben. Ezt az összefüggést tévézés és zenehallgatás kapcsán is feltárták.

EGY GAMER ÁLOMNAPLÓJA

Jayne Gackenbach álmokutató szerint az álmok és a videojátékok közös jellemzője, hogy mindkettő alternatív valóságokba kalauzol el minket, azonban míg az álmokat az emberi agy biológiai úton generálja, addig a videoj-



KREATÍV ÁLMOK

Egy 890 főiskolás hallgatóval végzett felmérésben azt találták, hogy a gamerek több furcsasággal találkozhatnak álmaikban, mint azok, akik nem játszanak rendszeresen videojátékokkal. A kutatás feltárta, hogy a játékosok gyakran tapasztalnak olyan különös történéseket álmaikban, mint a valós karakterek, színhelyek eltorzulása, időugrások, eltűnések vagy átváltozások. Ez a tapasztalat szoros kapcsolatban állt a nappali kreativitással. Azok a gamerek ugyanis, akik ilyen élményekről számoltak be, magasabb kreativitásról adtak tanúságot a tesztekben. Ezt az összefüggést csak a videojátékok kapcsán sikerült feltárniuk a kutatóknak, míg más médiumok használata (pl. tévézés, internetezés, mobilhasználat) nem mutatott kapcsolatot a kreativitással.



tékok technikai eszközök közvetítésével jutnak el hozzánk. A kutató egy korai vizsgálatában azt találta, hogy a gamerek gyakrabban számoltak be tudatos álmokról, amelyekben egy ponton rádőbbsentek, hogy valójában csak álmodnak. Emellett többször tapasztaltak testen kívüli élményt álmukban, külső szemlélőként fűrkészve önmagukat, és vették irányítás alá az álmaikban történő eseményeket, mint azok, akik nem játszottak gyakran videojátékokkal. Antti Revonsuo pszichológus szerint egyes álmaikban azért találjuk magunkat fenyegető helyzetekben, mert így biztonságos környezetben felkészülhetünk azok felbukkanására a való életben. Gackenbach 2008-ban végzett vizsgálatában játékosokon tesztelte Revonsuo-elméletét, és azt találta, hogy a játékosok kevesebb fenyegető élményről számoltak be álmnaplójukban, mi több, gyakran ők maguk jelentettek fenyegetést álombéli környezetükre.

Gackenbach kutatásában arra is fény derült, hogy a gamerek ellenállóbbak a rémálmokkal szemben, a megfigyelést azonban csak férfi játékosok esetén tudta igazolni. Ennek okát a kutató a férfiközpontú játékkörnyezetnek tulaj-

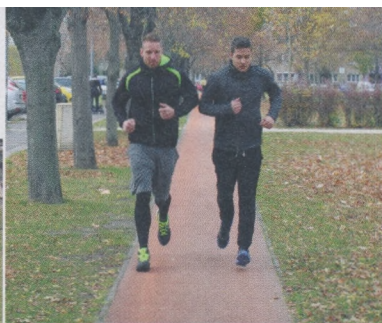
donítja, valamint annak, hogy a női játékosok a való életbeli veszélyhelyzetekben is hajlamosabbak félelemreakciót mutatni az azonnali, aktív megküzdés helyett. Gackenbach szerint a férfi játékosok hatékony megküzdése a rémálmokkal szemben abban gyökerezhet, hogy a videojátékok hősei mintaként szolgálnak számukra, akik bátran felveszik a harcot az ellenséggel, és sohasem hátrálnak meg. Ennek köszönhető, hogy a gamereket nem zaklatják fel annyira a rémálmok, és gyakran fel sem ébrednek egy-egy borzongató álmokkép hatására, szemben azokkal, akik nem játszanak rendszeresen videojátékokkal.

Gackenbach kutatásai felhívták a figyelmet arra, hogy a videojátékok pozitív hatással is lehetnek az alvás minőségére, és a korábban azonosított negatív következmények sem olyan drámaiak, mint azt feltételezték. Amennyiben a játékos kellő figyelmet fordít a játékidőre és saját alvászükségletére, a videojátékok védőfaktorot is jelenthetnek számára a nem kívánatos álmotartalmakkal szemben, mindemellett olyan tapasztalatokkal gazdagíthatják képzetét, amelyek elősegítik a való életbeli készségei fejlődését (lásd a kerettest).

Ag

FELHASZNÁLT FORRÁSOK

Weaver, E., Gradisar, M., Dohnt, H., Lovato, N., & Douglas, P. (2010). The effect of presleep video-game playing on adolescent sleep. *Journal of Clinical Sleep Medicine*, 6(2), 184-189.
Gackenbach, J. (2006). Video game play and lucid dreams: Implications for the development of consciousness. *Dreaming*, 16(2), 96-110.
Gackenbach, J., Kuruvilla, B., & Dopko, R. (2009). Video game play and dream bizarreness. *Dreaming*, 19(4), 218-231.



Bármikor el lehet kezdeni

GOODLIKE MOZDUL



MÁR TÖBB MINT EGY ÉVE DOLGOZIK A CHIO MOZDULJ GAMER MOZGALOM AZON, HOGY MEGMOZGASSA A JÁTÉKOSOKAT MINDEN FORMÁBAN. Most GoodLike is mel-

lénk állt ebben az ügyben, és vállalta, hogy a következő hónapok során ő lesz a mozgalom arca. Lehet sokat beszélni róla, és lehet csinálni, GoodLike utóbbit választotta. A Chio Mozdulj Gamerrel közösen saját videósorozatot indított, amelyben életmódváltásának első lépéseit osztja meg a nagyérdeművel a népszerű youtuber, aki az elmúlt három évben egy fémlemezzel a mellkasában élt, emiatt sokáig nem sportolhatott. Most, hogy ettől megszabadult, elhatározta, hogy végre formába hozza magát, ennek kapcsán beszélgettünk vele kicsit.

GameStar: Mennyi idő után kezdesz most újra sportolni?

GoodLike: Közel négy év teljes kihagyás után kezdem el megint. Schönegger Laci személyi edző segít nekem, nagyon kíváncsi vagyok, mire jutunk ketten.

GS: Teljesen hanyagoltad a mozgást?

GL: Volt egy műtét, azután egy évig fel voltam mente tesiből, de utána se törtem össze magam, főleg a tanárom jóindulatán múlt, hogy év végén átcsúsztam valahogy.

GS: Mennyire nehéz, ha egy személyi edző mindenben irányít?

GL: Nem tartom nehéznek a munkát Lacival, kifejezetten szórakoztató, ugyanakkor megnyugtató nekem az, hogy van ott valaki, aki tudja, hogy mit csinálok rosszul, és szakértőként látja, miből mennyit kell megcsinálni. Féltő, ha egyedül csinálnám, mondjuk tízből nyolc gyakorlat rossz lenne, vagy csak eleve nyolc gyakorlat lenne, mert ellustálkoznám. Emellett pedig gyorsabban telnek az edzések, hiszen végig dumálunk és poénkodunk, csak közben alaposan megizzaszt.

GS: Az étrendeden is változtatnod kell?

GL: Kajában annyira nem vagyok megfogva, Laci szerint a súlyommal nincs gond, csak át kell alakítani izomra. Alapvetően a legnagyobb áldozat a cukros italok elhagyása, az nehezen megy. Most a gyorskajákat is kerülöm, ennek a pénztárcám is örül.

GS: Mennyit bűnözhetsz? Mennyit bűnözöl?

GL: Nincs ilyen megbeszélve, hogy mennyit bűnözhetek. Nem vagyok szigorú ellenőrzéseknek kitéve, de mivel tudom, hogy a saját érdekem ez, ezért nem éri meg bűnözni. Azt nem mondom, hogy amikor az egyik barátom meghív egy cukros energiaitalra, akkor nem fogadom el, mert ez hazugság lenne, de havonta mondjuk kettőnél többet nem iszom. Ez régen napi kettő volt, szóval viszonylag jó az arány, nem?

GS: Van konkrét céled? Kitűztél valamit, vagy csak az a cél, hogy rendszeresen sportolj?

GL: Van, izmosodni szeretnék, jobban kinézni, erősödni, rendszert vinni az életembe. Azokat a felesleges energiákat, amelyek eddig megmaradtak, kimeríteni, hogy az éjszakám ne a forgódásból és a hajnali háromig tartó partikról szóljanak az Idézők Szurdokában.

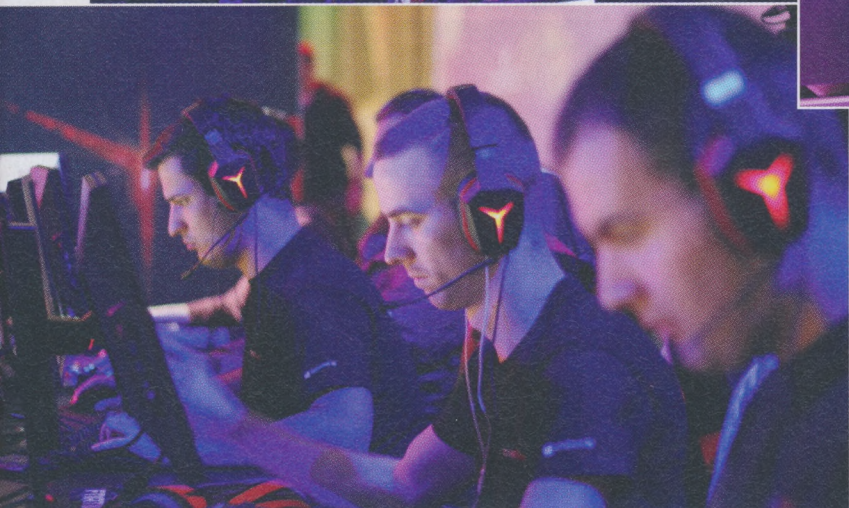
GS: Ha valaki fél az edzőteremtől, vagy nehezebben veszi rá magát a sportra, szerinted hogyan kezdjen neki a mozgásnak?

GL: Az edzőteremtől én is féltém. Csomó hegyomlás ember 100 kilókat pakolgat vállról-vállra, én meg ott kis Pöttöm Pannaként megjelenek, én leszek a táplálékkiegészítőjük. De ez a félelem teljesen alaptalan. Javárészt mindenki, aki ott van, azért akkora, amekkora, mert rettenetesen sok munka, fájdalom és kitartás árán elért valamit, és az ilyen emberek általában tudják, hogy milyen nehéz annak, aki most kezd bele. Szerintem sokat segíthet a zene vagy egy barát, társaság, akivel el lehet ütni bent az időt. Ha egyedül edzünk, be kell szerezni egy tuti kis fülest, benyomni a zenét, podcastet, a kedvenc youtuber új videóját, és arra edzeni. A társaság pedig azért szerencsés, mert húzza az egyik ember a másikat.

GS: A sportoláson kívül milyen terveid vannak 2017-re?

GL: Meg akarom változtatni az egész csatornám arculatát, illetve minél több alkalmat meg szeretnék ragadni, hogy találkozhatssak a nézőimmel. Egy új műsort is tervezek, amihez rengeteg idő, munka és támogató kell, de szeretem nagy fába vágni a fejszém. Ahogy most ezzel az edzésprogrammal is.

mozduljgamer.hu



VEGYÉL RÉSZT TE IS AZ IDEI ÉV LEGNAGYOBB GAMERVERSENYÉN!

MÁR EGYÁLTALÁN NEM SZÁMÍT MEGLEPŐNEK, HA 2016-BAN NEM EGY FOCIMECCSET NÉZEL A KEDVENC SPORTKOCSEMÁDBAN, HANEM EGY E-SPORT-BÁRBA ÜLSZ BE MEGNÉZNI A LOL, A CS:GO VAGY KEDVENC JÁTÉKOD VILÁGKUPADÖNTŐJÉT. A NOVEMBER VÉGÉN MEGRENDEZENDŐ LENOVO Y KUPA SOROZAT DÖNTŐJE A GAMEREK LEGNAGYOBB HAZAI ESEMÉNYÉNEK ÍGÉRKEZIK IDÉN, ÉS AKÁR TE IS RÉSZT VEHETSZ RAJTA NÉZŐKÉNT.

A Lenovo idén először szervezi meg nagyszabású gamereményét, a Lenovo Y Kupa sorozatot, hogy kifejezze elkötelezettségét a gamer-közösség felé. A gyártó eddig is nagy hangsúlyt fektetett a játékosok igényeit kielégítő eszközök fejlesztésére, ezzel a lépéssel pedig szeretne nekik életre szóló élményt nyújtani, és támogatni őket, hogy könnyebben vehessék az akadályokat akár a nemzetközi versenyeken is.

A Lenovo Y Kupa sorozat négy online selejtezőből, négy helyszíni elődöntőből, illetve a budapesti döntőből áll. A nevezés teljesen ingyenes volt bárki számára, aki esélyesnek érezte magát a győzelemre. Összesen 64 csapat mérte össze tudását az egész éven át tartó versenysorozat alatt. Idén először szervezte meg a Lenovo ezt a nagyszabású, kétféle millió forint összdíjazású mérkőzést, amelynek elődöntőjét és bronz meccsét november 25-én a Lurdy Moziban tartjuk. Az elődöntőket a november 26-i döntő követi a PlayIT Lenovo Y Kupa színpadán CS:GO és LoL kategóriákban, ahol a döntős csapatok szállhatnak csatába, hogy elvigyék a nyertesnek járó jutalmat.

AZ ELŐDÖNTŐ

November 25-én a Lurdy Házban, a Lurdy Mozi 1-es termében rendezzük meg a Lenovo Y Kupa elődöntőjét és a bronzmeccsüket reggel nyolc óra és éjfél között. Összesen 500 néző vehet részt benne, akár te is, ha rendelkezel PlayIT-jeggyel, illetve felmutatod PlayIT GamerCardodat vagy PlayIT

GamerCard-regisztrációd. Ha nem tudsz jegyet szerezni a döntőre, akkor sem kell elkeseredned, hiszen élőben is követheted a történéseket online streamen keresztül. Az összesen 64 nevező csapatból a legjobb 4-4 küzdhet meg egymással CS:GO és LoL kategóriákban a 2 000 000 forint összdíjazású főnyereményért.

A CS:GO RÉSZ KORA DÉLUTÁNRA BEFEJEZŐDIK

A Counter-Strike: GO kategóriában sok történés van a hátunk mögött, hiszen itt volt kitiltás is, ami miatt a Pixels helyett az Outbreak csapata vehet részt a négyes döntőben a Control Gaming, a Cruentus és a Fury Gaming csapatok mellett, így ők négyen küzdhetnek a november 25-én délelőtt elrajtoló, B03 rendszerű döntőbe kerülésért. Bár a csapatok nagyon ígérték, hogy együtt maradnak, ezt szinte egyiküknek sem sikerült a novemberi eseményre betartani. A szabályok ebből a szempontból megengedőek, hiszen a kvalifikált csapatból három tagnak kell egyeznie a döntőben szereplő csapat névsorával, ezzel a

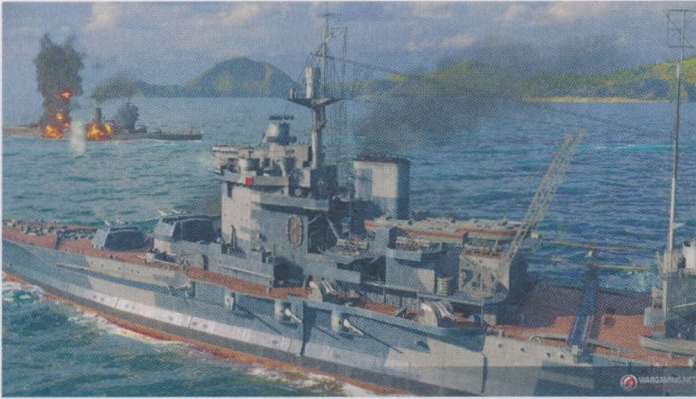
lehetőséggel pedig a csapatok nagy része élt is. Így lehetséges például, hogy Bea Viktor is ott lesz a négyes döntőben a Control Gaming csapat színeiben, az egyik olyan játékos, aki fizetett profiként is CS:GO-zott már külföldi csapatban, és megfordult számos neves eseményen.

A LEAGUE OF LEGENDS

A LoL az egyik legnépszerűbb online csapatjáték, amely a valós idejű stratégiai játékot szerepjátékos elemekkel vegyíti. A League of Legends B03 formátumú versenyekre november 25-én kerül sor. A legjobb négy közé jutó csapatok a Team Horizon Reapers, a Wild.CoolerMaster, a myRevenge eV és a WSE.black, így nekik szurkolhatunk a délután folyamán. A sorsolás SEED-ek alapján történt, első körben a Team Horizon Reapers mérkőzik meg a WSE.black csapattal, a myRevenge eV pedig a Wild.CoolerMaster csapatával november 25-én. A nyertesek nemcsak jelentős pénznyereményekkel és élményekkel lesznek gazdagabbak, de felkerülnek a nemzetközi gamertérképre is, ahol a hátrányos helyzetű csapatok számára (X)

Extra life

» BRIT HAJÓK A WORLD OF WARSHIPS-BEN



Szellemhajók lövik a zombiladikókat – már csak ezért az élményért is érdemes kipróbálni ezt a játékot



A hideg, a hó, a jégtáblák és a jéghegyek nem akadályozhatják meg flottánk előrenyomulását



A kétfedelű gépek ne tévesszenek meg senkit; ahogy haladunk előre a technikai fejlettségben, úgy lesznek egyre korszerűbbek vadászgépeink is

Öfelsége szolgálatában

BRIT HAJÓK A WORLD OF WARSHIPS-BEN

NEM KENYEREM AZ ÖSZ-SZESKÜVÉS-ELMÉLETEK GYÁRTÁSA, DE A WARGAMINGNEK MOST SIKERÜLT BELETENYERELNIE EGY JÓKORA DARÁZSFÉSZEKBE. A harc-

kocsikkal kapcsolatban még ki tudták magyarázni, hogy miért nem kerültek be a brit páncélosok első körben a játszható nemzetek közé, de ezt a hiányosságot a hadihajók terén elég nehéz megindokolni. A hadtörténelemben kicsit is járatos játékosok ugyanis pontosan tudják, hogy a második világháború kitörésekor a brit flotta volt a világon a legnagyobb és legerősebb. Tűlszárnyalta még a japán és az amerikai hajóhadat is, ezért megérdemelték volna, hogy ott legyenek a kezdetekben a *World of Warships* tavalyi indulásakor. Behajózásukra azonban majdnem egy teljes évet várni kellett, az oroszok és a németek is

előbb értek célba. Sok játékosnál, főként a briteknél ez kiverte a biztosítékot, szerintük pusztán gazdasági okai voltak. Köztudott, hogy a *WoW* játékosainak nagy része orosz anyanyelvű, így nemzeti büszkeségből is inkább az orosz hadihajókat preferálják a külföldi ladikok helyett. Mivel ez egy ingyenes játék, nagyon nem is tudok belékötni ebbe az érvelésbe. Azok a hajók kerülnek be első körben a kikötőbe, ahonnan a legtöbb pénzt várják a fejlesztők, ami ellen túl sokat nem tudunk tenni. Szeretnék én is magyar hadihajókat irányítani a játékban, de kénytelen vagyok belátni, hogy erre elég kicsi az esély.

A BRIT EK MÁR A KIKÖTŐBEN VANNAK

Tegyük félre azonban a rosszmájúságunkat, inkább örüljünk annak, hogy tíz csodaszép cirkálóval lett gazda-

gabb a *World of Warships* felhozatala. Első körben ennyivel bővül a létszám, aki más hajóosztályra vágyik, annak kicsit még várnia kell. A hajók között ugyan megtalálható egy prémium kategóriás romboló és egy csatahajó, viszont ezek már nem érhetők el a shopban; gondolom, valamilyen időkorlátos akció keretében lehetett beszerezni őket (de ha beváltod a laphoz kapott kódot, akkor máris a tiéd lehet a romboló). A tíz cirkáló azonban így is szép teljesítmény, hiszen a készítőik ismét a legapróbb részletekig kidolgoztak mindent, ezekbe a modellekbe még a legkukacoskodóbb karosszék-admirális sem köthet bele. Az igazat megvallva elég régóta nem jutott már időm a tengeri ütközetekre, de a brit hajók miatt ismét elindítottam a játékot. Píllanatok alatt képes volt újra megragadni a hangulata, hibátlanul ott volt az a bizonyos „csak még egy tenge-

ri ütközetet” érzés. Még mindig elvárászol a játék, és ez nem kis részben annak köszönhető, hogy ebben a játékkategóriában nem az számít, hogy kinek milyen gyorsak a reakciói, itt az idősebb játékosok is labdába rúghatnak, sőt sikereket érhetnek el. A brit hadihajók kiváló okot adnak arra, hogy ismét feltelepítsük a gépünkre ezt az ingyenesen játszható játékot. A cirkálók ráadásul egyedi élményt jelentenek, mozgékonyaságuknak köszönhetően kiválóan alkalmasak arra, hogy gyorsan elfoglalják a stratégiai célpontokat, és mire a böszme nagy csatahajók észbe kapnak, máris megnyertük az ütközetet. Ezekkel a szépségekkel nem fogunk leállni párbajozni, nem arra találták ki őket.

JÁTSZANI IS ENGED

A Wargaming híres arról, hogy folyamatosan fejleszti a játékeit, és min-



A zátonyra futott fregatt csak illusztráció; mi azért reménykedünk benne, hogy a jövőben fejleszthetjük majd a vitorlásokat is

Tűz esetén gyorsan használjuk a tűzoltóberendezést, mert hiába vizes a hajó alja, ha belobban a lőszerraktár, vége a dalnak



A CIRKÁLÓK EGYEDI ÉLMÉNYT JELENTENEK, MOZGÉKONYSÁGUKNAK KÖSZÖNHETŐEN KIVÁLÓAN ALKALMASAK ARRRA, HOGY GYORSAN ELFOGLALJÁK A STRATÉGIAI CÉLPONTOKAT

HOGYAN HASZNÁLJUK FEL A MAGAZINHOZ KAPOTT WORLD OF WARSHIPS INVITE KÓDOT?

1. Menj el erre a weboldalra: worldofwarships.eu
2. Kattints a „Create Account” gombra a jobb felső sarokban
3. Írd be e-mail-címedet, felhasználónevedet és jelszavadat a megfelelő mezőkbe
4. Kiklikkelj a „Have an invite code?” felíratra, és másold be a magazinhoz kapott kódot (azt, amit a GS Plus rendszerén keresztül aktiváltál)
5. Kiklikkelj a „Continue” gombra
6. Ahhoz, hogy elkészítsd új accountodat, kövesd az utasításokat, amelyeket e-mailben kaptál a Wargaming csapatától
7. Telepítsd fel a játék kliensét, indítsd el, és élvezd ajándékaidat

den alkalmat megragad arra, hogy elkápráztassa a játékosokat. Az esetek nagy részében ezt kíméletlen történelmi precizitással teszi, de vannak olyan időszakok, amikor szabad kezet kapnak. Ilyenkor aztán eszemert ötletek valósulnak meg, és ennek mi, játékosok nagyon örülünk. Legújabb agymenésük a *World of Warships*-ben egy Halloween esemény volt, amelyben megmutatták a szentpétervári fejlesztők, hogy bolondságért nekik sem kell a szomszédba menni. Képesek voltak lemodellezni három fantáziahajót, amelyek zombihajókkal vették fel a harcot, miközben ijesztő katalpultok hatalmas tűzgolyókkal bombázták a flottánkba tartozó gépezeteket. Ebben a játékmódban kivételesen nem az volt a cél, hogy az ellenséges játékosokat kiiktassuk, inkább amolyan coop jellege mutatkozott meg a misszióknak: egy védtelen hajót kellett kísérenünk és megvédelmeznünk a szellemhajóktól. A küldetés első részében még ment is a dolog, de aztán folyamatosan jött ellenünk a zombiflotta, és a végére elfogytak saját hajóink, így könnyű préda lett szállítóhajóink. Ötletes játékmód, remé-

lem, minden évben lesz majd valami hasonló megmozdulás a Wargaming részéről.

ÚSZÓ ERŐD

November elején elindult a Wargaming új eseménysorozata, amelynek végén egy olyan ismert sztárt szerezhethetünk meg kapitánynak az amerikai hajónkra, mint Steven Seagal, az amerikai akcióhős. A bejelentés pikantériája az, hogy Steven Seagal pont a napokban kapta meg Putyin orosz elnöktől az orosz állampolgárságot elismerésül, mivel Seagal régóta nagy barátja Putyinnak, azon kevés ismert színészek egyike, akik nem ítélik el Oroszország krími politikáját. Az akció december közepéig tart, addig van lehetőségünk megszerezni a 64 éves színész-zenesz-harcművészt az egyik hajónkra. Ehhez nem kell mást tennünk, mint sokat játszani a *World of Warships* hajóival ebben a másfél hónapban. Itt azonban még nem ér véget a színész promóciós szerződése, a jövőben is számíthatunk arra, hogy felbukkan jellegzetes fizimiskája és mackós alkata a Wargaming reklámfilmjeiben.

CAMPBELTOWN ROMBOLÓ

A GameStar novemberi számához adott meghívó kód jó lehetőséget jelent arra, hogy létrehozzunk egy új accountot, és kipróbáljuk ezt a remek játékot, illetve meghívjuk a játékba valamelyik barátunkat, akit még nem csapott meg a csatahajó füstje. Fontos tudni, hogy ezt a meghívó kódot csak új account készítésével lehet aktiválni, már meglévőhöz nem tudjuk hozzáadni. Aki beváltja a kódot, az az account létrehozásának pillanatában gazdagabb lesz egy prémium Campbeltown Tier III-as rombolóval, egy extra kikötőhellyel, egy három skillpontos kapitánnyal és hét nap prémiumidővel. Ez összesen körülbelül 3200 forintba kerülne, ha a Wargaming digitális boltjában vásárolnád meg. A kód csak az európai szerverekre érvényes, és körülbelül hat hónapig használható fel. A Wargaming nagyon behúzott a munkába év végére, rengeteg újjátszával turbózta fel egyéves *World of Warships* játékát. Jövőre töretlenül hajóznak előre, és mi ott leszünk velük a fedélzeten.

Mocsy



A VFX1 tündöklése és tanulságai

RÉGI IDŐK VR-JA

VALAMIKOR 1997 ŐSZÉN A KANDÓ KÁLMÁN MŰSZAKAI FŐISKOLA TANÁRSZAKÁN AZ EGYIK GYAKORLATVEZETŐ ÜDVÖZÜLT MOSOLLYAL KÖZÖLTE VELÜNK, HOGY MOST AKKOR MEGMUTATJA A JÖVŐT.

Azzal elővett a lelakatolt szekrényből egy dobozt, és úgy emelt ki belőle egy VFX1-sisakot, mintha a Szent Koronát tartotta volna. Mind a hat hallgató elhűlt, velem együtt (valójában tíznél is többen jártunk az órára, csak hát a létszám mindig elég heterogén volt), és egyenként kipróbáltuk a gépet. A kilencvenes évek virtuálisvalóság-hullámának legjobb, legdrágább kutyúját viselhattük a fejünkön, és biztosak voltunk abban, hogy óriási lehetőségek állnak a technológia előtt. Aztán húsz évvel később ugyanezt éreztem, csak akkorra már mindenki elfelejtette a VFX1-et.

VR THE WORLD

Valószínűleg a GameStar olvasói közül is sokan most hallanak erről először, hiszen talán még meg sem születtek, amikor a gép 1995-ben meg-

jelent. A VR-őrület akkor a maihoz volt hasonló, amit jól mutat például a Zaklatás című, 1994-ben készült film Demi Moore és Michael Douglas főszereplésével. A filmben egy céges hatalmi konfliktus a lényeg, nem is az, hogy az érintett vállalat éppen mivel foglalkozik, a forgatókönyvírók (illetve a szkript alapjául szolgáló regényt író Michael Crichton) mégis hosszan elidőztek a képzeletbeli DigiCom cég új fejlesztésén, egy csodálatos virtuális valóságon. Azok a dotkomlufi legelőjét jelentő furcsa évek voltak ezek, amikor az emberek nagy része komolyan azt gondolta, hogy egy szimpla Google-keresés helyett célszerűbb lesz egy virtuális könyvtárban pixelkönyveket lapozgatni, miközben a valóságban hülye sisak nyomja a fejünket (ez a vélekedés azért is megbocsátható, mert a Google 1998-as alapításáig még éveket kellett várni, sőt még az Altavista is csak 1995-ben született meg).

Szóval a kilencvenes évek közepe telt le látomásos digitális úttörőkkel, és ez szépen felturbózta a VR-fejlesztéseket. A csúcst az ameri-

kai Forte Technologies által gyártott és 1995-től árult VFX1-sisak jelentette. Úgy nézett ki, mint egy kövőbb fejhallgató, amiről egy kisebb doboz nyúlt ki előre, szemtájékra, állítható távolságú lencsékkel, illetve jelzőkkel. A gép a szemet-fület teljesen lefoglalta, és jól kirekesztette a külvilágot; a kor kereskedelmi VR-jai közül ez hozta a legimmerzívőbb él-

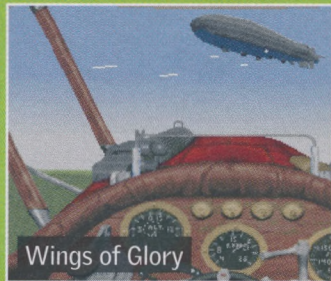
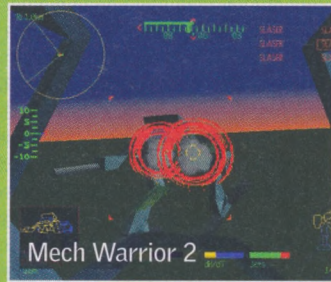
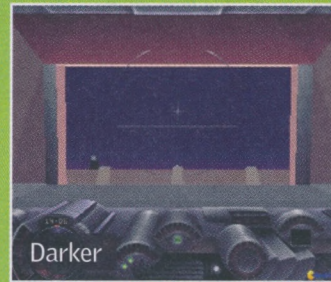
ményt annak ellenére, hogy mai szemmel nézve már nevetségesek a technikai paraméterei.

1995 csúcsjátéka nagyjából a *Descent*, a *Wing Commander IV* és a *Warcraft II* voltak, szóval a VR-élmény is nyilván szerényebb volt, mint manapság. A VFX1 dupla kijelzője kemény 0,7 hüvelykes volt 263×230-as felbontással, 256 szín-





JÁTÉKOK, AMIKET MEGJELENÉSEKOR TÁMOGATOTT A VFX1



A KILENCVENES ÉVEK KÖZEPE TELE VOLT LÁTOMÁSOS DIGITÁLIS ÚTTÖRŐKKEL, ÉS EZ SZÉPEN FELTURBÓZTA A VR-FEJLESZTÉSEKET IS

nel. Egy külön kártyát is be kellett tolni hozzá a gépházba, 386-os gép alatt pedig meg sem moccant. A sisak valamivel több volt, mint egy kiló (de egy idő után sokkal többnek lehetett érezni), és egy elég szörnyű, cyberpuck nevű giroszkópos kontrollerral lehetett irányítani a játékokat – már azt a keveset, ami támogatta a VFX1-et.

CSAK EGY ÚJABB VR-FOGÁS?

Akkor, ott, 1997-ben a Kandó tanárszakos gyakorlatán mégis kisebb csodaként éltem meg a VFX1-et. A *Doomot* tudtam kipróbálni vele, és örült jó volt már csak nézelődni is a megszokott pályákon. Aztán két perc után elkezdett zavarni az irányítás. Öt perc elteltével már kicsit idegesítet, hogy a mozgás és a forgás darabosabb, pontatlanabb ahhoz képest, amit PC-n megszoktam. Tíz perc ülve pedig káprázott a szemem a proto-VR-tól, és megváltásként éltem meg, amikor végre átadtam valaki másnak a sisakot. A játékosok nagy része valószínűleg hasonló élményeket szerzett, mert a VFX1 elég nagyot bukott. 700 dolláros kezdőárával (amiből egyéb tartozékokkal könnyen lehetett 1000 is) nagyon drágának számított, és ahhoz képest túl sok kompromisszummal járt. Pár éven belül már csak elhivatott hardvergyűjtők emlékeztek rá. Mostanában az újabb VR-hullám révén egyre gyakrabban előkerül a VFX1 neve mint érdekesség – vagy akár mint elrettentő példa. Persze azóta eltelt húsz év, és ezalatt sok minden megváltozott, ami miatt ne-

hez a VFX1 kapcsán messzemenő tanulságokat levonni. Hiszen ma már sokkal több a gamer, mint 1995-ben, a technológia nyilván sokkal kiforrottabb minden tekintetben, és az üzleti klíma is kedvezőbb, hiszen az egyik nagy konzolgyártó a VR-félisten Oculuszal cibizett össze, a másik meg saját rendszert fejlesztett, amelyhez ráadásul VR-viszonylatban olcsón, 400 dollárért lehet hozzájutni. Nincs már darabos mozgás, rémes irányítás, beleélést zavaró, fejletlen grafika, és a legnehezebb VR-sisak (a Sonyé) is csak 60 deka. Minden adott ahhoz, hogy összegyűjön egy jó kis kritikus tömeg, ami beindurra a játékiparban egy új, szárnyaló szektort.

Vizont van, ami semmit nem változott a VFX1 óta: a technológia még mindig elég drága egy csúcskonzol árához képest (még ha a PlayStation VR esetében árányaiban kevésbé is), és még mindig rátelepszik a felhasználó fejére egy kütyüvel, ami nem mindenkinek jön be (a 3D-tévéadások elterjedésének is ez a kényelmi szempont volt az egyik akadálya). És az sem feltétlenül biztos, hogy a VR nagy jövője pont a videojátékban van; lehet, hogy az ipari, kutatási felhasználások lesznek igazán hosszú életűek, a videojátékos piac pedig egy-két karácsonyi szezon után kifulladás (a Kinect esetében láthattunk erre példát nem is olyan régen). Hamarosan meglátjuk, hova fut ki a mostani hullám – aztán majd tíz, húsz év múlva a következőnél már a VFX1-gyel együtt vehetjük elő tanulságait.

Stok

Minecraft-tipp

MEGSZÉPÜLŐ PIXELEK

RENGETEG JÁTÉKRA JELLEMZŐ, HOGY A LELKES MODDERKÖZÖSSÉG IDŐT ÉS ENERGIÁT NEM KÍMÉLVE, FOLYAMATOSAN MODERNIZÁLJA ÉS JELENTŐSEN KIEGÉSZÍTI A VÉGLEGES KIADÁS LÁTVÁNYVILÁGÁT. A grafikai moduláshullám a

Minecraft közösségét is magával ragadta (annak ellenére, hogy benne elsősorban nem a szemképráztató képi világ miatt töltünk el órákat), és számtalan extra kiegészítőcsomag született, amelyekkel a környezetet a végletekig testre szabhatjuk. Ha a számítógépünk teljesítménye bírja, akár egészen vad grafikai szintre is felhúzzhatjuk az eredetileg pixeles pályák kinézetét. Cikkünkben elsősorban a shaderek segítségével megvalósítható dizájnáltás lehetőségeit gyűjtöttük össze; az apró kódok segítségével nagyszerű képi hatásokat csálhatunk elő a játékból, amelyek már a komolyabb konfigurációkat is képesek keményen megizasztani.

FORGE NÉLKÜL NEM MEGY

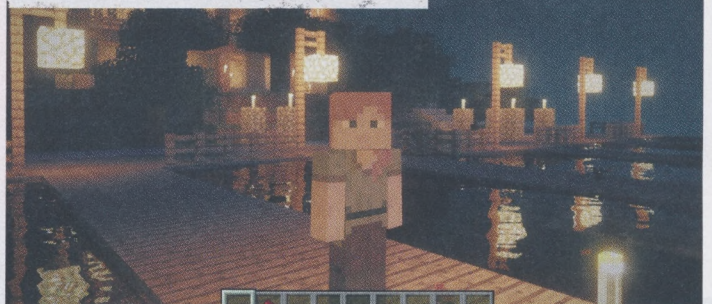
Több módszer közül is választhatunk, ha környezetünk kinézetének átszabását tűzzük ki célul, azonban létezik egy komponens, amelyet nem igazán lehet megkerülni, ha modokat akarunk telepíteni a *Minecraft*hoz. Éppen ezért a starthoz – bár nem elengedhetetlen, de – erősen ajánlott a Forge installálása. A mindössze néhány megabyte-os Java-installer egyetlen dupla kattintással aktiválhatjuk, majd a telepítő elvégzi a piszkos munkát, és szépen a program gyökérkönyvtárba helyezi a szükséges fájlokat. Mivel a legtöbb módosítást csak a saját szórakoztatásunkra végezzük majd el, tökéletesen elegendő, ha mindössze a kliens kerül fel számítógépünkre. A telepítési folyamat végén nem lesz más dolgunk, mint a felhasználói profilok közül kiválasztani és elindítani a Forge aktuális verzió-

ját. Ha ezután elindítjuk a játékot, bőszt fájlmásolásba kezd a csomag, és az első startot követően a *Minecraft* gyökérkönyvtárban – amely alapértelmezetten a C:\Felhasználók\Felhasználóneved\AppData\Roaming\minecraft útvonalon érhető el – létrejön a mods nevű mappa, ahova a kiegészítők állományai érkezik. Sajnos futás közben a szoftver nem képes társítani az aktuálisan hozzáadott extrákat, így az új funkciók csak az újraindítást követően válnak elérhetővé.

ELŐ A MODOKKALI

Most, hogy a Forge már üzemkés állapotban várja különféle bővítményeink társítását, elkezdhetünk csemegézni a kínálatból. A képi világ feljavítására szolgáló egyik legjobb kiegészítő az OptiFine, segítségével a shaderfájlok akár még futás közben is problémamentesen kezelhetjük. Mindenképp figyeljünk oda a bővítmény kiválasztása során, hogy a megfelelő változatú kiegészítőt töltjük le, mert ha a Forge aktuálisan telepített verziószáma nem egyezik a hozzácsatolni kívánt bővítményével, a kompatibilitási problémák miatt még a menüig sem enged majd minket a *Minecraft* felülete. A megfelelő kiegészítő letöltését követően navigáljunk a játék gyökérkönyvtárba, majd a mods nevű mappába helyezzük át letöltött fájlnkat. Ezek után csupán egy újraindításnyira vagyunk a shaderhozzáféréstől; a Forge-komponensek betöltését követően már láthatjuk is, hogy új kiegészítőnk is felkerült a hozzáadott funkciók listájára. A plusz funkciókat azonban jelen esetben nem a megszokott Mods-felületről érhetjük el: kissé mélyebben a menürendszerbe kell ásnunk magunkat, hogy átállíthassuk az alapértelmezett világbeállításokat. Első lépésként a főmenüben válasszuk a beállítások opciót, majd kattintsunk a [Videobeállítások] lehe-

Fények, vetített árnyékok és tükröződő felületek varázsolják élethűvé sötétedés után a környezetet



MOBILOKON IS

Az androidos felhasználóknak rendkívül egyszerű dolguk van, ha szeretnék kissé realiztikusabbá varázsolni a mobiljáték felületét. A Play Áruházból ingyenesen beszerezhető Block Launchert kell készülékükre telepíteniük (természetesen egy *Minecraft* Pocket Edition társaságában), és máris letölthetik a mobilokra optimalizált kiegészítőket. Aktiválásukhoz a játék indítását követően a kijelző felső részén megjelenő ikonra kattintva

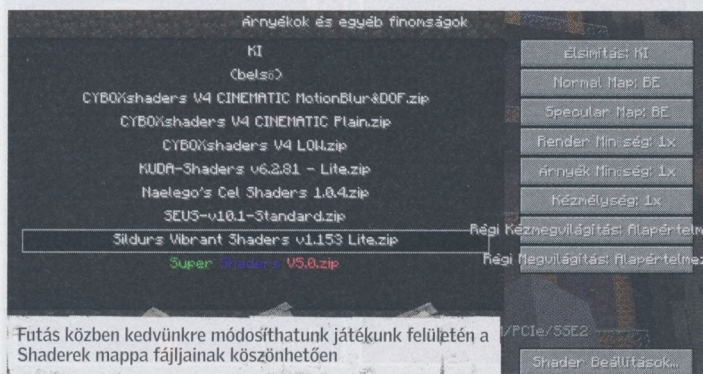
a [Launcher Options] menüpontot válasszuk, és a megjelenő beállítási felületen kapcsoljuk be a [Texture Pack] lehetőséget, majd a szöveget megérintve ássuk elő telefonunk könyvtárszerkezetéből a letöltött shadereket. Újraindítást követően élvezhetjük is a friss grafikai elemekkel érkezett képi világot. Azonban itt is figyeljünk a megfelelő kompatibilitásra, mert ha rossz csomagot társítunk, az indítást követően elszállhat a szoftver.

tőségre, és a megjelenő képernyőn keressük meg a [Shaderek] gombot. A klikkelésre megjelenő felületen alapértelmezetten két választási lehetőséggel találjuk szembe magunkat, azonban sokkal szélesebb körű kiegészítéssel is elláthatjuk felületünket, ha a [Shaderek mappája] gombra klikkelünk, és a megjelenő intézőablakban elhelyezzük letöltött látványjavító csomagjainkat.

PRECÍZ RÉSZLETESSÉG

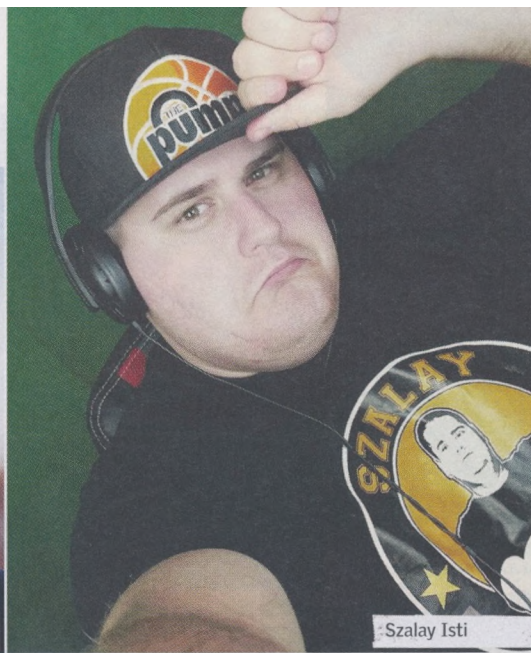
Mivel már minden funkciót sikeresen beállítottunk a magas részletességű vizuális élményhez, csupán néhány gondosan elkészített és látványos módosítást ígérő shaderpakkot kell beszerezniük. Fellelészükhöz szerencsére nem kell túlságosan hosszan kutatnunk, elegendő, ha ellátogatunk a ShadersMods oldalára (shadersmods.com), és máris szép számmal válogathatunk a GPU-izasztó digitális látványelemek tömegeiből. Hogy ne csak vaktában töltögessük a kiegészítőket, a különféle kategóriákba sorolt extrák mellett részletes leírásokat is találunk az egyes csomagokról és azokról a funkciókról, amelyek aktiválásuk mellett másodlagos. Persze néhány szónál többet mond egy képe; szerencsére az oldal üzemeltetői a leírásokhoz gazda-

gon mellékelnek belőlük, sőt a legtöbb esetben még bemutatóvideót is kapunk a programok működéséről, vagyis még a letöltés előtt, akcióközben megismerhetjük az egyes kiegészítők működését. Ha valamelyik megtetszik, elő kell ásnunk a download feliratú gombot a néha oldalakon át vezetők linktípusú mélyéről, majd a tömörített állományt a *Minecraft* gyökérkönyvtárban található shaders mappába másolni, és az OptiFine kiegészítő már fel is kínálja aktiválásra a látványjavító csomagot. Az egyes funkciókat akár játék közben is váltogathatjuk, ehhez csupán a [Beállítások/Videobeállítások/Shaderek] útvonalat kell követnünk, és itt aktiválnunk a használni kívánt shader-t. A váltás komolyan megterhelheti gépünket, így még a csúcskonfigurációkkal rendelkező felhasználók számítógépein is akadózhat ilyenkor a játék futása, sőt a hirtelen terhelés miatt akár fagyások is előfordulhatnak, de ne ijedjünk meg, egyszerűen csak indítsuk újra az alkalmazást. Miután az fps-szám helyreállt, és ismét minden a régi megszokott ritmusában hasít a felületen, bele is vehetjük magunkat az új, lenyűgöző kinézetű világ kalandjaiba. Ha továbbra is lagoló játékmenet fogad minket, ideje más pakkot kipróbálni.





Szirmai Gergő



Szalay Isti



Pankix

PÉNZ BESZÉL, VIDEÓS MAGYARÁZ

Három ismert youtubert kérdeztünk pénzügyi tudatosságról, takarékosaságról, befektetésekről, anyagiokról. Aki válaszol: a Hollywood Hírügynökségtől és a Gameday Irodától Szirmai Gergő, az Isti Playst és a Sportfieldet futtató Szalay Isti, illetve a minecraftos Pankix.

TESZEL FÉLRE PÉNZT? HA IGEN, MILYEN FORMÁBAN, HOL TARTOD A FÉLRETETT PÉNZED, UGYE NEM A PÁRNA ALATT? GONDOLTÁL MÁR ARRA, HOGY BEFEKTESS RÉSZVÉNYBE, ÁLLAMPAPÍRBA, BEFEKTETÉSI ALAPBA, ESETLEG INGATLANBA VAGY VÁLLALKOZÁSBA? (HA NINCS FÉLRETETT PÉNZED, KÉRLEK, JÁTSZ EL A GONDOLATTAL, HOGY MI LENNE, HA LENNE, HOGY FEKTETNÉD BE/ TENNÉL FÉLRE.)

Szirmai Gergő: Lakástakarékkal rendelkezem. A nyugdíj-előtakarékosághoz még kicsit fiatal vagyok, bár terveim szerint már nem nagyon, ugyanis harmincéves koromban ezt is mindenképp elkezdem. A komolyabb befektetések nem tartoznak az én világomba, és különben is inkább az igen komoly innovációkat és sokszor elég drága technikai eszközöket igénylő saját cégbe teszek pénzt.

Isti: Jelenleg a havi keresetemből még nem tudok félretenni, de pénzügyi tanácsadáson jártam már. Rendelkezésre áll mindenki számára rengeteg pénzügyi intézmény, ahol különböző lehetőségeket kínálnak a pénzügyi életre, illetve kamatozásra. Mivel van vállalkozásom, folyamatosan fektetek bele a fejlődés érdekében. Ha ez nem lenne, valószínűleg egy IT-cégben vásárolnék tulajdoni hányadot.

Pankix: Nyugdíj-előtakarékoságom van. Ezt rendszeresen, havonta fizetem. Egy olyan életbiztosítást kötöttem magamnak, amiből kiszedtettem minden olyan részt, amely pluszki költség lenne, bár az ügynök nagyon erősködött, hogy szinte ingyen bele lehet tenni különböző balesetre fizető dolgokat, de én macacsul ragaszkodtam hozzá, hogy szedjük ki. Ez, ha jól tudom, azért jó, mert tíz év után adómentes, és addig is lehet valamennyi adót spórolni vele. Nagyobb összegű megtakarítással sajnos nem rendelkezem, pár éve kisebb összeggel kipróbáltam magam külföldi és belföldi tőzsdéken, többkevesebb sikerrel. Ha nagyobb összegű pénzt kellene elhelyeznem, szerintem gondosan diverszifikálnám: azonos arányban államkötvény, részvény és ingatlanalap. Rövid távon a mai csekély összegű banki hozamokat figyelembe véve nem látom értelmét fix hozamokra lekötni a pénzt.

Azon kívül, hogy félreteszünk/befektetünk pénzt, szerinted mit jelent a pénzügyi tudatosság?

Szirmai Gergő: Szerintem ez egyfajta balansz jövőbeli kiadásaink tudatos és amennyire lehet, pontos felmérése, illetve a jelenbeli élményeink finanszírozása között. Nagyon-nagyon fontos, hogy a pillanatot meg tudjuk élni, ami azért persze anyagi forrásokat igényel,

és ahogy megy előre a világ, úgy egyre többet.

Isti: Még vásárlás előtt alaposan át kell gondolnia mindenkinek, hogy valóban szükségesnek érzi-e a szóban forgó termék vagy szolgáltatás megvételét. Fontos még a tervezés: legyünk tisztában havi kötelező kiadásainkkal (számlák, törlesztőrészlet, közlekedés, étkezés, ruházkodás stb.), és ezek tudatában bánjunk maradék pénzünkkel.

Pankix: Szerintem elsősorban azt, hogy az ember próbál nem egyik napról a másikra élni. Valami tőkét próbál kovácsolni. Magabiztosabban lehet pénzügyi kérdésekben dönteni, ha tudjuk, hogy van valamennyi tőkénk.

Mit gondolsz, a fiatalok, a közönséged tesz félre pénzt, jobban kezeli, mint a szülei(tek) generációja?

Szirmai Gergő: Én és a közönségem is már a fogyasztói társadalomban nőttünk fel, csak abban éltünk. Nem gondolunk arra, hogy megváltozhat minden, eltűnhet a stabilitás, alapjaiban dőlhet be az a biztonságos világ, amiben mindeddig éltünk. A szüleink ezzel nem így voltak, ők még mindenre fel voltak készülve, így tartalékoztak is, még ha nem is a legjobb, leghatékonyabb módon. Mindezek ellenére sem

kell aggódnia az új generáció miatt, már csak azért sem, mert a mai világ megéléséhez sok pénz kell, legalábbis láthatóan több, mint korábban, és így, mivel többre vágnak, szerintem jobban kezelik a pénzüket.

Isti: A többség szerintem rosszabbul bánik a pénzzel, hiszen nagyon fiatalok még ehhez, az idősebbek pedig általában bulikra, hobbiakra költik el a pénzüket. Igazából nincs ezzel baj, mindenki akkor válik anyagilag tudatosabbá, amikor külön költözik a szüleitől, és saját lábra áll. Nyilván számít itt is, hogy otthon mit lát a gyerek, és milyen környezetben szocializálódik.

Pankix: Szerintem a közönségem nagy része már gondolt erre, és biztos vagyok benne, hogy valahonnan hallott arról, hogy érdemes megtakarítani. Biztosan nem lakás-előtakarékoságra költenek, de már többször olvastam olyat, hogy valaki a zsebpénzéből szép lassan összekuporgatott egy jobb gamercuccra vagy játékra. Valahol el kell kezdeni. Ez egyébként jó téma lehet a legközelebbi videókhöz is. Elsősorban a szülőkön múlik, hogy pénzügyi tudatosságra neveljék a gyerekeket. Azt azért érzékelem, hogy a velem egykorúak már biztosan abban, hogy nem szabad arra várni, hogy majd állambácsi kiségit egy kis nyugdíjjal, ha arra kerül a sor.

NEKED MIRE VAN SZÜKSÉGED
EGYETEMISTAKÉNT?



www.diakhitel.hu
www.diakhiteldirekt.hu
facebook.com/diakhitel

DIÁKHITEL



FORGIVEN élete teljesítményét nyújtotta a vb második hetében

Az SKT-dinasztia születése



Az ANX az első Wildcard-csapat, amely kijutott a csoportkörökből



A döntőben még a színpad is megelevenedett



Találkozott a megállíthatatlan erő és a mozdíthatatlan szikla

LEAGUE OF LEGENDS- VILÁGBAJNOKSÁG 2016

EGY ÉVNYI HARC, FELKÉSZÜ-
LÉS, FESZÜLTÉG ÉS SZEN-
VEDÉS TÖRT KI TIZEN-
HAT RÉGIÓ GLADIÁTORAIBÓL
AZ IDEI LEAGUE OF LEGENDS-VI-
LÁGBAJNOKSÁGON. EGY HÓNAP-
PAL EZELŐTT FELMENT A FÜG-
GÖNY, ÉS MINDENKI MEGMUTAT-
TA, MIT HOZOTT OTTHONRÓL.

A nyugati csapatok még mindig csak nyeresztes Korea szemében, de ezúttal legalább a nagyok között feszült volt a küzdelem.

AZ EGYENLŐK ÉS AZ EGYENLŐBBEK

Ez volt a harmadik év, hogy az elemzők azt hajtogatták: „ez lesz az év, amikor behozzuk a koreaiakat.” Igazság szerint ezúttal minden meg is lett volna ehhez. A kétszeres világbajnok egyáltalán nem szerepelt fényesen az LCK (LoL Champions Korea) döntőjében, a TSM soha nem nézett ki ilyen jól, és Európa büszkesége, a G2 is meglehetősen erősen lépett színpadra. Minden-

E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságotok profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

ki úgy érezte, hogy idén sokkal kiegyenlítettebb a mezőny, mint eddig bármikor. Hallgattuk ezt addig, amíg a csapatok a gépek mögé nem ültek. Az első héten Európa összesen egy győzelmet tudott elhozni a lejátszott kilenc meccsből, így gyorsan kiderült, hogy a G2 srácai ezúttal is inkább vakációztak a felkészülési idő alatt. Szerencsére az H2k felhozatala a jobbik arcát mutatta, így ők legalább visszavágtak a második héten, de a három EULCS-osztagból kettő szégyenletes teljesítménnyel mehetett haza.

Amerika mindenki ellen nyert, de mindenki ellen veszített is egy meccset, ami azt eredményezte, hogy az átlag 3 : 3-as eredmények után csak egy csapat, a Cloud9 jutott ki a csoportkörökből. Mindeközben tanúi lehettünk a Wildcard szekció felemelkedésének. Vágni lehetett a feszültséget, miközben a brazil INTZ domináns játékkal verte le a Kína legfőbb fegyvereként hirdetett EDG-t, és az orosz ANX csapata (dacára annak, hogy tagjai lebetegedtek) simán megállt bármilyen kihívás előtt. A srácok gond nélkül megalázták a verseny győzelmére esélyes ROX Tigerst, akik a koreai ligából egyébként első hellyel érkeztek

a világbajnokságra. A meglepetésjátékoknak és elképesztő sikereknek hála (Tajvant leszámítva) minden régió kijutott a csoportkörökből, és a világbajnokságok történetében először mindenkinek volt kiért drukkolnia a negyeddöntőben.

CSAK EGY MARADT

Korea csoportközi szereplését egyébként csak azért nem emlegetjük, mert minden a papírforma szerint haladt (az ANX győzelmét leszámítva). Az SKT és a Samsung is csupán egy-egy vereséget szenvedett a lejátszott hat meccsből és a ROX is első helyen végzett a csoportjában. Ezen a ponton ugyan még reménykedtek a többiek, hogy B05-ben majd elkapják a titánokat, de ez álom maradt. A Samsung Galaxy eltiporta Amerika utolsó reményét, az SKT kiejtette örök riválisát, a Royal Never Give Up ötösét, és a ROX Tigers is hazaküldte az Edward Gaming osztagát. A negyeddöntő egyetlen kérdéses meccsének az orosz ANX és az európai H2k találkozója bizonyult. A csoportkörökben az ANX meglehetősen erős volt, de egy szériában már megmutatkoztak a kezdők hibái. A srácok való-

AZ MVP-DÍJ GYŐZTESE

Talán nem lepődik meg senki azon, hogy az idei World Championship MVP (legértékesebb játékos) díját Lee Sang-hyeok, azaz Faker vitte haza. Emberünk 2013 óta 13 aranyérmét (nem számolva az all-star-eseményeket) harcolt ki magának, ezer gyilkolást szedett már össze karrierje során, és 2019-cel övé a legtöbb gyilkolás egy világ-bajnokság alatt. Az idei versenyen is elképesztően teljesített, leginkább Oriannával pusztított, amivel rengeteg csapatharcot alapozott meg.



A döntőt Zedd egy elképesztő hologrammal megtámogatott zenei fellépéssel nyitotta meg



Idén is több millió néző követte élőben az eseményeket



HA TE MONDOD

Faker középjátékos, SKT: „Ne tapsoljatok és ne klabálgatok ennyire erősen. Jövöre visszatérek.”

színiüleg nem készültek fel rendszeren a választás/tiltás szakaszra, így simán hagyták, hogy Odoamne mind a három mérkőzésben Jayce-t válassza, amivel (Jankos csodálatos Lee Sin megmozdulásainak köszönhetően) rongyosra verte a felső ösvényen vacogó ellenfelét, Smurföt. Az orosz játékos a három kör alatt összesen három gyilkolást tudott felmutatni, cserébe tizenkétszer meghalt. Ez nem könnyítette meg az ANX helyzetét, és ezzel az oroszok ki is estek a versenyből. Ettől függetlenül még így is történelmet írtak, lévén hogy Wildcard csapata még nem jutott ki a csoportokból. Alig várjuk, hogy újra lássuk a srácokat, kiszámíthatatlan játékukat és mindig vidám hangulatukat örömmel várjuk vissza a nagyszínpadra.

A DINASZTIA

A negyeddöntők végeztével nem volt kérdéses, hogy Korea idén is hazavisi a kupát, már csak az maradt hátra,

hogy eldőljön, melyik csapaté lehet ez a kiváltság. A Samsung az elődöntőben, rövid meccsekkel kiejtette az európai H2k-t, így a ROX és az SKT döntötte el egymás közt, hogy melyikük kapja az aréna túloldalát a Staples Centerben. Egy brutális, ötmenetes szériából végül az SKT került ki győztesen, de ilyen szoros mérkőzést talán még sosem láttunk a világ-bajnokságok történelmében. Az öt kör alatt egyetlen mérkőzésben sem lépte át az aranykülönbség az 5000-et, mindenki elvitt tornyokat és szörnyeket, és mindkét fél komoly mennyiségű gyilkolást tudhatott magának. Komoly küzdelem volt ez, amit igazából már csak a fáradtság döntött el. Hasonló körülmények között zajlott a döntő is. Az SKT és a Samsung Galaxy küzdöttek meg a kupáért, és mindketten egy sokadik trófeát akartak hazavinni. Az SKT-nek a harmadik, az SSG-nek a második lehetősége volt a bajnoki címre, és mindketten ehhez mérten küzdöttek. Az első két meccsben az SKT elég

határozottan leszorította a Samsungot a pályáról, de a harmadik menet második felében a címvédő csapat elkövetett egy komoly hibát: előnyüket féltve a Baronért mentek. A Samsung abban a pillanatban elkapta a gyeplőt, legalutalva a szörnyeteggel való küzdelemtől meggyengült csapatot, és elcsente a győzelmet az SKT orra elől. Innentől nem volt megállás. A srácoknak a győztes Baron-harc pont elég volt ahhoz, hogy nyerjenek maguknak annyi időt, hogy Ezreal és Aurelion Sol ki tudja termelni a szükséges tárgyakat. A meccs 71 percig húzódott az SKT ballépésének köszönhetően, és ez a két bajnok csodákra képes, ha eljut eddig. A Samsung nem kegyelmezett, és visszaküzdötte magát a táblára. Ambition elképesztő dzsungeljeljesítményének, Crown és Ruler mechanikai képességeinek és néhány remek taktikai döntésnek köszönhetően az SSG 2 : 2-re egyenlítette a menetet, és ismét bevették a 2016-os világ-bajnokságot a történelemlapokba.

Eddig a pillanatig ugyanis egyszer sem fordult elő, hogy két csapat öt meccsig húzta volna a döntőben.

REMÉNYEK

Hogy az SKT vitte haza a kupát, az csak egy apróság. Az idei vb két szempontból volt nagyon fontos: egyrészt megmutatta, hogy a Wildcard-csapatokat sem szabad félvállról venni (ezt mondjuk EU már 2014-ben megtanulta), másrészt bebizonyította, hogy még mindig nagyon messze vagyunk a koreai csapatok szintjétől. Az európai és amerikai srácoknak most van néhány hete pihenni, pár hónapja gyakorolni, aztán jövöre kapnak egy újabb esélyt a bizonyításra. Csak reménykedni tudunk, hogy a 2017-es döntőben már egy nyugati szereplő is helyet kap, és a *League of Legends* nem válik olyan sportággá, ahol halandók csak a dobogó második fokáért harcolhatnak majd.

Hunter

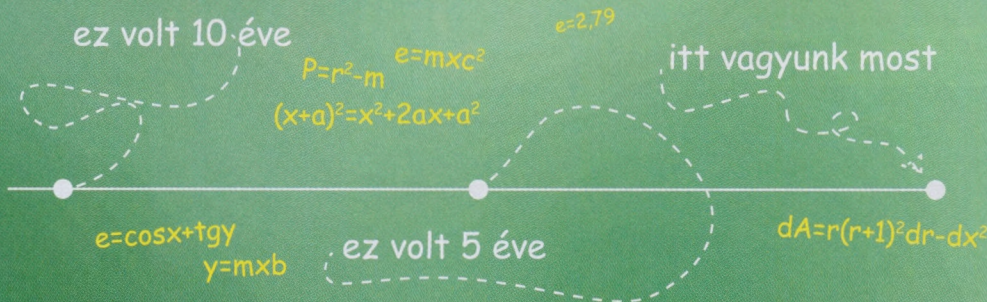
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

MA MÁR NEHÉZ ELKÉPZELNI, HOGY VALAHA VOLT OLYAN KORSZAK A GAMESTAR ÉLETÉBEN, AMIKOR A NOVEMBERI HAJTÁS KÖZBEN A SZERKESZTŐSÉG NEM KARIKÁS, TIKKELŐ SZEMEKKEL BÁMULTA A MONITORT. Persze ennek eredményeként a mostani PlayIT keretében is rengeteg érdekesség és aktivitás vár titeket, erről kicsit bővebben az Aréna és az Extra life rovatban is olvashatok, de most amolyan meditációs jelleggel elengedjük a jelenkor kihívásait, múltba révedve nyugtatjuk lelkünket. Már csak azért is, mert régen is igen kellemes GameStar számok készültek, és addig sem kell dolgozni-nagyon fel-emelő olvasgatni őket ebben a borongós novemberi időben. A járást már talán ismeritek ebben a rovatban: megnézzük, ki mit írt egy évtizede, hogyan látták a kollégák a játékipar dolgait öt éve, és miket is írtunk tavaly nektek ebben a csodálatos magazinban. És persze közben igyekszünk kedvesek lenni egymással, hiszen ismertek, mi ilyen csodálatos emberek vagyunk. Semmi irónia, semmi cinizmus. Mindjárt karácsony.



10 ÉVE



Idézet: Gyu - Aréna rovat

Nem vita tárgya, hogy mi az, amikor dolgokat, amikért mások pénzt fizetnek, te „illegális” utakon szerzel meg: ez lopás. Elméletet gyártani persze könnyebb, mint ezt elismerni.

Az elméletek gyártása azóta is megy, és persze mind tolvajok vagyunk néha, a kérdés csak az, hogy a kollektív önfelmentés közben a kalózkodás mikor csap át végérvényesen abba, hogy a felhasználó már tényleg elhiszi neki mindig, minden jár. Vannak ennek jelei ugyanis.



Idézet: mazur - World of Warcraft: The Burning Crusade előzetes

A régi rangok megmaradnak dísznek, aki akarja, kiteheti a neve elé, hogy „Grand Marshal”, hadd lássa a nép, hogy fénykorunkban bizony térdig gázoltunk a vérben, magánéletünk pedig nemigen van.

Ez a veszély a 71.5 WoW-frissítés után is fennáll. Látjátok, még tíz év után is képes a Blizzard erőt pumpálni ebbe a játékba, pedig hányszor tetettük már.



Idézet: kecske - Battlefield 2142 teszt

A dinamikus, célcsoport szerint szórt beépített reklám botránya kapcsán mondjuk érthetetlen a játék szempontjából, hogy a sztoriban leírt apokaliptikus világban ugyan ki akar ennyire hirdetni, különösen a csatamező közepén, de ez sajnos várhatóan minden EA játékot sújt majd, nem is számítom a 2142 hibáinak.

Amikor még azt hitték, hogy majd lesz külön eladható reklámfelület a játékban... szép, reményekkel teli korszak volt az értékesítési vezetők evolúciójában. Ma, a reklámblokkolók és a közösségi média által felzabált hirdetési piac korában inkább csak mosolyog az ember. Tényleg, azt tudtátok, hogy a printes piac is haldoklik?



Idézet: Mady - Mélyvíz rovat

Blu-ray vagy HD DVD? A jövő piacvezető optikai tárolójáért folytatott harc közel sem ért véget, úgy néz ki, hamarosan kénytelenek leszünk mindkét lemezformátummal megbarátkozni.

Nagyon jó barátok egyikkel sem lettünk. De pont az ilyen formátumháborúk, régiózárok, kiadói viselkedések miatt van még mindig egy jó érve a kalózkodnak, amikor a Gyu által fentebb említett lopásról szó esik: a piac nem nagyon akarja követni a felhasználók igényeit. Ne bólogass, ettől még lopunk.



$$e=mx^2$$

$$P=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5 ÉVE



Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető

Ha tényleg az lenne a munkám, hogy egész nap csak játszok, most egy hónapig akkor is nagyon keményen bele kellene húzni. Megérkeznék reggel a munkahelyre egy bögre kávéval, majd alig ülnek le, döntülve nyílna az ajtó, és beviharzana a főnököm: „Virágh, végzett már a Battlefield 3 kooperatív küldetésével?”

Most annyival tisztább világ van, hogy mazur viharzik be, és kérdezi, hogy végeztünk-e a Battlefield 1 kampányával. Mert akkor mehetünk a CoD-ba zombizni.



Idézet: Kacor - Assassin's Creed: Revelations teszt

Sokan (köztük én is) kételkedve fogadták a hírt, amikor az Ubisoft bejelentette, hogy AAA kategóriás sorozatait évente bővíti majd új címmel. „Ez nem FIFA, ember!” – gondoltam magamban.

És Kacor jól gondolta. Egy évtizeddel később a Ubisoft kicsit visszavett, most éppen rendezi sorait, és nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy 2017-ben mivel lepnek majd meg minket. Sok csalódás után azért még mindig van esély arra, hogy pár komolyabb címmel csodát tegyenek, de ma már a reménykedés olyan luxus, amit csak a megrögzött előrendelők engedhetnek meg maguknak.



Idézet: Chavalier - Kult rovat

A GameStar Online rendszeres látogatóinak körében újra meg újra fellobban a vita, hogy vajon magyarul jobb-e játszani, vagy eredeti - többnyire angol - nyelven.

Ez azóta sincs másképp, és csak a lelkes önkéntes fordítóknak köszönhetjük, ha éppen van választásunk.



Idézet: Duncan - Call of Duty: Modern Warfare 3 teszt

A csatározások pedig végig olyan intim közelségben zajlanak, hogy a legtöbb lányka még egy forralt boros első randi végén is kikérné ezt magának. (Főként akkor, ha előtte már játszott a Battlefield 3-mal.)

És lássuk be, egy első randis kontextusban a „túl szűk helyek” mindenképpen zavarba ejtőek. De vajon laki ivott már első randin forralt bort? Most komolyan.



1 ÉVE

Idézet: Paca - Guitar Hero Live teszt

Esetleg még egy fesztivál több élő felvétellel, egy kis finomítás itt, egy kis bővítés ott, és a játék hosszú, eredményes jövőre számíthat.

Azóta valaki megbotlott a keverő tápkábelében, és kihúzta az egészét. Csend van, és úgy néz ki, hogy a ritmusjátékoknak leáldozott. Nem nagyon értjük, hogy miért; a Guitar Hero nagyon jól újult meg, a Rock Band sem maradt szegényben, nem ezt érdemelték volna.



Idézet: Kaci - Call of Duty: Black Ops III teszt

Az egész olyan, mintha a világ összes sci-fi-jét meg kellene nézned összevágva, miközben valaki egy Tom Clancy összessel itti a fejedet: nem tudod, mi történik, de viszonylag hamar elkezd nagyon fájni.

Szerencsére idén egy sokkal jobb CoD-kampány jutott nekünk, de így is nehéz feledni a tavalyi fájdalmakat.



Idézet: HP - Aréna rovat

És felzengnek a fanfárok, megnyílik az égbolt. Mocsy mosolya borítja be az mennyeket, a GameStar szelleme átjárja vala a világ minden zugát, örömet és boldogságot csalva gyermekek arcára, és unikornisok táncolának a felkelő nap arany fényében, és kiemelkedik a vad tengerek hajbai közül a Half-Life 3.

Pedig szólítunk már HP-nek, hogy a drog rossz.



Idézet: daev - Assassin's Creed Syndicate teszt

Természetesen a Syndicate-ben is van mikrotranzakció, de pusztán csak „a fejlődés meggyorsítása és az időspórolás” érdekében. Szóval adott száz óra szórakozás, de ha fizetsz, akkor csak ötven. He?

Nyilván ezen a ponton kellett kicsit elgondolkoznia a Ubisoftnak, hogy mit is akar a jövőben csendeni saját magával. De a „tíz narancslé öt centért” üzleti terv sokszor működőképes.



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

A Marvel univerzum új dimenzióba lépett

Doctor Strange



Film
fantasy/
képregényfilm

LÁTHATÓAN A MARVEL NEM TUD HIBÁZNI. A folyamatosan bukdácsoló és baklövések sorozatáért felelős DC-vel ellentétben nekik egy minden tekintetben sikeres blockbuster összerakása mostanra már merő újjgyakorlat. Olyan, mintha maguk is birtokában lennének egy Infinity Stone-nak, aminek segítségével ki tudták fürkészni, hogy mire rezonál leginkább a nagyérdemű. Ennek a sikerreceptbe csomagolt biztonsági játéknak azonban megvan az a hátulütője, hogy nem tud meglepetést okozni, a Marvel N+1. eredettörténetét is a szokásos kli-sékből ollózták össze, viszont legalább jól, így remek kikapcsolódást nyújthat mindazoknak, akik nem unják még a képregényfilmeket.

Sarkosan megfogalmazva a Doctor Strange nem több, mint a Vasember és a Harry Potter szerelemgyereke (vagy ha ez egy túlságosan is felkavaró kép, mondjunk inkább Descartes-szorozatot), egyrészt mivel karakterében és sztorijában kísértetiesen hasonlít előbbihez, másrészt pedig azért, mert kifejezetten meszeszerűen viszonyul a mágiához. Márpedig ha bármi újszerűt fel tud mutatni ez a film az elődeihez képest, akkor az ez, hiszen az eddig felsorakoztatott fantasztikum – obskúrus tudományos kísérletek, csodálatos technológiai vívmányok, földönkívüliek és mitológi-

ai lények – farvizén mindig ott evickélt valami áltudományos maszlag, amivel megpróbálták megmagyarázni a dolgokat. A Doctor Strange egy csapásra teszlegrűvegesíti és zsupszkulcsosítja mindazt, amit az MCU-ról tudtunk, és ezzel számtalan új kaput – időmanipulációt, párhuzamos dimenziókat, ad hoc misztikus megoldásokat – nyit az elkövetkezendő évek Marvel filmjei számára.

Másrészt nem véletlenül említettem a Vasembert, hiszen mindkét karakter valódi archetipusa a személyes tragédia révén karizmatikus szuperhőssé avanzsáló narcisztikus ficsúr figurájának, és kvázi nyílt titok, hogy Robert Downey Jr. visszavonulásával Doctor Strange fogja majd átvenni a nyugalmazott Vasember stafétáját. Bár azért ez még messze van, látszik, hogy a Marvel semmit sem bíz a véletlenre, és mindent megtett annak érdekében, hogy egy újabb közönségkedvencel gazdagítsa egyre bővülő filmes univerzumát. Benedict Cumberbatch remek választás volt a szerepre, kiválóan hozza az arrogáns, egoista sztársebész figuráját, akinek élete egy csapásra megváltozik, miután egy autóbalesetben visszafordíthatatlanul megsérülnek a kezei. Így talál

rá a mágiára, s ezzel kezdetét veszi egy szédítő utazás, amelyben újraértékelheti az addigi életét, és új értelmet találhat neki. Természetesen ebben segítségére vannak a szokásos, faék egyszerűségű gonoszok is, ugyanakkor üdítő látni, hogy az eddigi filmekre jellemző nyers erő helyett itt sokkal inkább az intellektus dominál, és hogy a világ elpusztítására törő elemeket brute force helyett kellő leleményességgel is le lehet győzni. Ez a fajta kreativitás természetesen a látványvilágban is visszaköszön, hiszen már a trailer is nolani grandiozitást és valóságos akciörgiát ígértek, és valóban, a tér folyamatosan hajlik és törrik, az idő visszafelé halad, a gravitáció össze-vissza változik, a levegő pedig megállás nélkül szikrázik a sok varázslattól. Ez azonban – épp úgy, ahogy a DC filmjeiben – hamar fárasztóvá tud válni, ezért külön kiemelném a Doctor Strange legnagyobb érdemét, a humort, amely remekül ellensúlyozza mindent. Humor nélkül ez a film fele annyira se működhetne jól, úgyhogy ha létezik a Marvelnek egy titkos összetevője, amely a filmjeit szórakoztatóvá teszi, akkor az minden bizonnyal az, hogy tudja, hogyan nevetesse meg a közönséget.

mercenary

Valódi képregényfilmes aranyetszés, amely a tökéletes hollywoodi szórakoztatást hivatott megteremteni.

5/5





Sorozat
sci-fi antológia



Film
sci-fi, dráma

Szép új világ épül

Black Mirror – 3. évad

CHARLIE BROOKER EGY ZSENI! – HARSOGTA MINDEN MÉDIUM A BLACK MIRROR ELSŐ KÉT ÉVADJÁNAK MEGJELENÉSE UTÁN. Azóta eltelt néhány év, és ez a kijelentés semmit sem veszített az értékéből. Igaz ugyan, hogy – brit sorozatról lévén szó – ezek az évek jobbra várakozással teltek, hiszen nekik – az amerikaiakkal ellentétben – szokásuk, hogy ritkán csinálnak keveset; de akkor az általában olyan, hogy a legtöbb hollywoodi produkció megirigyelhetné. Korunk legsúlyosabb sci-fi antológiájaként azonban a Black Mirror még ezen az erős mezőnyön belül is kiemelkedőnek számít, nem csoda hát, hogy a Netflix is fantáziát látott benne, s az eddig elkészült 6+1 rész után további tizenkettőt rendelt a látnoki zsenivel megáldott Brookertől. Ebből idén hat jelent meg, s a rajongók nyugodtan hátradőlhetnek, mert sem a Netflix „belekontárkodása”, sem pedig a hirtelen megnőtt epizódok szám nem ment a minőség rovására. Ugyanolyan erős, nyomasztó és felkavaró, mint régen, továbbra is komoly kérdéseket feszeget, amelyek középpontjában elsősorban a technológia és

az abba arccal beleragadt mai modern ember áll. Továbbra is visszatérő téma a közösségi média, a trolldemokrácia és a cyber bullying, de idén mintha hangsúlyosabb szerepet kapott volna a VR és az AR is. Talán nem véletlenül, hiszen a világ megállíthatatlanul ebbe az irányba robot, a technológiai fejlődésnek köszönhetően most már egyre inkább a jelent, mintsem a távoli jövőt mutatva. Éppen ezért nem is teljesen egyértelmű, hogy melyek Brooker vízióinak nyomasztóbb darabjai, a vélegyedig feszített abszurd szatírák és görbe tükrös disztópiák, vagy pedig a jelenkorunkban játszódó, rideg valóságot pelengérré állító történetek. Egy biztos, a legtöbbje kellőképpen felkavaró ahhoz, hogy az érzékenyebb lelkű nézőket kiborítsa, egyúttal pedig mindenkit komoly önreflexióra sarkalljon, hiszen még a legabszurdabb epizódok mögött is kökemény társadalomkritika húzódik. Elvégre a technológia kétélű fegyver, csak rajtunk áll, hogy mire használjuk, illetve hogy egyáltalán mi használjuk-e a technológiát, vagy az minket.

mercenary

Izgalmasan sokszínű, tanulságos gondolatébresztő az ember és a technológia viszonyáról.

5/5

Az anti-függetlenség napja Érkezés

BIZONYÁRA SOKAN ELJÁTSZOTTATOK MÁR A GONDOLATTAL, HOGYAN VISELKEDNÉTEK, HA KAPCSOLATBA LÉPNE VELÜNK EGY IDEGEN ÉLETFORMA. Végigzongoráztatók magatokban, mit tennétek, ha felbőgne a vészriadó, az összes csatornán megállás nélkül erről beszélnének, a katonaság megpróbálná az utcákon fenntartani a rendet, a kormány görcsösen kerülne a pánikkeltést. Ami Hollywoodot illeti, a legtöbb film agresszív hódítóként, az emberiség eltiprójaként mutatja be a földönkívülieket, így ezekre alapozva semmi jót sem remélhetnénk a világok közötti randitól, azonban akadnak olyan klasszikusok is, amelyek jóval érzékenyebben közelítik meg a kapcsolat-teremtést – mint amilyen a Harmadik típusú találkozások vagy éppen a Kapcsolat. Ilyen Dennis Villeneuve (Fogságban, Sicario – A bérgyilkos) új sci-fi drámája, az Érkezés is. Az imént említett örökbecsű művekhez hasonlóan az Érkezés is egy olyan lehetőséget vázol fel, amivel áthidalhatnánk a kommunikációs problémákat, ebben pedig kulcsfontosságú szerepe van

a világ egyik legjobb nyelvészének, Dr. Louise Banksnek (Amy Adams), valamint egy zseniális matematikusnak, Ian Donnellynek (Jeremy Renner) is, akik mellesleg kettecskén elviszik a hátukon a filmet. Villeneuve mozija lassú tempóban haladva, aprólékosan adagolja nekünk a részletmorzsákat, miközben egyre inkább azt érezzük, hogy a film atmoszférája benyom minket a székbe. Ebben hatalmas szerepe van Bradford Young operatőrnek és legfőképpen a dallamokért felelős Jóhann Jóhannssonnak is, akiknek köszönhetően a feszültség folyamatos, végig fenntartják a figyelmünket. Később természetesen beindulnak az események, és akárcsak Christopher Nolan, Villeneuve is parádésan egyensúlyozik a szélesebb tömegeket megcélzó szórakoztatás, valamint a mélyebb mondanivalót közvetítő rétegfilmek megszgyjén. Az Érkezés megosztó lesz, talán Dennis Villeneuve eddigi legmegosztóbb rendezése. Sokaknak bizonyosan megfekszi a gyomrát, de még többen lesznek azok, akik hiánypótlónak fogják érezni, az egyik legizgalmasabb darabnak a témában.

Szada

Ezek után biztosak lehetünk benne, hogy jó kezekben van a Szárnyas fejevadász folytatása.

4,5/5

Orson Scott Card Fhérgek

VAJON MIT TENNÉNK, HA A SORSUNK ELEVE ELRENDELTETT LENNE? BELENYUGODNÁNK A MEGVÁLTOZTATHATATLAN ÉS A KIRÁLY ÓHÁJÁT TELJESÍTENÉNK, AKI AZT KÍVÁNJA, ÁLDOZZUK FEL ÉLETÜNKET DINASZTIÁJA BIZTONSÁGÉÉRT? Esetleg apánkét, aki szerint azt kell tennünk, ami a legjobb az emberiségnek? Netán a vallási fanatikusok vágyát kellene teljesítenünk, hogy elhozzuk a világra Kristost, az ő megváltójukat? A legtöbben beleroppannánk ekkora teherbe, de a mindössze 15 esztendő Türem, a törvényes Heptarcha egyetlen lánya születésétől fogva úgy nevelkedett, hogy képes legyen beteljesíteni sorsát. A kérdés csupán az, hogy melyiket a sok közül, amit neki szánnak. Card 1987-ben kiadott története már pusztán a cselekménye miatt is izgalmas olvasható, de különlegessé a közeg teszi, amelybe belehelyezte. Az évezredekkel korábban gyarmatosított Imakulata fel-

színén a kereszténység egy sajátos változata formálta a gépeitől megfosztott civilizációt, amely törékeny békében él az őshonos koblindokkal, törpökkel és karcsumtokkal.

Chavalier



Könyv
sci-fi

Lebilincselő történet akaratról és a vágyaink hordozta veszélyekről.

4/5

Meshuggah The Violent Sleep of Reason

NEHÉZ SZUPERLATÍVUSZOK NÉLKÜL ÍRNI EGY OLYAN EGYÜTTESRŐL, AMELY GYAKORLATILAG MEGALAPOZTA A MODERN EXTRÉM METÁL MŰFAJOKAT (ANNO EZT HÍVTÁK TECHNICAL DEATH METÁLNAK), ÉS AMELY A MAI NAPIG ETALONNAK SZÁMÍT A LEGÜJABB MEGJELENÉSEK KÖZÖTT IS. Ezek a svédek annyira félelmetesen jók, hogy mesterséges határokat kellett szabniuk a The Violent Sleep of Reason felvételeinél, ugyanis eddig egész egyszerűen túl tökéletesen szóltak a lemezek, ezért ezúttal inkább bementek a stúdióba, egy szuszra feljátszották a tíz számot, aztán minden komolyabb utómunka és csiszolás nélkül felkarcolták a korongra. Így sikerült egy olyan elemi erejű (és így is tökéletes) anyagot letenniük az asztalra, amelyet a vonatkozó színterek legjelesebb képviselői is leolvadt arccal irigyelhetnek.

Mindenféle kompromisszum, hiba és pihenő nélküli szőnyegbombázás; tisztán kalapács erejű ipari hangzás, emberfeletti komplexitású témák, kromofággal csontig maratott dalszerkezetek és minden eddigi jelzőtől függetlenül mély memóriába kúszó dallamok, riffek, amelyek első hallgatás után is belénk égnek. Nincs még egy olyan banda, amely ilyen bonyolult felépítésű zenét ennyire gyönyörűen tudna előadni, főleg ilyen irdatlan energiával körítve.

NINTh



Zene
progressive/
extreme metal

Háttérzene doomozáshoz.

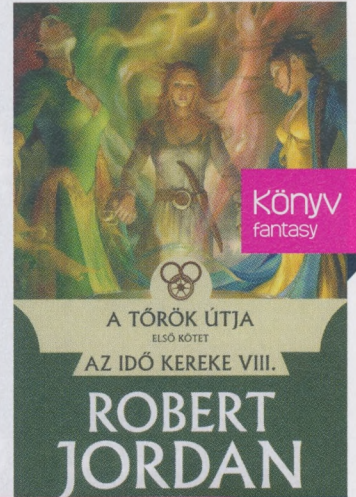
5/5

Robert Jordan A török útja

PÉLDÁS GYORSASÁGGAL IGYEKSZIK A DELTA VISION A RAJONGÓK POLCAIRA JUTTATNI JORDAN TELJES ÉLETMŰVÉT. A török útja a harmadik kötetpár, amivel idén foglalkozunk, miközben már meg is jelent a folytatás, A tél szíve. Bár messze még Tarmon Gai'don, az utolsó csata, amelyben az Újjászületett Sárkány és a Sötét Úr döntenek a világ sorsáról, lassan már nagyítóval kell keresni a térképen azokat a királyságokat és tartományokat, amelyek még nem váltak seregek felvonulási területévé vagy rosszabb esetben a lángok martalékává. A szerző ennek megfelelően komoly hangsúlyt fektet a tábori élet bemutatására, legyen szó a fanatikus Prófétát kergető Perrinéről, a Fehér Torony elé vonuló Egwene-ékről vagy a partvidéket a vihar leple alatt végigdülő seanchan hódítókról, a régen volt nagy király, Sasszárny Artúr leszármazottairól. A török útjából egyedül Mat hiányzik a fontosabb nézőpontkarakterek

közül, a többiek pedig tovább küzdenek azzal a szereppel, amit a körülmények, a társadalmi konvenciók, illetve néhányuk esetében a sors kényszerített rájuk.

Chavalier



Könyv
fantasy

Ha nem ismered a későbbi történeteket, okozhat pár meglepetést.

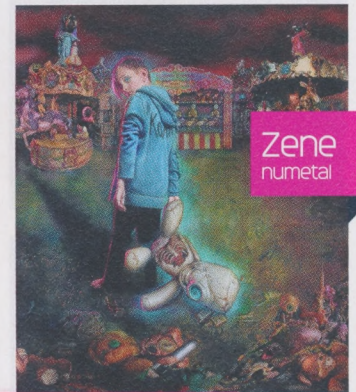
4/5

Korn The Serenity of Suffering

ELSŐ KÖRÖS KORN-RAJONGÓKÉNT VÉGIGKÖVETTEM A TELJES PÁLYAFUTÁSUKAT az első lemez (amit a mai napig megmémeltetlen mester munkaként élek meg) megjelenésének pillanatától az utóbbi pár év szármalmas agonizálásáig. Végignézttem, ahogy szétrohasztotta az együttest a saját sikere, mégis minden egyes új albummal új esélyt adtam nekik, és megpróbáltam hitet találni bennük (Kisebbségi sikerrel), de még elfogult hallgatóként sem tudtam elmenni a tény mellett, hogy borzasztó hanyatlásnak vagyunk tanúi. Ehhez képest, amikor a The Serenity of Suffering első száma (Rotting in Vain) megjelent a YouTube-on, őszintén felcsillant a szemem, és nem tudtam megállni, hogy ne öntsön el a remény. Ehhez hozzátett az a tény is, hogy Brian „Head” Welch hosszú évek után visszatért a csapatba, márpedig az ő hiánya miatt szóltak olyan üresen azok a bizonyos új albumok. A végeredmény pedig? Egy minden tekintetben oldschool,

kifejezetten súlyos, de „kornosan” slágeres, beteg album, amely van annyira ütős, hogy egy szinten említhető az első három lemezzel, márpedig az Issues 17 éve jelent meg. A legjobb az egészben pedig az, hogy nem nosztalgiazásról van szó, hanem friss és ropogós, 2016-os hangzásról az eredetivel (sic!) keverve.

NINTh



Zene
numetal

Régi iskola, régi fény, új energia.

5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZLETEK: GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KÉRDÉZMÉNY FELHASZNÁLVA



IDŐPONT:
2016. NOVEMBER 26.
 HELYSZÍN:
HUNGEXPO, A CSARNOK
 TOVÁBBI INFÓK:
PLAYIT.HU

Fantasy és sci-fi találkozik a GameStar-standnál a PlayIT-en!

- HEARTHSTONE-SZÍNPAD ÉS -VERSENYEK
- KÁRTYÁS ÉS TÁRSASJÁTÉKOK COSPLAYEREK ELLEN
- STAR WARS FIGURÁK, JÁTÉKOK, MAKETTEK
- R2D2 A HELYSZÍNEN
- STAR WARS HTC VIVE- ÉS PSVR-ÉLMÉNY
- BARCRAFT ÉS SWMINI AJÁNDÉKOK
- EGYEDI AULA HARDVERES AKCIÓK
- GAMESTAR CUCCOK ÉS LEÉRTÉKELÉSEK

NEKED IS OTT A HELYEDI!



AULA STORM 7500 Ft-os GAMESTAR-KUPON

Kivételes gamerfüles,
 kivételes áron.
 Rezgő fülpárnák, kék LED
 és szuper hangzás.
 Vedd meg az AULA-standon!
 Egyéb kedvezményekért
 keresd a standot a PlayIT-en!

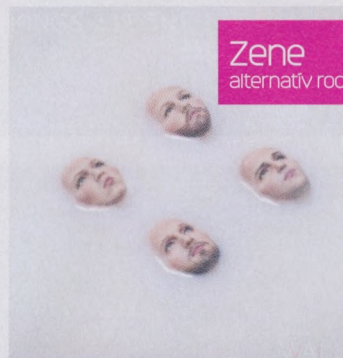


Kings of Leon WALLS

**JÓT TETT AZ A PÁR HÓNAPOS
 PIHENŐ A KINGS OF LEON-
 NAK, AMIT A BANDA MÉG
 ELŐZŐ ALBUMA, A MECHANICAL
 BULL MEGJELENÉSE ELŐTT TAR-
 TOTT.** Sokkal frissebbek ugyan nem
 lettek, és valószínűleg nem fogják már
 túlszárnyalni a Sex on Fire-t (én mond-
 juk a 2010-es Come Around Sundown't
 is szerettem elejétől a végéig), élvezte-
 tes és hallgatható dalokat tudnak ösz-
 szehozni. Többé-kevésbé. A WALLS
 messze nem a legjobb vagy a legtöbb,
 amit tőlük várhatunk, a tíz számból
 álló lemezben nem nagyon van erő. Az
 EP-ként is kiadott Waste a Moment
 még úgy-ahogy odacsap, a lassabb
 Reverend után egy vidámabb muzsika,
 az Around the World következik, majd
 a szintén pörgősebb Find Me, az Over-
 től viszont lassulunk. A srácok elmen-
 tek stadionrock per U2-wannabe irány-
 ba, ami főleg az album második felében
 érzékelhető, különösen a már említett
 Over és a lagzin lassúsós Muchacho
 hallgatása közben. Az Eyes On You ad

még egy kis reményt, de a Wild és a
 címadó WALLS lassan, borongósan zár-
 ja a kalandot. Az utolsó számnál szinte
 látni, ahogy az énekes Caleb majd fel-
 borul a színpadon elmélyülésében, a kö-
 zönség meg már a telefonján csekkolja,
 hogyan jut haza leggyorsabban a kon-
 certről. Lehetett volna erősebb a hete-
 dik Kings of Leon lemez, de így is akad
 rajta néhány olyan szám, amit érdemes
 meghallgatni.

Paca



Zene
alternatív rock

Kicsivel több erővel jobb is lehetett volna.

3/5

Revolution Radio Green Day

**MOST MÁR KISSÉ VONA-
 KODVA VÁLLALOM FEL,
 DE TINÉDZSERKOROM
 MEGHATÁROZÓ ZENEKARA VOLT
 A GREEN DAY.** Amikor beütött nálam
 a – nem túl sokáig tartó – rockerkor-
 szak, American Idiot-os pulóverben jár-
 tam, ami talán egy fokkal kevésbé gáz,
 mint a haverom fekete ing-piros nyak-
 kendő szettje, amivel az énekesre, Billie
 Joe-ra akart hasonlítani. A banda har-
 minc éve nyomja már töretlenül, de a
 2004-es albummal érték fel a csúcs-
 ra, amely még Broadway musicalt is ih-
 letett, és Grammyt kapott. Azóta több
 mint tíz év telt el, és a csapat vissza-
 bújít az árnyékba, különösen a megdöb-
 bentően gyenge albumtrilógia, az iUno!,
 iDos!, iTré! elmaradt sikere után. Kér-
 déses volt, ennek tükrében milyen lesz
 a Revolution Radio, de a várakozáso-
 kat egyértelműen sikerült felülmúlnia.
 A Foo Fighters-ös Somewhere Now-t
 két zúzó punkdal, a Bang Bang és a
 Revolution Radio követik, aztán a Fall
 Out Boy-t idéző Say Goodbye-jal jön

egy megbicsaklás, amiből az Outlaws
 sem segít felállni, csak az azt köve-
 tő Bouncing Off the Wall. Nem tudom
 egyébként, hogy az, hogy minden dal-
 ban felfedeztem egy kicsit más előadók
 jellegzetes hangzásából, és mindegyik-
 ben mást, jót jelent-e vagy sem, de azt
 javaslom, akár a GD-t, akár a többieket
 szeretik, hallgassátok meg.

Paca



Zene
punk rock/
pop punk

Sokkal jobb, mint az előző három próbálkozás volt.
Csak így tovább!

4/5

Megjelenik december 9-én

KÖVRSZÁM



WATCH DOGS 2

San Franciscóba visz bennünket a Watch Dogs folytatása, ahol a Dedsec hackereivel bandázhatunk majd. A technológia Kánaánjában egy laptop a legerősebb fegyver, és ezt Marcus Holloway meg is mutatja majd nekünk. Jövő hónapban vár minket a napsütés és a hackerháború.



DISHONORED 2

Pont 15 évvel járunk Corvo utolsó kalandja után, amikor tisztázni kellett a nevét egy várossal a sarkában. Nem kisebb kihívás elé állít a második rész, amikor a koronájától megfosztott Emily bőrében kell lopakodnunk, gyilkolnunk és életben maradnunk. Alig várjuk, hogy visszatérhesünk egyik kedvenc világunkba.



DEAD RISING 4

Újabb gyönyörű nyílt világba kalauzol minket a Dead Rising 4, ahol a karácsony forgatagában egymáson taposó vásárlók helyett élőholtak rondítják el az összképet. Ezúttal Frank West újságíró irányítjuk Willamette ünnepi díszektől és zombivértől tündöklő városában. Ennél karácsonyibb móka nincs.



TYRANNY

Az Obsidian Entertainment fogta a Pillars of Eternity motorját, és egy teljesen új szerepjátékot épített fel vele, amely a klasszikus, izometrikus kalandokat idézi. Igazi taktikai szerepjáték ez, csak a keményvonalas rajongók élvezik majd, de ők nagyon. Jövő hónapban ezt is kivesézzük.

BARCRAFT-akció a GameStar-ban!

Mostantól minden hónapban **exkluzív ajándék vár** téged itt, a **GameStar magazin utolsó oldalán**: vágd le az alábbi két kupont, és használd fel a két **Barcraft Esport Bárban**, hogy kapj egy **ajándék italt** vagy **ingyenes játéklehetőséget**.
Mostantól még többet jelent GameStar-olvasónak lenni.

Egy **ingyenes Health** vagy **Mana Potion** koktél [igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

Barcraft Esport Bár
1092 Budapest,
Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 30 502 2464-es telefonszámon vagy a barcraftbudapest@gmail.com címen!



60 PERC **INGYENES**
GAMER-PC-HASZNÁLAT

* vagy *

EGY DARAB **INGYEN**
BELÉPŐ A TÁRSASJÁTÉK -
BÁRBA

Barcraft 2 Esport Bár
1065 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 1 406 2201-es telefonszámon vagy a barcraftbudapest@gmail.com címen!

Lenovo™

TALÁLKOZZUNK
A
**PLAYIT
SHOW**
LENOVO Y KUPA
SZÍNPADNÁL
2016.11.26.



LENOVO Y700 **TÖKÉLETES A JÁTÉKHOZ**

NVIDIA® GTX DISZKRÉT GRAFIKUS KÁRTYA
KERET NÉLKÜLI HD KIJELZŐ
JBL® HANGSZÓRÓK ÉS DOLBY®
HOME THEATER™ HANGRENDSZER

Keressd a Lenovo Y700 gamer notebookot partnereinknél és a lenovo.com/hu oldalon.



Akár Intel® Core™ i7 processzorral
Intel Inside® Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Az Intel, az Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, és Core Inside az Intel Corporation
védjegyei az Amerikai Egyesült Államokban és más országokban.

hama®

THE SMART SOLUTION

IT'S TIME FOR U TO RAGE!



URAGE
by hama®

Akciós ajánlatunkat keresd a PlayIt kiállításon a

MediaMarkt®

standján!