

DOBOZOS TELJES JÁTÉKKAL

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2016/12

www.gamestar.hu
1995 Ft
2016/12



16012



9 771787 902009



San Francisco utcáin

WATCH DOGS 2

Dishonored 2 | Horizon Zero Dawn | Tyranny | Tom Clancy's The Division: Survival | Planet Coaster: Simulation Evolved

576 KByte

TÖBB, MINT 25 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

Xbox One S 500GB
+ FIFA17

XBOX ONE

99 990 Ft



Xbox One S 1TB
+ FIFA17

XBOX ONE

116 990 Ft



Xbox One S 500GB
+ Battlefield 1

XBOX ONE

99 990 Ft



Xbox One S 1TB
+ Battlefield 1

XBOX ONE

116 990 Ft



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!



XBOX KEZDŐCSOMAG

9 999 Ft



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.) vcsch@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

Bátyi Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) 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 kötetés:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádás utca 8.

Felelős vezető:

Borbás Gábor office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

HIRDETÉSFÉLVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohm Andrea – abohm@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 hírlapkézesítőknél, 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 ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitva tartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a piacter.project029.hu honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen.

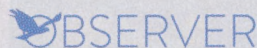
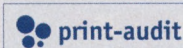
A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,
1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés:
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft
GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

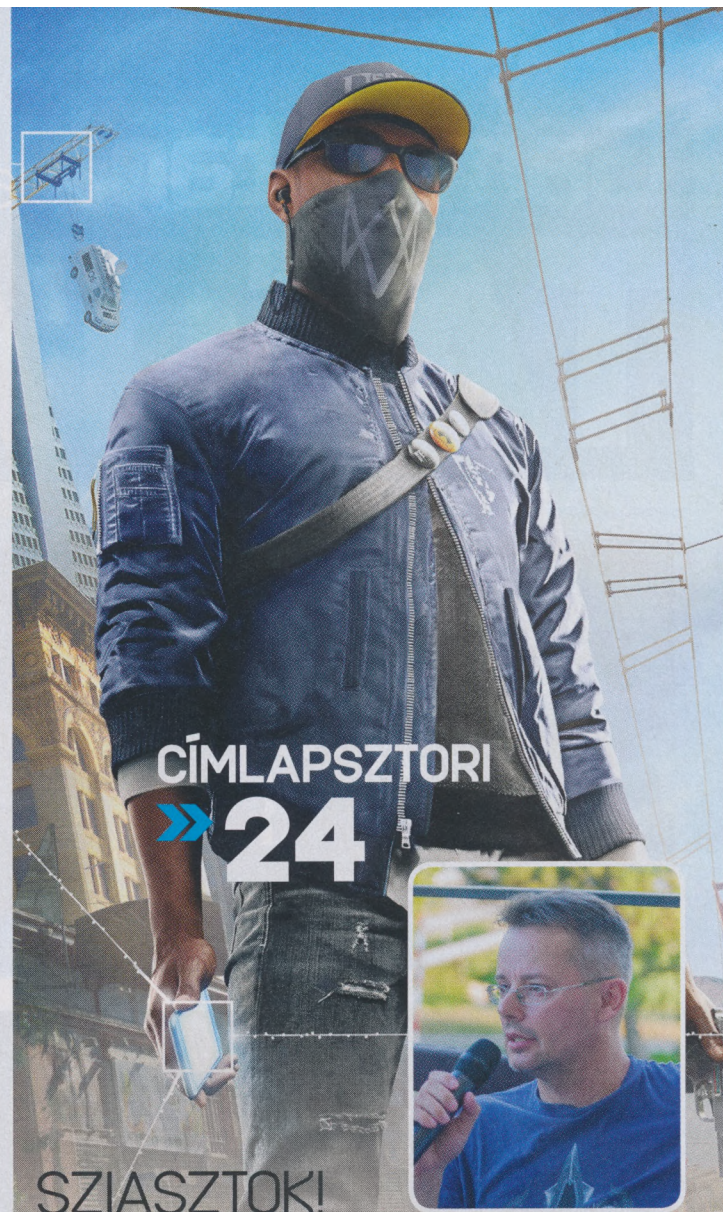
Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



CÍMLAPSZTORI » 24

SZIASZTOK!

DECEMBERBEN SZOKÁS KICSIT HÁTRADÓLNI ÉS ÖSSZEJEZNI AZ ÉVET.

Ilyenkor végre a szerkesztőségben is nyugalom honol, beestek az utolsó utáni cikkek is, és már látjuk az alagút végét az év utolsó lapszámának leadása után. Sokat beszélgettünk a 2016-os évről a külsős és belsős kollégákkal, elemeztük a játékfelhozatalt, repkedtek az érvek oda és vissza. Mindenki egyetért abban, hogy 2016 meglehetősen sűrű év volt, számos dolog történt, amit már nagyon régóta vártunk. Sokan gondolták közülünk úgy, hogy ez az esztendő a virtuális valóság éve lesz. Tavasszal kijött a két PC-s headset, és őszszel megkaptuk PS VR készülékünket is. Mindhárom terméket kipróbáltuk, sőt lehetőséget adtunk arra, hogy rendezvényeinken a GameStar olvasói is belekóstolhassanak ebbe az új technológiába. Ott volt nyáron a HTC Vive a GameStar-táborban, az Oculus Riftet gamenightos bulijainkon lehetett felpróbálni, míg a PlayIT-en a GameStar-standnál egész nap lehetett játszani a szerkesztőségi PS VR készülékkel. A technika tehát már itt van, most már csak a játékfelhozatalt kellene valahogy gatyába rázni. A baj az, hogy a

mostani VR-játékok nagyon nagy része hirtelen visszament az időben vagy húsz évet, az akkori játékmegoldásokkal próbálják meg lenyűgözni a mostani generációt. Jelen pillanatban sajnos nincs olyan játék, amiért hajlandó lennének elviselni a sisak kényelmetlenségét hosszú órákon keresztül. Viszont azt is el kell ismerni, hogy rövid demók és pár perces könnyedebb játékok alatt nagyon jó móka mindhárom megoldás. Ez azonban nem elég, nekünk hardcore játékosoknak ennél sokkal intenzívebb élményre van szükségünk. Bízunk benne, hogy a harmadik vagy negyedik generációs VR-eszközökhöz már olyan játékok is készülnek, amelyek minket is lenyűgöznek. Nem maradt más hátra, mint megköszönni, hogy 2016-ban is velünk tartottatok. Ezúton szeretnék az egész GameStar-csapat és kiadónk nevében kellemes ünnepeket és boldog új évet kívánni minden kedves olvasónknak. Legyetek jók az év hátralevő részében, pótoljátok be a szünetben az év közben kimaradt játékokat, és ne számoljátok ki, hogy mennyi kalória van egy tepsi bejgliben. Visszavárunk jövőre mindenkit, tartsatok velünk 2017-ben is!

Mocsy

TARTALOM



WATCH DOGS 2

24



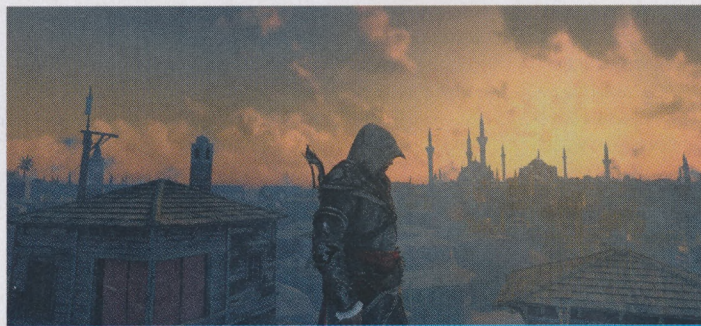
DISHONORED 2

28



TYRANNY

32



ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION

36



TOM CLANCY'S THE DIVISION: SURVIVAL

40



CANDLE

46



OWLBOY

48



SUPER MARIO MAKER FOR 3DS

51



TELEJES JÁTÉKOK



**DARKSIDERS:
WARMASTERED EDITION** 56



EMBER 59



SHIPS 17 60



SLAIN: BACK FROM HELL 63



**HTC VIVE VS. PLAYSTATION VR VS.
OCULUS RIFT** 84



**NÉMET
PÁNCÉLOSOK
BUDAPESTEN** 96



TELJES JÁTÉKOK

EBBEN A HÓNAPBAN IGAZÁN KÜLÖN-
LEGES AKCIÓVAL KÉSZÜLTÜNK. Min-
den magazin mellé egy dobozos teljes játé-
kot csomagoltunk, amelyek közt ilyen klassziku-
sokat találtok: The Witcher III: The Wild Hunt,
Pillars of Eternity, Baldur's Gate Enhanced Edition,
Icewind Dale Enhanced Edition, Dishonored GOTY,
Serious Sam 3, Warhammer 40K: Dawn of War II,
Shadow of Mordor, Alien: Isolation Nostromo
Edition, Civilization V, Dark Souls II, Sleeping Dogs,
Wolfenstein The New Order, Wolfenstein The Old
Blood, Fallout: New Vegas, Wasteland 2, Sleeping
Dogs, Hitman Absolution, Borderlands.

BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
- 16 GIGANTIC
- 18 DAY OF INFAMY
- 20 HORIZON ZERO DAWN

TESZT

- 24 WATCH DOGS 2
- 28 DISHONORED 2
- 32 TYRANNY
- 36 ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION
- 38 PLANET COASTER: SIMULATION EVOLVED
- 40 TOM CLANCY'S THE DIVISION: SURVIVAL
- 42 WORLD OF FINAL FANTASY
- 44 MANUAL SAMUEL
- 45 SMALL RADIOS BIG TELEVISIONS
- 46 CANDLE
- 47 SILENCE
- 48 OWLBOY
- 49 YESTERDAY ORIGINS
- 50 FOOTBALL MANAGER 2017
- 51 SUPER MARIO MAKER FOR 3DS
- 52 JUST DANCE 2017
- 53 JUST SING
- 54 BATMAN: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 3:
NEW WORLD ORDER
- 55 BATMAN: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 4:
GUARDIAN OF GOTHAM
- 56 DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION
- 58 ENDLESS LEGENDS: TEMPEST
- 59 EMBER
- 60 SHIPS 17
- 61 DEMOLISH & BUILD COMPANY 17
- 62 MONSTER HUNTER GENERATIONS
- 63 SLAIN: BACK FROM HELL
- 64 LASTFIGHT
- 66 XENORAID
- 67 140
- 68 DARK SOULS III: ASHES OF ARIANDEL
- 68 TOTAL WAR: WARHAMMER - THE KING & THE
WARLORD
- 69 MOTO RACER 4
- 70 BATMAN ARKHAM VR
- 70 SPORTSBAR VR
- 71 CARNIVAL GAMES VR
- 71 THUMPER
- 72 EAGLE FLIGHT
- 73 ROBINSON: THE JOURNEY
- 74 ASPHALT XTREME
- 74 DC LEGENDS
- 76 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 78 HÍREK
- 80 NÉGY MONITOR EGY KASZTNIBAN
- 84 HTC VIVE VS. PLAYSTATION VR VS. OCULUS RIFT
- 87 PIACTÉR
- 90 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 92 JÁTÉKPSZICHOLOGIA: MÁR MEGINT A
FÜGGŐSÉG?
- 94 ÍGY MOZDULTAK A GAMEREK A PLAY-EN
- 96 NÉMET PÁNCÉLOSOK BUDAPESTEN
- 98 SZABAD(A)JÁTÉK
- 100 KARÁCSONYI TÉMÁJÚ VIDEOJÁTÉKOK
- 102 JÁTÉKVILÁG - FORGOTTEN REALMS
- 104 ÚTVESZTŐK A MINECRAFTBAN
- 106 E-SPORT: AZ LCS-CSAPATOK
TULAJDONOSAINAK NYÍLT LEVELE
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSZÁM

GAMESTAR PLUS TARTALOM

Ahogy bizonyára észrevettétek, ezúttal nem kell bíbelődnötök a teljes játék aktiváló kódjával a GameStar Plus rendszerében, hiszen minden magazin mellé dobozos játékot adunk. Karácsony alkalmából úgy döntöttünk továbbá, hogy a GameStar Plus rendszerét mindenki számára elérhetővé tesszük ebben a hónapban, így nemcsak a vásárlók férnek hozzá a háttérképekhez, demókhoz, hasznos programokhoz, GameStar Plus videókhoz, hanem mindenki, aki felkeresi a gamestar.hu/plus oldalt. Jó szórakozást és kellemes ünnepeket kívánunk!

GSTV



WATCH DOGS 2



DISHONORED 2



TOM CLANCY'S THE DIVISION: SURVIVAL

TELJES JÁTÉK



MEGLEPETÉS DOBOZOS JÁTÉK MINDEN LAP MELLÉ

EXTRA: FilmMagazin 2016. december

MAGYARÍTÁSOK: Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration, Grid Autosport, Dark Souls II

HÁTTÉRKÉPEK: Dishonored 2, Watch Dogs 2, Horizon: Zero Dawn

DEMÓK: Insatia, Metagalactic Blitz, Jazon and the Dead

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

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET SMART SECURITY (837VFMYP)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ellátogatsz az eset.hu/gamestar címre. Itt szükséged lesz a havi kódra, amivel 2016. december 9-től 2016. január 31-ig használhatod a program licencét.



ESET MOBILE SECURITY (atfc8trb)

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 mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2017. január 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

Decembéri teljes játékaik közül melyiket ajánlanád nyugodt szívvel karácsonyi ajándéknak?



MOCSY

VÁLASZ: Nagy kedvencem volt néhány évvel ezelőtt a Shadow of Mordor, azt nyugodt lélekkel tudom ajánlani minden Tolkien-rajongónak. Egészen kiváló a harcrendszere, az egyik legjobb jelen pillanatban a piacon, szerintem még a Witcher III-at is túlszárnyalja ezen a téren. Kifejezetten ötletes az orkok „jó útra térítése”, már csak ezért az élményért is érdemes végigjátszani. Még két év távlatából is gyönyörű, kedvet is kaptam egy újabb végigjátszáshoz.



MAZUR

VÁLASZ: Előre is kitartást, türelmet és minden nehézség, megpróbáltatás ellenére is nyugodt, békés karácsonyi ünnepeket kívánok azoknak a szerencséseknek, akik a Dark Souls II: Scholar of the First Sin dobozt csípték el az e havi GameStar mellékletként. Praise the Sun!



PACA

VÁLASZ: Én nagyon remélem, hogyha kézhez kapom a magazint, a Pillars of Eternityt találok mellécsomagolva. Egyrészt azért, mert az fut Macen is, másrészt mert olyan gyönyörű a doboza, hogy már ránézni is élmény. Viszont szerencsére sikerült fantasztikus játékokat összeválogatni, azt javaslom, vegyetek egyet-egyet a család minden tagjának!



STÖKI

VÁLASZ: „Ablakomban madárscsicsér / király játék lett a Viscer” – ezzel a versikével tenném le a voksomat. Mert hát hiába tavalyi játék, azért csak az volt az egyik legemlékezetesebb idei játékelményem, amikor a Witcher III két monstre kiegészítőjén végigdöcögtem, az egyikben felgöngyölítve egy hosszú és komor történeteszálát, a másikban meg elmerülve az új birodalomban, ahol színes tollforgós lovagok enyhítették azt a jellemzően káeurópai nyomasztást, amit ez a sorozat olyan jól csinál.



RG

VÁLASZ: A többiek valószínűleg már ellövellődzték a Witcher III-at, úgyhogy nem ezt mondom, ellenben igen jó szívvel teregetnék mindenkét a Max Payne Anthology felé, hiszen a játék olyan sötét, kilátástalan és zavaros hangulattal rendelkezik, hogy az még a haladó depressziósok szemébe is örömkönnnyeket csal. Az első részben debütált bullet time pedig csak hab a tortán, mint ahogy a Max arcára feszülő, folyton kissé mosolygó textúra is. Ez kell neked, nem vitás.



KACI

VÁLASZ: Magamnak minden bizonnyal az Alien: Isolationt választanám. Tavaly nyáron egy Oculus Rift segítségével próbáltam ki, de annyira be voltam tojva, hogy csak hosszú percek után merészkedtem elő a biztonságot jelentő első szobából, és természetesen minden férfiaságomat hátrahagyva sikítottam, amikor a szellőzőből egyszer csak előmászott az a borzalom. Akkor elhatároztam, hogy ha felnőttplenkára kell is költenem megtakarított pénzemet, egyszer még visszatérek.



CSIRKE

VÁLASZ: Egyáltalán nem leszek meglepve, ha ebben a hónapban sokan több GameStar magazinnal a tatyójukban távoznak az újságostól. A felhozatal remek, bármelyik gamerpajtásunknak személyre szóló ajándék lehet karácsonykor egy (vagy több) GS. Egy Baldur's Gate, Icewind Dale és Pillars of Eternity kombó például már engem is biztosan visszacsábítana a PC-hez.



LUKE

VÁLASZ: Minden hónapban érkezik néhány elégedetlen komment a teljes játék bemutatásakor, a mostani listán azonban nehéz fogást találni. Éppen ezért lehetetlen egyetlen címet kiválasztani, javaslom nektek is, hogy a gyűjteményetekből hiányzó összes korongot igyekezzetek megszerezni. A családban nálunk is szinte biztos, hogy mindenki egy gondosan kiválasztott dobozos játékot és egy GameStar magazint talál majd a fa alatt.



CHAVALIER

VÁLASZ: Ha számokra az izometrikus korszak lezárultával véget ért a Fallout sorozat, és még mindig elmorzsolsz pár könnyecseppet a soha meg nem valósult Van Buren miatt, akkor javaslom, hogy addig-addig próbáld megvesztegetni az újságost üvegkupakkal, míg elő nem keresi neked azt a lapot, amelyik mellé a Wasteland 2-t csomagoltuk. Posztapokaliptikus klasszikus módra, legalább száz órányi tartalommal és kincskereső teknőssel.



HP

VÁLASZ: Épp a napokban találkoztam Enderrel, az ő tiszteletére akkor most nem a játéktörténeti mérföldkőnek tartott The Witcher III-at ajánlanám, hanem a Serious Sam 3-at, annak idején még ő kattintott rá a szériára. Remek ünnepi időtöltés, a szeretet és a békesség manifesztációja. Amúgy tudván, hogy milyen játékokat kaphattok most a GameStar mellé, egészen nyugodtan elkezdhetek elégedetten csettinteni, mert erős a mezőny, mindegyik játék remek mókát kínál.



ENDREMAN

VÁLASZ: Bármennyire is szeretnék kiállni más remek címek mellett is, amelyek szintén megtalálhatók a listában, mivel a Witcher III is választható, nem javasolhatok mást. Az ugyanis gyakorlatilag a tökéletes játék színimájává kezd válni. A történet regény színvonalú (hiszen az is ihlette), a grafika a mai napig az egyik legszebb, a legújabb hardvereken még így, egy évvel később is csúcs, a karakterek mélységéhez és történetéhez maximum egy-két Rockstar szereplő érhet fel.



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Tekintve, hogy a tévécsatornákon az évek óta megszokott, nyálas-csöpögős karácsonyi filmfelhozatal lesz, ezt ellensúlyozandó a kicsit sötét, nyomasztó és baljós hangulatú Dishonored első részét ajánlanám. Szuper sztori, jó grafika és sok-sok izgalom, ha pedig sikerül kicsit hosszabb időt nyernünk két családi összejövetel között, rögtön a második részét is behúzhatjuk, amely nemrég jelent meg minden platformra.



GÖCZA

VÁLASZ: Valaha volt egyik kedvenc játékom a Batman: Arkham City, hat végigjátszással összesen háromszor akasztottam ki 100 százalékra, és a Harley Quinn's Revenge volt az első DLC, amit életemben megvettem, és nem bántam meg. Akik szeretik a jó akciójátékokat, nagyon élvezni fogják, és ha egy kevés érdeklődés is van benned a Sötét Lovag mitológiája iránt, ez a játék maga a kánaán. A hozzám hasonló kényeszes gyűjtögetők pedig hosszú napokig ellesznek a Riddle-trófeák összeszedésével.



SZADA

VÁLASZ: A föld nem hordott még a hátán tartalmasabb, pofásabb, fordulatosabb, izgalmasabb (bármilyen random dicsőítő melléknév) szerepjátékot, mint a The Witcher III: Wild Hunt. A CD Projekt RED neve mára összeforrt a minőséggel és a korrekt, felhasználóbarát hozzáállással, így Riviai Geralt utolsó, hatalmas lélegzetvételi kalandjának dobozba foglalt kiadása legalább olyan alapvető lakákiegészítő kell hogy legyen, mint a szőnyeg a nappaliban.



DAEV

VÁLASZ: Én még mindig nem tudtam magam rávenni, hogy Witcher III-mal kockáztassam a kapcsolatomat, viszont annak idején a Max Payne volt az egyik oka, hogy ez a probléma fel sem merült. A napokban került szóba, hogy a rengeteg folytatás és reboot mellett ideje lenne egy új Max Payne-nek is helyet szorítani, tehát ha valakinek véletlenül kimaradt volna a Remedy-féle első két rész, az most pótolja, és indíthatjuk is a petíciót.



HUNTER

VÁLASZ: Mivel december van és karácsony, én a Batman: Arkham Cityt ajánlanám. Miközben a többiek lent hógolyóznak, hőembert építenek, és beglípustíttással vesztegetik az idejüket, te a Csendes éjt énekelve mehetsz felhajtani Gotham legveszélyesebb bűnözőit karácsony estéjén. Én minden év decemberében végigjátszom az Arkham Cityt, annál alkalomhoz illőbb nincs. Szép-szép ugyan a Witcher III, de hol van abban az ünnepi hangulat? Na, ugye.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KARÁCSONYI HANGULATBA FORDULÓS, JÁTÉKOK BEPÓTLÁSÁVAL TELI, PÁTOSZOS DECEMBERT MINDENKINEKI

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de amikor elülnek a PlayIT zajai, elmegy az idei év utolsó lapszáma a nyomdába, a játékipar befejezi a heti három AAA cím megjelentetését, mindig sóhajtok egy nagyot, miközben átgondolom, hogy az ünnepek alatt vajon hány játékot kell majd végigjátszanom, mert elképesztő lemaradásaim vannak. Aztán ebből rendszerint az lesz, hogy rákattanok valamire, elviszi minden időmet, januárban pedig újra a fejemet fogom, hogy már megint miket hagytam ki, hogy jutok majd az egyre hosszabb bakancslista végére. Oké, tudom, komoly dráma ez, mindenképpen érdemes arra, hogy az írott sajtóban nyavalyogjak róla, de akkor is, ha már van lehetőségem, akkor megadom a módját. Elvégre nem mindenki mondhatja el magáról (és jogosan vádolhatnak nagyzolásal), hogy saját rovata van arra, hogy nyekeregjen a túl sok játék miatt, amiye van. Na, most, hogy legszívesebben már mind képen történőtek, adott is az ünnepi, pátosszal teli hangulat. Körülbelül mint itt:



De beszéljünk fontosabb dolgokról is. Egyrészt az Aréna rólatok szól, de most felmerült az ötlet, hogy kapjon helyet a kreatívátok is. Egyik kedves olvasónk, Lovas Marcell már hónapokkal ezelőtt megkeresett az ötlettel, miszerint örömmel mutatná be a nagyjéreműnek Diablo novelláit, és most végre helyet is kapott a magazinban egy folytatásos rovatként, remélem, tetszeni fog nektek a története. Ha pedig nektek is kedvetek van megosztani rajzotokat, fotótokat, írásos műveteket egymással (és a mű alkalmas is erre), akkor a fenti címre küldjétek el nekem. Most pedig olvassatok Diablo novellát, leveleket, agyzsibbasztó Facebook-kommenteket, és sajnáljatok engem, mert nincs időm játékokat végignyomni. Utóbbi nyilván szimpátia függvényében opcionális. 2017-ben vajon jobb arc leszek? Még nem döntöttem el.

PLAYIT UTÁN SZABADON

Hellóka!

Szióka!

Most volt egy napja csak a PlayIT, elég friss az élmény, gondoltam, írok nektek erről pár sort.

Nagyon jól teszed, még nekem is viszonylag frissek az emlékeim róla.

Azért is volt különleges számomra ez a rendezvény, mert korábban sokáig önkéntesként voltam ott, ez volt az első alkalom, hogy látogatóként a tömegben vegyültem el. Körbejártam párszor a csarnokokat, néztem a nagyszínpados műsorokat, egyedül LoL- és OW-mecceket nem mertem nézni, mert féltő volt, hogy egész nap ott ragadok valamelyiknél. Bár utólag bánom kicsit, de akkor meg a rendezvény többi részéből nem láttam volna semmit.

Az idő nagy ellenség, amikor hirtelen ott van 35 ezer négyzetméter mentális orgia, és csak kapkodja a fejét az ember. Ha ez vigasztal, én alig láttam valamit, mert a színpadok közt rohanguáltam műsort vezetni. De még így is lejött annyi, hogy remek volt a hangulat.

Utólag olvagattam sok kommentet a PlayIT Facebookján, és a tömeg meg a hosszú sorok mellett sokan panaszkodtak arra, hogy mennyi gyerek van a rendezvényen. Meg hogy egy óvoda az egész PlayIT. Tény, a 13-14 évesek néha örültek, és bosszantóak tudnak lenni (bocsi, fiúk, lányok), de hát... én is ilyen kis hülye voltam ennyi idős koromban, csak akkor sajnos nem volt PlayIT.

Igen, mi még szabadon voltunk hülyék az utcán és a játszótéren. Bezeg az mai fiatalok!

De most van, és ezeknek a kölyköknek sokkal több lehetőségük adódik videójátékokkal játszani, mint például nekem volt. Ebből következik, hogy egy ilyen rendezvény nekik extra nagy élmény lehet. Valószínűleg nekem is az lett volna. Kipróbálhattam volna mindenféle játékot és eszközt, amit a szüleimtől gyanús, hogy nem kaptam volna meg, lévén hogy meglehetősen el-lene vannak ennek a szenvedélyemnek még most is.

Pontosan, ez egy nagy dolog, amit nyilván csak azok értékelnek, akiknek ez még nem volt adott fiatalon. Nekik viszont jó lenne megérteniük, hogy most a kisebbek is szeretnének rajongani mindenért. Kis türelem nem árt ehhez. Ugyanakkor már bejelentették a szervezők, hogy 2017-ben lesz PlayIT Plus, ami egy esti, nagykorúaknak tartott rendezvény. A részletek még nem tisztáztak, szóval nem akarok előre okoskodni, de az ötlet szerintem jó, és így mindenki megkaphatja, amire vágyik. Erről úgyis beszélünk majd a gamestar.hu-n, ha kiderül minden.

Nem akarom sokáig húzni a szót, lényeg a lényeg, hogy ezeknek a srácoknak sokat jelent egy ilyen élmény, és ők lesznek a jövő játékosnemzedéke, akik szintén játékosgyerkőcöket nevelnek majd fel. Ezt nem lenne sza-





” AZ IDŐ NAGY ELLENSÉG, AMIKOR HIRTELEN OTT VAN 35 EZER NÉGYZETMÉTER MENTÁLIS ORGIA, ÉS CSAK KAPKODJA A FEJÉT AZ EMBER

bad elfelejteni, hiszen ápolni kell ezt a kis közösséget, amely egyre csak növekszik, és még ha kis taknyosokról van is szó, szerves részét képezik a gamertársadalomnak.

Jogos. Nem mondom, hogy nem nevelném meg szívesen némelyiket, de egy csapat vagyunk. Nőjenek nagyra, vegyenek GameStart, igitnak rendesen.

Szóval szerintem ne utálkozzunk, hanem fogadjuk el, hogy ők ilyenek.

(Benedek)

A primitív viselkedés nem életkor függvénye, ezt is megtapasztalhattuk már (nem csak a PlayIT-eken), de valóban sokat segít, ha inkább annak örülnünk, hogy ennyien vagyunk. Köszö, hogy ezt nem nekem kellett

most leírnom. Illetve én is leírtam... mindegy.

KIKNEK SZÓLNAK A VIDEOJÁTÉKOKBÓL KÉSZÜLT FILMADAPTÁCIÓK?

Helló GameStar!

Helló olvasó!

Kiknek szólnak a videojátékokból készült filmadaptációk? Picit talán erős

egy levelet kérdőjellel kezdeni, de szerintem tök érdekes erről gondolkodni. **Szerencsére köszönéssel kezdted.** Eleve kellene-e ezek a filmek, vagy leginkább csak lebutítják magát a játék esszenciáját, ami így elveszíti azokat az adottságait, amelyek miatt az ember 100+ órát kockul, és beleszeret a virtuális világba.

Mindenképpen lebutítják. Nem lehet kettő, de még három órában sem olyat nyújtani, ami egyszerre lesz élmény egy mozinézőnek és egy elvakult rajongónak. Szerintem Peter Jackson is beleszúzott abba, hogy miközben majd négyórás rendezői változatú filmpozsokkal azt próbálta bizonyítani, mekkora Tolkien-rajongó, a casual mozinéző a harmadik óra elején már csak arra tudott gondolni, hogy ha Frodó még egyszer a távolba réved fájdalommal teli szemekkel, akkor Tolkien összes művének bőrkötéses kiadásával lapítja ki az arcát.

Számomra ez most aktuális, és biztosan másoknak is, mert imádom az Assassin's Creedet, és jön a film. Előre aggodom, hogy mi fog kisülni belőle. **Én sem tudom.**

Ez most nekem vagy a hozzám hasonló fanoknak szól, és egy kicsit bennfentes szaga lesz, egy kis közös titok, amit csak mi, játékosok érthetünk? Vagy beillik majd a látványos, mainstream akcioblockbusterek sorába? Elmennek majd rá olyanok, akik semmit nem tudnak a játékról, és élvezik, amíg bent ülnek a moziban a kukoricájukkal, de utána gyorsan túlteszik magukat az egészen, hiszen a következő hónapban majd valamilyen másik mozi várja őket?

Teljesen igazad van, a fent vázolt ellentét az alapja annak, hogy egyszerűen nem tudnak jó adaptációt készíteni, mert nem lehet.

A hardcore rajongói bázis nem elég a sikerhez, sőt, nekik alapból nem lehet elég jó a film, a mozinézők pedig megkövetelik az alacsonyabb szintre helyezett szórakoztatást, mert ahhoz vannak szokva. Nem lehet egy teljes világot készre csomagolva átadni a vásznon, legyen az WoW vagy AC.

Szerintetek koncepciók, hogy bevonják a játékoskultúrába azokat is, akik előtte nem próbáltak ki játékokat? Lehető-e egyáltalán egyetlen film olyan kedvesnáló, ami miatt elkezdenek játszani az emberek?

Szerintem alapból ez az elképzelésük, igen. A Ubisoft abszolút így gondolkodik.

Vagy meg lehet-e rendesen mutatni valami olyannak az esszenciáját, amivel azért egy átlagos játékos sokkal több időt tölt, mint amennyi idő alatt lemege a film. Elnézést ezért a valla-

f Facebook-sarok

A legjobb az lenne ha ingyenes lenne a multi meg ez a plusz **A PlayStation Plus kapcsán alkotott fogyasztói álláspont. Minden jobb, ha közben ingyenes.**

Régen jó volt a cs, 1.6, de manapság már annyi láma van, aki csak csíttel „tud” játszani amivel elrontja az egész hangulatát. Kis pötsök **Bár a megfogalmazás talán kissé baltával faragott, de a mondani-valóval nehéz vitatkozni. Remélik a legjobbakat.**

Most már jó lenne valami újjal előállni! Mert nagyon szeretem a Batman játékokat hétvégén ját-

szottam végig az Arkham Knight-ot nagyon király játék de kellene már valami új valami vérfriítés pl superman

Nem reménytelen ötlet, talán ha a Rocksteady összerántaná magát, sikerülne is, de most egyelőre Damien Wayne lehet a befutó az Arkham Originst jegyző Warner Bros. Montrealtól.

Ahogy öregszem egyre inkább előtérbe kerülnek nálam azok a játékok, amiknek jó a történetük, vagy van mondanivalójuk. Ez ad elég motivációt arra, hogy játsszak vele. És egyre nehezebb átverni is. A Limboval még sikerült nekik meg-

szívadni, de többször nem követem el ezt a hibát. Talán majd ha játékot készítenek.

Kérdés persze, hogy egy nem sztoriorentált játéktípus átverés-e. Inkább csak egy stílus, ami nem tetszik.

Elkezdtek megjelenni az első jó MMORPG-k, minden cég MMORPG-t gyárt, megjelent egy jó moba, minden cég mobát gyárt. Megjelent egy jó survival game, most minden cég azt gyártja. Sztém vices a helyzet picit? Nagypám mondta h fiam ha erőlteted a fingot sz*rás lesz.

Feltehetően nem a tisztelt nagypapa ül a kiadók meetingjein, mert ott nem nagyon tartják szem előtt ezt az életbölcsest.



LOVAS MARCELL: A HALÁL KÖNYVE

Ahogy ígértem nektek, indul az első folytatásos novella az Arénában. Olvassátok, és véleményezétek nekünk az arena@gamestar.hu címre küldött levelekben. Persze saját alkotás is jöhet, de most Marcell Diablo története következik.

Homokvihár tombolt a felperzselt homokpusztaságon. A természet erői tartóan ostromolták a sziklákat és a gyér növényzetet. Egyedül a sivatag ékköve, Lut Gholein maradt sértetlen hatalmas kőfalaiival, amelyek körbevették a várost, hogy a haramiák számára bevehetetlen legyen, és hogy a mostanihoz hasonló homokfúvástól is megóvja az embert.

– Be kellene zárni a kocsmát, Fahzarra. Kifogyunk az ételből hamarosan – kiabálta a szakács a kocsmá főnökének a hátsó konyhából.

– Meg vagy te örülve, Utar! Kint tombol a vihar, nekem meg annyi a vendégem, hogy holnap ki se kell nyitnom, hah! – válaszolta a jó kedélyű, kövér, körszakállas Fahzarra, miközben egy kupa sört csapolt, majd vendégéhez fordult:

– Nesze, fiam, erre a vendégem vagy. Meséj csak öreg cimborádnak; mit szállít a karavánokat? Tudod, hogy szeretem a történeteket, no meg a vendégeim is szívesen hallanának a távoli vidékekről. No, igyál, aztán halljuk!

A kereskedő felhajtotta az italt, majd körültekintett, hogy vajon hányan kíváncsiak a mesékre, amiket kalandjairól ad elő. A vendéglő min-

den asztalánál ültek emberek, sőt sokan még a falnál is pokrócokon. Aki még ébren volt, mind kérdő tekintettel nézett a posztóingos kereskedőre. Az elmosolyodott, majd belefogott.

– Mikor utoljára nálatok voltam, tizenketten indultunk észak felé, a barbárok földjére. Én mondom neked, térdig jártunk a hóban némelyik hegyvonulaton. A tevéinket már Khanduras kolostoránál elcséréltük ökrökre. Lomhábbak, de bírják azt az istentelen hideget, ami az Arreat hegyláncban uralkodik. Hárman vissza is fordultak a hideg miatt. Gondolhatod, ha haza is jutottak, azt üres kézzel tették. Már a kabát is ránk fagyott, mire Harrogathba értünk. Ezek a behemót barbárok meg félméztelenül sétálgattak a városuk utcáin. Azt hittem, képzelődöm a hidegtől. Aztán a város és a környező törzsek vezetője meghívta a karavánomat egy lakomára, hogy megtudja, ki vezetett át minket a fagyos hegyvidéken. Az se hordott többet egy bőrnadrágnál, félmézes vállvédőnél és csizmánál. Csak a tenyere volt akkora, mint az a lábos, amiben fő a tyúkid. Gondoltam magamban, ha ez lekever egyet nekem, nyakláncot csinálhat a fogaimból.

Erre a megjegyzésre mindenki hangos nevetésben tört ki, Fahzarra egy újabb kupa sörral jutalmazta barátját, amiért az meghozta a hangulatot, majd gyorsan intett néhány, a falnál ülő embernek:

– Gyertek közelebb, ide a pulthoz a! – modorán érződött, hogy jobban meg-

érti magát a köznéppel, mint a nemesekkel, s így könnyebben rájuk szózat még néhány korsó sört is. A kereskedő így folytatta meséjét:

– Na, de figyelj, ezek az emberek amilyen hatalmasak, annyit is esznek. A lakomán harmincan voltunk a karavánomat is beleértve, és három marhát vágtak le, amiből reggelre egy darab csont nem sok, annyi sem maradt. Mi a második tál sült húsnál elteltünk, azok meg kinevettek bennünket, és vígan ették az ötödik meg hatodik tállal is. Ám ezek a nagy melákok vendégszerető, barátságos népnek tűntek. A lakoma után néhány le-részegegett paladinunk kiállt ellenük birkózni. Ezek a paladinok nem bírják az italt, barátom. Kettő korsó sör után sokan már menni sem tudtak. Akik meg birkózni álltak ki, azok valamelyik háztetőn keltek fel, mert felhajtotta őket egy ilyen óriás röhögye. Egyet fel is béreltem zsoldosnak, nem árt, ha van egy ilyen barbár örünk is. Meg aztán világot akart látni, ki vagyok én, hogy ellenkezzek, főleg, ha az illető bokája olyan vastag, mint a nyakam. Most is valószínűleg edzi magát a szállásán. Nagyon komolyan veszi a feladatát, és bár meg is fizettem érte, mondhatni a legjobb emberemmé vált. Erős, becsületes, az üzlethez is vág az esze. Jól összeszoktunk az út során, és mivel nincs fiam, gondolkodom, hogy megtegyem-e utódomnak. Már csak a mérete miatt az embernak szórakozni vele az üzletben, nem ilyen kis csenevész, mint mi.

– Hát igen, egy Harrogathból való mindig jól jön. No de mi volt az üzlet tárgya? – érdeklődött a kocsmá főn-

ke, miközben töltötte további vendégeinek az italokat, s az ezüstpénzeket köténye zsebébe szórta.

– Travincali agyarakat adtunk el jó pénzért neked. Fegyvereket, meg bőrt vettünk tőlük. Nyereséges volt számunkra, a megrendelő pénzkereke alatt vásároltunk mindent, így az embereimnek és nekem bőséges jutalomban volt részünk. Fejenként ötven aranyat kaptak a kereskedőim, hatvanat a paladin, a barbárom meg azt mondta, neki elég harminc, csak hadd utazzon. Kész főnyeremény az a fiú. Még harmincéves sincs, nagy jövő állhat előtte.

– Hm, úgy beszélsz, mintha valóban a fiad lenne, pedig csak egy zsoldos – csóválta a fejét Fahzarra.

– Nem csak egy zsoldos, kicsit tényleg a fiammá nőtt – már nem a méretére gondolok. Serényen tanulja tőlem a dolgokat az üzlethez, és el kell mondanom, van feje hozzá. Ő meg cserébe alapfogásokat mutat, ha harcra kerülne a sor. Most is csak azért vagyunk itt, mert megígértem neki, hogy elhozom Lut Gholeinbe még ebben az évben. Meg talán sikerül üzletet is kötni.

– Merre van a barátod? Kíváncsivá tétél – dörmögte a kocsmáros.

– A palota mellett van a szállásunk – mutatott hátra saját válla fölött. – Ő a földszinten, én meg az emeleten rendezkedtem be. Nem mintha fél-nem kellene mellette, de a biztonság kedvéért így intéztük.

Amint ezt a sarokban ülő csuklyás, köpenyes alak meghallotta, elmosolyodott, majd kisurrant a kocsmából.

Folytatjuk...



★ A HÓNAP (SZOMORÚ) LEVELE ★

RG LEVELE EGY RONGÁLÓHOZ

A november 26-i PlayIT-en történt egy nem túl kellemes dolog: valaki úgy gondolta, hogy vicces lesz RG kollégánk és barátunk kocsiján hanyag eleganciával végigsétálni, amelynek köszönhetően két helyen behorpadt nemrég vásárolt autója teteje. Nyilván nem lehet abban reménykedni, hogy ennek a helyzetnek lesz érdemi megoldása, de ha véletlenül olvasná az illető ezeket a sorokat (vagy valaki felolvassa neki), akkor át is adnám RG-nek a szót, hogy legalább írásban könnyíthesen kicsit a lelkén.

Kedves Legkeményebb Embere a PlayIT-nek!

Sajnos nem ismerjük egymást személyesen, ezért írok neked. Azt hiszem, van egy közös élményünk 2016. november 26-ról, mivel te örületesen jó ötletnek tartottad, hogy a csarnok mögött parkoló autómra felmász, és azon végiggyalogolj. Értem én, hogy fiatalság bolondság, és azt is értem, hogy olykor támadnak az embernek fura gondolatai, amelyek a haverok előtt pillanatnyilag jó ötletnek tűnnek,

de azért mindennek van határa. Nem tudom, ki vagy, és hiába is fenyegetőznék azzal, hogy a lábnyomok alapján majd a rendőrség szépen kideríti, és nyakon csíp, mert tudjuk, hogy ez nem így lesz. Ami viszont biztos, hogy most van egy autóm, a tetején két rohadt nagy horpadással, aminek a javítása valószínűleg hat számjegyű összeg lesz, de komolyan mondom, nem is feltétlenül a nem várt kiadás az, ami a leginkább elkésesít. Sokkal jobban fáj, hogy te képes vagy ilyen szinten semmibe venni mások értékeit, és még csak végig sem gondoltad, hogy abban a négykerekű valamiben valakinek vagy valakiknek nagyon sok munkájuk van. Mi a feleséggel mindent, amink van, saját két kezünkkel kerestünk és keresünk most is meg. Pont, mint ahogy a tőled nagyon különböző emberek milliói teszik ebben az országban és milliárdjai a bolygónkon. Viszont annak, hogy a javak nem hullanak az ölünkbe, egyértelmű előnye, hogy emiatt nagyon is tudjuk értékelni azt, amink van. Bár neked, aki összebarmoltad az autót, valószínűleg ezek a dolgok nem mondanak sem-

mit, hiszen sejtésem szerint még a jeles eseménynél viselt Adidas cipőbe is több értelem szorult, mint beléd. Arról sincs fogalmad, hogy milyen érzés hosszú évek munkájával újra és újra kitaposni magad a sárból, mígnem úgy dönthetsz, hogy negyvenéves korodra talán megérdemelsz valamit, ami eddig nem volt. 13 évnyi Suzuki Swift-használat után végre olyan autót vehess, amit nem visz el a bank, ha éppen likviditási problémáitok támadnak, végre nem ér benne össze a könyököd a feleségedével, a papirkaszni nem akar felszállni autópálya-tempónál, hátul is kényelmesen lehet benne utazni, és nem utolsósorban kiválóan illeszkedik ahhoz, hogy 80 százalékban városban teljesít szolgáltatást. Nem tudom, feltűnt-e, hogy az előbb soroltak között nem szerepel, hogy lehessen ugrálni a tetején. Elnézésem kérem, ha kicsit zavarosnak tűnik az írásom, de annyira értetlenül állok a tetted előtt, hogy nagyon nehezen találok a szavakat. De azért jó lenne, ha a három agysejtedből legalább az egyikben megpróbálnád elraktározni, hogy ami számodra egy jó hecc, az más-

nak a kőkemény munkájával megtermelt érték. Vagy ha már mindenképpen az a lényeg, hogy a tökösségedet bizonyítsd, akkor legközelebb rúgd le a tükröt, mert azt legalább egyben lehet rendelni, és a javítás nem csökkenti az autó értékét. Vagy törd be az ablakot, és tépd ki a rádiót, mert bár az is totál elfogadhatatlan, de legalább a motíváció felfogható. Vagy ha igazán bevállalós vagy, akkor keress meg, ott vagyok az impresszumban, és reggél el, hogy mi járt a fejedben. Nem kívánok semmi rosszat, sokkal inkább azt, hogy egyszer majd legyenek a saját munkáddal megtermelt dolgaid, és rajtuk keresztül tapasztald meg, hogy milyen érzés megdolgozni valamiért. Ahhoz viszont már kell valamilyen fajta rátermettség, hogy boldogulj az életben, és legyenek olyan értékeid, amiket mások teljesen értelmetlenül tönkretelhetnek. Őszintén kívánom, hogy azon az oldalon legyél, amelyik bizonyít, amelyik értékeket termel, és értékekkel rendelkezik, és ne azon, amelyiken lábbal tiporják ezeket.

A következő PlayIT-en történő találkozás reményében üdvözöllek. (RG)



tácsszerű kérdéssorozatért, de most nagyon rápörögtem a témára, és nincsenek válaszaim, csak pro és kontra érveim, és nagyon kíváncsi vagyok a véleményetekre.

A véleményem az, hogy talán egy jól megcsinált, igényes sorozat (mondjuk Netflix- vagy HBO-szintű) adhatná vissza egy játék hangulatát, tudna elmélyedni apróságok-

**ban, egy film nem. Pont arra jó az, hogy egy brandet szélesebb rétegek elé vigyen – bár manapság a játék-
ipar már a filmipar nagyságával vetekszik, sőt, forgalma le is előzi azt. Szóval nagyon nehéz kérdés ez, szerintem nálam bennfentesebb és okosabb emberek sem tudják a választ. Mert igaz, hogy kell, hogy a játékosközösség nyisson picit a világra (nem**

]] NŐJENEK NAGYRA, VEGYENEK GAMESTART, IGYANAK RENDESEN

mintha olyan zárt lenne az egész); például tök jó lesz a játékról mesélni azoknak a barátainknak, akik nem tolták, csak megnéznék a filmet, mert király lesz végre bevonni őket is. Ugyanakkor megértem azokat a hardcore fanokat, akik kivannak az egész adaptálástól, mert annyi pocské installációt látunk már, és sokan „szentségtörésnek” élik meg. Szóval mit gondoltok, megint húznunk kell majd a szánkat, vagy ez valami jó dolognak lehet a kezdete? Ja, és nagyon imádom az újságot, karácsonyra GameStar-előfizetést kérttem. (Szabi)

Egyrészt ez a hónap legjobb híre, nagyon köszi a bizalmat. Másrészt nagyon jó a kérdés; én általában nem szeretem húzni a számat, továbblépek, ha valami nem tetszik. Uwe Boll legalább abbahagyta a rendezést, ez is valami. Reménykedem, de nem hiszek benne, hogy lehet jó filmet csinálni játékból, de majd az Assassin's Creed mozit januárban kibeszéljük itt. Írd meg, hogy tetszett. Addig is nagyon boldog karácsonyt neked, a GS-előfizetéssel ez persze garantált. (Könyvből sem lehet igazán jó filmadaptációt készíteni. Persze vannak ki-

vételek, én például az Ábel a renegetegben szívesebben nézem és hallgatom, mint olvasom, mert a főszereplő fiatalember orgánuma jelentősen hozzáad az élményhez. Szóval ki tudja, lehet, hogy videojátékból is készül majd jó film; vagy legalábbis hű a forráshoz. Az AC például akár alkalmas is lehet erre, hiszen amúgy is szinte egy film már játék formájában is – V)

Sajnálom, hogy RG levelével kevéssé ünnepi hangvételt kaptott az Aréna, de remélem, értitek, hogy miért éreztem fontosnak megosztani veletek. Bárhogy is, legyen nagyon szép a karácsony, legyen nagyon boldog a 2017-es év (és RG, neked különösen mindezek után). Januárban ismét várlak titeket, és ne felejtsetek el, hogy nincs igazi szilveszteri buli ivós játék nélkül. A rólam elnevezett játék pedig igazán egyszerű: kimondom a két a varázsszót, és máris lendülnek a poharak a magasba. Akkor 2016-ban most utoljára még egyszer egészségetekre: „Vegyetek GameStart!” HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
- 16 GIGANTIC
- 18 DAY OF INFAMY
- 20 HORIZON ZERO DAWN

CYBER
MONDAY

\$340



Vásárolok, tehát vagyok

BLACK FRIDAY ÉS CYBER MONDAY

ÉV VÉGE FELÉ MINDENKIT MEGFERTŐZ A VÁSÁRLÁSI LÁZ, ILYENKOR HAJLAMOSAK VAGYUNK KÖNYVEBBEN ELŐVARÁZSOLNI A TÁRCÁNKBÓL A HITELKÁRTYÁNKAT VAGY KIVÉGEZNI A RÓZSASZÍN MALACPERSELYT. Most nem mennek bele ennek pszichológiai hátterébe, nálam okosabbak ezt már sokszor megtették, és gyanítom, hogy minden évben számos tanulmány készül, amelyekben a mértéktelenség veszélyeire figyelmeztetnek. Tény, hogy november végén minden évben megindul az örület, ami minket, gamereket sem hagy hidegen. Az akciós termékeket hirdető reklámok heteken keresztül bombázzák a látóidegeken keresztül agykerégtünket, és

szép fokozatosan felépül bennünk a szerzés igénye.

KELL NEKEM, MERT MEGÉRDEMLEM

Évek óta csorgatjuk a nyálunkat a külföldi szuper akciók láttán, de ha figyelmesek voltunk, itthon is belefuthattunk nagyon komoly leárazásokba. Idén egyértelműen az 50 ezer forintos Xbox One vitte el a pálmát az egyik hazai webshopban, az akció szépséghibája csak annyi volt, hogy másodpercek alatt kifogytak a készletből, és a sok hoppon maradt vásárló úgy érezhette, hogy őt bizony átverték. Tényleges becsapás persze nem történt, mindössze arról van szó, hogy ezekből a veszteséggel eladott termékekből csak nagyon korláto-

zott darabszám áll a boltok rendelkezésére, amolyan vevőcsalogató tétel ezek, amelyek jól mutatnak a hirdetésekben, és miattuk ellátogatunk az adott webshop oldalára. És ha már ott van, sok vásárló annyira beleéli magát a vásárlásba, hogy akkor is rákattint a megrendelem gombra, ha nem egészen azt az árucikket nézte ki magának, és egy kicsit mélyebbre is kell nyúlnia miatta az erszényébe. Régi trükk ez a kereskedelemben, ne vesszük el a fejünket, amikor meglátunk egy-egy ilyen akciót.

CYBER MONDAY

Egyre gyakrabban hallani a Cyber Monday leértékelésekről nyugaton. Szerencsére ez a trend egyelőre még nem gyűrűzött be kis hazánkba, de fo-



ELÁLLÁSI JOG

Kormányrendelet szabályozza az internetes vásárlásokra vonatkozó elállási jogot. A vásárlástól számított 14 napon belül jogosultak vagyunk felmondani a vásárlási szerződést és visszakérni az általunk kifizetett összeget. Ez a törvény az Európai Unió egész területére egységesen vonatkozik. Az elállási jog kompenzálja azt, hogy a vásárlás előtt nem volt lehetőségünk a termék kipróbálására és megvizsgálására. Fontos tudni, hogy a felbontott csomagolás nem jelenti automatikusan az elállási jog megszűnését. Kivételt jelentenek a számítógépes szoftverek: a doboz felbontása után már nem illet meg minket az elállási jog.



HA TE MONDOD

Michael Pachter elemző, Wedbush Securities: „Sokkal nagyobb akciókat láttunk idén az új videojátékok piacán, mint tavaly ilyenkor. A Black Friday leárazások mértéke a negyven százalékot is túlszárnyalhatta azoknál a címeknél, amelyek korábban tartósan képesek voltak megtartani listaárukat.”

gadni mernék, hogy néhány éven belül a magyar webshopok is megpróbálkoznak vele. A Cyber Monday a hálaadást követő hétfőre esik, a statisztikák szerint ugyanis ez az a nap, amikor komolyabb rohamra számíthatnak az online kiskereskedők. 2005 óta termel profitot ez a kifejezés, állítólag tavaly már közel hárommilliárd dollárt fialt az USA-ban ez az egyetlen nap. Ezek az akciók csak és kizárólag az online boltok kínálatára vonatkoznak, a hagyományos áruházakban nem botlunk bele ilyen leértékelésekbe. Persze óvatosan kutakodjunk a neten, főként munkaidőben, az elmúlt tíz évben ugyanis megnőtt azoknak a munkavállalóknak a száma, akiket azért rúgtak ki a munkahelyükről, mert céges számítógépen keresztül intézték a karácsonyi vásárlásokat. A szemfüles netes fürkészek kifejezetten jó üzleteket találhattak az általunk is elérhető oldalakon, 60 ezer forintért PS4-csomagot lehetett kapni Uncharted 4-gyel. Ráadásul a szállítási költség miatt sem kell többé fájni a fejünknek, mivel a 40 euró feletti rendeléseket az Amazon november óta Magyarországra is ingyen kiszállítja. Egy ekkora cégnél nem kell aggódnunk a kézbesítés miatt, viszont a garanciális ügyintézés problémás le-

het; el lehet képzelni, milyen macerás egy meghibásodott terméket visszajuttatni a külföldi eladóhoz. Nagyon ésszerű kell lenni, mert simán elbukhatunk százazreket egy-egy csábító hangzó ajánlat miatt. Vásárlás előtt javasolt megkeresni a gyártó hazai képviselőjét, és rákérdezni, hogy mi a teendő ilyen esetben. A nagyobb külföldi webes oldalak karácsony előtt meglehetősen leterheltek, három és tíz nap között mozog a szállítási határidő. Amennyiben ennél gyorsabban szeretnénk megkapni a csomagot, arra is lehetőségünk van, egy kis felárért akár kettő és négy munkanap között is házhoz érkezhetsz a hön áhított ajándék.

KIS KARÁCSONY, NAGY KARÁCSONY

És akkor el is érkeztek az év egyik leginkább félreértett ünnepéhez, a karácsonyhoz. Ez az az időszak, amikor irtatlan mennyiségű pénz és energiát öltünk bele abba, hogy örömet szerezzünk szeretteinknek, de közben olyan mértékű stressznek tesszük ki magunkat, hogy a fa alatt már csak üveges szemmel bámulunk magunk elé, és észre sem vesszük a külvilágot. Sokan azt hiszik, hogy rossz szülők, ha nem sikerül megven-

ni a csemetének azt az elektronikus kutyut, amivel még több időt tud elcseszni a internet egyre sötétebb bugyraiban. Gyakorló családapaként tudom, hogy a legtöbb gyerek sokkal jobban élvezi a szülővel töltött időt, mint a legújabb elektronikus ketyerét, persze szülője és gyereke válogatja. Valószínűleg soha nem megy ki a divatból a videojáték mint karácsonyi ajándék, de azért nem árt feltérképezni, milyen játékokkal szeret játszani a célszemély, hiszen nincs annál kínosabb, mint amikor valaki a *Doom*-ban reménykedik, de a *Farm Simulator* legújabb verziója bukkan elő a csomagolásból.

MINDEN KELL, ÉS MOST AZONNAL

Gyakori hiba, hogy a reklámok hatására az emberek hajlamosak olyan dolgokba beleszeretni, amelyekre az égvilágon semmi szükségük sincs. Hiába tud annyival többet a GTX 1080-as kártya, ha nincs 4K-s monitorunk, teljesen felesleges kiadni negyedmillió forintot azért, hogy kicsit szebbek legyenek az élsimítások és élethűbbek a vetett árnyékok. Megsúgom, hogy ettől nem lesz jobb a játék; lehet vele dicsekedni, de gyorsan napirendre térhetünk a látvány fe-

lett, válasszuk inkább a jóval olcsóbb GTX 1070-et, HD felbontásban pontosan ugyanolyan javulást tapasztalhatunk vele, mint a drága nagy testvérrel. Konzoloknál is kezd begyűrűzni a fejlesztés, jó példa erre a most novemberben debütált PlayStation 4 Pro. Ne dőlünk be a marketingesek ígéretének, vizsgáljuk meg magunk, hogy az adott játék miként fut az új konzolon. Kedvezményesen majd a feléért meg tudjuk venni a régebbi típusokat, és ez azért elég jelentős különbség, legyünk nagyon ésszerűek. Azt sem szabad elfelejteni, hogy a 4K-t és a HDR-t csak azok élvezhetik, akik megfelelő televíziókészüléket tudnak csatlakoztatni a konzolhoz. Kifejezetten hasznos fejlesztés lehet az, ha a PS4 háttértárolóját kicseréljük egy SSD-meghajtóra. Ez jelentősen lerövidíti a töltési időt, cserébe mélyen bele kell nyúlni abba a fránya zsebbe, mivel egy 500 gigabyte kapacitású SSD még nem tartozik az olcsó mulatságok közé. Okosan és körültekintően vásároljunk az ünnepi időszakban, és gondoljunk arra, hogy pár év múlva a most megvett kutyuk ára a béka hátsója alatt lesz, nem maradunk le semmiről, ha egy kicsit várunk.

Mocsy

Előzetes

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2



Forró a hangulat

Amikor a kleptománia áldás



A képzeletből jöttem, mesterségem címe...



A mágikus csipet-csapat

Legendás varázslók és megbéklyőzésük

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

NEM LEHET ELÉG SZER HANGSÚLYOZNI, HOGY MI MINDENT KÖSZÖNHET A JÁTÉKOSTÁRSADALOM A KÖZÖSSÉGI KALAPOZÁSNAK, AZON BELÜL IS A KICKSTARTERNEK.

Ha nem született volna meg hét éve az adakozói kedvű felhasználókra építő támogatási rendszer, akkor talán a Larian Studios sosem készítette volna el 2014-es csodáját, a *Divinity: Original Sin*-t (illetve egy évvel később az *Enhanced Edition*). Ha ez a varázslat nem történik meg, akkor a folytatás kampánya sem lépi át a kétmillió dolláros átlomhatárt, és nem születik meg minden eddiginél grandiózusabb, izometrikus nézetű, taktikai szerepjátékunk, a *Divinity: Original Sin 2*. A gameereknek hála azonban nem kell feltételes módban írunk a játékról, hanem a korai hozzáférésről lelkendezhetünk.

A VARÁZSLAT ELSZÁLL, A VALÓSÁG MEGMARAD

Jóval az *Original Sin* eseményei után járunk, amikor a mágiát betiltották,

INFO
 Kiadó **Larian Studios**
 Fejlesztő **Larian Studios**
 Platform **PC**
 Röviden A kritikusok által is elismert, izometrikus nézetű, körökre osztott szerepjáték és egyben az egyik legnagyobb Kickstarter-siker, a *Divinity: Original Sin* folytatása.
 Megjelenés **2017**
 PEGI **16+**

használatát főbenjáró bűnnek minősítették, és az Isteni Rend magiszterei megindították a hajtváadászatot mindazok után, akiről azt feltételezik, hogy mágikus képességekkel bírnak. Az elfogottaktól „jobb esetben” erőszakkal veszik el a hatalmat, rosszabb esetben járulékos veszteségnek könyvelik el őket. Hősünk egyike azoknak a raboknak, akiknek erejét egy speciális, levehetetlen nyakperreccel korlátozzák. A sokkal mélyebb és sötétebb sztori elején egy karanténként használt börtönszigeten, Fort Joy-on tér magához, ahol gyorsan megtanulja, hogy senkiben sem bízhat, és a körülötte lévő világ minden, csak nem a barátja. De ahogyan a hótakaró alatt megbújik az élet, úgy ebben a helyzetben is megvan a lehetőség egy pozitívabb végkifejletre, csupán néhány bajtársat kell találnia a kiaknázáshoz. Persze az a rengeteg játékorát magába foglaló kaland, ami alatt visszacserezzük mindazt, amit elvettek, és visszavágunk az elnyomóknak, nem kezdődhet el addig, amíg meg nem teremtyük a karakterünket. Ez a legelső lépés a hőssé válás rögzítéséig.

A Larian már korábban is nagy hangsúlyt fektetett rá, hogy a magunk ízlésére formálhassuk a főszereplőt, a *Divinity: Original Sin*

2-ben pedig tovább erősítették ezt a területet is. A karakterkreálás során annyi opció és alternatíva nyílik meg előttünk, amennyiből kitelne három másik szerepjáték is: rábökhetünk a fajra, a nemre, a kasztra, a tulajdonságainkra, elidőzhetünk a küllem fabrikálásán, kiválaszthatjuk egyedi háttértörténetünket, és még abba is beleszólást enged a program, hogy milyen hangszer kísérelje végig fantáziadús kalandozásainkat. Vagy választhatunk egy előregenerált delikvenst (Red Prince for president!). Aki esetleg meg van róla győződve, hogy ez a felhizlalt stresszabás pusztán kozmetikai célokat szolgál, az most jól figyeljen, ugyanis – először a *Divinity* játékok történelmében – kezdünk akár gyíkkal, elfel, élőhalottal, emberrel vagy törpével, a játék világa és annak lakói garantáltan nem fognak ugyanúgy viszonyulni hozzánk; már a legelső választásunk nagy hatással van többek között a párbeszédrendszerre és a többiek hozzáállására. Ennek pedig komoly, akár vérrre menő vagy játékmenetet megváltoztató hatása is lehet: magunkra haragíthatunk egy fontos karaktert, vagy éppen nem látjuk szívesen a fajtánkat az adott helyen, és ki kell eszelnünk egy B-tervet.

OLYAT KAPSZ, HOGY AZ ELF ADJA A MÁSIKAT

Izgalommal és fordulatokkal teli utunk során három társ követ minket, amelyek mindegyike legalább olyan részletesen kidolgozott személyiség, mint a fő karakter, vagyis saját eredetsztorival, motivációkkal és célokkal rendelkeznek, ráadásul egyedi faji képességekkel is felruházta őket a rendszer. Bár az *Original Sin 2*-ben szabadon megtehetünk bármit – például hidegvérrel végezhetünk bármelyik NPC-vel –, döntéseinknek és cselekedeteinknek nem pusztán a világ szempontjából lesznek következményei, de kísérőinknek is akadhat egy-két, alkalmanként keresetlen szava viselt dolgainkkal kapcsolatban. Mindez megfűszerezi az egyáltalán nem kötelező kooperatív és kompetitív multiplayert is, tudniillik előfordulhat, hogy olyan személyes céljai vannak egy-egy résztvevőnek, ami ütközik a csoport érdekeivel, és a nézetkülönbségek befolyásolhatják a játékmenetet. Hogy eztán együtt oldjuk meg a nehézségeket, vagy versengeni kezdünk, az bizony csak rajtunk áll. A tagok egymáshoz való viszonya tehát rettentő fontos a játékban, de a csapat dinamikája meghatározó az elődtől megörökölt, körökre osztott harcrendszer szempontjából is. A stúdió jó érzékkel meghagyta azo-

kat az elemeket, amelyek a legjobban működtek az összecsapásokban, de átmentek rajta csiszolópapírral, és kibővítették hasznos új-donságokkal. A vérbeli stratégiák újabb taktikai lehetőségeket vethetnek be a még sikesebb csata érdekében, így az olyan „apróságokon” kívül, mint a fedezékrendszer, a kétféle páncél (fizikai és mágikus) és az átformált varázslatok immáron maximálisan kihasználhatják az elemi kölcsönhatásokban rejlő lehetőségeket is. Képzeljük csak el, hogy a méregfelhő és a tűz kirobbanó, esetleg a gőz és az áram megrázó elegye vagy éppen ezek egyszerre milyen előnyökhöz juttathatják alkalmazóját az ellenfelekkel szemben! És ha mindez még nem bizsergetné eléggé a szöszlős szerepjátékok rajongóinak fantáziáját, akkor ott van még egy másik praktikus újítás, az átdolgozott craftrendszerhez tartozó skillcrafting, amellyel saját képességeket kísérletezhetünk ki, és fordíthatunk az előnyünkre (mi lehet ennél nagyobb egy tűzeső megidézésénél?). A Larian Studios több száz képességet és varázslatot ígér, amelyek variálása üdítő változatosságot hoz az ősrégi alapkoncepcióba.

EXPECTO MIRÁKULUM

De vajh' mit ér a hókuszpókusz látvány nélkül? Éppen annyit, mint Harry Potter a vil-

EGY KARAKTERNYI WITCHER

Tízezer dollárral támogatva a *Divinity: Original Sin 2* kampányát a The Witcher epizódokat jegyző CD Projekt RED, ennek megfelelően ők tervezik a játék egyik fontos karakterét, akinek döntései, háttértörténete és saját motivációi befolyással lesznek a játékoséra.

lám formájú sebhelye nélkül, és ezzel a fejlesztők is tökéletesen tisztában vannak, ezért a *Divinity: Original Sin 2* alapos tapirozáson esett át. Új grafikus motorjuk, a *Divinity Engine 3.0* egy még gyönyörűbb és részletesebb világot tár elénk, odafigyelve olyan apróságokra is, mint a karakterek ruháinak fizikája, ezáltal egy erősebb hardverrel szemképrázta-tó lesz a bűbáj. Mindazonáltal a program nem csupán egy érzékszervünket kényeztet: a *Crysis* részek, a *Two Worlds 2* és a *Ryse: Son of Rome* zeneszerzője, Borislav Slavov méltó utódjának bizonyult az első epizódot komponáló és azóta már elhunyt Kirill Pokrovskynek, ugyanis a játékon kívül is élvezet elveszni dallamaiban. Ez jellemző a legújabb *Divinity* minden összetevőjére: érződik, hogy szívvel-lélekkel készítették a játékosoknak, és ha egyszer levedli magáról a korai hozzáférést (lásd keretes írásunkat), minden bizonnyal ott lesz a legjobb, körökre osztott szerepjátékok csarnokában, sőt egyenesen a trónon foglalhat helyet.

Szada

DE VAJH' MIT ÉR A HÓKUSZPÓKUSZ LÁTVÁNY NÉLKÜL? ÉPPEEN ANNYIT, MINT HARRY POTTER A VILLÁM FORMÁJÚ SEBHELYE NÉLKÜL



A harc megrázó élmény

HA TE MONDOD

David Walgrave producer, Larian Studios:
„Találkozhattok belsős poénokkal és tipikus divinitys dolgokkal az utatok során, de nem feltételezzük, hogy ismeritek a teljes történetet és az összes karaktert.”



AKI KORÁN KEL, DIVINITYT LEL

A gomba módra megsaporodott early access játékok miatt sokan kételkedni kezdtek ebben az üzleti modellben, de a *Divinity: Original Sin 2* esetében nincs ok az aggodalomra. Noha ez a verzió „csupán” az első fejezetet és a PvP-aréna módot foglalja magában, ez így is körülbelül 8-9 órányi játékidőt jelent, sőt számos felhasználó arról számolt be, hogy belerakott vagy 13-at (akik beszerzik, azok a megjelenés napján automatikusan megkapják a többi felvonást is). A folytatást tehát alaposan megpakolták tartalommal, és az árcédulára pillantva (körülbelül 14 ezer forintért kínálják) kiderül, hogy nagyszerű az ár-érték arány.

Előzetes

GIGANTIC



Az egy-egy elleni küzdelmeknek nincs haszna. A Gigantic egy csapatorientált játék, nincs értelme egyedül máskálni



A Gigantic karaktereit és szörnyeit valódi állatok ihlették



Érdeemes megküzdeni a térkép minden idézési pontjáért. Egy-egy jó helyen elfoglalt pont komoly előnyhöz juttathatja a csapatot



Titánok lába alatt

GIGANTIC

LÁTTUNK MÁR TPS MOBA-T, FPS MOBA-T, SŐT TALÁLKOZTUNK MÁR 2D-S MOBA-VAL IS.

Azzal, hogy nézetet váltunk, a játék nem lesz más, ahogy erről számos bukott kihívó is tanúskodik. A Motiga mégis talált valamit, amit hozzá tudott adni az ismert játékmenehez úgy, hogy a végeredmény nem tűnik erőltettnak. Egyszerű, elegáns és nagyon aranyos változtatásokat hajtottak végre, amelyek elég érdekesek ahhoz, hogy elcsábítsanak minket a nagy öregektől.

ITT AZ EGÉSZ ÁLLATKERT

A *Gigantic* egy TPS MOBA, amelyben két ötfős csapat harcol a győzelemért. Ezúttal azonban ahelyett, hogy bázisok megszerzéséért vagy védelméért küzdenénk, célunk az, hogy levágjuk az ellenséges oldalon állógató hatalmas óriást. A *Gigantic* csapatainak van egy-egy óriási állata, amelyek nem férnek meg jól egy csatatéren. Időnként egymásra támadnak, és amikor a mi szörnyetegünk megindul, vele tarthatunk, hogy a lehető legnagyobb sebést mérjük az ellenségre, amíg az védekezni próbál. Ezekon az alkalmakon kívül nem üthetjük a másik csapat lényét, így a csata-

tér bizonyos pontjaiért megy majd a harc két bunyó között. A *Gigantic*ban a csaterek sem ugyanúgy épülnek fel, mint egy átlagos MOBA-ban, és mivel több térkép is van, szükségünk lesz egy kis időre, míg rájövünk, hol, mit, mikor és mivel érdemes ostromolni. A térképek egyébként nem térnek el annyira egymástól, mint mondjuk a *Heroes of the Storm* esetében. Itt mindig ugyanaz a feladat, és nagyjából ugyanazok a lehetőségek, csak a térképeket rendezték el egy kicsit máshogy, és alakították át vizuálisan is annyira, hogy ne unjunk rá a látványvilágra. Mindent összevetve a *Gigantic* egy szimpla MOBA-címnek tűnik, amelyen annyit finomítottak a fejlesztők, hogy még a kérgecs bőrű veteránok is egy teljesen új játéknak fogják érezni.

SZABADSÁG

A legtöbb hasonló, TPS nézetbe erőltetett MOBA azon bukik el, hogy hiába látjuk hátról a karaktert, attól még egy tárggyal módosítható szám szabja meg a lövéseink/ütéseink sebességét, a lőtávolságot, mozgási sebességünket és minden egyebet is, épp ahogy egy felülnézetes játékban. Egyáltalán nem jön át

az a folyamatos, akcióközpontú élmény, amit egy igazi TPS-től elvárnánk, inkább olyan az egész, mintha *LoL*-oznánk, csak kevesebbet látunk. A nézetváltás nem tesz hozzá semmit a játékelményhez, inkább elvesz belőle. Szerencsére a *Gigantic* esetében nem ez a helyzet. Lehet, hogy a gyönyörű grafikai stílus és az animációk gördülékenysége csap be bennünket, de itt végre nem azt érezzük, hogy visszafognak minket a műfaj korlátai. Bár kétségtelen, hogy az íjászholgy itt sem lő olyan sebesen, mintha egy kezdő *Overwatch*-játékos Hanzóval csapkodná a bal egérgombot, de az irányítás mindenképp sokkal intuitívabb, mint az összes többi hátulnézetes MOBA-ban. A karakterek dizájnya egyébként eleve olyan, hogy fel sem tűnne, ha keretek közé lennének szorítva. Uncle Sven például méretes, különböző folyadékokkal feltöltött üvegcséket dobál, amelyeket ugyan nem tud mérföldekre elhajítani, viszont iszonyatos sebességgel képes elgurulni a hasán a csatatér bármely pontjára (tényleg). A karakterek sajátos fegyverei és vicces, gyors animációi miatt tényleg úgy érezzük, mintha egy valódi lövöldébe



INFO

Kiadó Perfect World Entertainment
Fejlesztő Motiga
Platform PC, Xbox One

Röviden A Motiga több ügyes csavarral dobta fel a jól ismert MOBA formulát. Ezúttal nem a bázisunkért, hanem óriásunk védelmében küzdünk.
Megjelenés 2017
PEGI 12+

MÁR NEM KELL WINDOWS 10

Ugyan sokaknak nincs jó véleménye a Perfect World Entertainmentről, most lesz miért hálálkodni neked. Mivel a PWE vette át a Gigantic kiadásával kapcsolatos feladatokat, a játék már nem csak Windows 10 alatt érhető el, hanem a többi modern operációs rendszerrel is működik. Az egyetlen apró költsége ennek az, hogy fel kell telepíteni hozzá az Arc keretrendszert, ami nem túl nagy ár azért, hogy kényelmesebben élvezhessük a Giganticet. Viszlát, Windows Áruház, nem fogsz hiányozni.

PERFECT WORLD



Kész öngyilkosság egyedül védekezni az óriások ellen; az egész csapat kell



A Giganticben is vannak támogatók, orgyilkosok, tankok és lövészek. Mindenki választhat a neki tetsző karakterosztályból



A meccs akkor ér véget, ha eldőlt az egyik óriás



HA TE MONDOD

Chris Chung igazgató, Motiga: „Egy olyan raidélményt akartunk összehozni, amely egyszerre hozza el az MMO-k nagy csatáit, ugyanakkor egy dinamikus PvP-harcot kínál. Ettől vagyunk egyediek.”

csöppentünk volna, amit a *Gigantic* vetélytársai nem mondhatnak el magukról.

AZ ÍJÁSZ, A VARÁZSLÓ ÉS A HARCMŰVÉS Z BÉKA

A gördülékeny animáció és a gyors akció még nem jelenti azt, hogy a játék ne lenne ízig-veéig MOBA. A Motiga mondjuk megszabadult a szokásos tárgyrendszerrel, de ettől függetlenül hőseink vannak, akik különböző képességekkel rendelkeznek, és ha ügyesek vagyunk, szinteket is lépnek. A szintlépések után megerősíthetjük képességeinket, és különböző irányokba fejleszthetjük őket. Uncle Sven a legegyszerűbb példa: az öreg kóktélbáró nemcsak hajigálni tudja a fura színű kótyvalékait, de egy savas tócsát is le tud vágni a földre. Szintlépés után választhatunk, hogy a tócsa gyorsítsa a rajta áthaladó csapattársakat vagy csökkentse a benne álló ellenfelek páncélljának ellenálló képességét. Mi döntjük el, hogy melyik képességet milyen irányba fejlesztjük, így nem is érezzük annyira fájónak a tárgyak hiányát. Mindenki testre szabhatja a karakterét anélkül, hogy aranygyűjtögetéssel és kis szörnyek gyilkolásával kellene foglalkoznia. Ettől függetlenül lesz azért öldöklés is a csatamezőn, ugyanis ahhoz, hogy

megmozdítsuk saját óriásunkat, növelnünk kell csapatunk értékét. Ezt a leggyorsabban gyilkolással, illetve területfoglalással érhetjük el. A térképeken több idézési pontot is találunk, amelyeket megszerezhetünk csapatunknak. Ez azért fontos, mert egyrészt az elfoglalt pontokkal megnövelhetjük csapatunk erejét, másrészt megidézhetünk rajtuk különféle szörnyeket is. Ezek az állomások gyakorlatilag más MOBA-k tornyait helyettesítik, azzal a különbséggel, hogy itt mi döntjük el, mi épüljön az adott helyen. Ha szeretnénk, megidézhetünk egy szörnyet, aki meggyógyítja a körülötte lévő haverokat, de akár egy olyan állatot is előhívhatunk, amely megbeszi az ellenfeleket. Mind erőt termel, így a legfontosabb célunk az lesz, hogy minél többet megszerezzünk ezekből. Ha csapatunk erőértéke eléri a 100-at, a mi óriásunk lendül támadásba. Ekkor jönnek a stratégiai döntések: mehetünk ostromolni az ellenfelet hatalmas istenbaglyunk oldalán, de ha úgy ítéljük meg a helyzetet, hogy hosszabb távon többre mennénk a térkép összes pontjának elfoglalásával, akkor belevághatunk a térkép meghódításába is, miközben az ellenfél az óriásunkkal való küzdelemmel lesz elfoglalva. Rengeteg stratégiai opciót kínál a játék, senkit ne tévesszen meg az édi grafika

ÁLLNAK A SZERVEREK

A *Gigantic* nagyon sok változáson ment át az első alfa óta. A folyamatosan elérhető tesztserveres megoldás helyett a fejlesztők hétvégi teszt-időszakokra váltottak. Ha korábban játszottál a *Gigantic*-tel, de most nem jutsz be a játékba, akkor ennek ez lehet az oka. Szerencsére új kódra nem lesz szükség, ha már rendelkezel belépővel.

a cuki felhőkkel és az aranyos állatokkal, itt komoly háború zajlik.

E-SPORT-E VAGY?

Nem, de nem is kell annak lennie. A *Gigantic* az utóbbi évek első olyan kompetitív, hősalapú játéka, amely nem akar e-sport lenni, és nem is akar annak látszani. Grafikai világa gyönyörű, egy nagyobb versenyen a nézők biztosan imádnák, de ez nem az a játék, amelybe nagy cégek évekig fogják nyomni a pénzt. Ez a MOBA nem akar versenyezni a nagyokkal, és éppen ez lesz a legnagyobb vonzereje. Ha elegend van a hasonló játékok iszonyatosan kiélezett viadalaiból, túlbonyolított stratégiáiból és a nem ritkán indokolatlanul vérmes közösségből, akkor ez lesz a te játékod. A *Gigantic* egy nagyon jól átgondolt és akciódús MOBA-TPS, de nem erőszakolja magára sem a túlzott komolyságot, sem az e-sport-orientáltságot. Egy mókás PvP-játék lesz, amelyben hatalmas baglyok, karatézó békák és varázslónyulak küzdenek tisztán szórakoztatás céljából. Ki akarna ennél többet?

Hunter



A háború érdeklődés hiányában elmarad

DAY OF INFAMY



INFO

Kiadó **New World Interactive**
Fejlesztő **New World Interactive**
Platform **PC**
Röviden Második világháborús FPS, amely az *Insurgency* egy modjából nőtte ki magát önálló játékká.
Megjelenés: 2017
PEGI 18+

TALÁN SOSEM KAVAROGTAK MÉG BENNEM ANNYIRA VE-GYES ÉRZÉSEK, MINT AKKOR, AMIKOR ELŐSZÖR ÁLLTAM FEL A DAY OF INFAMY ELŐL.

A játék egyszerre hihetetlenül reszponzív és esetlen, mint egy újszülött zerge, letisztult és kaotikus, egyedű, és közben mégsem kiemelkedő. És egy kicsit félek tőle, hogy hiába dolgozik rajta egy lelkes fejlesztőcsapat, a technikai korlátok és műfaji limitációk miatt ilyen is marad, amíg világ a világ.

A MOD MODJA

Ha valaki esetleg nem tudná, a *Day of Infamy* mögött álló csapat első munkája az *Insurgency: Modern Infantry Combat* nevű *Half-Life 2* mod volt, amely annyira bejött az embereknek, hogy önálló játékként is kiadták 2014-ben, a közösség pedig azonnal ki is ki-

áltotta minden idők legrealisztikusabb lövöldéjének. Az egyre inkább casual irányba elmozduló mainstream játékokkal szemben az *Insurgency* tényleg nem fogja a kezéd: ha lelőttél valakit, nincs megerősítés, gyakorlatilag egyetlen golyóba belehalsz, és a tárból lévő töltények számát sem ismered, ezért ha notórius újratöltő vagy, és nem lövöd ki az egészet, akkor előbb-utóbb vissza fogod pakolni azt a félig üres tárat a fegyverbe. Már ha megéred.

Természetesen az *Insurgency* is támogatta a modokat, érkeztek is a jobbnál jobb alkotások, mígnem megszületett a *Day of Defeat* és a *Medal of Honor* za-bigyerekeit idéző *Day of Infamy*, ami olyan jól sült el, hogy a modból teljes játékká avanszáló alkotás modjából (re-mélem, még tudtok követni) újabb különálló játék született, amely a nyáron

el is rajtolt korai hozzáférési projekt-ként. Azóta a fejlesztőcsapat folyamatosan toldozgatja-foltozgatja a játékot, érkeznek is a javítócsomagok és bővít-mények új fegyverek és pályák formájá-ban, de még mindig a fejlesztés egy na-gyon korai szakaszában járunk. A New World Interactive folyamatosan kérdő-ívekkel bombázza a rajongókat, hogy amennyire csak lehet, az ő szájzük-nek megfelelő irányba haladjon a *Day of Infamy* evolúciója, de féltő, hogy ez sem lesz elég ahhoz, hogy a játék nagy karri-ert fusson be.

Bár ez attól is függ, hogy mit értünk nagy karrier alatt. A megjelenés óta több mint hetvenezer példány talált gaz-dára, ami egyáltalán nem rossz teljesít-mény, de a *Day of Infamy* kicsit olyan, mint egy tiszttár: nem volt felkészülve a sikerre, és bármennyire is igyekszik, kép-



A legújabb frissítés óta a testrészek le is szakadhatnak a katonákról



A lángszóró brutális pusztításra képes zárt térben



HA TE MONDOD

Jeremy Blum CEO, New World Interactive: „A *Day of Infamy* esetében már nem fogunk motort váltani, a későbbiekben azonban szeretnénk a Source helyett az Unreal Engine 4-et használni.”

A háború hősei

Officer

Képes légicsapást kérni egy adott területre, ehhez azonban szüksége van egy rádióra, amit ő maga nem tud cipelni. Fontos szerepe van a csapat koordinálásában, és bár nagyon kevesen választják, egy jó officer képes egymaga eldönteni egy csatát. Csak egy lehet belőle a csapatban.

Rifleman

Közkatonna, aki egy szál puskával indul a harcba. Általában a közepes távolságot szereti, de akkor sem esik kétségbe, ha esetleg közvetlen közléről kell valakit leteríteni, ha pedig nem találná el a célpontot, a fegyverére szerelt bajonettel is támadhat.

Assault

Ő a gépfegyveres halálosztó, aki általában az elsők közt ront be egy házba, hogy kipucolja onnan az ellenséges erőket. Mivel a fegyverek szinte azonnal ölnek, egy ügyes játékos egyetlen sorozattal akár három-négy embert is ledarálhat.

Engineer

Ő az egyetlen, aki képes magával lángszórót vinni, ezért kifejezetten fontos szerepet tölt be azokon a pályákon, ahol különböző épületek, bunkerek elfoglalása a cél, itt ugyanis egymaga képes leszámolni akár egy teljes osztaggal is. Csapatonként csak egy lehet belőle.

Support

Fegyverarzenálja változatos, azonban bár többen is képesek lennének rá, általában ő cipeli az officer számára nélkülözhetetlen rádiót. Stratégiai fontosságú szerepet tölt be, ezért nem érdemes vele ajtóstul rontani a házba, jobb hátulról figyelni az eseményeket.

Machinegunner

A legkevésbé mobilis karakter, az általa használt géppágyút ugyanis csak letámasztva tudja használni, ilyenkor azonban hatalmas pusztításra képes. A lövések viszont könnyűszerrel leszedik, ezért nem kifejezetten népszerű a játékosok körében.

Sniper

A klasszikus mesterlövész, aki távcsöves puskájával egyetlen jól irányzott lövéssel képes kiiktatni a célpontot. Támadás és védekezés közben is jól használható, a remek pályatervezésnek köszönhetően számos ideális pozíció közül választhat.



CSALÓK KIZÁRVA

A Day of Infamy ugyanazt a BattleEye anticheat-rendszert használja, amit az Arma, a H1Z1 vagy épp a Rainbow Six: Siege. Ez folyamatosan monitorozza a felhasználók gépét, és ha illegális szoftvert észlel a memóriában, azonnal ki is tiltja az adott fiókot, ezzel garantálva a tisztá játékot.

telen megfelelni a hirtelen jött elvárásoknak. Emiatt sok rajongó olyan gyorsan tovább is állt, amilyen lendülettel érkezett, felfelé ívelő pálya helyett pedig csak az idegösszeomlás és a magány vár az ígértes tehetőségre az út végén. Hogy miért mondom ezt? Ha csúcsidőben egyszerre 2-300 játékos online, az már jónak számít, de ha épp egy korábbi vagy későbbi időpontban lépünk be, akkor alig vannak játszótársak. Ez pedig azt jelenti, hogy hiába van számos különböző játékmód, hiába változatosak a pályák, egyszerre legfeljebb négy-öt szerver közül választhatunk (már ha nem akarunk egyedül futká-

rozni a pályán), ami eléggé korlátozó a lehetőségeinket.

AMI JÓ, AZ JÓ

A világháborús hangulat abszolút rendben van, a géppuskafészekből nézve a partot azonnal láttam magam előtt a Ryan közlegény megmentése ominózus jelenetét. A pályatervezés remek, a több szintes épületeknek, utcára néző ablakoknak és eldugott síkátoroknak köszönhetően nemcsak az esztelen rohanásra, hanem az oldalba kerülős gerilla-hadviselésre is van lehetőségünk, ha pedig inkább mesterlövészkednénk, akkor is találunk majd ideális magaslati pozíciót, ahonnan könnyűszerrel megtizedelhetjük az ellenséges csapatokat, akiknek kill cam és mindenféle indikátorok hiányában nem lesz könnyű beazonosítani, hogy honnan jött a lövés.

A fegyverkezelés első osztályú, nagyon kevés játék büszkélkedhet ennyire gyors és pontos játékméchanikával. Nincsenek fölösleges animációk, és bár így a karakterek kívülről nem néznek ki olyan jól, mint a *Battlefield*-ben, amikor tizedmásodperceken múlik az életünk, hálásak leszünk, hogy nem vakarózt meg egy kicsit a karakter, mielőtt a vállához emelte a puskát. Aki játszott az *Insurgency*-vel, az nyilvánvalóan nagyon sok ismerős megoldással találkozik majd. Ugyanúgy vannak karakterosztályok, amelyek

egy része ezúttal is limitálva van (így egy csapatban legfeljebb két mesterlövész lehet), és megtartottak olyan játéktechnikai megoldásokat is, mint hogy hullámokban élendünk újra. Ez azt jelenti, hogy a csapatagok megadott időközönként, egyszerre térnek vissza a harcmezőre, ilyen respawnhullámból azonban csak egy előre megadott mennyiség áll rendelkezésünkre, így ha ez elfogy, akkor elbukjuk a csatát.

LESZ VALAHA ÁTTÖRÉS?

Vannak még kisebb-nagyobb technikai problémák, amiket persze ki lehet javítani, de azért elég zavaróak. Az egyik ilyen például a modellek mérete: rendszeresen beleakadtam olyan ajtóba és egyéb tereptárgyakba, amelyek mellett más játékokban egyébként elfértem volna. Egy másik komoly probléma, hogy a *Day of Infamy* grafikája a béka hátsója alatt van. Nem az a helyzet, hogy kicsit elmarad a AAA címetétől, hanem hogy a játék effektíve ronda. Ez nyilván a motor technikai korlátaiból is adódik, és a hardcore közönség nem feltétlenül fog ezen felakadni, azonban így nagyon nehéz lesz újabb játékosokat bevonni. Ha pedig ez nem sikerül, akkor a *Day of Infamy* örökre egy garázsprojekt marad, amivel ugyanaz a pár tucat ember játszik nap mint nap.

Kaci

A (robot)dinoszauruszok hajnala

HORIZON ZERO DAWN

A TOMHÁBORÚ VAGY HASONLÓ APOKALIPTIKUS ESEMÉNYEK UTÁN ÁLTALÁBAN EGY HALOTT, KOPÁR, MAD MAX-I HANGULATOT ÁRASZTÓ KÉP VILLAN AZ ESZÜNKBE.

A holland Guerrilla Games azonban egészen másként képzeli el az emberi faj jövőjét: rideg kősvatagok és lerombolt városok helyett virágzó trópusi dzsungelben gondolkodnak. Az emberiség nagy része persze eltűnt a süllyesztőben, a maradék néhány százalék pedig törzsekbe verődve próbálja meg túlélni a természet szeszélyeit. A buja környezetet a megmaradt állatok mellett hatalmas robotlénnyel népesítik be. Ezek között vannak veszedelmes ragadozók, de békés növényevők is, akik csordákban legelnek, és a hátukon lévő tartályokban szintetizálnak maguknak üzemanyagot a megevett növényekből. Csodálatos, hol fog tartani a jövőben a technika. Sajnos valamilyen oknál fogva az emberek lemaradtak az utolsó pár száz év fejlődésében, és már megint íjjakkal és mechanikus husán-



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Guerrilla Games**
Platform **PlayStation 4**

Röviden Nyitott világu akció-szerepjáték egy posztapokaliptikus világban, ahol körörszaki fegyverekkel vadászunk robotokra.
Megjelenés **2017. február**
PEGI **16+**

gokkal próbálják megszerezni a túléléshez nélkülözhetetlen kalóriát.

ALOY, A TŰLÉLŐ AMAZON

A nyitott világu akciójáték főszereplője egy vörös hajú lány, Aloy, aki a törzs tagjaihoz hasonlóan remek vadász, és kiválóan kezeli az íjat. Valamilyen rejtélyes oknál fogva a törzse kiteszította, ez a létező legnagyobb büntetés az emberek között. Páriaként tengődik, egyetlen támasza egy másik kiteszített, ő tanította meg mindenre, amire szüksége van a túléléshez. A játék sztoriját az a John Gonzales írta, akinek a *Fallout: New Vegas*, illetve a *Shadow of Mordor* cselekményét is köszönhetjük. A készítőik szerint a történet során szép lassan fény derül arra, hogyan kerültek a vadonba ezek a hatalmas robotbehemótók, miként ért véget az általunk ismert civilizáció, és miért tudnak olyan jól megenni egymással a hús-vér vadállatok és azok robotmegfelei. Az íj és a lándzsa mellett használunk még különféle csapdákat és kötélvetőket is, amelyekkel foglyul ejthetjük az állatokat. Az akciórészek mellett fontos szerep kap a játékban a szerepjátékos rész: a főszereplő folyamatosan fejlődik, újabb és újabb képességekre tesz

szert. A gyarak elnéptelenedése után mindenki rákényszerül, hogy saját maga állítsa elő a fegyvereit és a többi felszerelését. A lány vonzódása a tiltott technológiák iránt még jobban nehezíti a helyzetét, mivel ez tabunak számít a törzsbelen. Létezik azonban egy rituálé, amelynek során próbáknak vetik alá a jelentkezőket, és a győztesnek lehet egy kérése a törzs főnökasszonyához. Aloy helyében mindenki más a számkivetett státusz megszüntetését kérvényezné, de ő megelégszik azzal is, ha elmondják neki, kik voltak a szülei. Lesznek olyan játszható részek, ahol Aloy kislánykorába térünk vissza, ezekből a visszaemlékezőtörödékekből fog végül összeállni a lány élet-története.

BELEKÖSTOLTUNK EGY SZELETKÉBE

A novemberi PlayIT-en a Sony lehetőséget kínált arra, hogy a látogatók kézbe vegyék a játékot (a demó egy hatalmas, 4K-s HDR Sony tévén futott), így mi is megismerkedhettünk kicsit ezzel a világgal, bár a játék meglehetősen kicsiny területen lehetett kipróbálni az alapokat. Egy erdős-ligetes területen vadászhattunk, főként békés növényevők népesítették be a területet, de találkoztunk hatalmas,



VÉLETLENK ÖSSZJÁTEKA

A Horizon szerepjáték is egyben, s mint ilyen, lesznek benne különböző képességek, amiket Aloy elsajátíthat. Három nagy területen fejlődhet: a prowler képességek segítik a lopakodást és a vadászatot, a brave jártasságok fizikai támadásainkat erősítik, míg forager képzettségünk a gyűjtögetés hatékonyságát befolyásolja. Ez is bizonyítja, hogy nincs új a nap alatt, hiszen a Far Cry Primal ősemberei is szinte pontosan ugyanezeket a hasznos tudnivalókat sajátították el a túlélés érdekében. Igaz, amott a robotprogramozásra nem volt szükség.



GameStar
KIPRÓBÁLTUK



Brontosaurus méretű lépegető robottal is. Erre fel kellett kapaszkodni, ami kicsit olyan volt, mint a *Far Cry* játékokban felmenni a tornyokra, azzal a különbséggel, hogy itt a végén átprogramozhattuk a hatalmas mechanikus lényeket. Az ügyességi részek egészen szórakoztatóak voltak, bár az azért kétséges, hogy a kétszázadik ilyen lény megmászása után is élvezni fogjuk.

Aloy animációi nagyon jók; látványosan fut, felszerelése és ruhái szépen lobognak körülötte, bárki tervezte, le a kalappal előtte. Az egyetlen gond menet közben az volt, hogy az a fene nagy szabadság, amire az egész játék épül, nem volt meg. Az alacsonyabb sziklaparkányokra nem lehetett tetszés szerint felmászni, csak oda kapaszkodhattunk fel, ahova a játék amúgy is felengedett volna. Ez a fajta korlátozás kifejezetten rosszul vette ki magát. A gyűjtögetés izgalmát is sikerült lerombolni azzal, hogy az összes vadvirágot és gyógynövényt egy messziről látható jelzőoszlop mutatja meg. Ez meglehetősen kiábrándító, bár kétségtelen, hogy ezzel a módszerrel mindig tele lesz a füvessztyűnk.

Az akciórészek nagyon látványosak, gyorsan hozzá lehet szokni az irányításhoz, bár nekem megvolt az az előnyöm, hogy végigjártam tavasszal a *Far Cry Primal*-t. Noha az belső nézetes játék volt, a *Horizon Zero Dawn*-ban pedig egészen jól lehet gyönyörködni Aloy csípőjében, nehezen lehet letagadni a hasonlóságot köztük. Ebben is lesznek igazi állatok,

amelyek bőréből különféle felszerelési tárgyakat készíthetünk. Mindegyik lényhez más stratégia passzol, másféle típusú nyílveszést kell használni ellene, és máshol vannak a gyenge pontjai.

IGÉRETBŐL VAN ELÉG

Az egész játék sikere azon áll vagy bukik, hogy mennyire tudják benépesíteni, illetve változtatossá tenni ezt a világot a fejlesztők. Azt állítják, nincs gond: hatalmas lesz a bejárható terep; a sarkvidéki részeket a szél, a fagy és a hó uralja majd, de barangolhatunk sivatagban, dzsungelben és mérsékelt égövi síkságon is, ahol a nappalok és éjszakák váltják egymást, és bármikor kitörhet egy komoly vihar. Mindegyik területet más-más állatok és robotok népesítik be. Jól hangzik, meglátjuk, mit sikerül megvalósítaniuk az ígéretek közül az elkövetkező három hónapban. Az előzetesen kiadott videók alapján akár az év egyik legjobb Sony játéka is lehetne a *Horizon*, de a PlayIT-en bemutatott rövid kis demó tanúsága szerint vannak hiányosságai. Rengeteg ismerős játékelemet véltem felfedezni az utóbbi évek kultjátékaiból (*Witcher III*, *Far Cry Primal*, *Shadow of Mordor*, *Rise of the Tomb Raider*), ami talán nem is olyan nagy baj, de azért az igazán nagy sikerhez rengeteg saját ötlet is kell. A legelésző robotok nem tartoznak ebbe a kategóriába.

Mocsy

”AZ EGÉSZ JÁTÉK SIKERE AZON ÁLL, VAGY BUKIK, HOGY MENNYIRE TUDJÁK BENÉPESÍTENI, ILLETVE VÁLTOZATOSSÁ TENNI EZT A VILÁGOT

Hatalmas robotdinoszaurusz lények népesítik be a területet. Egyesek békés növényevők, de vannak vérszomjas ragadozók is. A próbatételek során számos ilyen lényt kell majd legyőznünk



HA TE MONDOD

Mathijs de Jonge producer, Guerrilla Games: „Aloy-t a Trónok harca sorozat vörös hajú vad harcosa, Ygritte inspirálta.”



GERILLAKOMMANDÓ

Ugyan a holland Guerrilla Gamesnek ez az első szerepjátéka, nem kezdők a szakmában. Az ő nevékhöz fűződik a Killzone sorozat, amely már lassan 12 éve erősíti a Sony konzoljait. Az űr-FPS talán nem olyan híres, mint a Microsoft Halo szériája, de azért egészen jó eladásokat produkál. Ráadásul a fejlesztők tudnak jól időzíteni; a mai szemmel nézve átlagosnak mondható Killzone: Shadow Fall a PS4 nyitócíme volt, ennek köszönhetően sikerült belőle közel három hónap alatt kétféle darabot eladni. Nem csoda, hogy a Sony bízik bennük, és lehetőséget kaptak egy akció-szerepjáték elkészítésére.



”A két számkivetett jól megérti egymást, amolyan apa-lánya kapcsolat épül ki közöttük, de ennél azért jóval árnyaltabb a helyzet



”Íjjal és nyilakkal nem sokra megyünk ilyen oszlopszerű lábakkal szemben, szigonykötél meg nincs nálunk ilyen méretben; marad az átprogramozás, ehhez viszont fel kell másznunk a robot tetejére



”A látvány távolról egészen lenyűgöző, kipróbálás közben, közelről azért nem volt ennyire szép a játék, pedig 4K-s, HDR-es tévén szemléltük a vörös amazont

EGY VISSZAUTASÍTHATATLAN AJÁNLAT

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 Ibrá 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 CSALÁDTÓ'L



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



URAGE Soldier
gaming hátizsák
ajánlott fogy. ár 14 990 Ft



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



CASELOGIC Larimer
laptop hátizsák
ajánlott fogy. ár 16 990 Ft

PRÉMIUM IV. 34 990 FT

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

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



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

A játékokról és az akcióról bővebben a gamestar.hu/elfizetes2017 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 címed 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
KORT

case
LOGIC

hama
THE SMART SOLUTION

SPEEDLINK

Skullcandy

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 24 WATCH DOGS 2
- 28 DISHONORED 2
- 32 TYRANNY
- 36 ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION
- 38 PLANET COASTER: SIMULATION EVOLVED
- 40 TOM CLANCY'S THE DIVISION: SURVIVAL
- 42 WORLD OF FINAL FANTASY
- 44 MANUAL SAMUEL
- 45 SMALL RADIOS BIG TELEVISIONS
- 46 CANDLE
- 47 SILENCE
- 48 OWLBOY
- 49 YESTERDAY ORIGINS
- 50 FOOTBALL MANAGER 2017
- 51 SUPER MARIO MAKER FOR 3DS
- 52 JUST DANCE 2017
- 53 JUST SING
- 54 BATMAN: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 3: NEW WORLD ORDER
- 55 BATMAN: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 4: GUARDIAN OF GOTHAM
- 56 DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION
- 58 ENDLESS LEGENDS: TEMPEST
- 59 EMBER
- 60 SHIPS 17
- 61 DEMOLISH & BUILD COMPANY 17
- 62 MONSTER HUNTER GENERATIONS
- 63 SLAIN: BACK FROM HELL
- 64 LASTFIGHT
- 66 XENORAID
- 67 140
- 68 DARK SOULS III: ASHES OF ARIANDEL
- 68 TOTAL WAR: WARHAMMER - THE KING & THE WARLORD
- 69 MOTO RACER 4
- 70 BATMAN ARKHAM VR
- 70 SPORTSBAR VR
- 71 CARNIVAL GAMES VR
- 71 THUMPER
- 72 EAGLE FLIGHT
- 73 ROBINSON: THE JOURNEY
- 74 ASPHALT XTREME
- 74 DC LEGENDS
- 76 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Frissítések telepítése.
Kérjük, ne kapcsolja ki a gépet

WATCH DOGS 2

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Okos telefonok, okos városok, okos hackerek és buta emberek. Új városban és új szereplőkkel folytatódik a Watch Dogs.
PEGI 18+

San Francisco sokkal színesebb, mint Chicago volt



A WATCH DOGS 2 LEG-NAGYOBB SZERENCSEJE, HOGY NEM A WATCH DOGS 1.

A Ubisoft két évvel ezelőtti nagy dobása már az első trailerével elindult a lejtőn, és félelmet – vagy erkölcsöt – nem ismerve gurult lefelé a megjelenésig. Ez persze egy kicsit igazságtalan, hiszen a Ubisoft Montreal nem önként húzta magát karóba, hanem nagyrészt a nem túl ideális körülményeknek köszönhetően, hogy a játék ennyire félrecsúszott. A generációváltás közepén az új konzolokkal szemben állított irreális elvárások és a Ubisoft szokásosan jól működő marketinggépzepe közé szorulva a *Watch Dogs* akkor sem lehetett volna jó játék, ha egy jó játék lett volna. Szomorú voltam, és igyekeztem nagyon pozitívan hozzáállni, hiszen minden hibája ellenére tele volt szuper ötletekkel és újszerű játékmechanizmusokkal, és én mindig nagyon tudtam értékelni, amikor egy nagy cégnek van annyi vér a pucájában, hogy még a jelenlegi piacon is elő mer jönni egy új IP-vel. Őszintén szólva egy kicsit túl is pontoztam. Azt reméltem, hogy a *Watch Dogs* egy olyan béta volt, mint annak ide-

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

Instant klasszikusok. Kiemelkednek a tömegből, megérik az árakat, 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.

Gameception

A Ubisoft marketingesei izgága kis umpalumpák, akik néha bizony betárlálnak. A Watch Dogs 2 egyik titkos mellékületésében például elrejtettek teaser trailert, amelyről később kiderült, hogy egy valódi játékhoz tartozik. Egyelőre csak annyit tudunk, hogy egy sci-fi játék lesz, és Pioneer munkacímén fut.



jén az *Assassin's Creed*; egy bátor új próbálkozás, amely nem akkora bukás, hogy azonnal temetni kellene miatta a franchise-t, hanem inkább egy rosszul kidolgozott jó koncepció, amit kis odafigyeléssel még lehet csiszolgatni a folytatásra. Az *AC* esetében ez meglehetősen jól sült el, mert az újságírók és a játékosok visszajelzéseit figyelembe véve készült második rész – és persze a *Brotherhood* – továbbra is toronymagasan a legjobban a szériában. Ott javítottak, ahol kellett, és nem félték kuzádni a nem működő koncepciót. Ezen a gondolatmeneten továbbavickélva a *Watch Dogs 2*-nek kifejezetten könnyű dolga kellene hogy legyen, mert az első rész megjelenése után

még az is caps lockkal üvöltötte bele a véleményét az éterbe, aki csak tízpercnyi let's play-t látott a játékból. A nagy kérdés most az, hogy a Ubisoft képes-e kihozni a maximumot saját disztópiájából, vagy egész egyszerűen feladja a vergődést, bólint a piacnak, és hozza az ilyenkor szokásos biztonsági játékot.

AIDENTŐL KELETRE

Az első és talán legfontosabb tanulság, amit sikerült a Ubisoft Montrealnak levonnia a *Watch Dogs*ból, hogy egy kétdimenziós faékre nem könnyű felhúzni egy történetet, nem beszélve egy komplett játékról. Aiden Pearce a *Watch Dogs* Bombadil Tomája egyszerű lélek, aki annyira felejthető, hogy igazából bárkivel helyettesíthették volna. Mentségére szolgáljon, hogy a Hallmark délelőtti műsorsávján futó krimiből kiragadott történetet feltehetően még Amy Hennig Nathan Drake-je sem tudta volna megmenteni. A fejlesztők is érezték, hogy ez bizony nincs rendben, viszont ahelyett, hogy ezt a sötét jövőképet megpróbálták volna egy koherensebb történetben összefoglalni, és jobban megírt karakterek szemén keresztül elmesélni, inkább egy félkomoly viccet csináltak belőle. Pedig meg sem kellett volna erőltetniük magukat, lett volna miből meríteni. A Ubisoft máshogy döntött, nem akartak egy nehezebben emészthető, összetettebb történettel kockáztatni, mert az értelemszerűen sokkal több ponton bukhat el, mint egy digitális szatíra. Az a helyzet, hogy jól döntöttek.

Marcus Holloway sokkal színesebb karakter, mint amilyen Aiden volt; még annak ellenére is háromdimenziósabb, hogy kizárólag kliékben kommunikál. Viszont legalább van személyisége. Marcus egy kifejezetten szerethető karakter, pedig az indokolatlanul laza, táncikáló-szelfiző kirakathacker nem az az archetípus, akinek könnyedén bele tudnék bújni a bőrébe. Ugyanakkor egy kedves, intelligens fiatal srác, aki tökéletesen passzol a játék alaphangulatához, és akit remekül egészít ki az őt körülvevő dedseces banda. Marcus egyedül egy kicsit túl tömény is lenne, viszont a vele állandó kapcsolatban lévő hacker csapat sokkal szerethetőbbé teszi őt és a többi kiberhipszert is. A játék végére még a Daft Punk-maszkos lényt és a latteszürcsölő művészlányt sem gyűlöltem szívből, sőt igazából az egész bagázst sikerült a szívembe zárom. Ezekkel a karakterekkel a Ubisoft egy könnyedebb atmoszférát teremtett, amelyben ugyan nehezebb elmesélni egy igazán komoly történetet, viszont ezt a világot könnyebb megtölteni vicces küldetésekkel, easter eggekkel és

olyan apró kikacsintásokkal, amelyekről a mai fiatalok sikítva mutogatnak a képernyőre.

WATCH_DOGS_FINAL_FINAL_2.0

Tudom, hogy az előbbi mondattal egy banyatanknyira vagyok a budapesti tömegközlekedés random nyugdíjasától, de nem tudom eléggé hangsúlyozni, hogy mennyire távol is áll tőlem az, hogy különböző nevezetes helyeken készített szelfikkel szerezzek követőket. Meh. A *Watch Dogs 2*-nek nagyon jól áll ez a lazaság, de néha azért egy kicsit túltolja, és érződik rajta az izzadságszag. Tudod, mint azon a Facebook-ismerősödmön, aki kizárólag emotikonokkal kommunikál, és számára minden „kappa”, „lol” vagy éppen „öemdzsf”. (Ha nem tudod, melyik ismerősödmönre gondoltam, akkor sajnós te vagy az.)

A *Watch Dogs 2* története sokkal érdekesebb és szórakoztatóbb, mint az első részé volt, de sajnós a gyermekbetegségekből azért átmentett egy párat. A Ubisoft írói kényesen kerülnek azokat a helyzeteket, amelyek során mélységeiben mutathatnák be a karaktereiket, viszont azt meg kell hagyni, hogy a köztük kialakuló barátságot hibátlanul tálalták. Sokkal fájóbb viszont, hogy az elődjéhez hasonlóan a *Watch Dogs 2* a világgért sem válaszolná meg az azokat az egyébként nagyon izgalmas és félelmetes kérdéseket, amelyeket a disztópiája felvet. Most sem bonyolították túl a dolgot, na.

Adott ugye a ctOS 2.0, a Chicigo okosvárosát is irányító rendszer továbbfejlesztett változata, amely még az elődjénél is sokkal több információt tárol a polgárokról. Ezt a rengeteg adatot természetesen a nagy cégek vásárolják fel, majd lehetőségeikhez mérten vissza is élnek vele. Ebben a világban egy nyitott könyv vagy; a biztosítók már az előtt mindent tudnak rólad, hogy belépnél az ajtón, online beszélgetéseidről a bön-gészési előzményeidig (bizony) semmi sem titok, illetve a rendőrség rendszerében már akkor is nemkívánatos egyébként vagy számon tartva, ha az életviteled egy kicsit is erre utal – vagy valakinek érdekében áll ezt állítani rólad. Ez utóbbi verte ki a biztosítékokat hősiünknel.

A játék első küldetése lényegében Marcus beavatószerartása az DedSecbe. A ctOS-t fejlesztő Blume igazságtalanul „magas kockázati tényezőként” tartotta számon, ezért be kell törnie a ctOS egyik szerverparkjába, hogy törölje magát a rendszerből és tisztázza a nevét. Így belegondolva, nem is tévedtek olyan nagyot, mert a küldetés után a főhadiszállás felé menet két ártatlan járókelőt és egy kisvárosnyi rendőrt gázoltam halálra, majd raboltam ki a hullájukat. Persze lehet, hogy csak én vagyok túl szigorú. Mindegy. A lényeg, hogy Marcus csatlakozik a DedSechez, egy Anonymus-szerű lázadó hac-



A UBISOFT MONTREAL VÉGRE KEZDI MEGTALÁLNI A MENNYISÉG ÉS A MINŐSÉG KÖZTI ÉRZÉKENY EGYENSÜLYT

AZ ELSŐ ÉS TALÁN LEGFONTOSABB TANULSÁG, AMIT SIKERÜLT A UBISOFT MONTREALNAK LEVONNI A WATCH DOGSBÓL, HOGY EGY KÉTDIMENZIÓS FAÉKRE NEM KÖNNYŰ FELHÚZNI EGY TÖRTÉNETET, NEM BESZÉLVE EGY KOMPLETT JÁTÉKRÓL

kercsapathoz, akiknek az egyetlen céljuk, hogy beintsenek a korrupt rendszernek, és helyyissák a társadalom szemét. Ezzel már önmagában is meglehetősen könnyű együtt érezni, de a hipszter szabadságharc állomásait kifejezetten könnyen emészthető módon találja a Ubisoft.

HIPSZTERFALVA

San Francisco egy ugyanolyan jól megépített digitális homokozó, mint amit a Ubisofttól már megszokhattunk. Amennyire én ezt egy látogatás alapján meg tudom ítélni, a *Watch Dogs 2* San Franciscója remekül visszaadja a város eredeti hangulatát; a kötelező látványosságok mellett még arra is figyeltek, hogy az NPC-k „személyisége” is valamelyest tükrözze a valódi lakosságot. Ez innen a west balkánról elég kicsi dolognak tűnhet, viszont elképesztő mennyiségű meló mehetett bele, ami tiszteletet érdemel.

Ami viszont sokkal fontosabb: a Ubisoft Montreal végre kezdi megtalálni a mennyiség és a minőség közti érzékeny egyensúlyt. A *Watch Dogs 2* küldetésrendszere sokkal átláthatóbb és koherensebb a korábbi játékok kóaszához képest, illetve a nyitott világot már nem – vagy legalábbis kevésbé – pakolták tele felesleges gyűjtögethető izékkal. Ettől függetlenül a játék tele van tennivalóval, csak annyi a különbség, hogy

ezeknek a nagy részét élvezi is az ember, vagy legalább van értelme.

A fő küldetéseszáll állomásai logikusan követik egymást, ráadásul a fejlesztők kisebb egységekre osztották őket, ami narratív szempontból is jó, hiszen több helyet hagy a történet kibontására, ugyanakkor változatosabbá teszi a játékmenetet. A sztörimisziók a Blume körül egyre kuszábbá váló összeesküvés-elmélet szálait bontogatják, lerántva a leplet a Nudle (Google), az !Nvite (Facebook) vagy éppen a New Dawn (Scientológia) korrupt ügyeiről. Ez a küldetésorozat néha már egy kicsit kiverte a gyíkembero méteremet, viszont jól passzol a játék hangulatához, közelebb hozza a valósághoz az eseményeket és ad a történetnek egy belátható keretet. A mellékküldetések is hasonló módon épülnek fel, és a legtöbb ugyanolyan szerves része a világnak, mintha csak a főszálhoz tartoznának, pusztán egy kicsit rövidebbek, és persze emiatt kevesebb követőt is adnak. Na, igen, a követők. A játékban nem tapasztalati pontokat gyűjtünk, hanem „rajongókat”, akik nemcsak egyre nagyobb nyilvánosságot jelentenek számunkra, hanem minden egyes ember gyarapítja bothadseregünket is, ezzel növelve DedSec rendszerének erejét. A küldetések nagy részében Marcusnak be kell törnie egy szigorúan őrzött területre, hogy feltörjön egy rendszert

vagy ellopjon valamilyen fontos adatot. A változatosságot tehát nem feltétlenül maga az adott feladat sokszínűsége, hanem a kifejezetten okos pályadízájn, illetve az egyre gyarapodó különleges képességeinkre és eszközeinkre építő játékméchanizmusok garantálják.

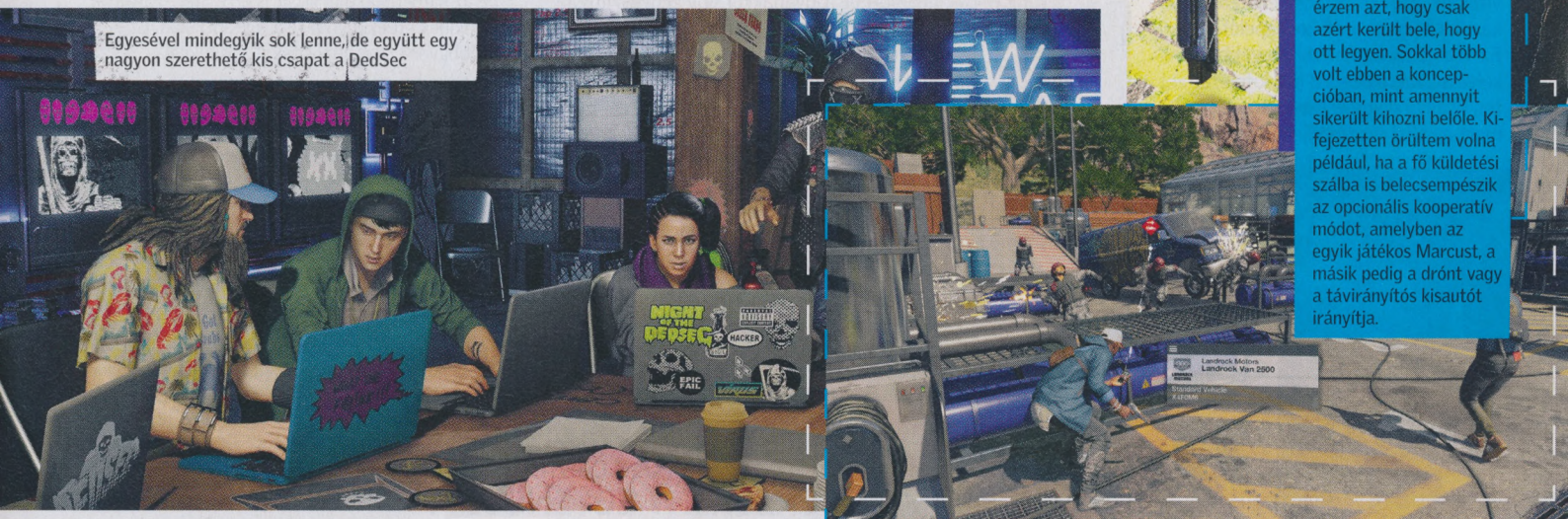
AIDEN 2.0

Aidenhez hasonlóan Marcus is a telefonjával kényszeríti térdre a várost; egyetlen gombnyomással hackel meg bankszámlákat, robbant fel bármit, kapcsol ki biztonsági rendszereket, veszi át az irányítást különböző járművek felett vagy épp hívja rá a zsarukat valakire. Ez a játékméchanizmus már a *Watch Dogs*ban is kifejezetten jól működött, úgyhogy a fejlesztőknek csak hozzá kellett igazítaniuk az új világrendhez. A legfontosabb újítás, amely alapjaiban változtatja meg a játékmenetet, két kis eszköz: egy drón és egy távirányítós kisautó. A drónt nagyrészt csak felderítésre vagy figyelemelterelésre lehet használni, de a kisautó például fizikai interakcióra is képes, úgyhogy Marcusnak sokszor csak annyi dolga volt, hogy ne vegyék észre. Mintha a montreali srácok csak a *GTA V* hasonló rendszerét fejlesztették volna tovább, hiszen ezek az eszközök lényegében karakterek, amelyek között bármikor váltogathatunk. Ez a rendszer a lopakodós játékmé-

Multiplayer

A *Watch Dogs 2*-ben kompetitív és kooperatív többjátékos mód is van, habár az előbbi még a játék megjelenése után sem működött. A coop rész viszont kifejezetten szórakoztató, főleg ha az ember talál egy társat, akivel jól együtt tud dolgozni. A több emberes küldetések mókásak, de az egész játékban egyedül ezen a részen érzem azt, hogy csak azért került bele, hogy ott legyen. Sokkal több volt ebben a koncepcióban, mint amennyit sikerült kihozni belőle. Kifejezetten örültem volna például, ha a fő küldetési számba is belecsempészik az opcionális kooperatív módot, amelyben az egyik játékos Marcusot, a másik pedig a drónt vagy a távirányítós kisautót irányítja.

Egyesével mindegyik sok lenne, de együtt egy nagyon szerethető kis csapat a DedSec





A küldetések nagy részében többet irányítottam a kis kutyüimet, mint Marcust



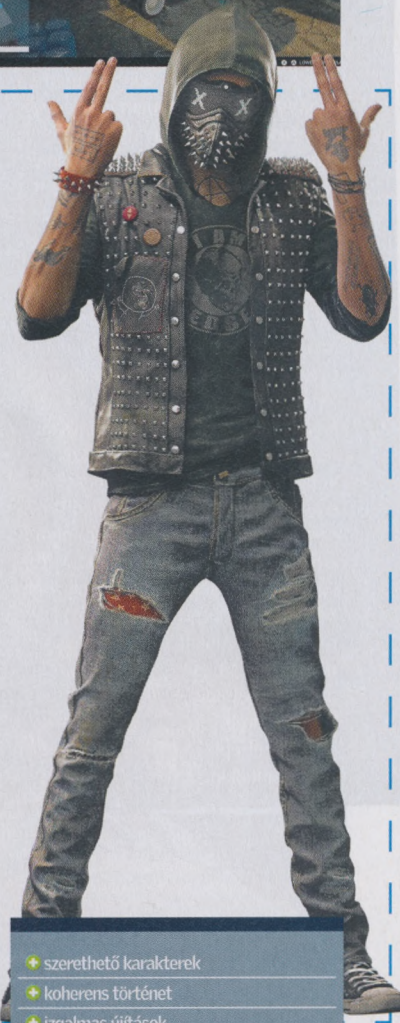
net gerince, ami akár tökéletes is lehetne, ha a mesterséges intelligencia nem lenne egyszerre zavaróan kiszámítható és idegesítően buta. Ha véletlenül meglát valaki, akkor nyolc emelt nyi ór szalad az arcodba, és gyakran esélyed sincs elmenekülni. Amikor már negyedszerre buksz el egy küldetést valami hasonló miatt (és a nem túl megbocsátó checkpoint-rendszer miatt előről kezd az egész), két lehetőség van: kihasználod az MI egyszerűségét és egy sarokban kivárod, hogy elmúljon a veszély, vagy előkapod 3D-nyomatott aknavetődet, és kiirtasz egy plázányi embert. Az előbbi lényegében egy legális csalás, utóbbi pedig a lehető legkevésbé sem illik Marcus személyiségéhez. Mindkettő rossz megoldás, és mindkettő elkerülhető lenne, ha egy alapvetően lopakodásra kihegyezett játék legfontosabb mechanizmusa megfelelően működne. Az esetek nagy részében szerencsére azért ki tud jönni jól a lépés, és a három „karaktert” együtt irányítva úgy lehet megoldani az adott feladatot, ahogy azt a játékos – és valószínűleg a fejlesztő is – elképzelte.

PRESS CONTINUE

A *Watch Dogs 2* egy szignifikáns előrelépés, és nemcsak a sorozat, hanem a stúdió többi open world já-

téka szempontjából is. Nagyon lát-szik rajta, hogy a Ubisoft odafigyelt a visszajelzésekre, és ez már önmagában is több, mint amennyit a legtöbb franchisefejlesztőtől el lehet mondani. Csak azokat a játékmec-hanizmusokat és karaktereket mentet-ték át az előző epizódból, amelyek valóban működnek, a legtöbb újítás azért született, hogy színesítse a já-tékmenetet, nem pedig azért, hogy többnek tűnjön, és a fejlesztők tényleg csak ott nyúltak hozzá az alapokhoz, ahol mindenképpen szükség volt rá. A Ubisoft Reflections például csodát művelt a vezetéssel, olyannyira, hogy a kis játékbeli telefonban egy külön Uber-szerű applikációt is szenteltek neki a fejlesztők. Véletlenül pont *Driver San Francisco*-nak hívják. A *Watch Dogs 2* nem egy hibátlan játék. Még csak nem is a legjobb open world játék, ami kigurult a fejlesztő garázsából. Viszont érződik rajta a törődés, és elérte a célját. Nagyon örülök, hogy a Ubisoftnak már nem azon kell gondolkodnia, hogy hogyan is menthetné meg új sorozatát, hanem hogy mivel tehetné még teljesebbé az élményt.

daev



- ✓ szerethető karakterek
- ✓ koherens történet
- ✓ izgalmas újítások
- ✗ a mesterséges intelligencia
- ✗ a lopakodós játékmenet hiányosságai

DAEV
Nem egy instant klasszikus, de mindenképpen előrelépés.

89



HA TE MONDOD

Dominic Guay producer, Ubisoft Montreal: „Igyekeztünk olyan jelenkori eseményekből ihletet meríteni, amelyek szorosan kapcsolódnak a játék témájához.”

Orgyilkos Bt.

DISHONORED 2

NÉGY ÉVE MÁR ANNAK, HOGY ÚJ KEDVENC-RE LELTEK A LOPAKODÓS JÁTÉKOK SZERELMESEI CORVO ATTANO SZEMÉLYÉBEN.

A *Dishonored* testőrből lett orgyilkosa olyan meghatározó karakterekkel került egy társaságba, mint Solid Snake (*Metal Gear Solid*), a 47-es (*Hitman*), JC Denton és Adam Jensen (*Deus Ex*), Rikimaru és Ayame (*Tenchu*), Sam Fisher (*Splinter Cell*) vagy Garrett (*Thief*). De az említett alkotást nemcsak az tette különlegessé, hogy művészi szintre emelte a kreatív gyilkolást, hanem más egyebek mellett az is, hogy gyakorlatilag szabad kezét adott a játékosnak. Noha a cselekmény helyszíne egyetlen városra korlátozódott, az Arcane Studios rengeteg energiát fordított a szigetek történelmének, szokás- és hiedelemvilágának kidolgozására. A játékbeli könyveket olvasva sokan ábrándoztunk arról, hogy vajon milyen izgalmas kalandokba keveredhetnénk Dunwall falain kívül, és azt kívántuk, bárcsak legalább egyszer megadhatna az életben, hogy közvetlen közelről megszemlélhessünk egy leviatánt. (Értelemszerűen természetesen környezetében, nem pedig egy feldolgozóüzemben, ahol az utolsó csepp bálnaolajat is kisajtoltják ebből a fenséges teremtményből.) Ha minden vágyunkat nem is teljesítette a stúdió, néhány hétvége erejéig ismét elrepi-tett bennünket

kedvenc steampunk homokozónkba, amely már a viszontlátás első pillanatától kezdve megnyugtatóan ismerős volt.

DÉJÁ VU

Dunwall és a birodalom egésze a megboldogult császárnő halálának 15. évfordulójára készül, amikor a semmiből előkerül egy állítólagos rokon, hogy magának követelje a trónt. Delilah, aki még a *The Brigmore Witches* sztori-DLC-ben keresztelte Daud útját, alaposan felkészült a puccsra. Boszorkánynővérei mellett a magáénak tudhatja Serkonos hercege, egy zseniális feltaláló és egy kegyetlen sorozatgyilkos, valamint a korrump dunwalli őrsgő számos tagjának támogatását. A mindössze néhány perc alatt lezajló puccs alatt választanunk kell, hogy Corvo vagy inkább a hatalmától megfosztott Emily bőrébe bújva töltenék el a fináléig tartó tíz-húsz-harmincórás utat. Bár-hogy is döntünk, az első részre kísértetiesen emlékeztető szituációban találjuk magunkat, azaz úgy kell bosszút állnunk és visszaszereznünk azt, amit elvettek tőlünk, hogy közben minden egyenruhás a skalpunkat akarja. És mit ad a Kívülről, a megoldás is hasonló: egyenként kiiktatjuk a képletből Delilah legfontosabb szövetségeseit, mielőtt vele akasztanánk tengelyt. Ebből fakadóan a cselekmény kezdettől fogva tisztán kivehető irányba tart, és teljességgel nélkülözi a meglepő fordulatokat, irányváltásokat, valamint az egyszerű lelkek összezavarására alkalmas varga-

betűket. Igazán sajnálatos, hogy az írók nem mertek kimozdulni az előd árnyékából, de még a biztonságos komfortzónán belül sem vállalkoztak óvatos kísérletezésre. Az viszont a javukra szól, hogy jelentős mértékben gyarapították a játék világának legendáriumát, így aki fogékony az ilyesmire, rengeteg apró részletet hámozhat ki a könyveket, leveleket, naplótöredékeket olvasgatva és a hangfelvételeket lejátszva.

A KIRÁLYI VÉDELMEZŐ

A jellegzetes álarcot viselő férfit minden korábbinál alaposabban megismerhetjük, mert végre hátrahagyta a szótlán, sótlan protagonisták táborát. Túlzás volna azt állítani, hogy mostantól fogva be nem áll a szája, de tisztességesen végignarrálja a fejezeteket összekötő átvezetőket, és nem megy el szó nélkül az érdekesebb jelenetek mellett. Kommentárjai felfedik múltját, hogy miként vált a karnacai aréna bajnokává, majd Jessamine testőrévé és szeretőjévé. Ami pedig a képességeit illeti, azok egy fikarcnyit sem tompultak az évek során. Még mindig páratlanul ügyes vívó, jól kezeli a pisztolyt és a számszerjárt, tudja, mikor kell gránátot és aknát használni, illetve mikor érkezik el az ideje annak, hogy eljen a Kívülrőlől kapott hatalmával. (Megjegyzem, akár vissza is utasíthatjuk az ajánlatát, hogy aztán mindenféle bűvésztükk nélkül próbáljunk boldogulni.) Ezeket a halandók szemében varázslatnak tűnő erőket a bonecharm crafting kivételé-

INFO

Kiadó Bethesda Softworks
Fejlesztő Arkane Studios
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Az utóbbi évek egyik legjobb lopakodós akciójátékának folytatásában már két, eltérő képességekkel rendelkező főhős közül választhatunk.
PEGI 18+





A Dust Districten néhány percenként erős szellőkések söpörnek végig, amelyek olyan porvihart kavarnak, hogy az orrunkig sem látunk

vel már mind használhattuk az első részben. A teleportáláshoz hasonlítható blink, az időhajlítás és -megállítás, a testmegszállás, a patkányidézés és a többi is apróbb módosításokon esett át. A legtöbb esetben továbbgondolták az adott képességet, és úgy alakították őket, hogy egy-egy újabb réteggel járuljanak hozzá a játék stratégiai mélységéhez.

CSÁSZÁRI FELSÉG

Míg Corvót a visszatérő játékosok régi ismerősként üdvözlik, addig a kevésbé érdekes személyiség benyomását keltő Emily számukra is megfejtésre váró talány. Természetfeletti hatalmuk megtestesülései gyökeresen eltérnek egymástól, ezért a két karakter igencsak különböző megközelítést igényel a játékos részéről, még akkor is, ha a feketepeciacon bővíthető és fejleszthető fegyverzenéljük, valamint fizikai adottságaik és egyéb képességeik egy töről fakadnak.

Emily elsőként a far reachet sajátítja el. Az afféle mágikus csáklya megkapaszkodik a kiszemelt tereptárgy-

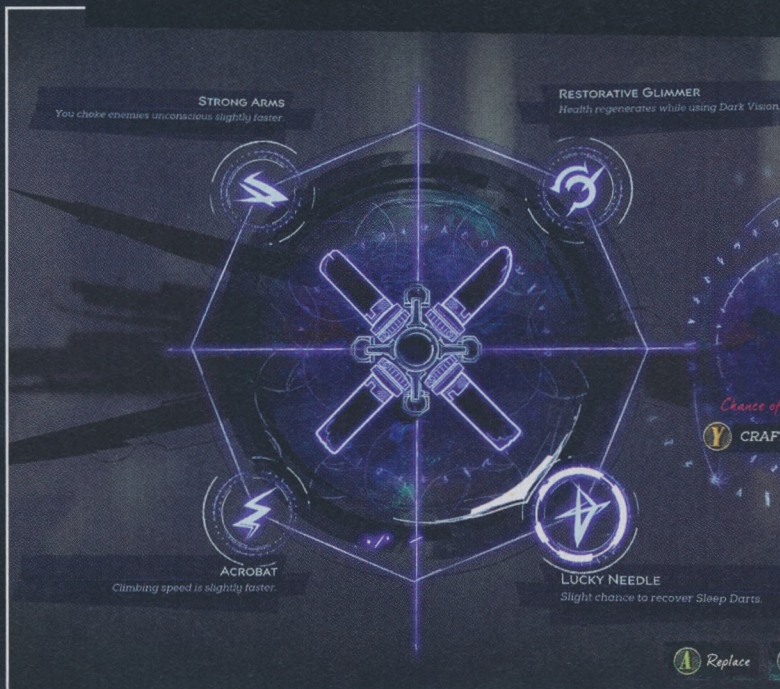
ban, amihez hősönök villámgyorsan odahúzza magát, így viszonylag gyorsan és észrevétlenül közlekedhet nehezen elérhető helyeken is. Továbbfejlesztve távolról is összeszedhetjük vele a lootot, illetve magunkhoz ránthatjuk ellenfeleinket. Szintén említésre méltó a domino, amellyel mentális összeköttetést létesítünk több élőlény között, aminek köszönhetően mindannyian ugyanazt az élményt élik át. Ha tehát összekapcsolok három őrt, majd az egyiknek golyót ereszték a fejébe, a másik kettő is belehal a traumába. Majdnem ugyanilyen gyakran használtam a mesmerise képességet, hogy rövid időre elbájlhassam gyanútlan ellenfeleimet. Aztán persze ott van még a shadow walk, amelynek révén árnyékalakot öltöttem, úgy közelítettem meg és végeztem ki az öröket. (Ha még nem említettem volna, Corvóval low chaos, azaz kíméletes stílusban játszottam, míg Emilyvel leveztettem a feszültséget a rossziúknak.) A végére hagytam a doppelgängert, azaz a hasonmás megidézésének képességét. Ezek az ál-Emily tudnak harcolni, és

akár egy nagyobb ellenséges csoportot is elfoglalhatnak, miközben mi már rég messze járunk.

AZ Ő VESZTÜK A MI ÖRÖMÜNK

Tekintve, hogy a játékmélet alapjai érintetlenek maradtak, ez alkalommal is rajtunk áll, mekkora felfordulást okozunk, fakasztunk-e egyáltalán vért, illetve miként használjuk fel a rendelkezésünkre bocsátott eszközöket. Biztos vagyok benne, hogy még távolról sem jöttem rá az összes lehetséges kombinációra. Már csak azért sem, mert az erőszakmentes megoldások híve vagyok, és csupán a teszt kedvéért végeztem össze a kezem. Ezért is örülök annak, hogy a magasból végrehajtott, meglepetésszerű támadás vagy a vívás sem kell hogy feltétlenül a másik fél halálával érjen véget.

Kirin Jindosh madárcsőrös, négykarú óraműkatonái felett viszont nem hullattam könnyeket, legfeljebb fa- és fémszilánkok, rugók és fogaskerekek maradtak utánuk, miután kezelésbe vettem őket. Célszerű a magasból rájuk támadni, és az első csapással le-



Csináld magad

Szemben az első résszel, amelyben csupán a megtalált rúnákra és csontfaragványokra támaszkodhattunk, most akár el is sajátíthatjuk a faragás képességét. Hogy ne boruljon fel a játékegyensúly, a tervezők keretek közé szorítottak bennünket, és bizony nem árt kétszer is meggondolni, hogy rááldozunk-e tizenegynéhányat a kínkeservesen összegyűjtött rúnáinkból, hogy ne csak belekontárkodjunk a szakmába, hanem végül egyenesen a mesterévé váljunk.

A faragványok két összetevőből épülnek fel. Egyrészt szükségünk lesz meghatározott mennyiségű alapanyagra (tekintélyes mennyiségű nyers bálnacsontot találhatunk, ha nyitott szemmel járunk), másrészt pedig minden egyes tulajdonság megismeréséért, amellyel felruházhatjuk kezünk munkáját, fel kell áldoznunk egy, már meglévő relikviát. Szerencsére a művelet melléktermékeként a továbbiakban szabadon felhasználható bálnacsonthoz is hozzájutunk. Megfelelő jártasságra szert téve két, három, de akár négy különböző bónuszt nyújtó relikviát is készíthetünk, miközben minimalizáljuk annak esélyét, hogy valamilyen kártékony hatás társuljon hozzá. Azt sem árt tudni, hogy az ún. fekete csontfaragványokat, illetve azokat, amelyeken rontás van, nem tudjuk szétszedni.

Habár Karnacát nem fenyegeti patkányinvázió, szinte mindig akad pár rágcsáló, amelynek Corvo beleköltözhet a testébe. De meg is idézhet egy hordát, hogy végezzen ellenfeivel



HA TE MONDOD

Stephen Russel szinkronszínész: „Apaként magam is átérzem Corvo érzelmeit. Senki sem lehet elszántabb a szülőnél, akinek veszélyben van a gyermeke.”

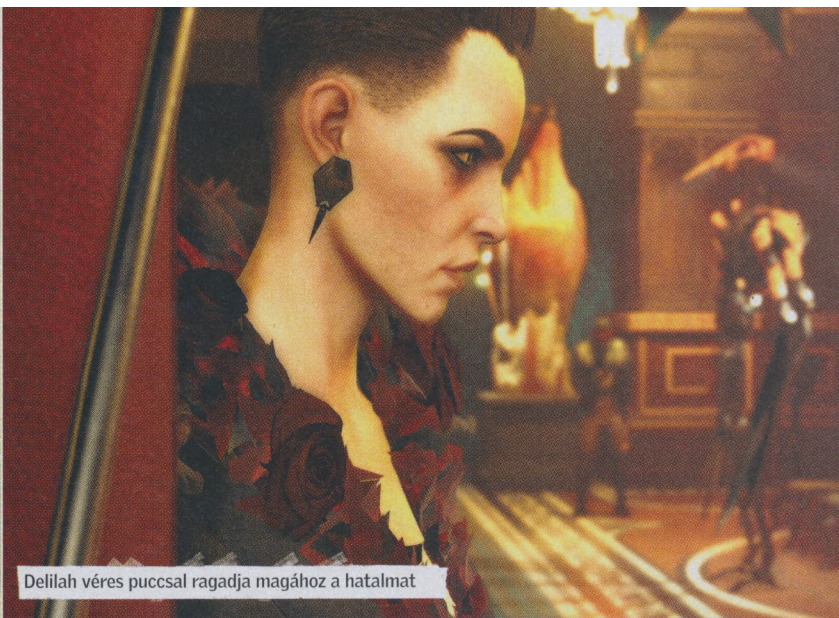
szedni a fejüket, hogy utána a második rohammal ki tudjuk végezni őket. Az az igazság, hogy a kelletténél jobban tartottam tőlük, míg a boszorkányokat alábecsültem. Ők nem riadnak vissza a miénkhez hasonló mocskos trükköktől, és egészen lehetetlen helyeken képesek időzni, például a csillárokon ücsörögve, jóval a fejünk felett. Élő és mágikus kutyák, dühödt rajokban támadó vérlegyek, lárvakeltetőként funkcionáló fertőzőtek, mágiával életre keltett növények, bandákba tömörülő zsványok, valási fanatikusok és különféle biztonsági rendszerek is borsot törhetnek az orrunk alá, de az esetek túlnyomó többségében egyenruhás városőrökkel gyűlik meg a bajunk. Öröm volt látni, hogy ők is hibázhatnak, ha váratlan szituációval találják szembe magukat. Bár tény, hogy csetlés-botlásuk esetenként burleszkbe illő, egy alkalommal szemtanúja voltam annak, amint egy ártatlan civil végzálásában túl messzire merészkedtek: konkrétan nekikasztották a villámfalnak, amit szerencsétlen flótás nem élhetett túl. Egy ko-

rábbi mentett állást visszatöltve megpróbáltam megmenteni az életét, de nem akartam felfedni magam, és mivel alig néhány perccel korábban szálltam partra Karnacában, nem is igazán rendelkeztem olyan erővel, amelyek lehetővé tették volna, hogy pár másodperc leforgása alatt bárhogy máshogy ártalmatlanítsam őket, mint néhány jól irányzott pisztolylövéssel. Inkább leállítottam a villámfalat árammal ellátó szélkereket, ami nem várt következményekkel járt. A megtisztított civilnek semmi baja sem lett azon túl, hogy a tomporára esett, majd az örök megrokknyódását kihasználva gyorsan összeszedte magát és eliszkolt. Erre az egyik egyenruhás utánairamodott, míg a másik megpróbálta lelőni. Csakhogy a golyó célt tévesztett, egy nagyobb halom fagerenda támasztékát sikerült eltalálnia, minek következtében az egész hóbelevanc a fiatalembert üldöző városőr nyakába borult, agyonnyomva őt. Direkt többször is nekifutottam a mentőakciónak, hogy kiderítsem, szkriptelt jelenetbe sikerült-e belefutnom, de meg-

győződhettem róla, hogy csupán a véletlenek összjátéka folytán alakult ki a döbbenetes végeredmény.

KARNACA, TE CSODÁSI

Nem sokkal azután, hogy a Dreadful Whale fedélzetén magunk mögött hagytuk az erősen iparosodott Dunwallt, megérkezünk a festői szépségű kikötővárosba. Karnacában élénkebb színek és tisztább levegő fogad annak ellenére is, hogy a Dust Districten időnként porvihar söpör végig. Mivel a magukat néhány házba bevackoló vérlegyek inváziója korántsem olyan elterjedt és fenyegető, mint a járvány volt az első részben, sokkal több civil NPC végzi a dolgát városzerte. A végeredmény még így sem mérhető teszem azt a GTA V-ben tapasztalt nyüzsgéshez, de határozottan hal- és életszagúbb. Az általunk felkeresett városrészek különböznek egymástól, de az igazán egyedi kulisszákat a küldetéseknek otthont adó helyszíneken érdemes keresni. Közülük is kiemelkedik a feltaláló otthona a maga mozgatható válaszfalaival, süllyeszthető plat-



Orgyilkos-gyorstalpaló

Fosztogass!

Mintegy tucatnyi, zárt páncél-szekrény található Dunwallban és Karnacában. Szerencsére az ezeket nyitó számkombinációkat az esetek túlnyomó többségében a széfek közelében rejtették el. Érdemes alaposan körülnézni, a megoldás egy asztalfiókban, egy festmény vászna alatt vagy akár egy megfakult fényképen is lehet. Kivételt egyedül a Stilton-udvarház bejáratát őrző híres-hírhedt Jindosh-zár feltörése képez: vagy megfejted a talányt, vagy fáradtságos munkával megszerzed a kombinációt.

Ésszel ölj!

Nem számít gyilkosságnak, ha kutyával vagy órszerkezet-katonával végzel, továbbá az sem rontja a statisztikádát, ha összeugraszod az egymással ellenségesen viselkedő frakciók (városőrség–bandák, felvigyázó–bandák) képviselőit Dólj hátra, és gyönyörködj a látványban, ahogy elvégzik helyetted a piszkos munkát.

Állj rablónak!

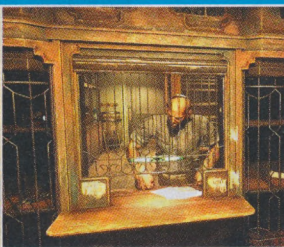
Kizárólag a feketepeciacon vásárolhatsz, de ott fejlesztheted is felszerelésedet a megszerzett tervrajzok alapján. A fekete kezett formáló szimbólumokat követve találsz rá a hatóságok látóterén kívül működő üzlethelyiségekre, amelyeket némi utánajárást követően (egy elrejtett kulcs emitt, egy átrobbantható falszakasz amott, esetleg egy naptárról leolvasható számkombináció) ki is lehet fosztani. A fejlesztésekért persze továbbra is pénzt kérnek a kereskedők, feltéve, hogy nem zavarod el és nem is bántod őket.

Hallgass a szívedre!

Az első részből ismerős szív nem csak arra alkalmas, hogy segítségével felfedd a rúnák és a csontfaragványok lelőhelyét. Fordítsd akármelyik NPC-féle, aktiváld, aztán hallgasd meg az adott személy rövid történetét. Hasonlóképpen az egyes helyszínek múltjáról is sokat megtudhatsz, ha szánssz rá egy kis időt.

Mássz magasra!

Essen bár választásod Emilyre vagy Corvóra, hamar megtanulod, hogy ha fentről indítasz támadást, azt ellenfeled képtelen kivédeni – legfeljebb te hibázhatod el az időzítést. Egyébként is biztonságosabb az utcaszint felett közlekedni, kisebb az esélye annak, hogy észrevesznek, ezért általában zavaralanul kihallgathatod az egymás közt diskuráló órket.



formjaival és gigászi puzzle-re emlékeztető, furmányos kialakításával. Hasonlóan izgalmas a Dust Districtben fellelhető Stilton-udvarház, ahova egyrészt pokolian nehéz (vagy épp egyszerű, ha megfejtünk egy rejtvényt) bejutni, másrészt a belsejében tartózkodva elveszítjük természetfeletti erőinket. Cserébe viszont egy eszköz segítségével ide-oda ugrrálhatunk a jelen és a múlt között, ami még inkább nővumként hatna, ha a Titanfall 2 nem állt volna elő a saját variációjával ugyanerre a témára pár héttel korábban. Ennek ellenére az Arkane megoldása a csiszoltabb és átgondoltabb a kettő közül.

FOLT A BECSÜLETEN

Az utóbbi években megfordulni lát-szik a korábbi trend, és ahelyett, hogy licenelt engine-nel dolgozná-

nak a nagyobb kiadók, egyre többben részesítik előnyben a házon belül született megoldásokat. Ezért tehát a Zenimax birtokolta Arkane az ötödik generációs id Tech játékmotort szinte teljesen újrírva alkotta meg a Void engine-t, így kiválthatta a Dishonoredben használt UE3-at egy modernebb fejlesztői eszközzel, miközben megőrizte jellegzetes ábrázolásmódját. Az új motor előnyei közül, mint az élethűbb bevilágítás és árnyékolás, vagy épp a dinamikus felbontás, sajnos nem sikerült mindegyiket megfelelően kihasználni. Zsúfoltabb helyszíneken hajlamos csúnyán bezuhanni a framerate, nem számít, milyen konzolon játszunk. (Xbox One-on ráadásul alacsonyabb a felbontás, és ez meglátszik az egyébként is mosott textúrákon.) Hasonlóképpen elsomorító, hogy

csúcscategóriás PC-ken sem kifogástalan a teljesítmény, magyarán az optimalizálással mindhárom platformon akadnak gondok. Szintén aggodalomra ad okot, hogy a teszt alatt kétszer is kifagyott az xboxos változat. Ehhez képest a helyenként villogó textúrák, a megbokrosodó rongybabafizika és a clippingproblémák egészen lényegtelennek tűnnek. Akadnak tehát hibái, de egyik sem végzetes, ezért arra batorítanám az első rész rajongóit, hogy szavazzanak bizalmat a Dishonored 2-nek is. Néhány területen nagyot lépett előre elődjéhez képest, például Emilyt választható főszereplővé emelni és Corvoétól eltérő képességekkel felruházni egészen kiváló ötletnek bizonyult. Kis túlzással azt is mondhatnám, két játékot kaptunk egy áráért.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core i5-2400/AMD FX-8320; 8 GB RAM; Nvidia GTX 660 2 GB/AMD Radeon HD 7970 3 GB; 60 GB HDD

- ✦ két, szinte teljesen eltérő karakter
- ✦ lenyűgöző steampunk környezet
- ✦ bravúros pályatervezés
- ✦ többféle játéktílust támogató játékméret
- ✖ az elvárásokat alulmúló, kiszámítható cselekmény
- ✖ bugok és egyéb technikai gondok

CHAVALIER

Puccsistáknak nem jár kegyelem?

86

Kis csapatom első találkozására a mágia jelenlétében megvaduló teremtmények, a bane-ek legveszedelmesebb fajtájával



Egy magára valamit is adó szerepjátékból nem hiányozhatnak a fejtorok



Döntéseink átrajzolják a régió térképét. Seregek pusztulnak el, és városok dőlnek romba már azelőtt, hogy ténylegesen kezdetét venné kalandunk

A szürke ötvenezer árnyalata

TYRANNY

ISMERTÉK A TÖRTÉNETET, AMELYIKBEN A LEGKISEBB FIÚ ELINDUL SZERENCÉST PRÓBÁLNI?

Átkel hetedhét országon, majd az Óperenciás-tengeren is, megmássza az üveghegyet, ott megpaskolja a kurta farkú malac hátsóját, majd számtalan kalandot követően a házassági szerződésbe foglalt fele királyság ígéretéért megmenti a mások által szépnek mondott királylányt. És közben kardrele hány egy gyomorégéssel küszködő gyíkot. Mindenki boldog, borban-sörben lubickol az istenadta nép, s ha egy napon feltűnne a gonosz varázsló a maga világhódító terveivel, hát majd őt is jól móresre tanítja daliás hősrünk. Badarság, dajkamese! Mint az is, hogy mindig a Jó diadalmaskodik a Gonosz felett.

HAJTS TÉRDET KYROS ELŐTT!

Terratus több mint négyszáz éve nyögi már az enigmatikus Kyros uralmát, kinek akaratával a legkiválóbb hadvezérek, a legnagyobb hatalmú mágusok, de még maguk

az archonok sem dacolhattak. Hódítása beteljesedésének útjában pedig már csak egy félsziget és az azon osztozó államok seregei állnak.

Egy átlagos szerepjátékban ezen a ponton kapcsolódnánk be a történetbe mint az amnéziás Kiválasztott, akinek gőze sincs arról, miként keveredett bele a kulimászba, de kötelességének érzi, hogy egymaga verje vissza az inváziós erőket, kergesse vissza az aktuális Főgenyót a kihunytt vulkán kráterében felépített koromfekete kastélyába, ami felett éjjel-nappal villámokat szóró felhők trónolnak. Szerencsére az Obsidian enél rutinosabb fejlesztőkből áll. Olyan játékokkal a hátuk mögött, mint a *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords*, a *Neverwinter Nights 2*, az *Alpha Protocol*, a *Fallout: New Vegas*, a *Dungeon Siege III*, a *South Park: The Stick of Truth* és a *Pillars of Eternity* maguk is tisztában vannak azzal, mennyire unalmas és fárasztó lehet a sokadik alkalommal megmenteni a világot. Éppen ezért gondoltak egy

INFO

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

Röviden Régi vágású felülnézetes szerepjáték, amelyben a győzedelmes Gonosz törvényét kell érvényre juttatnunk.
PEGI 16+



"Oh I get it. Ok. I'd rat Barik since Verse's forces need a little pillage and rape in return. I'd mate with Verse, mostly to take half of whatever lands she's going to someday conquer. Obviously, I'd kill Lantry. Who wouldn't?"

Az elfoglalt és „felébresztett” tornyokat különféle tevékenységekre specializálhatjuk. Ennek a tetején öntödét alakítottam ki



HA ÚJSZERŰ ÉLMÉNYEKET KERESSEL EGY SZEREPJÁTÉKBAN, AKKOR A TYRANNY NEKED VALÓ

merészet, és leporolták egy korábbi félbehagyott projektjüket azzal a céllal, hogy végre méltó helyére tegyék a nagybetűs Gonoszt. Tudniillik a játékok (valamint filmek, könyvek és képregények) történeteinek kiöltői általában elintézik azzal a dologgal, hogy az antagonista a., le akarja igazni b., el akarja pusztítani a világot. A második változat kapásból ezer sebből vérzik, hiszen mégis mihez kezdhetne, miután elérte célját? Malmozik egymagában azon elmélkedve, hogy vajon lezárta-e otthon a tűzhelyet? De még ha az érthető szándék, vagyis a hódítás mellett is döntenek az írók, akkor is rendre akadályokat gördítenek szegény Gonosz útjába. Jellemző, hogy amikor már karnyújtásnyira van tőle a győzelem, beüt a krach, és a kiszolgáltatott állapotban lévő hős felülkerekedik rajta. Deus ex machina, ugyebár. Éppen azért különleges a *Tyranny*, mert Kyros előrenyomulását nem állítja meg senki, sőt mi magunk is kivesszük a részünket a hódítás utolsó fázisából ún. fatebinderként, aki tulajdonképpen Tunon, az igazságszolgáltatás archonja alá rendelt egyszemélyes rögtönítélő bíróság.

SZOLGÁLD KYROST A LEGJOBB TUDÁSOD SZERINTI

Az Obsidian ravasz módon a karaktergenerálás részévé tette az inváziót, így nem csak amiatt főhet a fejünk, hogy a megfelelő nemet, származási hátteret, elsődleges és másodlagos szakértelmet, hozzájuk kapcsolódó talentet, fizikai adottságokat, harci és kiegészítő készségeket választottuk-e. Mert míg az előbb felsoroltak adott esetben extra párbeszédopciókat és cselekvési lehetőségeket tesznek számunkra elérhetővé, addig az interaktív könyvek megoldásaira emlékeztető hadjárat során meghozott döntéseink következtében alakul ki az egyes frakciók velünk kapcsolatos prekonceptiója, valamint a bejárható területek kezdeti állapota. Egyáltalán nem mindegy például, hogy a Scarlet Chorus vagy a Disfavored gondjára bízunk a Lethian's Crossing közelében található vaslelőhelyeket. Az előbbi innen-onnan összeszedett, kiképzetlen, kényszersorozott jobbgyokból és polgárokból, a behódolást választó foglyokból álló gyűlevészhad Nerat, a titkok archonjának irányítása alatt, míg utóbbi kizárólag a legjobb fegyvereket és páncélokat viselő, hosszú évek óta együtt harcoló veteránokból álló, viszonylag kis létszámú sereg. A Disfavored frakció katonái Graven Ashe, a háború archonja legendás védelmének köszönhetően a legtöbb sé-

rülésből felépülnek, hogy tovább szolgálhassák a hadvezért. Egyeseket talán elszomoríthat, hogy kizárólag emberi karaktert kreálhatunk, más faj képviselőjét nem, de annak ismeretében, hogy a farkasemberekre emlékeztető vadakat leszámítva más értelmes, beszélni tudó lény nem található Terratuson, érthető a korlátozás. Ugyanakkor meg kell jegyeznem, hogy az Obsidian kimondottan rugalmas karakterfejlődési rendszert hozott létre. Kezdeti választásaink csupán irányt mutatnak, szó sincs arról, hogy átléphetetlen határok közé szorítanánk magunkat. E szabadság első sorban annak köszönhető, hogy miközben a küldetések végrehajtásáért és az ellenfelek legyőzéséért kapott tapasztalati pontokat számontartja a játék (szintet lépünk, és ilyen alkalmakkor egy-egy attribute- és talentpontot is elkölthetünk), egyúttal arra is figyel, hogy mely skilleket használjuk, és milyen sűrűn. Nézzünk egy példát: minél gyakrabban vezetünk félre másokat, veszünk észre csapdákat és elrejtett holmikat, vagy törünk fel záratokat, annál gyorsabban fejlődik a subterfuge skillünk. Ha pedig jobbnakba egykezes kardot, bal kezünkbe pajzsot fogunk, és úgy ütközünk meg az ellenséggel, akkor értelemszerűen nem a varázsbot vagy az íj használatában szerzünk rutint. Láttunk már hasonló megoldást a



KIRE BÍZNÁD AZ ÉLETED?



VERSE

A Scarlet Chorus elit harcosát Nerat archon kémként ülteti a nyakunkba. Erőszakos természetű, sokat szenvedett lányról van szó, akinek minden apró sikerért meg kellett küzdenie az életben. Mélységesen megveti a gyengéket, keresi, hajszolja a kihívást, és sosem tesz lakatot a szájára. Képességei alapján távolról lövöldöző íjászként vagy meglepetésszerűen támadó orgyilkosként célszerű használni.



BARIK

Magasan képzett, Graven Ashe archonhoz a végsőkig hű katona, aki csoda folytán túlélte a Stalwarton végigsöprő mágikus vihar dülását. Balszerencséjére beleragadt a páncéljába, amiből semmilyen módszerrel nem sikerült kiszedni, emiatt nem is viselhet más vértzetet. Barik született közelharcos, két lábon járó tank, aki társait védelmezi, de akkor sem jön zavarba, ha pofonokat kell osztani.



LANTRY

Személyes krónikásunk tudós történész, aki élete céljával az ismeretek gyűjtéséért és megóvásáért tűzte ki. Gyermeki lelkesedése, amellyel egy-egy újabb felfedezésének örülni képes, már-már zavarba ejtő. Ha valaki kapcsán igaz az állítás, hogy a toll hatalmasabb a kardnál, akkor ő az. Halálos írószerszáma mellett gyógyítóereje és általános varázslói tehetsége miatt vesszük hasznát.



EB

Nemesi családba született asszony, akinek férje és mindhárom gyermeke Kyros hó-dító seregeinek esett áldozatul. Csatlakozott a lázadókhöz, akik örömmel fogadták nem elhanyagolható varázserereje miatt. Vízből és holdfényből szőtt mágiai jellemzően területre hatnak, ezáltal nagyobb csoportokat is képes egyszerre mrgsebezni vagy jelentősen legyengíteni. Miután elfogtuk, kíméljük meg az életét.



KILLS-IN-SHADOW

Csapatunk kakukktója-e ez a nőstény szörnyember, aki a Fallout 2 értelmes deathclaw-jához, Gorishoz hasonlóan megy előre és zúz. Testfelépítése miatt nem adhatunk rá páncélt, de hatalmas markában a legnagyobb fattyúikard sem néz ki többnek aprócska levelvágó késnél. Természetéből fakadóan csak az erőt tiszteli, tehát nem árt, ha időnként éreztetjük vele, ki a főnök. Nyugodtan parancsoljunk rá, hogy fűrődjön meg.



SIRIN

A fiatal archon legfőbb fegyvere a hangja, dalai hatása a Pillars of Eternity chanter karakterosztályának képességeihez hasonlatos. Tökéletes support karakter, aki harc közben énekléssel tartja a lelket társaiban, és ébreszt kellemetlen érzéseket ellenfeleiben. Ahogy a többieké, úgy az ő története is személyes tragédiával és pótolhatatlan veszteségekkel terhelt.

The Elder Scrolls játékokban, és ahogy azokban, úgy a *Tyranny*-ban is kifogástalanul működik.

Adott tehát a lehetőség, hogy egy kicsit mindenbe belekontárkodjunk, mégis azt javasolnám, hogy ne költöskülj el felelőtlenül a talenpontokat, inkább fejlesszük úgy a karakterünket, hogy a lehető leghatékonyabban tudjon együttműködni a party többi tagjával. Magyarán faragjunk belőle tanakot, ha egyetlen szívós harcos sem kívánunk magunkkal vinni. Leadership, defense, power, agility, range és magic talentfákról válogathatunk számos passzív és aktív képesség közül. Utóbbiakat meghatározott időközönként durranthatjuk el, ráadásul minél összetettebbek, annál gondosabb előkészületet igényelnek. Magyarán a harc közben a karakterek feje felett ketyegő visszszámológó lassabban éri el a nullát feltámasztás végrehajtásakor, mint amikor csak suhintanánk egyet a karddal.

Úgy tűnik egyébként, hogy a *Tyranny* fejlesztése során a flexibilitás lehetett az a vezérmotívum, amely köré mindent felfűztek. Ezalól még a mágia-rendszer sem húzhatta ki magát, de nem is baj. Kezdjük azzal, hogy varázsigék elmormolására minden karakter

alkalmas. De hogy mennyire bonyolult bűvészműtatványokra képesek, az a lore skill függvénye. Igen ám, viszont a varázslatok összetettsége megint csak rajtunk múlik. Még nem világos? Mindjárt az lesz.

Ne úgy képzeld el a dolgot, hogy besétálsz a legközelebbi, varázskellékeket árusító boltba, és leemeled a polcra a késleltetett tűzlabda ígését tartalmazó tekercset. Ehelyett különféle szimbólumokat találsz, és azokat felhasználva hozol létre varázslatokat. Először is szükség van egy ún. core sigilre, amely meghatározza a mágia természetét, ez lehet például tűz vagy elektromosság. A következő lépésben pedig megformálsz egy expression sigil hozzáadásával. Ettől függ, hogy közeli vagy távoli célpont ellen lehet bevetni, illetve egyetlen személyre vagy nagyobb területre hat-e. Eny-

nyi már bőven elég ahhoz, hogy megjegyezzük és a későbbiekben tetszés szerint alkalmazzuk az adott bűvigét, de nem árt tudni, hogy további hatásfokjavítást érhetünk el accent sigilek hozzáadásával.

HARCOLJ KYROS DICSŐSÉGÉÉRT!

Mint korábban említettem, már a karaktergenerálás folyamán is komoly erőfeszítéseket teszünk annak érdekében, hogy a Tiers néven ismert régió meghódítására irányuló hadjárat eredményesen végződjék. A diadalt egy ediktum, vagyis egy bizonyos feltétel teljesüléséhez kötött elsőpró erejű varázslat révén sikerül kivívnunk, ám helyett, hogy visszatérnénk Tunon mellé aktákat tologatni, ismét igénybe vesszük szolgálatainkat. Az épphogy leigázott területen lázadás ütötte fel a fejét, az egymással marakodó Scarlet Chorus és Disfavored csapatok pedig

képtelenek rendet tenni, ezért minket küldenek, hogy felolvassunk egy újabb ediktumot, amivel halálra ítélünk mindenkit, önmagunkat is beleértve, ha csak nyolc napon belül el nem esik az ellenálló citadellája. Hogy ezt miként érzjük el, azt már ránk bízta a játék. Én először még megpróbáltam lavírozni a két frakció között, egyenlő arányban kedvezni mindkettőnek és támogatni őket, de egy ponton túl már képtelen voltam elviselni a hülyeségeiket. Annyira megharagudtam rájuk meg a helyzetre, amibe belekényszerítettek, hogy úgy döntöttem, saját kezembe veszem az irányítást, és nem hagyom, hogy feláldozható gyalogként használjanak száználmas hatalmi játszmáikban. Legjobb tudásom szerint igyekeztem eljáráni a vitás ügyekben; addig csűrtem és csavartam a jog betűjét, míg sikerült az igazságérzetemet a lehető legkevésbé sértő eredményt kicsikarnom. Persze még így sem éreztem jól ma-

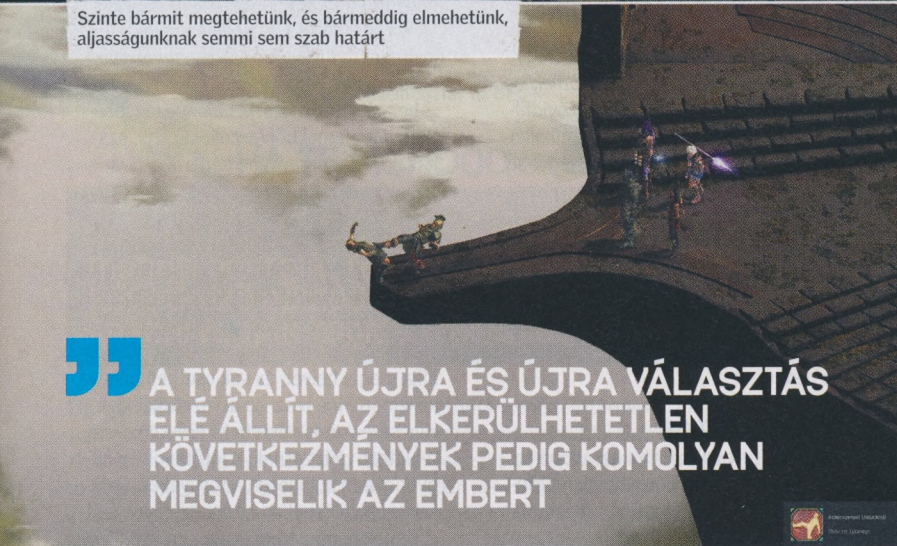


HA TE MONDOD

Brian Helms game director, Obsidian Entertainment: „Olyasmint akartunk nyújtani a Tyrannyval, ami különbözik a más szerepjátékokban meg tapasztalható élményektől.”



"Kíméletlen világ ez, ahol gyakran ül tort a halál"



Szinte bármit megtehetünk, és bármennyig elmehetünk, aljasságunknak semmi sem szab határt

A TYRANNY ÚJRA ÉS ÚJRA VÁLASZTÁS ELÉ ÁLLÍT, AZ ELKERÜLHETETLEN KÖVETKEZMÉNYEK PEDIG KOMOLYAN MEGVISELIK AZ EMBERT

gam, hiszen a *Tyranny* újra és újra választás elé állít, az elkerülhetetlen következmények pedig komolyan megviselik az embert. Csak egy példa az elejéről: döntenem kellett, hogy lassú kínhalálra ítélek egy lázadó parancsnokot, vagy adjam a Scarlet Chorus kezére, akik megtörik a testét és a lelkét, mielőtt besoroznák, hogy a sajátjai ellen harcoljon. És ez még távolról sem a legdurvább szituáció. Bármelyik utat választjuk, bárkivel pakálunk le, és bárkit árulunk el, előbb-utóbb megkerülhetetlen hatalmi tényezővé válunk a régióban, akivel majd többen is keresik a kapcsolatot (akár lefelben is). Minden egyes frakció és archon véleményezi döntéseinket és tetteinket, amelyekért vagy tisztelni fognak, vagy mélységesen elítélnék. Nem lehet egyszerre mindenkiel jóban lenni, ne is próbálkozz meg vele! Mellesleg akár híresek vagyunk, akár hírhedtek, további különleges talentekhez jutunk. Társaink révén is, ráadásul velük szorosabbra is fűzhetjük az együttműködést, ha már elég befolyásra tettünk szert. Nem románcról beszélek, mielőtt bárki is félreértené, a *Tyranny* ilyesmire nem hagy időt, hanem a kombókról. Tiberius, az én közelharca szakosodott fatebinderem például kifejezetten látványos manővereket hajtott végre Versezel összefogva. Amikor új volt a leányzó

kezeben, Tiberius bakot tartott neki, és felhajtotta a magasba, hogy onnan tűzdelje tele nyílvesszővel a kiszemelt áldozatot. Ha viszont Verse épp tört szorongatott, akkor a kombó eredményeként egy lábsópréssel földre vitte ellenfelét, hogy Tiberius beledöfhesse kardját. A *Pillars of Eternity*-ből megörökölt valóságidejű, de bármikor megállítható harcrendszer komoly taktikai mélységeket rejt. Különböző stance-ek, egymás után fűzhető utasítások, eltérő hatótávolságú fegyverek és megannyi szabadon formálható varázslat, valamint speciális talentum igényel mikromenedzselést, ha durvább nehézségi fokozaton játszunk. Olyankor már célszerű kikapcsolni társaink MI-jét, nehogy keresztülhúzzák számításunkat. Apropos, társak... Rég láttam már hasonlóan érdekes karakterekből álló kompániát szerepjátékban. Bonyolult lelkek egytől egyig (na jó, Barik és Kills-In-Shadow talán nem annyira) izgalmas háttértörténettel és nem feltétlenül megnyerő személyiséggel. Élvezet volt rendszeresen elbeszélgetni velük, kikérni a véleményüket és hallgatni tórszalkodásukat. Rengeteget töprengtem, mire el tudtam határozni magam egy többé-kevésbé állandó hármas mellett, annyira nem akartam senkit sem hátrahagyni. Sajnos a *Pillars of Eternity*-vel ellentétben nem

küldhetjük el kalandozni a pihenésre kárhoztatott társakat, de mindig megtaláljuk őket annak a toronynak a tetején, amelyiket épp felkeressük. Ezek a gigászi építmények – amelyek eredete a történelem homályába vész, és kulcsfontosságúak a *Tyranny* cselekménye szempontjából – veszik át a *PoE* erődjének szerepét. Ispotályt, öntödét, könyvtárat és gyakorlóteret alakíthatunk ki a tetejükön, ráadásul egy szempillantás alatt egyikről a másikra teleportálhatunk. Az említett létesítmények számos bónuszt nyújtanak, megteremtik a mágiakutatás és az edzés lehetőségét, de általuk egy mesterkovács szolgáltatásait is igénybe vehetjük, aki olyan legendás fegyverekkel és páncélokkal lát el, amelyek maguk is képesek fejlődni. Ilyen különleges ereklyéket egyébként kalandozásunk során is találhatunk.

TARTSD BE KYROS TÖRVÉNYÉT!

Ha újszerű élményeket keresel egy szerepjátékban, akkor a *Tyranny* neked való. Az első patchek ellenére itt-ott sorjás még, például idegtépően sokáig, akár két-három percig is töltsz indításkor, ha nem SSD-re telepítet. Ugyanakkor küldetések sikerét veszélyeztető, mentések elvesztésével vagy egyéb kellemetlen következménnyel járó, komoly bugba egyszer sem futot-

tam bele. A „legsörnyűbb” talán az volt, amikor a társaim közül ketten is elakadtak ugyanabban a tereptárgyban, és kitartóan gyakorolták a helyben futást. És igaz ugyan, hogy játékidejét tekintve lényegesen rövidebb, mint a *PoE*, ám 25-30 óra általában mindenkinek elég arra, hogy elérje a végcél, ugyanakkor lényegesen magasabb újrajátszhatósági faktorral rendelkezik az Obsidian előző játékánál.

Chavalier

HARDVER

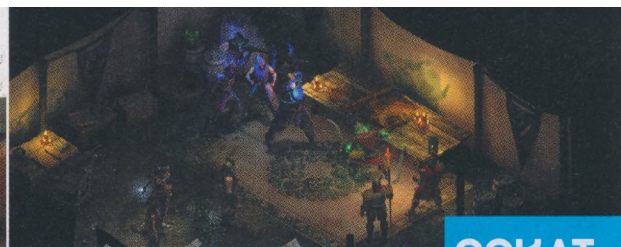
Win 7 (64 bit); Intel Core 2 Quad Q9505; 2,80 GHz/AMD Athlon II X4 840; 3,10 GHz; 6 GB RAM; ATI Radeon HD 5770/Nvidia GeForce GTS450 (1 GB VRAM); 15 GB HDD

- szokatlan szerep egy érdekes világban
- rugalmas játékrendszerek és ötletes mechanikák
- jól skálázható nehézségi taktikus harcok
- érdemes újrajátszani
- CRPG-hez mérten viszonylag rövid
- indítás előtt percelgő tölts
- nem túl igényes átvételök

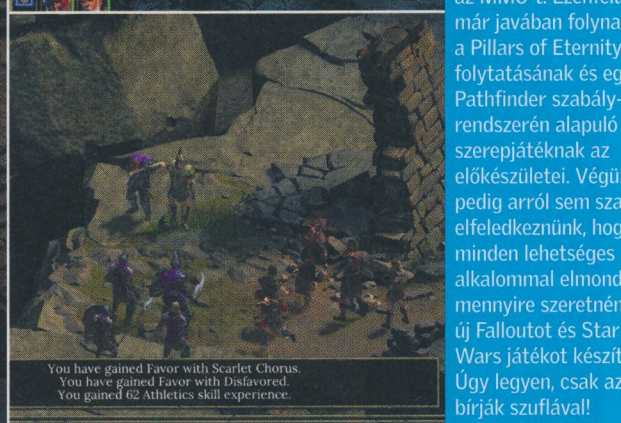
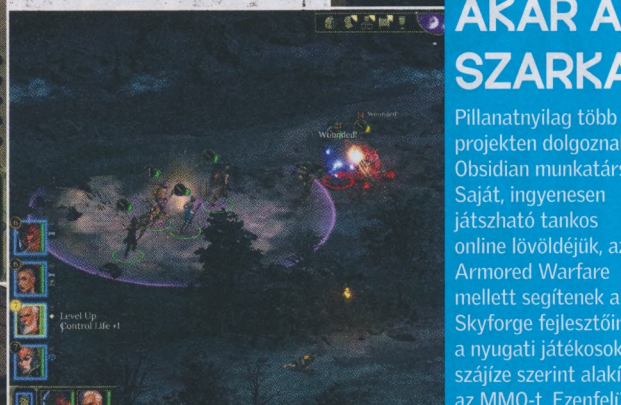
CHAVALIER

Nem bírok hat hetet várni a folytatásra.

88



"Graven Ashe és Nerat nyílt rivalizálása már Kyros terveinek sikerét fenyegeti"



You have gained Favor with Scarlet Chorus. You have gained Favor with Distavored. You gained 62 Athletics skill experience.

SOKAT AKAR A SZARKA

Pillanatnyilag több projekten dolgoznak az Obsidian munkatársai. Saját, ingyenesen játszható tankos online lövöldéjük, az *Armored Warfare* mellett segítenek a Skyforge fejlesztőinek a nyugati játékosok szájze szerint alakítani az MMO-t. Ezenfelül már javában folynak a *Pillars of Eternity* folytatásának és egy, a *Pathfinder* szabályrendszerén alapuló szerepjátéknak az előkészületei. Végül pedig arról sem szabad elfeledkezniük, hogy minden lehetséges alkalommal elmondják, mennyire szeretnének új *Fallout*-ot és *Star Wars* játékot készíteni. Úgy legyen, csak aztán bírják szuflával!

Ezio megöregedett

ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
 Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Három, előző generációs epizód, az *Assassin's Creed 2*, a *Brotherhood* és a *Revelations* felújított változata egy nagy csomagban.
PEGI 18+

EGYIK SZEMÜNK SÍRT, A MÁSIK PEDIG NEVETETT, AMIKOR KIDERÜLT, HOGY 2016-BAN NEM LESZ ÚJ ASSASSIN'S CREED EPIZÓD. A Ubisoft aranytojást tojó franchise-a minden évben más oldalról próbálta megközelíteni a templomosok és az asszaszinok évszázadok óta tartó háborúját, de hiába ugrottak több száz évet az időben, és helyezték új környezetbe a csuklyás gyilkosokat, a játékmenetet már hosszú ideje nem sikerült megújítaniuk. Abból próbáltak meg újra és újra pénzt csinálni, amit az eziós epizódokkal felépítettek (mert az első rész is csak alapozó volt, játéktechnikailag nem igazán nyugtázt le senkit), de néhány, vegyes fogadtatású epizód után belátták, hogy ez így nem mehet tovább. A fejlesztőcsapatnak több időre van szüksége, úgyhogy kapnak legalább egy extra évet. De a remasterek korát éljük; mikor máskor lehetne kicsit feltúporozni és újra eladni a legjobb *Assassin's Creed* epizódokat, ha nem ebben az üresjáratban?

A *The Ezio Collection* – ahogy a neve is mutatja – tartalmazza az *Ezio Auditore* kalandjait feldolgozó epizódokat, vagyis az *Assassin's Creed 2*-t, a *Brotherhood*ot és a *Revelation*st, valamint két rövidfilmet, a *Lineage* és az *Embers* című alkotásokat. Tehát minden idők legnagyobb asszaszinjának életét bölcsőtől egészen a koporsóig megismerhetik azok, akiknek korábban kimaradtak ezek a részek. Ha figyelembe vesszük, hogy három teljes játékot és a hozzájuk kapcsolódó összes DLC-t is megkapjuk az AAA címekéhez képest kedvezményes áron, akkor az ajánlat alapvetően nem rossz.

EGY KICSIT JOBB

Egy felújított változattól azt várná az ember, hogy a mai normáknak megfelelő szintre hozza a játékot, ez azonban csak részben igaz. Full HD felbontás van, 60 fps azonban nincs, és bizony elég szomorú, hogy 2016-ban egy hétéves játékból ezt nem sikerült kierőszakolni. E mellé megkaptuk a PC-s változatban használt

nagyobb felbontású textúrákat is, amelyek a környezet kirajzolásában jól teljesítenek, az NPC-k viszont nagyon furcsán néznek ki, főleg az *Assassin's Creed 2*-ben. A játék motorja különböző előredefiniált elemekből (arcok, sapkák, szakállak) véletlenszerűen generálja a városlakókat, ami elvileg a változatosságot szolgálná, azonban furcsamód újra és újra ugyanazokkal a bamba arcokkal találkoztam. Ami 2009-ben a játék akkori, sötét tónusa mellett elfogadható mimika volt, az most, az átdolgozott, jóval világosabb környezetben már egyszerűen nem állja meg a helyét, és sok esetben bénává, kellemetlenné teszi az átvezetőket. Szerencsére vannak érezhető erősségei is a felújított változatnak: a látótávolság nagyobb, ami különösen a tornyokból való szinkronizálásnál ad hozzá az egyébként is remek hangulathoz, valamint csökkenti az utolsó pillanatban betöltődő textúrák gyakoriságát. Emellett az anno igencsak zavaró töltési időket is sikerült minimalizálni, ami mindenképp pozitívum.

Az *Embers* című animációs filmből ismerhetjük meg Ezio utolsó napjait



A látótávolságon érezhető, hogy erősebb konzol dolgozik a játék alatt



Néhány arc kifejezetten ijesztő



A későbbi részek szerencsére kifejezetten jól néznek ki

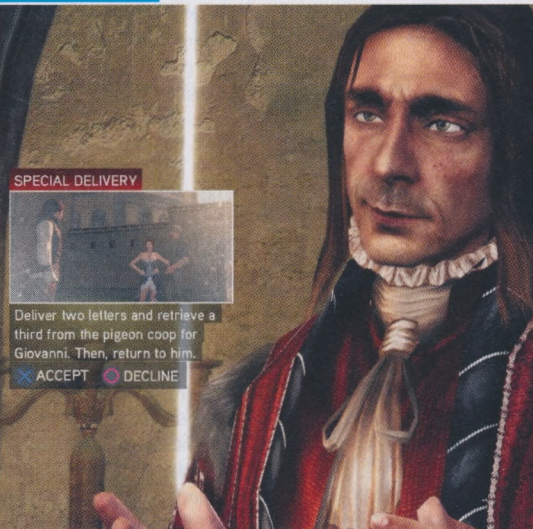


VISZLÁT, MULTIPLAYER!

A többjátékos mód egyik felújított epizódban sem elérhető, ami valamilyen szinten érthető döntés a Ubisoft részéről. Ezek a játékok mindig is az egyjátékos kampányt helyezték előtérbe, egy kevesek által játszott, akadozó többjátékos mód csak bosszúságot okozna mindenkinek.



Arra a láthatatlan dobozra valamiért folyton felmásztak az NPC-k



HA TE MONDOD

Etienne Allonier brand director, Ubisoft Montreal: „Látva, hogy mennyi energiát fektettünk az Assassin's Creed filmbe és a következő epizódba, úgy vélem, a régi rajongók és az új arcok is imádni fogják, amit a franchise kínál.”

DE NE ODAI!

Az egyes részek közti fejlődés már anno is érezhető volt, és most, hogy szoros egymásutánban játszhatjuk a részeket, még szembetűnőbb. Nem csak a grafika lett jobb, az animációk és játéktechnikai megoldások tárháza is bővült, valamint fejlődött a sorozat szerves részét képező parkour is. Persze akik játszottak az azóta megjelent öt epizód valamelyikével, azok észre fogják venni, hogy ez bizony elég komoly visszalépés, és Ezio közel sem olyan lazán szaladgál a tetőkön, mint mondjuk a Fry ikrek a *Syndicate*-ben. Rendszeresen vettem le magam tétőkről úgy, hogy nem akartam, és fenn-

akadtam ereszcatornákon, miközben kergettem valakit Firenze utcáin. Szerencsére a PlayStation 4-es változatban nem talákoztam azzal a glitchcel, ami miatt Ezio úgy szalad fel a legmagasabb katedrális falán, mintha ez lenne a világ legtermészetesebb dolga, de néhányan belefutottak a problémába. Ez egyébként nem egy új keletű hiba, már az alapjátékban is benne volt, egyszerűen nem sikerült kijavítani.

KELL EZ NEKEM?

A Ubisoft sosem mondta, hogy az *Assassin's Creed: The Ezio Collection* egy remaster, mert nem is az. Ez egy egyszerű portgyűjtemény, amely el-

hozza a sorozat legjobb epizódjait a jelenlegi generációs konzolokra. Egy picit jobban néz ki (bár ez a kijelentés az NPC-k bamba ábrázata miatt nem minden esetben állja meg a helyét), mint az eredeti részek, de ennyiben ki is merül. Nem került bele semmi exkluzív tartalom, amiért megérné újra elővenni azoknak, akik már végigjátszották a trilógiát, a régi, fapados mechanikák sem fogják ámulatba ejteni azokat, akiknek ez lenne az első találkozásuk a sorozattal. A kaland még mindig lenyűgöző, de a tálalás nem elég gusztusos ahhoz, hogy azonnal meginduljon a nyálelválasztás a szánkban.

Kacsi

MERRE TOVÁBB?

A Ubisoftot februárban csak annyit mondott biztosra, hogy 2016-ban nem kapunk új *Assassin's Creed* epizódot, ez azonban egyáltalán nem jelenti, hogy 2017-ben érkezne a folytatás. Sőt, a vállalat vezérigazgatója, Yves Guillemot szeptemberben már nagyon óvatosan fogalmazva elhintette, hogy amennyiben a fejlesztőknek még több időre van szüksége ahhoz, hogy megújítsák a szériát, úgy simán lehet, hogy csak 2018-ban esik be a következő játék. A folytatást egyébként jelenleg *Empire* néven emlegetik (még nem biztos, hogy ez lesz a hivatalos cím, hiszen a *Syndicate* is *Victory* néven futott hónapokig), és várhatóan az ókori Egyiptomban játszódik majd. A pletykák szerint elképzelhető, hogy az eziós vonalhoz hasonlóan ezúttal is egy karakter köré építenek majd fel egy trilógiát, aki a későbbi epizódok során Hellászt és az ókori Rómiát is felfedezheti, de ez a jövő zenéje.

- ✦ a legjobb AC epizódok egy helyen
- ✦ remek történet
- ✖ furcsa grafikai megoldások
- ✖ nincs exkluzív tartalom
- ✖ öregedő megoldások

KACSI

Az egész csak lóg a levegőben.

70



VIVE LA FRANCE!

Megjelenés: 2016.12.06.









www.pegi.info



© 2016 SCS Software. Minden, a játékban a gépjárműveken megjelenő márkánév, bejegyzett védjegy, logó, árujelzés azok jogosultjainak tulajdonát képezi és azok szíves hozzájárulásával került felhasználásra. Minden jog fenntartva. A VOLVO tehergépjármű formatervezés és védjegyek felhasználása az AB Volvo Group engedélyével történt.

Álmodtam egy vidámparkot magamnak

PLANET COASTER

INFO

Kiadó **Frontier Developments**
Fejlesztő **Frontier Developments**
Platform **PC**
Röviden **A RollerCoaster Tycoon 3 fejlesztői megmutatják, hogyan kell 2016-ban jó vidámparkos játékot csinálni. PEGI 3+**

VAN EGY OLYAN HOZADÉKA A JÁTÉKÚJSÁGÍRÓI MUNKÁNAK, HOGY NINCS SOK IDŐNK JÁTSZANI, MERT – FŐLEG AZ ŐSZI ÉS A TAVASZI SZÉZONBAN – ÁLLANDÓ A PÖRGÉS.

Egyik játékból esünk át a másikba, egy-két nap alatt tolunk végig 10+ órás kampányokat, stresszelünk azon, hogy mindent jól megnéztünk-e, nem hagyunk-e valamit ki a cikkből. Igazi öröm, amikor az aktuális szezon végére befut valami stratégiai vagy menedzselős csoda, amelytől irreális elvárás lenne, hogy gyorsan készüljön el a teszt, ezért békésen, nyugodtan merülhetünk el benne. Engem ritkán sodor össze ilyen játékkal a sors, de a *Planet Coaster* tesztelésének jogáért már csak azért is küzdöttem, mert fiatalságom szép (ha nem is a legszebb) éveit töltöttem el a *RollerCoaster Tycoon* sorozattal, és szerettem volna látni, hogy a vidámpark-menedzselős játékok műfajába lehet-e több mint tíz év elteltével újítást hozni. Bár a Frontier játékában nincsenek eget rengető újdonságok, az apró finomítások, a modern kor elvárásainak megfelelő funkciók miatt mégis olyan, amilyenről egy, a műfajt kedvelő játékos álmodhat.

A VILÁG NEM ELÉG

Mielőtt belemennék abba, hogy milyen a *Planet Coaster*, muszáj röviden összefoglalnom az elmúlt időszak eseményeit. Az történt ugyanis,

hogy miután az Atari kiadta a rettenetes *RollerCoaster Tycoon 4 Mobile*-t, sűrű bocsánatkérések közepette megigérte, hogy a PC-seknek is szállít majd valamit, ráadásul olyat, amiben nem fognak csalódní. A *RollerCoaster Tycoon World* márciustól volt elérhető korai hozzáféréssel, viszont a visszajelzések nem arról tanúskodtak, hogy minden rendben van, és miközben teltek a hónapok, nem látszott a fejlődés. Aztán a *Planet Coaster* megjelenéséhez közeledve az Atarinál valaki rátenyerelt a pánikgombra, és kitűzték a láthatóan félkész játék megjelenési dátumát – pont egy nappal a riválisé elé. Ez nagyon sok okból nem volt jó ötlet, csak még inkább a Frontier játéknak malmára hajtotta a vizet. Megismétlődött hát a *SimCity* és a *Cities: Skylines* esete – a játékosok csalódtak a nagy múltú sorozatban, és átpártoltak ahhoz a játékhoz, amely megváltást nyújtott számukra a borongós időkben. Mivel az *RcTW*-t még nem próbáltam, nem szeretném a kettőt mélyrehatóan összehasonlítani, de a visszajelzésekből is látszik, melyik nyerte ezt a csatát.

EGY BOLYGÓVAL MÁR BEÉRJÜK

Most, hogy ez tiszta, áttérhetünk a *Planet Coaster*re, amit egyébként a *RollerCoaster Tycoon 3* fejlesztői készítették, és ez sok mindent megmagyaráz. A játékot háromféle képp játszhatjuk. A karriermódban összesen 12 küldetést teljesíthetünk, amelyek során mindig adott egy félkész park, amit a megadott paramétereknek megfelelően kell

kialakítanunk. Mindegyikhez tartozik egy kis sztori is, az egyikben például egy csapos szörny kergeti el az alkalmazottakat, ezért újakat kell felbérelnünk a helyükre, miközben új attrakciókkal igyekszünk növelni a látogatók számát. Ezek teljesítésével megtanulhatjuk az alapokat, megismerhetjük az eszközöket, illetve meríthetünk saját parkjainkhoz.

A kihívásmód már inkább a haladóknak való. Miután meghatározzuk, milyen környezetbe szeretnénk helyezni létesítményünket, a nulláról indulhatunk neki, korlátozott tőkével. Eleinte csak néhány attrakció helyezhetünk le, a többit pedig akkor oldhatjuk fel, ha a kutatás-fejlesztésre költünk, ami persze mocskosul viszi a pénzt. Bizonyos időközönként a játék új kihívásokat ajánl, ezek teljesítésére is törekednünk kell. Leginkább ez nyújtja a klasszikus *RcT*-élményt.

Aki nem szereti a határokat, csak egyszerűen meg akarja teremteni álmai parkját, a sandbox-módban találja meg, amit keres. Ebben korlátlan mennyiségű pénz áll rendelkezésre, minden épület, játék, tereptárgy az első pillanattól fogva elérhető; tényleg azt csinálunk, amit akarunk. A menedzsereszközök ugyanúgy elérhetőek, úgyhogy figyelniük kell a látogatók jólétére, és nem hullik az ölünkbe a siker, de nem is kell csódtól tartanunk.

A *Planet Coaster* minden tekintetben nagy szabadságot kínál. Az attrakciókat átszínezhajjuk, ami nyilván nem nagy szó, fontosabb, hogy meghatározhatjuk működésü-



Az attrakciók átszínezhetők, és megváltoztathatjuk működésüket is



Az épületeket az utolsó részletekig áttérvehetjük



Ha jól csináljuk, rengetegen jönnek a parkba



NE CSAK ÉPÍTS, ÉLVEZD IS!

A játékban felszállhatunk bármire, és magunk próbálhatjuk ki, milyen élmény utazni a hullámvasúton, felülni a hintára. VR-támogatással ez még szórakoztatóbb lenne.

ket is. Ha például úgy látjuk, hogy a látogatók nem találnak valamit elég izgalmasnak, fel- vagy kicserélhetjük az eseményeket, így például az eredetileg lassan induló körhintát hamarabb felgyorsulhat. Minden attrakciónál látjuk, mennyire okoz rosszul, mennyire izgalmas vagy félelmetes, és az értékek mentén finomhangolhatjuk, hogy boldog, mosolygós embereket láthassunk mindenfelé.

Az épületek teljes mértékben átalakíthatók, bár az zavart, hogy az elemeket nem lehet átméretezni. Az ablakokat, táblákat, díszítéseket ugyanakkor lecserélhetjük, levehetünk, és felrakhatunk mindenfélét, új falakat húzhatunk, vagy meglévőket üthetünk ki, ha úgy tetszik. A szerkesztő többnyire kényelmesen használható, viszont nehéz precíznek lenni – sokat segített volna például egy rács vagy vonalzó, aminek használatával nem csálán rakom fel az elemeket, hanem pontosan egymás mellé, egyenlő távolságra. Így csak a szememben bízhattam. Különösen szerettem a szerkesztésben a talaj átalakítását. Tegyük fel, hogy csinálunk egy szellemvasutat, viszont úgy érezzük, jobb lenne, ha bizonyos részeken bemenne a föld alá vagy egy barlangba. Ilyenkor elég csak felhúzni a mellette lévő talajt, és ha elég magasra emeljük, elkezd áthajolni a vasút felett (ez egyébként bármilyen építménnyel működik),

és kész is. A fejlett kamerakezelésnek köszönhetően nem kell a lefedés előtt mindent megtervezni, bezoomolhatunk úgy, hogy belülre még bármit pakolhassunk (lámpákat, táblákat, extra szellemeket stb.).

TÍZ NARANCSLÉ ÖT CENTÉRT

Míg az építkezést részletesen kidolgozták, a vidámpark-menedzselés gazdasági része egyszerűbb. Megszabhatjuk természetesen a belépőjegy, az egyes attrakciók, illetve a boltosoknál kapható kaják, üdítők, emléktárgyak árát, ahogy azt is, miből álljanak a hotdogok, hamburgerek. Egy táblázatban láthatjuk, mire mennyi pénz megy el havonta, és felvehetünk kölcsönt, ha kell egy kis segítség az üzlet beindításához. Döntéseinkre reflektálnak a látogatók, mindig jelzik, ha valamit túl drágának érznek vagy hiányolnak, és mi ennek megfelelően változtathatunk. Ha sok látogatót akarunk, még marketingre is szánhatunk valamennyi pénzt – olyan világban élünk, ahol az emberek már nem járnak csak úgy vidámparkba szórakozni. Nem nehéz megtalálni a gazdasági egyensúlyt, és mivel nem dől be hirtelen egyik pillanatról másikra a világgazdaság, a játék menedzsmenetrésze egy sikeres park esetén alig kap hangsúlyt.

A Planet Coaster jó alapokat kínál, hogy folyamatos frissítésekkel a valaha készült leg-

jobb vidámpark-szimulátor legyen. A menedzsmenetrészt még lehetne izgalmasabbá tenni, és az építgetést is csiszolásra szorol, de összességében örülhetünk annak, hogy a Frontier megszüntetett egy tarthatatlan állapotot, és megmutatta, milyen egy jó vidámparktycoon 2016-ban.

Paca

A KÖZÖSSÉG SEGÍT

A Planet Coaster Steam Workshop-támogatással érkezett, és már most, közvetlenül a megjelenés után több mint 40 ezer különböző kreálmány közül válogathatunk. A kötelező Star Wars, Star Trek, Gyűrűk ura és más, filmes témájú elemek mellett néhány egész különleges csodára bukkanhatunk, mint a lenti képen is látható hatalmas, részletesen kidolgozott erőd. Miután megismerkedtünk a játékkal, feltétlenül nézzetek be ide!

HARDVER

Windows 7; Intel i5-2300/AMD FX-4300; 8 GB RAM; Nvidia GTX 560 (2 GB)/AMD Radeon 7850 (2 GB); 8 GB HDD

- ✦ részletesen szerkeszthető épületek
- ✦ szórakoztató menedzselés
- ✦ több tízezer felhasználói tartalom
- ✖ az elemek elhelyezésében csak a szemmérték segít
- ✖ az alkalmazottak mind egyformák
- ✖ nem túl mély gazdasági rendszer

PACA

Egy bálvány ledől, új emelkedik helyette.

84

A PLANET COASTER MINDEN TEKINTETBEN NAGY SZABADSÁGOT KÍNÁL



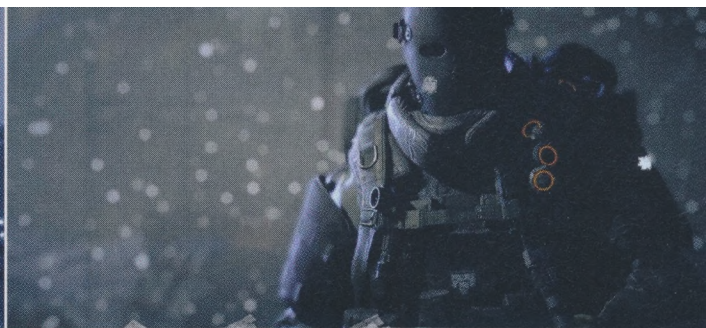
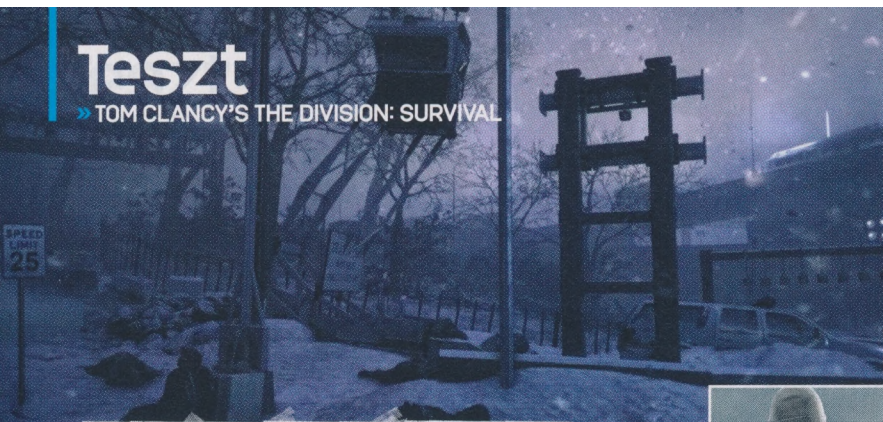
Aki nagyon türelmes, akár egy egész várost felépíthet, és hullámvassal turbóztatja fel azt



Zoomolhatunk is a kamerával, így megfigyelhetjük a látogatók reakcióit

HA TE MONDOD

Sam Denney lead technical artist, Frontier: „Arra törekszünk, hogy újradefiniáljuk a parképítés fogalmát, közelebb hozzuk a szimulációhoz.”



A vadászok kifejezetten a Division-ügynökök ellen kiképzett különleges harcosok. Csak akkor bíjnak elő, amikor jelzünk a mentőhelikopternek

New York nem túl barátságos télen, ezek a szerencsétlenek halálra fagytak a mínusz harminc fokban

Civilek nem mászkálnak ilyen hóviharban, akit az utcán találunk, az mind ellenfél



A hajnal beköszöntével a hideg is enyhül, tíz perc helyett már tizenöt kell ahhoz, hogy teljesen kihűljünk

GameStar
 AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ
 ELSŐ DLC TESZTJEIT
 KERESD A 2016/03-
 AS, 04-ES ÉS 07-ES
 GAMESTAROKBAN

Tudom, sapka és sál

TOM CLANCY'S THE DIVISION: SURVIVAL

TAVASZI MEGJELENÉSEKOR A DIVISION KAPOTT HIDEGET, MELEGET A SZAKSAJTÓTÓL ÉS A RAJONGÓKTÓL EGYARÁNT. Alapvető hibákat vétek a fejlesztők, ezért sokan kiábrándultak a jobb sorsra érdemes fedezék- és lootalapú lövöldéből. A készítő és a kiadó azonban nem adta fel a harcot vásárlóik kegyeiért, fél év alatt sikerült helyrepopozniuk a legelbaltázottabb részeket, és az első kiegészítő megjelenése után egyre javult a játék megítélése. A Massive kicsit a háttérbe szorította az endgame-tartalomnak kikialtított Dark Zone-t; felismerték, hogy normális játékos nemigen teszi be oda a lábát egyedül csak azért, hogy csalók és farmolásra szakosodott csoportok mozgó céltáblájává válják. Az 1.4-es patchben teljesen újragondolták a játékot, bevezettek négyféle nehézségi szintet, így bárki tisztességesen felölthető anélkül, hogy akár egyetlen percet is csapatban kellett volna töltenie. Folyamatosan megszüntették a hibákat, így a második kiegészítőt és az 1.5-ös patchet már egészen jó állapotban várta a játék.

INFO
 Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Massive**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden A Division második kiegészítője, amelyben a hóvihár a legnagyobb ellenségünk.
 PEGI 18+

CSAK EZT ÉLJEM TŐL
 A 15 eurót kóstáló *Survival* DLC egészen új játékmódot kínál. Az új rész a Terminal területről érhető el, ide csak azok tudnak lejutni, akik megvásárolták a kiegészítőt, vagy bérletük van a játékra. Vérmérsékletünktől függően választhatunk PvP vagy PVE felállás közül; előbbit csak azoknak ajánlom, akik vevők arra, hogy valami sunyi alak hátba lövi őket. Elméletileg a játék figyelni, hogy csapatban vagy magányosan jelentkezzünk be, és ettől függően sorol be minket a szerverekbe. A helyszín és a karakter ugyanaz, annyi különbséggel, hogy az intenzív havazásnak köszönhetően rá sem ismerünk az általunk bejárt Manhattanre. Mindent vastagon beborít a hó, az évszázad vihara tombol, és az orrunkig sem látunk a fagyos pusztaságban. Egy rövid, de annál intenzívebb bevezetővideó után egyedül, sebesülten és felszerelés nélkül térünk magunkhoz az egyik melegedőben. Amint kilépünk a pihenőből, máris szembeesülünk a legfenyegetőbb veszéllyel, a kihűléssel. Legfontosabb feladatunk az lesz, hogy meleg holmit szerezzünk be, amely lassítja a folyamatot. Regenerálódni fedett helyeken, illetve az olajshordók mellett tudunk. Amennyiben nem figyelünk oda testhőmérsékletünkre, szép lassan a teljesen ki-

hülés veszélyeztet, és akkor vége a dalnak. A kiegészítőben nem éledünk újra, az az egyetlen esélyünk, ha valamelyik jótét lélek saját egészségügyi csomagja feláldozásával öt percen belül feltámaszt minket; el lehet képzelni, hogy ennek egy PvP-játékban mennyi az esélye. Ha eszméletlen játékost találunk, dönthetünk úgy is, hogy segítségnyújtás helyett megszabadítjuk a szenvedéseitől, ebben az esetben az adott játékos kiesik a játékból, addig összegyűjtött felszerelése pedig hozzánk kerül. A térképen amúgy minden közös, szóval az élelme-sebb játékosok előnyben vannak a mulyákkal szemben. A fagyhalál mellett számos egyéb módon megkeseríti az életünket a játék. A helikopter lezuhánásakor megsérülünk, sebünk el-fertőződik, és csak idő kérdése, mikor adjuk be a kulcsot. A szeptikus sokkot késleltethetjük fájdalomcsillapítókkal és vakcinával, de a teljes gyógyuláshoz csak a Dark Zone-ban található ellenszer segíthet hozzá. Oda viszont már készítenünk kell egy maszkot, amely megvédi a halálos vírustól. A *Survival* DZ-je nem PvP-terület (hacsak nem olyan játékba léptünk be), de az itt található ellenfelek meglehetősen erősek. A végső cél az, hogy összerakjunk egy rakétápisztolyt, amivel mentőhelikoptert hívhatunk. Kimen-

tés közben azonban megérkeznek a vadászok, olyan elit harcosok, akiket kifejezetten a hozzájuk hasonló kormányügynökök ellen képezték ki. Őket legyőzve hagyhatjuk csak el a *Survival* területét. Felszerelést onnan nem hozhatunk ki, de az ott nyújtott teljesítményünk alapján kapunk jutalomcsomagokat, amelyekből már karakterünk is profitálhat.

ORSZÁGOMAT EGY KÖTÖTT SAPKÁÉRT

A *Survival* kiegészítő egyik legnagyobb érdeme, hogy olyan játékelemeket is érdekessé tett, amelyek az alapjátékban teljesen eliskádkadtak. Eddig nem igazán volt szerepe annak, hogy milyen ruhákba öltözködtünk, hiszen egy szép sál vagy egy vízhatlan bakancs semmit sem adott hozzá karakterünk hatékonyságához. A hidegtűrős bevezetésével azonban ezek a részletek is fontosak lettek; soha nem gondoltam volna, hogy örülni fogok egy steppelt kabátnak a *Division*-ben, de most ez is megtörtént. Ugyanez a helyzet az ennivalóval és a vízzel: a kimerítő harc és az örökös futkározás zabálja a kalóriákat, és szervezetünk vízháztartására is oda kell figyelni. Ha éhesek vagyunk, nem regenerálódik az életerőnk, és szomjasan nem vesszük észre a közelünkben lévő ládákat. Egészen szórakoztató visszatérni az alapokhoz; a kimaxolt karakterek tulajdonosai rég elfeledkeztek arról, milyen volt kezdőként nekivágni a nagy és veszedelmes városnak, ahol még a mezei rablók is komoly fenyegetést jelentettek.

ÉHEZŐK VIADALA

A *Survival*val egy időben jelent meg az 1.5-ös patch, amely számos újítást hozott azoknak is, akik csak az alapjátékot vették meg. Kaptunk egy teljesen új nehézségi szintet, bevezettek egy új szettet, amelynek az a bónusza, hogy a hordozható pajzs mellett géppisztolyt is használhatunk. A kritikus lövések persze le vannak tiltva, szóval nem kell aggódni az egyensúly miatt, de ettől függetlenül a készlet elég jól jön azoknak a játékosoknak, akik szeretnek tank karakterrel játszani. Új fegyverek, nevesített felszerelések, egy halom javítás és kényelmi funkció is érkezett. A tesztoszervek bevezetése láthatóan jót tett a játéknak, sok olyan hibát ki tudnak ott szűrni, amelyekre amúgy csak éles környezetben derülne fény. Az indulás ennek megfelelően zökkenőmentes volt, a szerverek tették a dolgukat, és érezhetően többen tárgyalták meg a kiegészítő újdonságait a chaten.

A Ubisoft láthatóan nem ereszt el a *Division* kezét, és ezt nagyon jól teszi. Egyre jobb a játék, én már 250 óránál tartok benne, és ez a szám egészen biztosan növekedni fog. Az első szezomból hátra van még az utolsó kiegészítő, de ezt idén már nem tudjuk kipróbálni, valószínűleg 2017 februárjában érkezik meg, és egy teljesen új fenyegetéstől kell megvédenünk benne a várost. A folytatásról egyelőre nem lehet tudni, de pletykálnak a Central Parkról mint új területről, illetve New York külső negyedéről is. Az biztos, hogy a Ubisoft minden követ megmozgat annak érdekében, hogy a

VISSZATÉRNEK

Az 1.5-ös patch és a *Survival* DLC hatására visszatértek a játékosok. A Ubisoft adatai alapján november végén ugyanannyian használták a *Division* szervereket, mint a megjelenés időszakában. Ezt a kijelentésüket az is alátámasztja, hogy visszatértek a sorok a bejelentkezésnél, és érezhetően több játékos keres csapatot magának. Nem is baj, ha kicsit felduzzad a játékosállomány, a harmadik DLC sikere után már szinte kötelező a második rész, ennyi pénzt egészen egyszerűen nem fog kidobni az ablakon a Ubisoft.

Division sikeres legyen. Ez annak is köszönhető, hogy a játék a megjeleését követő első két nap alatt összehozott 330 millió dollár bevételt, ilyet azelőtt Ubisoft cím még nem produkált. Az új irány nagyon jó, azoknak is érdemes visszanézniük, akik mérlegben letörölték a játékot tavaszszal, egy egészen új élmény várja őket New Yorkban. A 15 eurós árat néhányan soknak érezhetik, de ha belegondolunk, hogy a *Call of Duty* sorozatban ennyiórt mindössze két-három multiplyát és pár skint kapunk, akkor belátható, hogy az *Underground* vagy a *Survival* sokkal jobban megéri.

Mocsy

HARDVER

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

- ✦ új játékmódok
- ✦ új fegyverek és felszerelések
- ✦ hővihar
- ✖ drága
- ✖ apró technikai hibák

MOCSY
Frissítő havazás.

85

” AZ INTENZÍV HAVAZÁSNAK KÖSZÖNHETŐEN RÁ SEM ISMERÜNK AZ ÁLTALUNK BEJÁRT MANHATTANRE

PvP-s *Survival* játékban ne bízunk senkiben, bárki képes hátba löni a egy vízhatlan bakancsért



Hát ilyen a stackrendszer élőben



A csapatok amúgy vérezen komolyak



Két kőszó, majdnem hős



Időutazás az Újhullámos Final Fantasy XV

WORLD OF FINAL FANTASY

NAGYON VÁRJUK MÁR A HAMAROSAN ÉRKEZŐ FINAL FANTASY XV-ÖT, ÁM SOKAK SZERINT AZ ÚJ EPOSZ TÚL SOKAT VÁLTOZOTT AZ EREDETI SÉMÁHOZ KÉPEST, ÉS EZ MÁR NEM IS LESZ „IGAZI” FF. Nos, számukra jó hír, hogy ők is tudnak majd játszani még egy darabig, ugyanis megérkezett PS4-re a *World of Final Fantasy*. És hogy mit takar a hangzatos cím? Hála Imhotepnek, nem egy mostanság divatos remake-et, és nem is egy felújított akárhányadik részt, hanem egy nagyszerű utazást a múltba. A ke-ményvonalas rajongók bizony könnyecsképeket morzsolgatnak majd a játék szin-te minden percében, ahogy egyre-másra hullnak a remekül célzott nosztalgiaob-mbák. A *World of Final Fantasy* nagyszerű múltidéző alkotás, amely szerencsére elég modern ott, ahol kell, ugyanakkor simán a képernyő elé ragasztja a hajdani *Final Fantasy* sorozaton felnőtt, mára már kopa-szodó gamereket.

HOGY IS VOLT?

A sztori ezúttal elég halovány műsorszám, kevésbé hangsúlyos a megszokottnál. Fő-hőseink – nyilván egy amnéziás testvér-párról beszélünk – pontosan azok, akik-nek lenniük kell: avatórok. Méghozzá a mi-eink, mert a *World of Final Fantasy* valódi hősei mi leszünk. Mi borzongunk meg fél-percenként, ahogy felcsendül egy-egy ismerős dallam, belőlünk szakad majd fel az áhítatos sóhaj, amikor újra megpillantjuk gyermekkorunk legemlékezetesebb tájá-it, és találkozunk az egykori hősökkel. Mi-



INFO
Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Square Enix, Tose**
Platform **PlayStation 4, PlayStation Vita**
Röviden Vérbeli Final Fantasy játék enyhe (?) Pokémon-beütéssel.
PEGI 12+

közben Reynn és Lann emlékeit keresgél-jük, bennünk is minden újra felelevenedik. Ezt garantálja a mesterien megalkotott vi-lág, a pompásan összerakott soundtrack és a mókás-bájos kinézet is. A fentiek mind igazak, amennyiben *Final Fantasy*-rajongók vagyunk. Néha ugyanis már szinte túl so-kat vár el tőlünk a játék; persze nem kizárt, hogy tényleg létezik olyan ember, aki min-den eddigi *FF* játék minden egyes mozzana-tára emlékszik. A többiek egy aranyos kis *FF* mellékrajongókat kapnak viszonylag szép grafikával és érdekes harcrendszerrel. Mert a harcot azért most sem ússzuk meg.

HOGY IS VAN EZ?

A *Final Fantasy* minden epizódja egyedi harcrendszerrel ajándékozta/kínozta meg a nagyérdeműt. Most sincs ez másképp. A gonoszok agyálása egy igen komplex rendszer segítségével valósul meg. Az mondjuk elég érdekes, hogy a Square egy-általán nem reklámozta, hogy a *World of FF* egy *Pokémon* játék, csak kicsit bonyo-ltabb. Minden, velünk szembeszálló dögöt befoghatunk, és csapatunk tagjává tehetjük őket. Kis bufurckáink velünk fejlődnek, és ha úgy hozza kedvünk, a fejünkre is állnak. Igen, itt ilyen érdekes az össznépi püföle. Azért azt meg kell hagyni, hogy az idétlen kinézetű „stack” rendszer mögött igen mély stratégia áll, és ha csak pakolásszuk ide-oda a lényeket – és magunkat –, hamar fel-törlik velünk a padlót. Különösen a bossok tudnak kegyetlenek lenni, de szerencsére a játék azért annyira mégsem vesz komolyan magát: elhalálozás esetén nem XP-t vagy pénzt veszítünk, hanem simán visszake-

rülünk a kezdővároskába, ahonnan seperc alatt indulhatunk is bosszút állni.

LESZ EZ MÉG ÍGY SE

Technikai oldalról szerencsére semmi baj sincs tesztünk alanyával. Persze nem a *World of Final Fantasy* fogja megzassza-tani a PS4 Prót, de a kinézetét jól elta-lálták. Néha ugyan kilóg a lóláb, és lát-szik, hogy Vita-port a drága, de hála a na-gyon hangulatosan ábrázolt karaktereknek, ez a legtöbbször fel sem tűnik. Amúgy is csak homályosan emlékszünk majd a leg-több helyszínre, amire pedig tisztán tudunk, az sokkal szebb lesz, mint anno. A szinkron szintén teljesen rendben van, leszámítva ta-lán a hőseinket kísérgető Tama idegesít-ő hangját. Összességében egy nagyon ara-nyos kis *Final Fantasy* játékkal van dolgunk, amellyel nagyszerűen elüthetjük az időt a XV. epizód megjelenéséig.

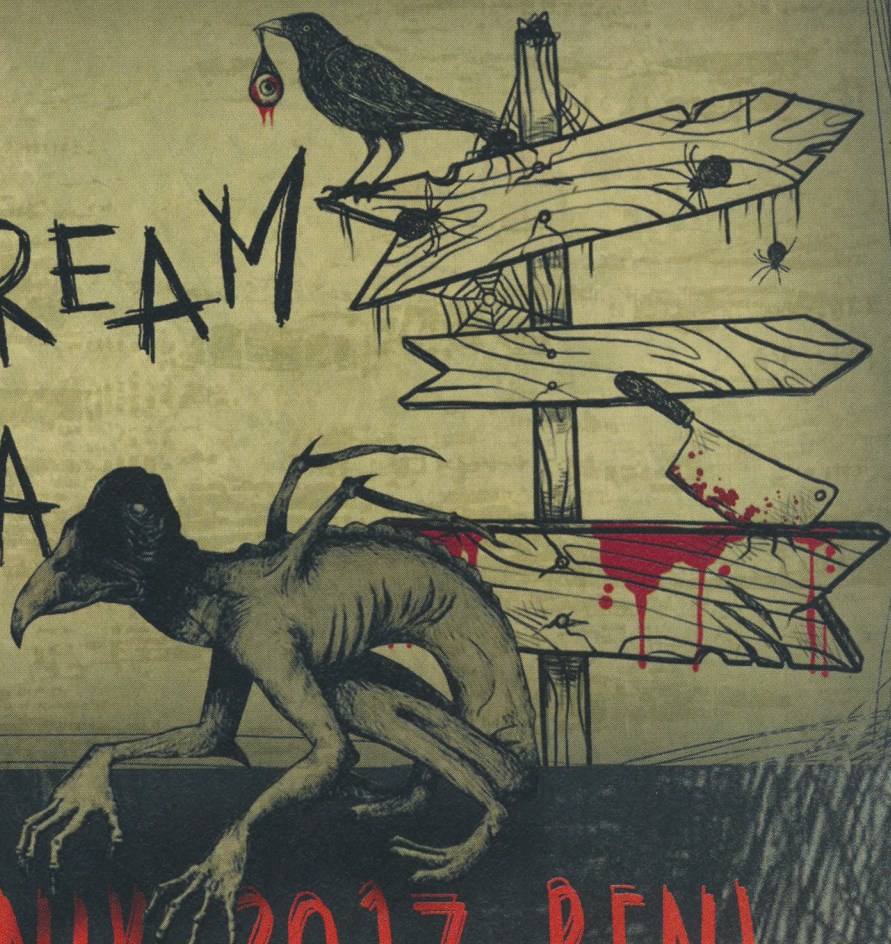
Gulius

- ✦ hangulatos nosztalgia
- ✦ bájos grafika
- ✦ pokémon PS4-en
- ✦ random harcok tömkelege
- ✦ kissé kifulladás a végére
- ✦ kaotikus tutorial

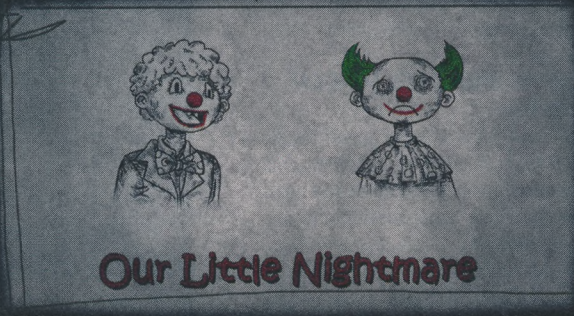
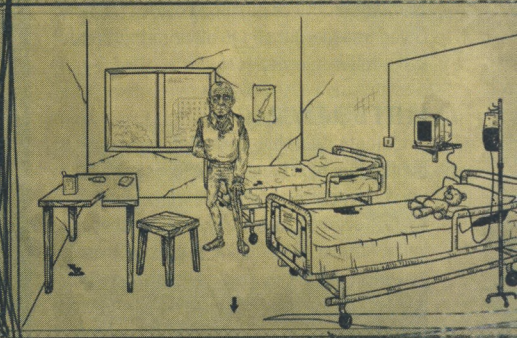
GULIUS
Végtelenül aranyos, de azért vérbeli JRPG.

84

BAD DREAM COMA



MEGJELÉNLIK 2017-BEN!



Teszt

MANUAL SAMUEL
TOLL BOOTH

WELCOME
TO HELL!

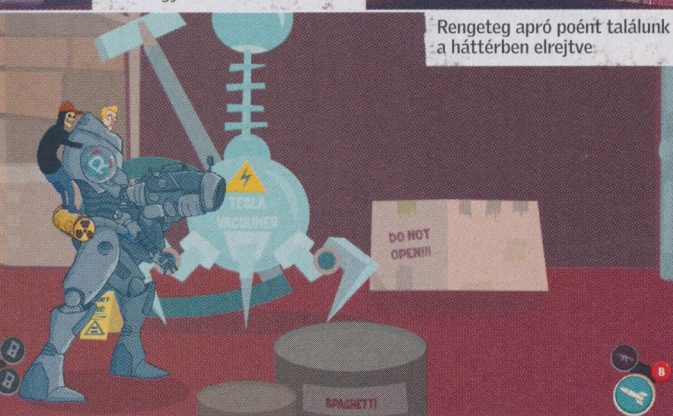


A pokol ábrázolása talán a sztori egyetlen zseniális húzása

Rengeteg apró poént találunk a háttérben elrejtve



Nos, igen, altesti poénokban nem szükkölködik a játék



JÁTSZD ÚJRA!

A saját, személyes rekordodat is számon tartó Time Attack mód további kihívásokkal vár a sztori első teljesítése után. A Manual Samuelból közönségi élményt is varázsolhatsz a helyi kooperatív móddal, ami a társadtól függően nagy könnyítés vagy további nehezítés is lehet.

Nem tudja a bal kéz, mit csinál a jobb

MANUAL SAMUEL

MOSTANTÓL TE IRÁNYÍTOD A LÉGZÉSEDET. Ezt a mondatot szokás bedobni random internetes beszélgetésekbe, hogy egy pillanatra odafigyelj azokra a testi funkcióidra, amelyek egyébként minden különösebb koncentráció nélkül, szinte maguktól működnek, és ez a figyelmeztetés a *Manual Samuel* alapötlete is. Ám a rövidke sztori végére kiderült: egy jó alapötletnél több kell a teljes sikerhez.

KI ITT BELÉPSZ...

A történet szerint az ízig-vérig gazdag bunkó Sam váratlanul meghal, és mivel a norvég fejlesztők szerint a Halál egy béna tini, aki szeret idióta, de számára vicces alukukat kötni a halandókkal, a pokolból visszavásárolhatjuk magunkat az életbe, ahol egy napot kell úgy kibírnunk, hogy minden testfunkciónkra odafigyelünk. Így szürreális kalandjaink során külön billentyű- vagy controllerparancs kell minden egyes lépésünkhöz, de Sam be- és kilégzésére, sőt még a pislogására is ügyelnünk kell. Az átlagos játékkarakterekéhez képest szándékosan nehézkes irányítás a játék központi eleme; bonyolult feladatokra nem érdemes számítani, indokolatlan bénázásra viszont annál inkább. Ez egyébként emellett, hogy a megfelelő kihívási szintet hivatott szolgáztatni, részben a játék humorának forrása is. Láttunk már néhány hasonló játékot – gondoljunk csak az *Octodadre*-re, ám mivel a sikeres vagy sikertelen utasítások nem egy dinamikus eseményt indítanak el, hanem mindig ugyanazt az animációt, né-



INFO

Kiadó **Curve Digital**
Fejlesztő **Perfectly Paranormal**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Bohókás kalandjáték, amiben nincs sok fejtoró, de szó szerint minden lépésre és lélegzetvételre oda kell figyelned.
PEGI 16+

mileg korlátozva érezzük majd magunkat a *Manual Samuel* közben a korábbi, hasonló alkotásokhoz képest.

Ez különösen a játék végén lévő bossfight alatt vált idegesítővé, ugyanis csak akkor fogadta el a rendszer az utasításaimat, ha az előző animáció már a végére ért, amit nem mindig volt könnyű eltalálni, így sok, látszólag értelmetlen újraprobálkozás mellé egy jó adag frusztráció is jutott az utolsó percekre. Továbbá nem minden mechanizmus egyformán szórakoztató, ami elég furcsán veszi ki magát. A pislogással és a lélegzéssel zsonglőröködni érdekes kihívás, és ennek később más, komplexebb feladatok részét is képezik, például a kávénkat meg kell fűjünk, hogy ne legyen forró, amikor pedig a szánkban van, nem vehetünk levegőt, különben félrenyelünk. Ellenben például a gerincünk rendszer kötelező kiegyenesítése céltalan, utólag a játékhoz csapott funkcióknak érződik, amit néha meg kell ismételnünk különösebb történeti vagy játékmenetbeli indok nélkül.

... AZÉRT NE HAGYJ FEL MINDEN REMÉNNYEL

A norvég indie-csapatot ezzel együtt dicséret illeti: a viszonylag ötletes és ritkán látott játékmenet mellett letalálást volt a stílizált látványvilág, és az animációk is tökéletesen passzolnak a kissé rajzfilmes külsőhöz. A Sam bénázását kiegészítő humor viszont gyengécske lábakon áll, a kicsit bugyuta tanulságokra törekvő történet felejthető, a párbeszédék ütemezése pedig kifejezetten pocskék. E mellé kapunk egy narrátort is a *Stanley Parable*, aki ugyan oly-

kor elegánsan vezet rá, mit kell tennünk a továbbjutás érdekében, sőt sokszor kifejezetten vicces is, de poénjainak zöme elképesztően erőltetett, a képernyőn megjelenő hashtagekről már nem is beszélve. Ezekkel a hibákkal és a történet rövidségével (két óránál is rövidebb egy végigjátás) együtt pedig nehéz azt mondani, hogy a *Manual Samuel* mindenképp meg kell tapasztalnod. Persze akad két, az újrajátszhatóságot növelő mód, de ezek nem mindenkinek adnak elég értéket a játékhoz ahhoz, hogy kicsengessék érte néhány mozijegy árát. Így összességében annak tudnám ajánlani a manuális légzést, aki nem szűkös idő- és pénzkeretében keresi a legjobb helyet, hanem inkább annak, aki valami szokatlanra vágyik.

TÁ

HARDVER

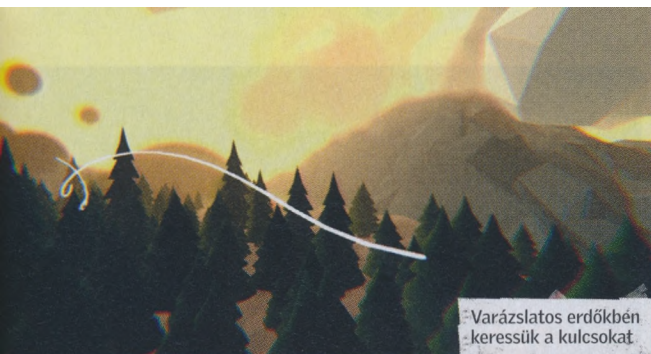
Windows 7/8/10; Intel Core 2 Quad Q9300; 2 GB RAM; Intel HD Graphics 5500; 3 GB HDD

- + kiváló látványvilág
- + néhány jó poén
- + érdekes kihívások
- amelyek néha már frusztrálóak
- gyengén megírt sztori és párbeszédék
- atyáég, de rövid!

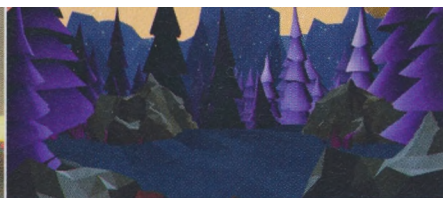
TÁ

Ha nem az élet értelmét keresed, nem fogsz csalódn.

73



Varázslatos erdőkben keressük a kulcsokat



A kazetták csodálatos álmvilágokat tartanak a szemünk elé



Időnk nagy részét ilyen épületek belsejében töltjük

Kirakósba rejtett világvége

SMALL RADIOS BIG TELEVISIONS

NAPJAINK NAGY RÉSZÉBEN OLYAN JÁTÉKOKKAL JÁT-SZUNK, AMELYEKBE MEG-MONDJÁK, HOGY MERRE MENJÜNK, MIT CSINÁLJUNK, ÉS MIÉRT MENT-SÜK MEG A VILÁGOT. Ezért ha előke-rül egy, a *Small Radios Big Television*shöz hasonló gyöngyszem, hirtelen nem is tud-juk hová tenni. Egyszer csak egy elhagya-tott gyárban vagyunk a semmi közepén, és csak nézünk – és mint ahogy később kide-rül, nincs is nagyon más dolgnak.

KAZETTÁK ÉS FOGASKEREKEK

Túl sokat nem tudnék mesélni a sztori-ról anélkül, hogy lelényem a kétharmadát, lévén hogy egy kétórás játékról van szó. De nem is igazán érdekes, hogy mit mi-ért csinálunk a játékban, inkább csak ül-jünk le, és kattingassunk ebben az elké-pesztően nyugtató (és néha borzongató) világban. Az *SRBT* kezdetén egy elhagya-tott épületben találjuk magunkat explicit cél vagy magyarázat nélkül. Az egyetlen lehetőségünk, hogy rákattintsunk az ajtó-ra, és tulajdonképpen a játékidő nagy ré-szében nem is fogunk mást csinálni, mint hogy szobából szobába lépkedünk. A *Small Radios Big Television*s nem vár el sokat a játékostól, csak azt, hogy mindent felfe-dezzen. A továbblépéshez néha meg kell oldani egy fejtörőt vagy megtalálni egy tárgyat, de egyik sem igazán nehéz fel-adat, egy-két perces erőfeszítést igényel-nek csupán. Az egész játék egy könnyed utazás, amelynek során különböző világó-

INFO
Kiadó **Adult Swim Games**
Fejlesztő **Fire Face Corporation**
Platform **PC**
Röviden Egyszerű puzzle-játék bonyolult üzenettel.
PEGI 3+

kat ismerhetünk meg a menet közben talált kazettákon keresztül. Néha találhatunk fel-vételeket, amelyek ahelyett, hogy zenét rej-tenének, a magnóba helyezve elrepitenek minket a világ más részeire. Tengerpart-ra, erdőségbe, hegyi kilátóba, mindenho-vá, amit el tudsz képzelni. A kazetták rej-tette világok nemcsak érdekes látványossá-gok, hanem többnyire ezekben találjuk meg egy-egy ajtó kulcsát. Nagyjából az a lényeg, hogy felkutassuk az összes felvételt, fel-markoljuk a kulcsokat, és beutazzuk velük a *Small Radios Big Television*s nyugtatóan magányos világát.

NYARALNI MEGYÜNK

A program varázsa nem is igazán a já-tékmenetben rejlik. Kattintatni és átmen-ni egyik pályáról a másikra nem lenne any-nyira nagy szám, ha mindezt nem kísér-né csodálatos képi világ és andalítóan nyugtató zene. A helyzet az, hogy az el-ső fél óra után már oda se figyeltem a fej-törőkre: lépegettem egyik helyről a má-sikra. Többet akartam tudni, többet akar-tam látni. Minden alkalommal, amikor egy kazettát a magnóba helyeztem, a lejátszó pedig magába szippantott, miközben telje-sen megváltozott körülöttem a táj és a ze-ne, azt éreztem, hogy még többre vágyom. Legalábbis ez volt addig, amíg egy mág-neses szalaghoz hozzá nem tapasztottam a már megszerzett kazettáimat. Miután megtörtént a „mutatvány”, kíváncsiságból újra lejátszottam a felvételeket. Az erdő-ségből szürke mocsár lett, a tenger ketté-

MAGADDAL IS VIHETED

Ha végigjátszottad a játékot, de még meghallgatnád máskor is a kifogástalan zenét, jó, ha tudod, hogy a soundtracket külön is letöltheted. Érdemes beszerez-ni, mivel a játék ára még így sem éri el egy komolyabb gyorséttermi rendelés végösszegét.

választotta a hegységeket, és a nyugodt, békés tájakból eltorzult rémálom vált. Va-lószínűleg ez az a valóság, amit az álom eltakart eddig a szemünk elől. Az a való-ság, ami elől az *SRBT* lakói mind elmenek-ültek. A pályák közti pihenők során hall-hatunk szereplőket beszélgetni a kalandja-inkat megelőző történésekről, de a kétórás játékidő után sem lesz kristálytisza, hogy miféle katasztrófa történt. Emiatt hiány-érzetem is van, mert őszintén kíváncsi va-gyok ennek a fura világnak a történelmé-re. Nagy vonalakban értjük csak meg a lé-nyegét, a tanulságot ránk bízva a fejlesztő, akárcsak egy jó művész.

Hunter

HARDVER

Windows 7 (64 bit); 2 GHz CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 275; 400 MB HDD

- + gyönyörű tájak
- + különleges kirakók
- + csodálatos zene
- rövid
- nincs újrakezeshetőségi értéke
- kevés sztori

HUNTER

Csodálatos utazás, egyedi játékmenet és magával ragadó hangulat.

80



Annyira szép, alig tudom levenni róla a szemem



Ja, egy ütéstől meghalunk, csak mondom



Meg sem számoltam, hányszor vitt sírba békaféj

Pró gyertya hatalmas lánggal

CANDLE

MINDEN KALANDJÁTÉK SZÍVE-LELKE A FELADVÁNY.

Ne legyen idegesítően nehéz, de annyira egyszerű sem, hogy ráunjunk, és ha megvan ez az egyensúly, akkor a további elemeknek, vagyis a látványnak és a történetnek már nem is kell feltétlenül kimagaslóan jónak lennie. De a Teku Studiosnál nem elégedtek meg a középzszerűséggel, és elhozták nekünk a *Candle*-t mint egy aprócska fény sugarat. Íme, így kell furcsán aranyos kalandjátékot készíteni megfelelően nehéz kihívásokkal.

EGY KIS TÖRZS KIS HŐSE

Történetünket ott kezdjük, hogy törzsünk sámánját elrabolják a gonosz wakchák, és főhősünknek, Tekunak kell megmentenie őt. Elég átlagos felállítás, de nem is kell több ide, mert mindenki el tud vészni a játékban, annyira magával ragadó. Nem véletlenül Teku a feladatra kiválasztott személy, ő ugyanis a fény hordozója: van egy kis gyertyája, amellyel megrémíti a világ lényeit, és világosságot visz a sötét helyekre. Hogy a praktikus oldalát is nézzük, a gyertya és annak fénye új utakat nyit meg nekünk, és oltalmaz a bajban. Kivéve, ha egy wakcha harcossal találkozunk, őt sötétben lopakodva érdemes kiiktatni. Ezzel el is elérkeztünk a játék egyik zseniális részéhez. A *Candle*-ben nem szabad nyíltan harcolni, nem is tudnánk, hiszen nincs hozzá eszköznünk. Az úton-útfélen megjelenő ellenfeleket frappáns csapdákkal kell megölnünk, vagy egyszerűen eltakarítanunk az utunkból. Mond-

INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
 Fejlesztő **Teku Studios**
 Platform **PC**
 Röviden Sajátos látványvilágú kalandjáték trükkös feladványokkal és egyedi atmoszférával.
PEGI 7+

hatni, egy mini lopakodós játékot kapunk, játékon belül. A feladványok nagyon logikusak, és ha az ember felismeri a játék jelrendszerét, és nyitva tartja a szemét, ritán akad el. De ez nem jelenti azt, hogy könnyű volna a *Candle*. Ha nem figyelünk oda eléggé a részletekre, amelyek a vízfestészerű grafikában könnyen elvesznek, biztosan úgy fogunk fel-alá rohagálni Tekuval, mint a mérgezett egér, és pánikba esünk, hogy mit nem vettünk észre. A legcélravezetőbb, ha nem rohan(gál)unk. Szép, ráérősen kutassunk át mindent, vegyük észre a játék adta rengeteg segítséget. Sokszor maga a narrátor is elmondja, hogy nyomra bukkantunk, vagy a nem játékos karakterekkel folytatott „beszélgetések” során kapjuk meg az alapvető információkat. Egyszerűen azonnal rávilágít egy-egy részen a játék, hogy mi is a feladat, és nem nekünk kell ott ülnünk egy halom tárgy meg feladvány fölött azon töprengve, hogy ennek most mi is az értelme. Anynyi biztos, hogy a *Candle* az utóbbi idők egyik legjobban megkomponált kalandjátéka, ha a feladványokról van szó.

IGAZI ÉLMÉNY

A játék egyedi látványvilággal és jelrendszerrel dolgozik, így kapunk egy részletesen kidolgozott világot, amit élvezet felfedezni. De komolyan, elképesztő, mennyire el tudtam vészni egy ennyire egyszerű játékban. Ennek oka elsősorban a grafikában keresendő, az ugyanis szemet gyönyörködtető. Jól esik jönni-menni ebben a világban, és nézelődni is élmény. A lát-

MŰVÉSZETI KINCS

Nem túloztam, amikor a játék művészi értékeit dicsértem. Akinek ugyanennyire tetszik majd, megteheti, hogy bátorítja és támogatja annyival a stúdiót, hogy megveszi a *Steamen* 5 euróért együtt megvásárolható könyvet és teljes zenei albumot.

vány mellé hű társul szegődik a kiváló zene, amely dél-afrikai ütemekkel kelti életre a *Candle* világát.

Miközben játszottam, a *Fire* jutott eszembe, amivel nem voltam maradéktalanul elégedett, ám a *Candle*-ben megtalálható minden, ami abból hiányzott. Míg a *Fire* cuki volt, de semmi több, a *Candle* éppen az ellenkezője. Ugyanazt az üzenetet hordozza magában mindkét játék (a főhős rendelkezik a tudás megtestesítőjével, a fényvel), de a *Candle* kevésbé szájbarágós, játékmene és grafikája pedig sokkal kidolgozottabb. Vannak apróbb hibái, de ezek oly jelentéktelenek, hogy egy idő után észre sem vesszük őket.

Somi

HARDVER

Windows 7; 2,8 GHz dual core CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GT 220, Radeon HD 8400; DirectX 9.0c; 12 GB HDD

- szép látvány és hang
- jól kidolgozott feladványok
- furcsán aranyos
- ➖ rövid
- ➖ apróbb irányítási gondok

SOMI

Gyönyörű és látványos, jó feladványokkal, apróbb hibákkal.

90



Noah küllemén egy jellegzetességet vélhetünk felfedezni. Na, kire emlékeztet?



Már-már szürreális élmény volt átlépni Silence világába

Teszt
SILENCE

Ő itt Spot, aki nemcsak arányos, de ha kell, alakot vált, és képes felvenni annak az elemnek vagy anyagnak a tulajdonságait, amivel érintkezik



Nem vagy egyedül a világban, ha van egy testvéred

SILENCE

WORK IN PROGRESS

Találkoztam egy hírrel, amelyben a Daedalic Entertainment arról értesít minket, hogy épp egy verekedős játékot fejleszt Violence Whispered Warrior címmel. Ebben a Silence játék szereplői tágálhatják el egymást, de csúnyán. Ez igaz?

A NAGY TESTVÉREK AZÉRT SZÜLETNEK, HOGY MEGVÉDJÉK AZ ŐKET KÖVETŐ KIS TESÓIKAT.

Bizony, ez egy olyan kötelek, amely erősebb bármilyen barátságánál, a bátyók és nővérek pedig jól tudják, hogy milyen felelősséggel jár. Pontosan ez nyomja Noah vállát is: otthonukat épp bombázzák, és muszáj gondoskodnia kishúga, Renie testi épségéről. Vállára kapva szalad hát vele bunkerük felé, amit néhány személyes holmival tettek lakályossá. Sajnos nem tudják kikerülni, hogy ők is a támadás célpontjává váljanak, de a végzetes tragédia helyett hirtelen egy különleges világba csöppennek, amely messze elrepi őket a zord valóságtól. A hely neve Silence. Egy a gond: elszakadnak egymástól. A bator fiú viszont soha nem hagyja cserben a védtelen lánykát, úgyhogy habozás nélkül utánaered az ismeretlenbe.

CSAK CSENDEN

Aki találkozott már az indie fejlesztőcsapat egyik korábbi alkotásával, a *The Whispered World*-del, az Noah és Renie kivételes búvóhelye láttán hamar ráeszmél, hogy a két történet szorosan egymáshoz kapcsolódik, és a picit megtévesztő *Silence* cím tulajdonképpen egy folytatást takar. Amíg kint háború dúl, addig a testvérpár egy kedves mesét sző, felhasználva a menedékükben található tárgyakat, amelyekben épp Sadwick, a bohóc 2009-es fantáziauniverzuma elevenedik meg, míg nem egy becsapódó töltet miatt ők maguk is a részévé válnak, megrekedve élet és halál között. A teljes sztorit végigkíséri az a kettősség, ami a gyermekek való életét is meghatározza: tele van sötét, félelemre okot adó elemekkel, másrészt élénk tár-



INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **Daedalic Entertainment Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A rideg valóság és két gyermek álomvilága különleges egyveleget alkot ebben a művészi kivitelezett point&click kalandjátékban.
PEGI 12+

ja ártatlan énjük élénk, vadvirágos-szivárványos oldalát. A Csend birodalmát lassan megmérgezi egy feltárandó titok, az álló levéget pedig időnként halk suttogás kavargatja fel, nem beszélve a lázadókról, akik mellett elszántan feszítünk majd. Na de nem árulok el többet róluk, sem az egésztől, gázoljatok térdig bele ebbe a szomorú történetbe, ismerjétek meg a karaktereket közelebbről magatok, ugyanis elragadóak, főképp Spot.

CSAK HALKAN

Spottal már találkozhattok az előző részben, ő egy tüneményes kis hernyócska, és most rengeteg arcát megmutatja. Anno láthattuk kilátpitva és gömbbé duzzadva, esetleg darabokra hullva, valamint vízzel vagy tűzzel is reakcióba lépett. Ez most sem lesz másképp, viszont a repertoár tovább bővíthető még számos lehetőséggel, ami sokkal hasznosabbá és sokszínűbbé teszi ezt az alapjában véve is cuki lényt. A játék mechanikája is gyarapodott néhány új interaktív elemmel, amit szintén az egerünk használatával tudunk érvényesíteni. Mindezt úgy valósították meg, hogy közben a mozdulatok fizikáját is érzékeljük. Például eltolhatunk, arrébb húzhatunk tereptárgyakat, akadályokat, néha szükséges egyensúlyoznunk vagy kitaratnunk a pozíciónkat. Tetszett ez a megoldás, mert kicsit magasabb szintre emelte a sima kattintós élményt. Mégis a látványvilág győzött meg már az első percben arról, hogy igényes alkotással csücsülök szemben. Mintha a háttér minden egyes apró részletét rétegről rétegre kézzel festették volna meg, ami igazi mesebeli hatást kelt, és amelybe a szereplők tökéletesen simulnak bele. Sikerült eléggé elrugaszkodni-

uk az első epizód megjelenítési módjától, de ez egy szerencsés húzás volt, mert felturbózta a miliót, mégis megmaradt az ismert hangulat – főképp, ami a zenét és a helyszínek sajátos küllemét illeti. Ebben a világban szívesen elidőz az ember.

HOGY SENKI MEG NE HALLJA

Igen, szívesen időzne, ha nem lennének a feladványok olyan könnyedek, hogy cirka tíz óra alatt magunkra borítsuk a komplett történetet. Igazán sajnáltam, hogy tulajdonképpen nem ütköztem olyan kibogozhatatlan feladatba, amit az adott pályarész végiggattintgatásával ne tudtam volna megoldani. Ezt leszámítva óriási öröm töltötte el a szívemet, hogy ez a műfaj kapott egy újabb, művészi kivitelezett munkát, amely szimbolikával is rendelkezik, valódi emberi értékeket közvetít, és elgondolkodtat.

Eprespuszedlee

HARDVER

Windows 7; 2 GHz Dual Core CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 280/ATI Radeon HD 5800/Intel HD 5000; DirectX 9.0c; 20 GB HDD

- + gyönyörű látványvilág
- + kedves karakterek
- + interaktív megoldások, amelyek túlmutatnak a sima kattintós rendszeren
- egyszerű feladványok
- rövidke sztori

EPRESPUSZEDLEE

Minden gyermeknek kívánom, hogy ilyen fantáziadús álomvilága és ilyen testvére legyen.

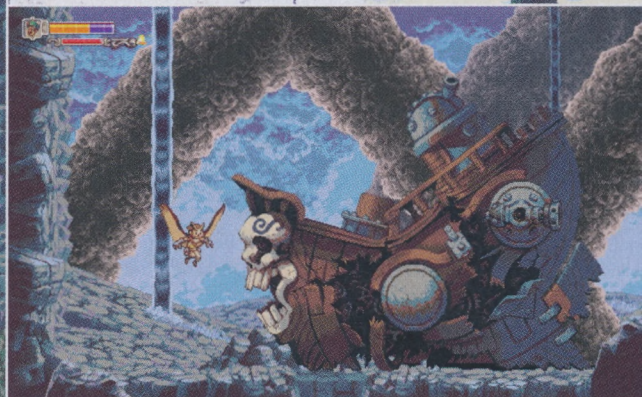
88



Az első, amolyan bemelegítő főellenség a játék elején



Az égig érő paszuly tetején nem is óriások, hanem bagolyfiúcskák laknak



Beszél majd az utókor, kiről? Az Owlboyról

OWLBOY



SOK MINDEN TÖRTÉNHE TÍZ ÉV ALATT. Amíg én magamra rántottam tizenöt kilónyi fölösleget – rossz nyelvek szerint van az harminc is, de soha nem szabad felülni a felszínes, közparkok lócai felett szállodogáló pletykáknak –, addig a D-Pad Studios olyan művet formázott egésszé, amiért egy kipattanó kocsmai vitában kést rántanék, és a negyedik keményebb pofonig (bocsánat, csak eddig, mert gyáva vagyok) állítanám, hogy márpedig ez a játék briliáns.

BAGOLY VAGYOK, BOGYÓKÁIM

Szokás szerint év végén röpködnek itt a nagy nevek, tornyosulnak a kötelező darabok, még le sem ment a stáblista, már vágjuk is be az újabb lemezt a gépbe (vagy pötyögjük be a kódot). Azt sem tudja az egyszerű ember futtában, hogy most milyen szögbe állítsa be reggel a hirtelen, de kevés alvásból fakadóan összekuszálódott haját, pedig baromi egyszerű lenne a helyzet: le kellene venni a fókuszot a szemünk előtt parádézó alkotásokról, mert a farsízen ritkán látott kincs tűnt fel. Orbitálisat hibáztat, aki felületesen, csak a képek alapján pöcköli tovább az Owlboy-t, mondván, hogy ez megint egy retró hangulatot meglovagoló ugrabugra, amelynek a játékdobozával (ha lenne) kitámaszthatjuk a nagyfi díszes szófájának billegő lábát. Szinte sajnálom azokat, akik ilyen-olyan indokok miatt nem tesznek vele egy próbát, vagy szimplán elsiklanak mellette, mert 2016 novemberében egy pixelekből összerakott csodát kaptunk. A címből kikö-

INFO

Kiadó **D-Pad Studio**
Fejlesztő **D-Pad Studio**
Platform **PC**

Röviden Régius akció-kaland platformjáték, amely tartalmilag és minőségileg szinte kifogástalan élményt nyújt a műfajon belül. **PEGI 3+**

vetkeztethető, hogy főhősünk egy bagolyfiúcska, név szerint Otus, akinek kalandjai olyan érzelmi hullámváza, tiszta játékelményen és tartalmon visz keresztül, amelyet ritkán látunk mostanában. Szinte kirúgja a ház oldalát, annyi szeretetet pakolt bele ebbe műbe 2007 óta a kicsiny fejlesztőcsapat, ez pedig minden téren érződik: a történetmesélésen, a látványvilágon, valamint az egész játék hangulatán. Alapjáraton egy ügyességi platformjátékkal van dolgunk, de nemcsak arról van szó, hogy izomfáradásig ugrálgatunk, sőt, jelen esetben repkedünk egyik helyről a másikra, kikerülve az életünkre törő eszközöket, hanem egy ringatóan elregejt történetet kísérhetünk végig egy tökéletesen megteremtett univerzumban. Gondolok itt többek között a művészi felépített atmoszférára, ami feleleveníti a régi kor szögletes ecsetvonásait, de biztos állíthatjuk, hogy a stílus kezein belül varázslatos látványt kapunk. Élvezetes végighaladni a változatos helyszíneken, az animációk, a bejátszott, hosszan úszó jelenetsorok, a karakterek megjelenítése mind bravúros. Ezt a fajta mesteri alkotást elsősorban azok fogják értékelni, akik jó pár éve tépik már a különböző irányítókat, és személyesen látták, hogy honnan virágzott ki ez az ipar. És akkor még csak láttuk, de nem éreztük!

HUHOGÁSTÓL HANGOS A SZÉL

Mert ez a játék bizony teljesen átjár. A zenei betétek gyönyörűek, kiválóan hordozzák az interaktív mese minden mozzanatát, amelyek néha mély gondolatokkal, máskor

KONZOLOKRA SZÜLETNI

Az Owlboy egyelőre csak PC-nen röpköd, de látva a végeredményt és a jogosan megérdemelt pozitív fogadtatást, az internet távoli folyosóin már hallani a konzolos megjelenésekről szóló huhogásokat.

könnyed humorral vagy feszült pillanatokkal szórakoztatnak. Soha nincs zavaróan hosszú üresjárat, mindig dübörögnek az események, folyamatosan sodródunk bele a kalandokba, ahová hű barátaink is elkísérnek: nyakon ragadva röptetjük őket, hogy eltakaríthassák az akadályokat vagy a ránk törőket az útból. A logikai és ügyességi részeket is megfelelő arányban porciózták ki, így kerek-perec kimondva és összegezve: szórakoztat, etet, játszat minket a Owlboy, és ez a lényeg. Ha ilyen dicséretzapor után sem hisztek nekem, az nem baj, mert legalább kipróbáljátok, hogy utána megcáfolhassatok, de nem fogtok, mert kipróbáltátok.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7/8/10/Vista; Dual Core CPU; 1 GB RAM; Pixelshader 3.0 VGA; DirectX 9.0c; 600 MB HDD

- + gyönyörű pixelart grafika
- + történetmesélés mesterfokon
- + zenei dallamok
- + izgalmas játékmenet
- nincs

NIGHTWOLF

Ez a műfaj ezzel az alkotással ért fel a csúcsra.

92



Tudom, pajtás, hogy én kövőbb vagyok, de ebben a korban ez a sikkesebb

VISSZATÉR A SYBERIA

A Yesterday játékokat is kiadó Microïds hamarosan a boltok polcaira dobja a régóta várt Syberia sorozat harmadik részét, így talán könnyebben megbocsájtjuk azt, hogy tizenkét évet kellett várni a folytatásra. Na jó, egy picit azért még mindig neheztelünk.



A fenét sem érdekli, hogy mi történik a kép bal oldalán



Ha meghalok, mutatkozzál be megint szépen!

YESTERDAY ORIGINS

NEM TUDOM, HOGY TI MELYIK IRÁNYBÓL VAGYOK BEKÖTVE, DE ENEM A KALANDJÁTÉKOK KIKAPCSOLNAK. Egy húzósabb nap után odahuppansz a gép elé, fogod az egeret, és akkor is történik valami, ha csak kattintatsz bele a vakvilágba. Persze ilyenkor irányított karakterünk azt fogja hajtogatni, hogy: „nem jó, nem tudom használni”, vagy egy idő után idegesen kiszól nekünk, hogy „ne má’”, de bennem még az ebből fakadó jó érzés is gyönyörűséggel kerül szét.

HALLATLAN HALHATATLAN

Ha jó a sztori, az még a magamfajta síhedert is célirányos vezérlésre sarkallja, és amikor a spanyol székhelyű Pendulo Studios fejlesztői fognak bele a mesélésbe, akkor arra mindenképpen érdemes odafigyelni. Elég csak annyit mondanom, hogy nekik köszönhetjük a *Runaway* szériát, amit remélem, nem kell bemutatni. De maradjunk most a *Yesterday*-nél, mert *Origins* alcímet viselő epizódjával ez a szépség is belépett a sorozatok közé. Cirka négy évet kellett várni a folytatásra, amely a 2012-ben debütált játék halhatatlan főszereplőinek kálváriáját görgeti tovább, és higgyétek el, járkalni fogunk mi az óidők sáros és lócitromos síkatoráiban és a modern kor szépen macskakövezett utcáin is, ugyanis két idősíkra szakadnak az események. A régmúlt, egész pontosan a spanyol inkvizíció kellős közepébe csöppenünk, aminek keményen meghurcolt kárvallottai vagyunk, és nem elég, hogy megbélyegez-

INFO
Kiadó **Microïds**
Fejlesztő **Pendulo Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Igazi kalandjáték, ami egyaránt játszódik a modern korban és a 15. század végén.
PEGI 18+

nek minket boszorkánysággal, ráadásul egy rosszul elsült rituálé következtében halálunkból feltámadva nem emlékszünk semmire. Ilyen „reset” mondjuk néha jól jönne mindenkinek – van pár olyan mozzanat az életemben, amelyek miatt én is örülnék neki –, de egy idő után már nem vicces John Yesterday-nek a modern korban, hogy minden ilyen újraébredéskor a mobilja tájékoztatja arról, ki ő, mi történt vele, és hogy a háttérben zuhanyozó Pauline-t nyugodtan letapizhatja, mert a fekete szépség történetesen a barátja. Ezt a kis kellemetlenséget szeretnék helyrehozni ők kettesként úgy, hogy ismét elkántálják a régi szertartás dalait, ezúttal lehetőleg helyesen. Ehhez viszont nem elég csak énekelniük és táncolniuk, kellékek is kellene a ceremóniához, így nyakunkba vesszük a világot, és számos helyszínre ellátogatunk. Izgalmasan hangzik, ugye? Az is, és rengeteg mindent kihozhattak volna a regélők ebből a fabulából, de sajnos nem sikerült nekik. Pedig nagyon eredetiek a karakterek, parádésak a kamerabeállítások – rengeteg filmes operatőr tanulhatna a fejlesztőtől néhány jelenetnél – és amellet, hogy kimondottan a felnőtt játékosoknak szól ez a mese, a humor remekül lágyra keni a legfeszültebb pillanatokat is. Ennek ellenére sem tud annyira magába rántani az esemény, hogy aggodják hőseinkért (még jó, hogy nem kell értük remegni, hiszen halhatatlanok, na de értitek, ugye) vagy a küldetésük sikeréért. Az izgalmat is csak az okozza, hogy más is meg akarja kaparintani az örök élet receptjét. Mivel én inkább *Broken Sword*-féle

anyatejen nőttem fel, a fejtörőket és a megoldandó helyzeteket nem éreztem örege-dést is elősegítőnek nehezeknek, ám akik találkoztak már hasonlórú kalandjátékokkal, zsigerből tudni fogják, hogy hova klikkeljenek egy-egy helyzet megoldása érdekében.

A TEGNAP HALÁLA

Kár érte, mert adott egy jó körítés, az idősíkokon átugrálás is hoz egyfajta változatossgot, de ha több akció lenne benne, vagy nehezebb kihívások elé állítana minket az alkotás, akkor első körben ajánlanám a *Yesterday Origins*-t a maga laza ötórás játékidejével. Így viszont előbb jut eszembe féltucatnyi másik cím a műfajon belül, amelyekkel szívesebben elbábelődnék.

Nightwolf

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8/10; AMD /Intel quad-core 2.2 GHz; 2 GB RAM; ATI /Nvidia 512 MB; 4 GB HDD

- szerethető karakterek, még a rosszfiúk is
- remek jelenetek, jó beállítások
- etető történetmesélés
- amitől azért éhesek maradtunk
- egysíkú fejtörők, vontatott játékmenet
- több is rejlett benne

NIGHTWOLF
Halhatatlanok előnyben.

71



All in mindkét oldalról

Mint két tojás

Önjelölt szakértők Kánaánja

FOOTBALL MANAGER 2017

MÁR TÖBB MINT 24 ÉVE A FOCIMENEDZSER-JÁTÉKOK LEGISMERTEBB ÉS LEGJOBB DARABJA A FOOTBALL MANAGER SZOROZAT. A Sports Interactive idén is hozta a kötelezőt, de lassan nem ártna egy kis vérfrissítés a franchise-nak. A jól bevált recepten nem sokat változtattak a fejlesztők, de a 3D-motorra bizony ráférne egy nagyobb ráncfelvarrás.

SOCIAL MEDIA ÉS E-MAILEK TÖMKELEGE

A játékmódok a tavalyi kiadáshoz képest nem változtak: visszatért a Fantasy draft és a Create-a-club is, de a legrealisztikusabb szimulációt természetesen még mindig a közkedvelt Career mód nyújtja. Közel 2500 klub közül választhatunk, és mivel teljesen más a játék egy magyar másodosztályú vagy egy angol topcsapat élén, az újrajátszhatósági faktorra sem lesz panasz. Miután létrehoztuk edzői avatárunkat, amelyet az új Facegen technológiával többé-kevésbé a saját képünkre is formálhatunk, egyből neki is láthatunk csapatunk menedzselésének. A menürendszer egyszerű és felhasználóbarát, így aki csak ismerkedik a stílussal, annak sem fog gondot okozni a játékméchanika. Kiválaszthatjuk, hogy mennyire részletesen kívánunk belenyúlni a csapat ügyeibe: ha csak a meccstaktikával akarunk foglalkozni, akkor minden más feladatot lepasszolhatunk a segédedzőknek és az asszisztenseknek. Minden friss információt a social media feleden keresztül kapunk meg, ami ugyancsak személyre szabható. A számunkra releváns híreket egy Twitterhez hasonló felületen olvashatjuk,

INFO

Kiadó **Sega**
Fejlesztő **Sports Interactive**
Platform **PC**
Röviden Menetrend-szerűen megkaptuk idén is az új Football Managert – korábbi erényeivel és hibáival együtt. **PEGI 3+**

a csapattal kapcsolatos teendőkről pedig e-mailben kapunk tájékoztatást valamilyen alkalmazottunktól.

MINDENKI ELÉGEDETLEN

A meccsetek sajnos mindenképp végig kell nézni. Azért sajnos, mert a 3D-engine ugyanolyan borzalmas, mint az eddigi kiadásokban, és a játékosok csak a legdrágább változtatásokra reagálnak látványosan. Sokszor jobban örültem volna, ha egyszerűen kapok egy végeredményt és egy statlapot, mint hogy hosszú, fájdalmas percekben keresztül nézzem a pályán csúszkáló játékosaimat és egy próbababá hatékonyaságával botladozó kapusomat. A stratégia megtervezése mellett különböző megbeszéléseket is tarthatunk. A játékosok állandóan elégedetlenkednek, szóval ezen a téren is bőven lesz majd munkánk. Hiába a félelmi motiválóbeszéd vagy a fizetésemelés, valakinek mindig lesz problémája. Egy kezdő játékosomra például egyszerre két ajánlat is érkezett, amelyek közül nyilván a jobbat fogadtam el, ő viszont fel volt háborodva, hogy miért nem engedem el a csapattól, hogy kiteljesedhessen. Olyan volt, mintha az elfogadott ajánlat nem is létezett volna. Ezzel persze a többiek morálját is lehúzta, azt viszont észre sem vették, hogy a következő héten már nem játszott velük. A másik frusztráló dolog a sérülés-hullám volt. Angliai kalandom során a csapatom sztárcsatárja, majd a következő két meccsen a két cseréje is legalább egy hónapra kidőlt. Őket követte a legjobb középpályásom, majd a kapusom is, aki valahogy eltörte a vállát egy lehúzott labda után. Az ilyen esetek amúgy elkerülhetők, ha az edzéseket is mi magunk kezeljük (és limitál-

juk mennyiségüket), de ekkor még nem voltam túl rutinos.

RÉTEGJÁTÉK A LEGJOBB FAJTÁBÓL

A *Football Manager 2017* az apróbb újításokon, javításokon és a frissített adatbázison kívül nem nyújt többet, mint a 2016-os kiadás. Ez nem feltétlenül baj, hiszen a stratégia mélysége ugyanolyan kiváló, mint eddig, és a repetitív, egy idő után unalmas interjúk kivételével igazán részletes menedzserjátékot kapunk. Az achievementrendszernek és a Touch challenge-módjainak köszönhetően az extra kihívásokra vágyóknak is lesz okuk kipróbálni a stílusában kiemelkedő szimulátort. A rétegjáték veteránjai nem fognak csalódni, és a kezdők is könnyen beletanulhatnak a virtuális focimenedzseriségbe.

HARDVER

Win Vista/7/8/10; Intel P4/Core/AMD Athlon 2,2 GHz+; 2 GB RAM; Intel GMA X3100/Nvidia GeForce 8600M GT/AMD/ATI Mobility Radeon HD 2400 256 MB VRAM; 3 GB HDD

- az alapok könnyen megtanulhatók
- rengeteg adat és statisztika
- elképesztő taktikai részletesség
- aminek sokszor nem érződik a súlya a meccseken
- a tavalyihoz képest nem sok újat nyújt
- csúnya és igénytelen 3D-motor

KIVI

A stílus rajongóinak ajánlott, de nem a látványos és élvezetes meccsek miatt.

79



Négy játék elemeiből építhetjük



A mecha-Bowser egy létező boss, ha nem lett volna elég az alap főteki

EZZEL ÉVEKIG ELLESZÜNK

Biztos, hogy készül még Mario játék, például a márciusban megjelenő új konzolra, a Switchre is jön egy, 2D-s pályákkal viszont el vagyunk látva: ez év májusáig több mint 7,2 millió kihívást hoztak létre a játékosok a Wii U-s változatban, amelyek nagy része a 3DS-hez is letölthető.



A pályaszerkesztő könnyen kezelhető, még a kisebb képernyő ellenére is

Dark Souls 2D

SUPER MARIO MAKER FOR 3DS

SOHA NEM GONDOLTAM, HOGY EGY MARIO JÁTÉK VALAHA IS SZITKOZÓDÁSRA KÉSZTET.

Kellemes emlékeim voltak róla a szülőkkel együtt átjátszott napok és a nosztalgiazós pillanatok miatt, amikor rábukkantam egy flashre vagy HTML5-re átirát változatra, és újra lezúztam az első egy-két pályát. A *Super Mario Maker* viszont a véretem akarta, könnyeimmel töltődött fel, sikoltásomtól kapott új erőre. Kihozott a sodromból, de fél óra múlva, tapasztalatokkal és tanulságokkal telten szaladtam neki újra a kihívásnak. Talán erről szól a játék, talán mindig is erről szólt, csak én nem emlékeztem már rá – bevallom, kihagytam pár évet. És nem, nem a felhasználói alkotások fogtak ki rajtam, hanem amit maga a Nintendo rakott össze.

A NÉGY MARIO LEGENDÁJA

A tavaly Wii U-ra megjelent *Super Mario Maker* a legjobb dolog, ami a sorozattal történhetett: a Nintendo a játékosok kezébe adta az eszközöket, hogy megtervezhessék álmaik Mario-pályáit, és több millió másik játékost szórakoztassanak velük, így aki klasszikus Mario-élményre vágyik, az gyakorlatilag szinte végtelen mennyiségű tartalmat kap. A *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* és *New Super Mario Bros.* U játékok elemeiből építhetjük, és a pályák olyanok lesznek, mintha tényleg az adott játékból származnának – nem használhatunk olyan képes-



INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Nintendo EAD**
Platform **Nintendo 3DS**
Röviden A tavaly Wii U-ra megjelent *Super Mario Maker* 3DS-es változata.
PEGI 3+

ségeket, lehetőségeket, amelyek későbbi játékokban mutatkoztak be. Azért a lehetőségeink tárháza így is szélesebb, mint annak idején a játékok programozóié volt.

A *Super Mario Maker* két szegmensből áll, az egyik a szerkesztő, a másik maga a játék. A szerkesztőben pályákat alkothattunk, amiket sajnos nem tölthetünk fel a netre, csak más, a közelünkben lévő 3DS-tulajokkal oszthatjuk meg ezeket – velük azonban kooperálhatunk is, hogy együtt alkossunk valamit. Persze letölthető pályák nélkül elveszteni lényegét az egész; Wii U-n készült pályák közül válogathatunk, és ugyan nem érhetjük el mindegyiket, a kínálat mégis kielégítő. Részt vehetünk a száz Mario Challenge-ben is, aminek lényege, hogy random kiválasztott, felhasználói pályákon kell túljutnunk úgy, hogy összesen száz életet kell beosztanunk.

A szerkesztő könnyen használható, és nem okoz problémát, hogy kisebb a képernyő, mint a Wii U Gamepaden – a kezelőfelület úgy rendezték át, hogy kényelmes legyen. Elvégezhetünk kurzusokat, hogy tökéletes építőmesterré váljunk, de aki nem akar ezzel szöszölni, az is elboldogulhat.

A NINTENDO SZERET

Ha az ember már évek óta nem mariozott, vagy nem emlékszik a négy, fent említett játék mechanikáira, bemelegítésnek is jó a *Super Mario Challenge*. Önmagában ezért is megéri megvenni a csomagot, száz, nem kimondottan könnyű, a Nintendo által meg-

álmodott kihívásról van szó. Alapvetően minden világban új mechanika mutatkozik be (cipekedés, trambulinozás, forgó ugrás, amivel távolabbra juthatunk stb.), ha pedig elérünk a világok végére (a vérrel, verejtéssel, könnyekkel, válogatott szitkozódásokkal kikövezett úton), kapunk pár új, a szerkesztőben használható elemet. Eleinte csak négy pályát kell leküzdenünk, aztán nyolcat, és ha elfogy minden életünk, kezdhessük az egész zónát előlről. Jó móka. Bár a Wii U-s változatnál egy kicsivel kevesebb, még 3DS-en is fantasztikus játék a *Super Mario Maker*, azoknak meg főleg ajánlom, akiket a pályaszerkesztő hangsúlyossága tartott vissza – ha nem nyúltok hozzá, akkor is elégedettek lesztek, ha meg igen, annál inkább.

Paca

- + könnyen kezelhető, rengeteg lehetőséget kínál a szerkesztő
- + elérhető a Wii U-s pályák
- + száz pályát kapunk a Nintendótól
- sírhatnék volt, amikor milliméterekkel vételetem el ugrásokat
- a 3DS-en készített pályákat nem lehet feltölteni

PACA

Az egyik, ha nem a legjobb 2D-s Super Mario játék.

90



Raktározódik szépen a mozgási energia

SZORÍTSD A MOBILT!

A 2017-es Just Dance-t immár mindenfajta okostelefonnal irányíthatod. Ehhez a Just Dance Controller applikációt kell telepítened. A szoftver a Wi-Fi-hálózaton keresztül csatlakozik a konzolhoz, és ezután már az érintőkijelzőn utasíthatod a játékot, valamint a mozgásodat (de legalábbis a jobb kezédét) is a telefon érzékeli.



Hatsune Miku, a virtuális japán diva PoPiPo című számát adja elő



A 2016-os Chiwawa után itt az Oishii Oishii

Táncolj a földönkívüliekért!

JUST DANCE 2017

LÉNYEGÉT TEKINTVE MIT SEM VÁLTOZOTT A JUST DANCE 2017-ES ÉVJÁRATA AZ EDDIGIEKHEZ KÉPEST: ÁLLJ A KAMERA ELÉ, INDÍTSD EL A JÁTÉKOT, ÉS UTÁNOZD LE, AMIT A KÉPERNYŐN LÁTSZ, VAGYIS TÁNCOLJ.

Tavaly alaposan leszedtem a keresztvizet a játék fejlesztőiről, amiért csupán a közösségi vélemény (értsd multiplayer, JDTV) erősítésén dolgoztak, de nem fáradoztak túlságosan sokat a dizájnnal, a koreográfiákkal és főleg a játék intelligenciájával. Nos, ez utóbbiakkal ebben az évben sem bíbelődtek, előbbieket is jónak ítélték úgy, ahogy tavaly voltak, helyettük ezért új kihívások után néztek. Egyrészt meg akarták oldani, hogy minél többen játszhassanak a Just Dance-szel bármilyen konzolon vagy PC-n extra kiegészítők, érzékelők nélkül, másrészt kitalálták egy új játékmódot, amivel a magányos szobatáncosoknak és főleg a gyerekeknek kedveztek.

HÉ, ALIENI MAJD ÉN SEGÍTEK

Mivel a családban a játék igazi közönségének a gyerekek bizonyultak, őszinte örömmel és lelkesedéssel üdvözlöttük a Just Dance Machine játékmódot. Ha ezt választjuk ki, egy kis kerettörténetet ismerhetünk meg: kifogy egy repülő csészealj üzemanyaga, a benne ülő földönkívüliek pedig célba veszik a Földet, hogy az emberek táncából nyerjenek újra energiát. Egy menetben öt-hat táncstílust, pontosabban mozgásformát (még harcművészet is előfordul köztük) kell utánoznunk néhány másodpercig, mozgásunkkal egy kapszulában gyűjthetjük a mozgási energiát a csészealj



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Paris, Ubisoft Pune**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii, Wii U**
Röviden Az évente jelentkező ritmusjátékfranchise legújabb darabja aprócska, de nem elhanyagolható újításokkal. PEGI 3+

számára. A mozgatsorok nehézsége, időtartama és az alienek cukisága miatt ezt leginkább a 6-10 évesek fogják élvezni. Feltevé, hogy látja őket a kamera.

GYÜLÖLLEK, PS4 CAMERA

A lányomat történetesen nem ismerte fel a PlayStation 4 kamerája emberként. Ez több szempontból is probléma. Míg a playlistről zenét választva akkor is eltáncolgathat az ember, ha a mozgását közben nem értékeli a játék, a Dance Machine üzemmódban ennek semmi értelme, mert nem növekszik az üzemanyagszint, ezért elégedetlen lesz a két kis alien a képernyőn és a csemete a tévé előtt. Ez persze nem a játék hibája, hanem a hardveré, de ezen a ponton szeretném az egyik újdonságról a másikra átvizetelni a mondandómat: a játékot immár különleges szenzorok nélkül is játszhatjuk, méghozzá a mobilunkkal. És ezt a Ubisoft emberei oldották meg a különböző hardvergyártók helyett. Mobilja mindenkinek van, fejlesztettek hát rá egy appot (lásd a keres írást), amely kontrollerként funkcionálhat a konzolok és a PC mellett. Magát az elgondolást nagyon díjazom, más kérdés, hogy nem túl megnyugtató a Just Dance diktálta, sokszor elég vehemens mozdulatok közben kézben tartani a mobilt, mert izzad a tenyér, csúszik a telefon, és végül a nappali kövezetén landolhat emiatt akár a drága iPhone is.

SRÁCKOKI MÁR NEM DIVATOSAK A RIKÍTŐ SZÍNEK

Természetesen új zenei repertoárral is szolgál a JD 2017, és megint csak előfizethetünk a Just Dance Unlimitedre, miál-

tal az összes eddig megjelent Just Dance-számhoz hozzáférhetünk. De leszámítva az előbb sorolt újdonságokat, és a negyven új zenét, illetve koreográfiát, a játék nem változott semmit. Minek változtatni azon, ami bevált? Azért, mert a világ is változik körülöttünk. Míg tavaly a rikító színek voltak divatosak, idén a pasztell a menő. Míg egyik évben a szűk rucikat szerettük, a másikban éppen a lezser jön be. Mert ezt már ismerjük, és kíváncsiak volnánk valami másra is. Díjazom az apró újításokat is, de sokkal többre tartom, ha meglepnek valamivel, amit eddig nem láttam. A tánc az egyik legcsodálatosabb mozgásforma, fantasztikusan változatos, és bármit ki lehet fejteni vele. Ahogy a rá építő játékkal is (lehetne).

km

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit); Intel i5 750; 3,3 GHz/AMD Phenom II X4 955; 3,2 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX460/AMD Radeon HD5850; 1024 MB VRAM; DirectX 11

- + jó zenei válogatás
- + földönkívüli minijáték
- + Controller app
- nagyon kevés innováció
- bizonytalan érzékelés
- unalmas dizájn

KM
Ki gondolta volna, hogy alienek lesznek a Just Dance-ben?

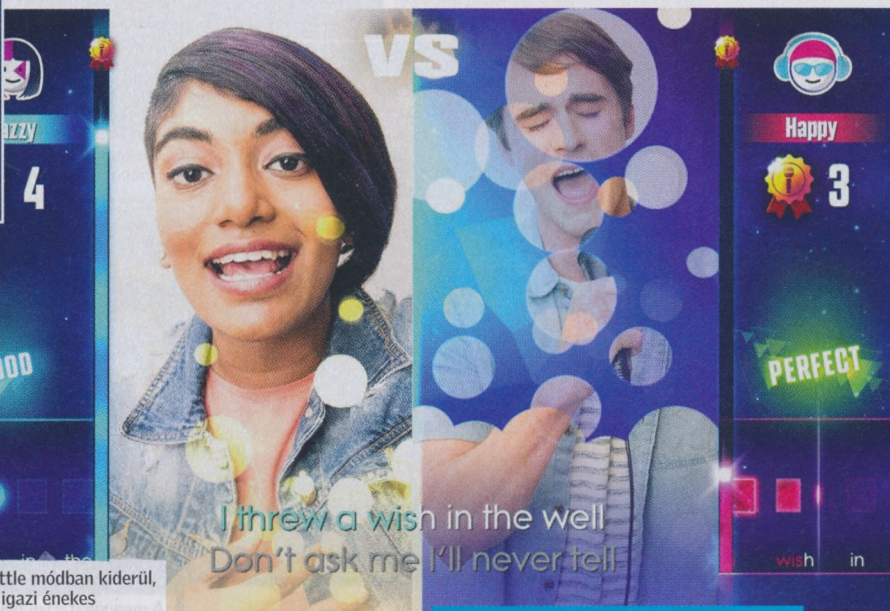
74



A dalok nagy részét biztosan mindenki kívülről fújja



Barátokkal garantált a nevetés



A Battle módban kiderül, ki az igazi énekes

Szóljon hangosan az ének

JUST SING

RÉGEN A KARAOKE IS JOBB VOLT

Nem véletlenül említettem meg a SingStar sorozatot, amely még PS2-n indult hódító útjára 2004-ben. Az azóta már számos folytatást megélt széria tényleges kihívásokat támasztott elénk, emellett pedig kellően szórakoztató maradt.

LEHET, CSAK ÉN VAGYOK ANNYIRA ELVETEMÜLT, HOGY A KIHÍVÁST KERESSEM EGY KARAOKE JÁTÉKBAN. Egy megfelelően mámoros éjszakán, a házbuli kellős közepén el tudom képzelni, hogy lesznek olyanok, aki remek szórakozásnak találják majd a *Just Singet*, nekik viszont hasonló élményt nyújtana az is, ha bármelyik videoklipre dalolnának. Persze akkor mondjuk kimaradnának a cicás filterek és az instant sikerélmény.

LEGYEN TÁNC... HELYETT ZENE

Már a címadásból is egyértelmű, hogy a *Just Dance* tekintélyes sikerei mentén akar elindulni a Ubisoft új ritmusjátéka is, ami ezúttal a bennünk rejtőző énekest próbálja előcsalogatni. Hasonló a menürendszer és a játék köre felhúzott közösségi szisztéma, itt sem kell death metal hörgésre számítani a zenei felhozatalban, ellenben bőven akadnak Disney-slagerek, és természetesen van One Direction és Bruno Mars nőta is. Kicsivel több mint 40 számot kapunk (ezek közül párat a jó teljesítmény után járó csillagokkal oldhatunk fel), ha pedig nem sajnáljuk rá a pénzt, akkor több mint még egyszer ennyit vásárolhatunk különböző csomagokban. Ezek cseppet sem olcsók, de nem elhanyagolható, hogy már akad köztük például INXS- és Kiss-dal is. Jómagam általában lelkesedéssel pótolom muzikális hiányosságaimat, de pont azt szerettem az olyan klasszikusokban, mint a *SingStar* sorozat, hogy egy elem pontosan felvésett sáv mutatta meg, milyen

hangmagasságban kell kipróbálnom magamból az adott sorokat. Ezt a *Just Sing* esetében teljesen elfelejthetjük. Kis túlzással elég bármilyen hangot kiadunk magunkból, semmiféle kihívást nem nyújt a játék, sőt a nehézségi szintek sem foghatnak ki rajtunk – mivel teljesen hiányoznak. Érhető, mindezzel az volt a fejlesztők célja, hogy könnyen elérhető sikerélményt nyújtsanak az együtt bulizó alkalmi énekeseknek, de így hamar rá fogunk unni az egészre. Szerencse, hogy legalább drága kutyukra nem kell költenünk.

KAMERÁS MOBIL

A *Just Sing* társalkalmazása ugyanis iOS-re és Androidra ingyenesen elérhető. Alapvetően Kinectre vagy PlayStation-kamerára, illetve USB-s mikrofonra lenne szükségünk ahhoz, hogy konzolunkat karaokemasinává varázsoljuk, de ez a telefonos applikáció mindezeket könnyedén kiváltja. Egyszerre maximálisan négyen énekelhetünk beaglástalanul mobilunkba, ha pedig egy zenei összecsapásra vágyunk, akkor a Battle módban akár erre is van lehetőség. Miután telepítettük és párosítottuk mobilkészletünket a konzollal, a telefon lesz a mikrofonunk és személyes operatőrünk is egy személyben. Egész előadásunk alatt végig vesz minket a kamera (hacsak ki nem kapcsoljuk), és az így rögzített felvételeket meg is oszthatjuk a *Just Sing* közösségével. A játék közösségi rendszere sajnos a kanyarban sincs a *Just Dance* hasonló megoldásához képest. Ha mások privát klipjeit akarjuk nézegetni, akkor pár gyatra előadás közül válogathatunk, de még a legjobbak sem rendelkeznek számottevő nézettséggel. Úgy tűnik, hogy egészen egyszerűen nem tudta úgy elragadni a játékosokat a kihívás nélküli dalolás, mint a nappali szőnyegén bemutatandó táncművészet.

A különféle vicces filterek azért nagytobnak a vizuális élményen. Ezeket használva pár pillanatig tényleg egy meglehetősen alacsony költségvetésű, de azért mókás videoklipben érezhetjük magunkat. Könnyen belerondíthat azonban a cicás és cuki őrleányes filterek búvíkörében végzett tombolásba, ha esetleg meg szeretnénk állítani a játékot egy dal közben. Ekkor két lehetőséget kínál fel a *Just Sing*: visszaléphetünk a főmenübe, vagy kezdetjük az egészet előlről. Barátokkal, egy-két dal erejéig jót lehet ökörködni a *Just Singgel*, de utána inkább vegyék elő a Ubisoft táncolós játékát, a buli is garantáltan jobb lesz.

Csirke

- + telefonos társalkalmazás
- + mókás filterek
- nem nyújt kihívást
- nincs mögötte valódi közösség
- nem lehet megállítani a dalokat

CSIRKE
Csak kicsivel jobb, mint a zuhany alatt énekelni.

66

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **INIS**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Táncosok** után az önjelölt énekeseket vette célba a Ubisoft.
PEGI 3+

Teszt

» BATMAN: THE TELLTALE SERIES
- EPISODE 3: NEW WORLD ORDER

KÖZÖSSÉGI JÁTÉK

Már a menürendszer is azt hirdeti a legutóbbi patch óta, hogy a Telltale-féle Batman játék az első olyan alkotás, amely tartalmazza a Crowd Play játékmódot. Ennek segítségével egyszerre több játékos tud döntéseket hozni okostelefonon keresztül. A játék összesíti a beérkezett szavazatokat, majd a legtöbb szavazatot kapott döntést hajtja végre. A Crowd Play funkciót 4-12 játékosra tervezték.



Innen szerezzük a jó kis játékainkat.



Selina és Bruce is jobban megismerkedik



A Children of Arkham vezetője kemény ellenfélnek bizonyul



A megunhatatlan (vagy megunt) QTE-áradat most sem marad el

GameStar

AZ ELŐZŐ KÉT EPIZÓD
TESZTJÉT KERESD A
2016/08-AS ÉS 10-ES
GAMESTARBAN

Jobb sorozat, mint játék

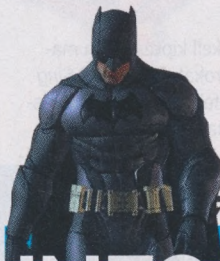
BATMAN: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 3: NEW WORLD ORDER

VOLT SZERENCSEM NEMRÉG KIPRÓBÁLNI A BATMAN: ARKHAM VR ÉLMÉNYÉT

PS4-EN. Tökéletesen érdektelen részlet is lehetne ez, de higgyetek el, van jelentősége, mert azóta máshogy értékelem a Telltale erőfeszítéseit, vagyis inkább azok imitációját. A Rocksteady Studio ugyanis bemutatta, hogyan lehet egy kétórás Batman játékot úgy felépíteni, hogy az még nem túl komplex megoldásaival is olyan változatos, magával ragadó legyen, hogy lekösse a játékost. A Telltale ezt játékmecanikai elemekkel rég nem képes teljesíteni, ha animációs filmeket készítenének, sokkal jobban járna a világ. Egyszerűen minden szériájuk története annyira jól kitalált elemekkel és csavarokkal operál, hogy képes kihozni a szívdo-bogós, tátott szájú embert belőlem, aki a kontrollert szorongatva figyelni meredtem az eseményeket. Nyilván nem sokkal több, mint a *The Walking Dead* esetében tették, de az újdonság varázsát nem is lehet kétszer megtapasztalni.

MI A BAJ MÉGIS, BATMAN?

A probléma ott kezdődik, hogy az írók a zseniális alaphelyzeteket és csavarokat a kidolgozatlan és bugyuta apró részletekkel barmolják szét. Az előző epizód vége nagyon jól felerősítette a drámát (és ha rosszul döntöttünk, akkor Harvey máris Kéttarcként él tovább, de nagyon jó ötlet, hogy alapvetően nem ez okozza személyiségének torzulását), de a harmadik-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden **A The Walking Dead, a Game of Thrones és a The Wolf Among Us**
szériák stúdiójának epizodikus kalandjátéka Batmanre és Bruce Wayne-re fókuszálva.
PEGI 18+

ban ezt nem nagyon sikerül tovább vinni. Bruce Wayne problémáinak nagy része (kikrikják saját cégéből, és Pinvin kerül a helyére, a Children of Arkham terrorszervezet Batman lehallgatórendszerét meghackelve hall mindent Gothamben) kicsit erőltetett és logikátlan, egyedül Selinával és az egyre örültebb Harvey-val való kapcsolata ad valóban drámai mélységet a történetnek, ami egyébként a harmadik rész végén olyan cliffhangert hoz, hogy csak pislogtam – az egész 70-80 perc ezért éri meg, komolyan. De hiába ezek a remek villanások, ha közben az alkotók tökön rúgják saját magukat olyan „tessék-lássék” megoldásokkal, mint amikor a felhasználó szinte könyörög egy sandbox játékménert, hogy végre szabadon szétrúghasson pár nemesebbik felet, vagy valódi RPG-megoldásokért, hogy érdemben kommunikálhasson több szereplővel. Az, hogy szinte semmi szabadságot nem kapunk, és a korlátoltság a hülye helyzetek passzív elfogadását jelenti, nem érint jól egy játékost, aki szeret többet kapni QTE-elemeknél vagy háromféle érzelmi reakció kimutatásának lehetőségénél. Semmi bajom azzal, hogy fogják a kezemet, ha közben nem a saját fejemet ütögetik vele.

TECHNIKÁBÓL ELÉGTELEN

Sajnos a pár interaktív játékelem kapcsán sem tudok érdemi újdonságot mondani, az ok-okozati viszonyokat fürkésző nyomozás és a támadást megelőző tervezgetés is csak egyszer volt érdekes újdonság, hamar ellaposodott. A Telltale egyszerűen nem szeret bonyolultabb ötleteket előhú-

ni a kalapból; mintha bele lenne hímezve a céges falvédőbe, hogy a casual felhasználó biztosan bugyuta is, nem érdemes megzavarni az agyát. Emellett a konzolos portok még mindig csapnivalóan optimalizálatlanok, Xbox One-on sok akadozás, frame drop és a korábban a *Game of Thrones* szériában tapasztalt hangproblémák nehezítik az élmény befogadását. Nálam Bruce Wayne néhány jelenetben némán tátogott, s bár ez valahol vicces, nem tudok rá művészi értéként tekinteni. Az egyre többet vállaló Telltale összegányolt munkájából pedig kezd elegendő lenni, mert még mindig azt gondolom, hogy az általuk megálmodott történetek megérdemelnének egy jó mesélőt.

HP

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core 2 Duo 2,4 GHz; 3 GB RAM; Nvidia GTS 450+ 1 GB VRAM; DirectX 11; 2,03 GB HDD

- zseniális fordulat az epizód végén
- Bruce, Selina, Harvey háromszög
- Telltale „minőség”
- pár logikátlan részlet
- az új játékelemek is elhunthatóak

HP

Lehetne jó is, az a baj.

55

Nem túl kellemes nyomozás

Az Arkham Asylum remek helyszín, sajnos nem használják ki

MINDEN, MI TELLTALE-NEK INGERE

Ahogy az lenni szokott, a Telltale Games több projektet is fejleszt egyszerre: a Batman széria mellett még idén elrajtol a The Walking Dead 3. évada, előkészületben van a Game of Thrones 2. szezonja, egy titokzatos Marvel projekt (ami egy Galaxis Őrzői-játék lehet) és saját ismeretlen IP-jük is.

Mondd csak, te is vérzel?

Nyomokban Jokert tartalmaz

BATMAN: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 4: GUARDIAN OF GOTHAM

S AJNOS EGY EPIZODIKUS JÁTÉKRÓL ÍRVÁN A LEGJOBB SZÁNDÉK ELLENÉRE IS BELEFUT AZ EMBER SPOILEREKBE.

Szóval most mindenképp lapozz tovább, ha még nem játszod a Telltale Batman játékát, mert olyan mélyen benne vagyunk a lecsóban, hogy már nem lehet írni róla anélkül, hogy kicsit ne boncolgatnánk a történetet is. Merthogy egyébként csak bemásolhatnám a korábbi részek esetében felhozott problémázgatásomat a technikai és játékelemekkel kapcsolatos hiányosságok miatt, és készen is lennék. Tudjuk, mit tud a Telltale, ezért az egyetlen igazán fogas kérdés az marad, hogy vajon az általa megálmodott, merész csavarokkal és érdekes karakterábrázolásokkal teli történet mennyire tud felnőni a rajongói elvárásokhoz. Eléggé igyekszik ugyanis.

ARKHAM ÉS JOHN DOE

A harmadik rész végén, azt hiszem, kiabáltam egy kicsit a tévével, hogy ezt most így nem lehet abbahagyni. Ugyebár a Children of Arkham olyan drogot pumpál az emberekbe, amitől azok megvadulnak, és képesek megölni egymást; a szerből Bruce is kapott egy tekintélyes adagot, majd hirtelen megindult a „civil” Pingvin, vagyis Cobblepot felé, hogy agyonverje egy nyilvános sajtótájékoztató közepén. Most az okokat nem boncolgatnám, ha nyomod a szériát, érted a situációt, ha nem, akkor már rég el kellett volna lapoznod. Nagyon erős befejezés volt, és ezek után még erősebb kezdés a negyedik epizód eleje,



INFO

Kiadó Telltale Games
Fejlesztő Telltale Games
Platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Az utolsó előtti epizód többször is megbotlik, de ugyesen előkészíti a talajt a nagy finálénak.
PEGI 18+

ahol Bruce Wayne az Arkham Asylum falai között ébred. Nem tudja, hogyan került ide, kinek a vére van az ágyán (csak reméli, hogy az övé), közben kínozzák a drog mellékhatásai. Persze az idősebb Wayne brutális tettei miatt sokan vadásznak is rá, és amikor a helyzet egyre kilátástalanabbá válik, nem várt segítség érkezik egy John Doe, vagyis egy névtelen beteg személyében. Fehér bőr, zöldes haj, ijesztő vigyor. Hidegrázós érzés Joker feltűnése, és személyiségének kibontakozása; jól látszik már az irány, amerre az egész végkifejlet tart, de még csak finoman építgetik a Batman életében is először feltűnő főgonoszt. Nem mondom, hogy ez a legjobb karakterábrázolás, de illik a Telltale-féle hangulatba, és nagyon jó lökést ad a szériának. Kár, hogy negyed óra után elvágják ezt a szálát, és Bruce elhagyja az elmegyógyintézetet. Sokkal többet ki lehetett volna hozni ebből a helyzetből, de szerencsére a cselekmény ezután sem lesz unalmasabb, láthatóan nagyon gyúrnak már az alkotók a katarzisa. Batman elkezd rendet tenni, ellenfelei pedig egyre keményebb kihívást jelentenek, és az utolsó pár perc megint elég erős ahhoz, hogy ne akarjuk abbahagyni a játékot.

VALAKI A FEJLESZTŐKNÉL IS DOLGOZIK NÉHA

Egy sokkal izgalmasabb és változatosabb részt kapunk, és szerencsére a működése is érezhetően jobb. Kevesebb az akadozás, hangproblémát sem tapasztaltam, de igazából a Telltale-nek ez a saját zsákbamacs-kajátéka, minden epizód más platformon

rossz, több helyen is olvastam negatív tapasztalatokról a negyedik rész kapcsán is (főleg a konzolosokat sújtja a technika ördöge). Legközelebb érdemi minőségjavulásban reménykedni akkor lehet, ha teljesen lecserélik a grafikai motort, vagy valami új stílusú játékba vágnak bele, de gondolom, erre kevés az esély, ha jó nevű franchise-ok talicskásszák be a kasszába a pénzünket. Ám akármennyit is nyivákolok azon, hogy ez az egyik leglustább fejlesztőcsapat, írjak mindig gondoskodnak arról, hogy akarjam a folytatást, örömmel üljek le játszani. Nem állítom, hogy ez egy jó helyzet, de arra elég, hogy továbbra is ajánlani tudjam az élményt. Hiába, Batman még akkor is magával ragadó, ha néha darabosan mozog, és elmege a hangja.

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core 2 Duo 2,4 GHz; 3 GB RAM; Nvidia GTS 450+ 1 GB VRAM; DirectX 11; 2,03 GB HDD

- + ügyesen kibontakozó katarzis
- + az Arkham Asylum kezdés
- + várni fogod az utolsó részt
- az Arkham Asylum rész túl rövid
- logikai és technikai hibák

HP
Ki nevet a végén?
Joker?

68



A karakterdizájn továbbra is hibátlan



Ló nélkül mit sem ér a lovas

Mintha Háború valamit kompenzálni akarna

GameStar

AZ EREDETI KIADÁS
TESZTJÉT KERESD
A 2010/10-ES
GAMESTARBAN

Az első lovas visszatért

DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION

INGYEN HÁBORÚ

Ahogy említettem, a Warmastered Edition árázása verhetetlen, de akik Steamen rendelkeznek az eredeti Darksiders játékkal, azoknak még ennyit sem kell fizetniük, ők ugyanis ingyenesen letölthetik az új kiadást.

KÜLÖN DICSERET ILLETI A CÍMADÁSÉRT FELELŐS KREATÍV CSAPOTOT A FELÚJÍTOTT DARKSIDERS JÁTÉKOK MIATT.

A *Darksiders II: Deathinitive Edition* után az első rész ráncfelvarráson átesett kiadása ugyanis a *Darksiders: Warmastered Edition* címet kapta – ami valljuk be, hasonlóan remek választás. Az immár csinosabb külső alatt pedig ugyanaz a remek játék rejtőzik, amit kicsivel több mint hat évvel ezelőtt annyian megszerettünk.

APOKALIPSZIS, MOST

Háborút, az apokaliptiszis egyik jóvágású lovasát alaposan rászedték. Szegény pára idejekorán toppant be a buliba, ami esetünkben a világ végét jelenti. A lovasoknak ugyanis a végítéletet jelentő pecsétek feltörésével együtt illik megérkezniük, de a pecsétek érintetlenek, az emberek világot pedig darabokra tépték a menny és a pokol seregei. Mindezért persze a helyzetből semmit sem értő Háborút okolják, akiknek egyetlen lehetősége marad: egy visszazadig tartó kényszerpihenő után visszatér az immár sivár Földre, és nyakon csípi a Pusztítót, aki elméletileg az egész kalamajka mögött áll.

Teljesen egyértelmű, hogy a *Darksiders* a neves elődök jól kitaposott útján halad, és még csak meg sem kísérli azt, hogy letérjen az ismert ösvényről. Ez azonban egy cseppet sem baj, mivel a megszokott és nem oktanul megszerett játékelemeket úgyesen vegyíti egy fordulatos történettel, izgalmas környezettel, megfelelően belőtt humorfaktokkal és olyan zseniális szinkron-



INFO

Kiadó **THQ Nordic**
Fejlesztő **Vigil Games, KAIKO**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One, Wii U**
Röviden Több mint hat év után a kor igényeihez igazított látvánnyal tért vissza az első *Darksiders* játék.
PEGI 18+

hangokkal, mint Liam O'Brien, Troy Baker és Mark Hamill.

Gondolom, egy pillanatig sem volt kérdéses, hogy Háborút irányítva elsődleges időtöltésünk az angyalok és démonok megszállhatatlan hordáinak kardéltre hányása lesz, amihez egy igencsak mutatós célszerszámot is kapunk. Bőhöm nagy kardunkon kívül azonban a többi új képességért és kombóért lelkekkell kell fizetünk, amelyeket a felszeletelt ellenfelek után kapunk, illetve méretes ládák felnyitásával szerzünk meg – szia, *God of War!* A kaland során feloldott újabb játékmecanikák mindig visszacsábítanak bennünket korábban felfedezett területekre is, mivel bizonyos helyeket csak ezek segítségével érhetünk el. A kellemes játék-ideőt viszont nem az ilyen visszarahangalós üresjáratok töltik ki, a *Darksiders* jó pár óra szeletelést garantál pár ötletes ügyességi elemmel vegyítve.

NAGY FELBONTÁSÚ VILÁGVÉGE

Persze az eredeti kiadás megjelenése óta lepörgött évek sem teltek el nyomtalanul, és az apróbb hibák, például az olykor zavaró kamerakezelés visszaköszön, de sikerült a kiadónak olyan ütőképes áron piacra dobni a *Warmastered Edition*-t, hogy a zsáner kedvelőinek bőven megérje újra belefogni a történetbe, vagy esetleg pótolni azt, ha eddig kimaradtak volna belőle. A játék minden platformon hozza a recenésmentes 1080p-t és 60 fps-t, sőt PC-n és PlayStation 4 Prón már 4K-s látvány kápráztat el bennünket részletes textúráival. Közlebbi jeleneteknél érződik persze, hogy nem mai játékkal van dolgunk, a

grafikai gatyába rázást végző szakemberek azonban maximálisan elvégezték a feladatukat. A csata hevében viszont könnyen elfelejtethetjük azt, hogy 2010-ben már jártunk ezekben az útvesztőkben.

Joe Madureira (aki egyébként gyönyörű képregényeket is rajzol) kreatív rendezőként egy magával ragadó, jellegzetes világot alkotott meg a *Darksiders* játékok számára, amelyeknek immár mindkét epizódja túl van az újrakiadáson. A sorozat elkötelezett rajongóinak így egyetlen jogos kérésük maradt: tessék ideadni nekünk a harmadik részt! Lényegtelen, hogy Éhínség vagy Vízvály lesz a főhős, mindenképpen vágyunk a folytatásra. Aztán persze ki lehet majd azt is adni újból, csak először készüdjön végre el, lehetőleg mihamarabb.

Csirke

HARDVER

Windows 7/8/10; Intel/AMD Dual Core; AMD/Nvidia kártya 1 GB VRAM-mal; 8 GB RAM; DirectX 11; 36 GB HDD

- + minden, amit régen is szeretttünk
- + feljavított, akár 4K-s látvány
- + remek árázás
- két lovassal még mindig adósaink
- néhol érződnek az eltelt évek

CSIRKE

A háború (ezúttal szerencsénkre) sohasem változik.

85

PLAYSEAT®

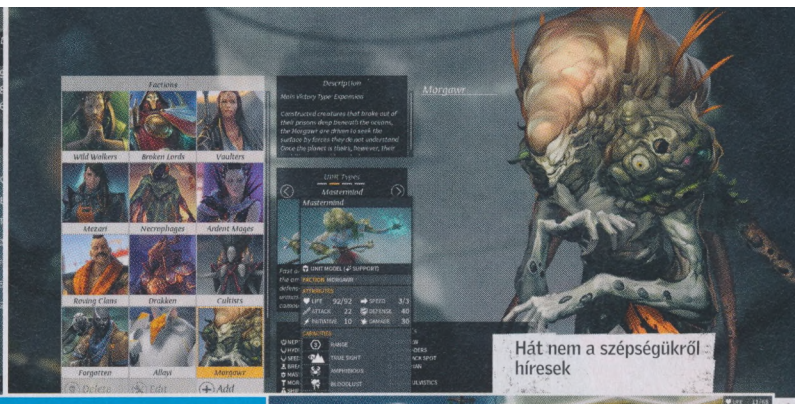
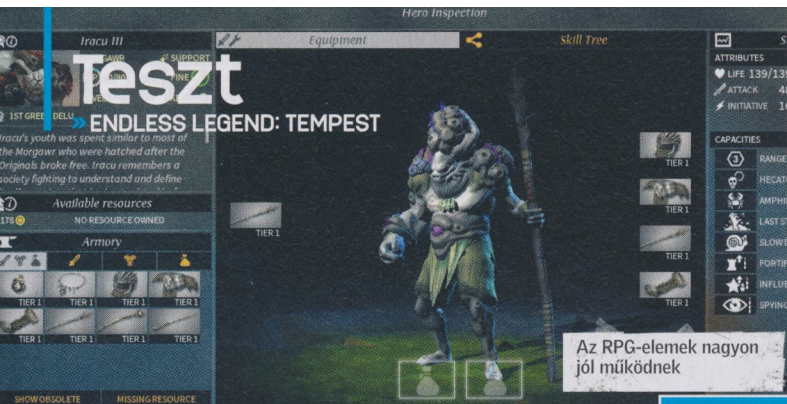
**A VERSENYZÉS
ÉLMÉNYE AZ
OTTHONODBAN!**



MediaMarkt.hu

**PLAYSEAT
VERSENYÜLÉSEK
SZÉLES
VÁLASZTÉKBAN
A MEDIA MARKT
WEBÁRUHÁZÁBAN!**

MEDIAMARKT.HU/PLAYSEAT



TÖRÖDNEK A JÁTÉKOSOKKAL
Az alapverzióban megtalálható, „Cultist” névre keresztelt játszható frakciót a játék rajongói készítették. Munkájuk eredménye, vagyis az egységek külseje, képességeik, történelmük annyira megtetszett a fejlesztőknek, hogy betették a játékba.

A tenger rémségei felébredtek, és feljöttek, hogy leigázzák Aurigát

ENDLESS LEGEND: TEMPEST

ÚJABB KIEGÉSZÍTŐVEL BŐVÜLT AURIGA VILÁGA. A morgawr nevű furcsa, mélytengeri lények felbukkanása rengeteg változással jár, többek között a játéktér végre a tengereket is magába foglalja. A játék alapjai egyértelműen a *Civilization* szériára támaszkodnak, de ahogyan a világ felépítésében, a játékmenetben is van annyi saját ötlet és mechanizmus, ami új kihívások elé állítja a játékost. A legfontosabb nyersanyagunk a „dust”, vagyis a „por”, ez olyan energia, amely mindenben ott lakozik, és minden egyes játszható faj máshogy értelmezi, másra használja. A játék másik pozitívuma, hogy tényleg teljesen eltérő játékelményt nyújtanak a különböző frakciók. Mindegyikkel más-más taktikára van szükségünk a győzelemhez, és ha elrontjuk útközben a fejlesztéseket, akkor később csúnyán megbánhatjuk, hogy a játék elején nem szenteltünk elég figyelmet a részletekre.

INFO
Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **AMPLITUDE Studios**
Platform **PC**
Röviden A körökre osztott nagyszerű stratégiai játék legújabb kiegészítője. Egyedi világa, játékmenete magával ragadó. **PEGI 12+**

ÚJ FAJ, ÚJ ÉLMÉNYEK
Az *Endless Legend* fejlesztőit nem vádolhatjuk azzal, hogy nem foglalkoznak a játékkal. Folyamatos frissítések és jó áron kapható DLC-k gyarapítják Aurigát. E körökre osztott stratégiai játék egyik erőssége lenyűgöző, teljesen egyedi felépítésű világa. A fantasy és sci-fi finom keverékéből olyan lények emelkednek ki, mint az allayik, Auriga őslakói vagy az új morgawr nép, akiknek múltja kevésbé ismert, és annyira rejtélyesek, annyira veszélyesek is. A tengeri teremtmények groteszk külsejével és emberidegen belsővel rendelkeznek. Olyan, mintha kelések borítanák őket, mi-

közben rengeteg szempár pislog a testükön. A necrophages faj után ők a leggrusnyábbak. Különlegességük, hogy tulajdonképpen egyetlen tudat osztozik számtalan testen. Ne teverjük össze a kollektív tudattal, amely a már említett necrophages faj jellemzője. Megy is majd az összeméregetés biztosan, de amennyire hasonlóknak tűnik először ez a két frakció, annyira más élmény velük a játék.

A tengeren elfoglalható új erődök létfontosságúak, mivel rengeteg különleges nyersanyagot adnak, de csak harc árán lehet megszerezni az irányítást felettük. Igyekezünk a lehető leghamarabb birtokba venni közülük, amennyit csak lehet, mert a későbbiekben ezekkel garantálhatjuk akár győzelmünket is.

A morgawr fajról eleinte nem tudni, honnan jöttek és miért. Auriga többi népének szemében céljuk a szárazföld meghódítása és valamiféle bosszúhadjárat. A küldetések során azonban lassan fény derül szörnyű múltjukra, és megértjük, miért is annyira ellenségesek a szárazföldi népekkel szemben. Mint tengeri nép egyik fontos tulajdonságuk, hogy nem bírják sokáig víz közelsége nélkül, városukat érdemes vízpartra vagy annak közelébe telepíteni, és az egységeinkkel sem tudunk túlságosan eltávolodni a hullámoktól. Nagyon lomha egységeik vannak, de a tengeren gyorsan közelednek, ahol egyébként rengeteg romra, felfedezhető templomra és a gyűjtendő erőforrások egyéb lelőhelyére bukkanhatunk.

ÓVAKODJ A MÉLYSÉG RÉMEITŐL!
Hiányoltam is a játék korábbi kiegészítőiből a vízi elemeket, szerencsére a *Tempest*

bőségesen kárpótol mindenért. A csata eddig is az egyik legjobb eleme volt a játéknak. Míg a *Civilization* soha nem fordított a szükségesnél nagyobb figyelmet az útközletek menetére, addig az *Endless Legend* térképére ráközelítve mi magunk bonyolíthatjuk le a küzdelmeket harcosainkat irányítva. Persze választhatunk automata harcot is, de egy idő után okosabban tesszük, ha nem adjuk ki a kezünkben a gyepőt. Míg eddig csak a szárazföldön harcolhattunk, most immár a tengereket is csataterévé változtathatjuk, ahol a morgawr egységek természetükből fakadóan komoly előnyt élveznek. Eddig is rendkívül jó kiegészítők érkeztek a játékhoz, de a *Tempest* felülmúlta az elvárásaimat sötét múltú és lelkű szörnyeivel.

Somi

HARDVER
Windows Vista/7/8/8.1/10; 2,5 GHz
Intel Core 2 Quad Q8300; 4 GB RAM; 1 GB Nvidia GeForce GT460/500 MB ATI HD4850; DirectX 9.0c; 4 GB HDD

- + az új faj megint más játéktípust és élményt nyújt
- + gyönyörű a zene és a grafika
- + RPG-elemek
- + nagyon összetett
- ami egyeseknek már sok lehet
- sokat kell várni két kör között

SOMI
A *Tempest* szinte tökéletes, még a *Shapeshifters*nél is jobb DLC.

87

QUESTS

FAST TRAVEL

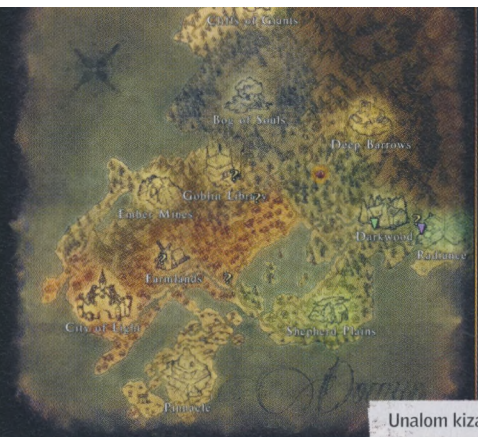
LOCAL MAP

Your Location:
Northern Forest
(Enemy Level 1 - 6)

Main Quest

Other Quest

Available Quest



Unalom kizárva



A halál csak a kezdet

FORRADALMI SEGÍTSÉG

A fejlesztőcsapat besegített az iNK Storiesnak a szintén idei 1979 Revolution: Black Friday fejlesztésében is, amely az iráni forradalmat, az ország egyik legfontosabb eseményét dolgozza fel. Közel negyven éve a nép haragja elsöpörte a Pahlavi dinasztíát, és a Khomeini ajatollah irányítása alatt álló síita klérust juttatta hatalomra.

Average Damage	47.0
Critical Chance	1%
Strength	5 (2)
Dexterity	2
Intellect	2
Vitality	6 (3)

Looty loot



Régi időkre emlékszel-e még?

EMBER

E LÉG CSAK EGY GYORS PILLAN-TÁST VETNI A JELENLEGI JÁTÉKFELHOZATALRA AHHOZ, HOGY ÉSZREVEGYÜK: A FELTÁMASZ-TÁSOK KORÁT ÉLJÜK. Egy bevált receptet kicsit megszépítve visszahozni remek üzleti döntésnek tűnhet, hiszen kevés benne az érdemi munka (tisztelt a kivételnek), ennél azonban létezik egy sokkal előkelőbb – noha fejlesztői szempontból költségesebb – megoldás is: ha egy új játékkal tisztelegnek egy régi klasszikus előtt. Ezt az utat választotta az N-Fusion Interactive, akik nem egy konkrét videojátéknak szalutálnak egy utóddal, hanem egy komplett műfaj, a klasszikus szerepjátékok előtt hajtanak fejet projektjükkel.

AHOL EGYSZER VOLT TŰZ, OTT MINDIG LESZ PARÁZS

Az Ember elején a csillagoként aláhullott fényforrásokat őrző lightbringerek egyikeként kelünk ki sírunkból egy rituálét követően, hogy megmentjük a pusztulás szélére sodródott világot a sötétségtől. A katakombákban gyorsan lehetőségünk is adódik átismételni a hagyományos szerepjátékok kihagyhatatlan elemeit. Már az első percekben kapunk egy társat, aki felajánl nekünk egyet három fegyvere közül (varázsbot, íj és kard), ez azonban nem korlátozza lehetőségeinket. Bármikor boldogulhatunk mágusként fegyverrel vagy éppen harcoként mágiával, nem kötik meg a kezünket skillfák. Ahogy az elvárható egy ilyen címtől, a környezet csakis arra vár, hogy tárgyak után kutatva végigfűr-kesszük, és aztán kollektíven hasznosítsuk,



INFO

Kiadó **505 Games**
Fejlesztő **N-Fusion Interactive**
Platform **PC**
Röviden Főhajtás a klasszikus szerepjátékok előtt, a rájuk jellemző összes elemmel felvértezve.
PEGI 16+

amit találtunk. A folyamatos csapatmenedzsment életbevágó, mivel a felszerelés erősíti a karakter tulajdonságait, valamint plusz képességeket is ad. Pár méter után máris belefutunk első ellenfelünkbe, ami segít belerázódni a valós időben zajló, de bármikor megállítható harcrendszerbe. Az idő lestoppolásával megtervezhetjük a csatát, felmérhetjük a terepet, egyedi parancsokat adhatunk társunknak – akárcsak a Dragon Age játékokban, csak éppen szerényebb kivitelezésben.

RÉGES-RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI GAL... FANTÁZIAVILÁGBAN

Ember legyen a talpán, aki az Emberek a legkeményebb nehézségi szinten vág neki (javít az esélyeken, hogy bárhol, bármikor lehet menteni), de aki csak a felfedezés örömeire vágyik, az is megtalálhatja a számítását. Akármelyik verziót is válasszuk, az N-Fusion játékában van mire rácsodálkoznunk, és temérdek küldetéssel agyoncsaphatjuk a szabadidőnket. Egy hatalmas és változatos térkép várja, hogy bebarangoljuk minden rejtett zugát, tele a saját dolgukat végző NPC-kkel, akik mind máshogy viszonyulnak hozzánk: fogadhatnak minket boldogan, szelgessen, vagy akár el is küldhetnek melegebb éghajlatra, döntéseinknek és cselekedeteinknek azonban sajnos nincs különösebb súlya. Körülbelül 10-12 óra ba te-lik, hogy nagyjából „kivégezzük” a játékot, de pepecselős játékosok hosszabb ideig is elbíbelődhetnek vele. (A játékidőt bővítené az élelmiszerek, italok és tárgyak készítésére tervezett craftrendszer, de lényegében mindent be tudunk szerezni az árusoktól, így nem sok értelme van ezzel bajlódni).

Magyarázhatnánk még az Ember bizonyítványát oldalakon át (tudnánk is), de ami igaz, az igaz: több csiszolással és átgondolással lehetett volna akár olyan gyönyörszem is, mint a Divinity: Original Sin vagy a Pillars of Eternity. Nem lett az. A klisésztori helyett valami izgalmasabbat várnánk; a craftrendszer kaphatott volna nagyobb jelentőséget, engedélyezhették volna a feliratok bekapcsolását, és döntéseinknek lehetett volna nagyobb súlya – hogy csak párat említsünk a kisebb, de mennyiségüket nézve összeadóó negatívumok közül. Kár az elszalasztott lehetőségért, bár az Ember árszabásával így is vonzó lehet a műfaj elhivatott követői számára.

Szada

HARDVER

Windows 7; Core 2 Duo 2,5 GHz CPU; 2 GB RAM; ATI Radeon HD 2000/Nvidia 8000 VGA; 4 GB HDD

- + taktikai harcrendszer
- + rengeteg loot
- + érdekes karakterek
- + nincsenek skillfák
- klisésztori
- értelmetlen craftrendszer
- nincs felirat, kevés a beállítás

SZADA

Boldog idők, soha nem feledem.

72



A lepukkant ladikok csak egy alapos felújítás után lesznek hadra foghatók

A kikötői daruzás az egyik legunalmasabb feladatunk



A játék folyamán összesen háromféle hajót irányíthatunk

Egy tenger legendája

SHIPS 17

A HAJÓKKAL FOGLALKOZÓ SZIMULÁTOROK LEGTÖBBJÉNEK EGYIK NAGYON JÓ TULAJDONSAGA, HOGY SOHA NINCS BENNÜK KAPKODÁS ÉS VILLÁMGYORS REFLEKSEK IGÉNYLŐ FELADATOK. Sokkal

inkább a sós tenger illata, a hullámok zaja és a sirályok hangja jellemzi ezeket a címeket. Ugyanakkor vannak, akiknek pont emiatt akadnak problémáik a ladikozással, hiszen sokszor percekig nem történik semmi, csak monoton módon csónakázunk a pontból B-be, ahol aztán teljesítünk egy rövidke feladatot, és újfent jön az időrabló ladikozás. A *Ships 17* megpróbál változtatni ezen a sablonon, így nem csupán hajókézhatunk, hanem mélytengeri kutatásokat végezhetünk, konténereket rakodhatunk, sőt még embereket is vezényelhetünk.

TENGERRE, MAGYARI

Habár ez a játék első néhány percében még nem tűnik fel, de a *Ships 17*-ben eleinte nem igazán a hajózás a főszerep, sokkal inkább a restaurálás és a kiszolgálói feladatoké, így induláskor mindjárt azzal kezdünk, hogy helyrefozunk egy hatalmas konténerszállítót, majd pedig nekilátnak feltölteni. Csak ezután kapjuk meg az irányítást, de még itt is csak annyira, hogy néhány 100 métert csónakázzunk a kikötőben, megfelelő pozícióba terelgetve hatalmas hajónkat. Ám ha nem sajnáljuk az időt, nemsokára akár kalózkodat is vizsgálhatunk, vagy éppen elsüllyedt bár-



INFO

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

Röviden Relaxációs tengerjárós és kikötői feladatok azoknak, akiknek van türelme hozzá.

PEGI 3+

kákat emelhetünk ki a tengerfenékről, illetve olajfúró tornyokat juttathatunk a megfelelő helyre azzal a csodás csónakkal, amely képes a rakomány alá süllyedni, majd vele együtt ismét a felszínre emelkedni.

A BALTI-TENGER MELÓSAI

A *Ships 17*-ben három tengerjáró felett vehetjük át az uralmat, miközben huszonnégy eltérő küldetést kell végrehajtanunk, megismerve a fejlesztési rendszert és az alapvető működtetési jellegzetességeket. Nem lehet azt mondani, hogy az irányítás összekuszál, de azért a kikötői daruval a konténerpakolás közben eléggé összekeveredhetnek az irányok, főleg akkor, ha nem vagyunk restek a kamerát ide-oda forgatni. Ellenben csónakázni messze nem ilyen bonyolult feladat, mivel csak néhány apróságra kell odafigyelni, illetve arra, hogy ne durranjunk a partnak. Az nem jó. Akár unalmas is lehetne, de mielőtt lecsukódik a szemhéjunk, és csodásan csillámló nyálpászma indulna el szánkából a padló felé, lehetőségünk nyílik az időt jelentősen felgyorsítani, így a vándorszorgó teknőből hamarost torpedónaszád válhat. A gyorsítás amúgy is legalább olyan jó barátunk lesz, mint egy kalózkapitány a faláb vagy a papagáj, mert a legtöbb feladat közben olyan lassan zajlanak a folyamatok, mintha időhurokba kerültünk volna.

LIKAK ÉS LÉKEK

Ebben a szegmensben grafikailag nem kell szégyenkeznie a játéknak, de akad-

A KIKÖTŐI ÉLET SZÉPSÉGEI

Habár messze nem ez a legjobb játék, de aki kicsit is kedveli a tengeri hangulatot, az időnként, félig elbűbösölve képes lehet majd értékelni az akusztikai élményt, mert tényleg jó a sirályok víjjogása és a tengervíz moraja, nem is beszélve az elnyújtottan és mélyen zengő hajókürtről.

na még mit csiszolni más területen. Egyrészt előfordult, hogy el kellett jutni a kikötőbe, de hirtelen ott termett valamilyen akadály (mondjuk egy földdarab), és a térképen egyáltalán nem látszott, merre kellene kerülni a célhoz, márpedig egy ennyire lassú játéknál nem mindegy, hogy jó felé megyünk-e, vagy sem. A küldetések sem túl érdekesek, sőt, olykor kimondottan unalmasak lehetnek, bár azért akadnak olyanok, amelyek képesek lekötöni a játékost. Adódnak egyéb bugok is, de ezt akár annak is betudhatjuk, hogy nálunk még a bétaverzió járt, és ki tudja, talán a véglegesben már ki lesznek javítva.

RG

HARDVER

Windows 7; Intel i3; 2 GB RAM; 512 MB VRAM; 3,7 GB HDD

- + egész jópofa grafika
- + néha kikötői hangulat
- + időgyorsítás
- apróbb hibák
- időrabló feladatok
- bénácska térkép

RG

„Fognálak, és bevágnálak a tengerbe, ahogy a csalókat szokták.”

67



Amikor szét kell verni valamit, az egészen szórakoztató



Gépeink folyamatosan amortizálódnak, ezért olykor meg kell javítani őket



Akad néhány masina, amit vezethetünk, de mire ide jutnánk, talán el is unjuk



IDE A GÉPET, DE RÖGTÖNI!

A munkaterületek mindegyikén található egy P jelű kék tábla (parkoló), ahol megadhatjuk, hogy mely gépet vagy járművet kérjük a helyszínre, és az rögvest oda is teleportálódik. Lenyűgöző!



Most építetek, vagy bontotok?

DEMOLISH & BUILD COMPANY 17

KEZDŐ VÁLLALKOZÓK ÁLMA, HOGY NE KELLJEN SEMMI-FÉLE ÉPÍTŐ TEVÉKENYSÉGET VÉGREHAJTANIUK AHHOZ, HOGY DÖLJÖN A PÉNZ, DE AZÉRT EZ SEM ANNYIRA EGYSZERŰ, MINT GONDOLNÁNK. Novemberben a *Giant Machines 2017* bebizonyította, hogy egészen szórakoztató tud lenni a leegyszerűsített, de mégis jól eltalált virtuális bontás és építés, ezért nagy reményekkel vágtunk neki a *Demolish & Build Company 17*-nek. Sajnos viszonylag gyorsan bebizonyosodott, hogy ha egy címben szerepel a 2017-es év, az még nem garancia semmire.

EGY SZÁL KALAPÁCCSAL A VILÁG ELLEN

A játék kezdetén nincs semmink, csupán egy autónk, egy jobb napokat látott tolólapos lánctalpasunk, illetve egy kétkezes kalapácsunk, éppen ezért hatalmas melókra nem vállalkozhatunk, de nincs is rá szükség. Kezdetben ugyanis semmi mást nem bíznak ránk, csak néhány oszlop szétverését, bokrok irtását, meg a földből kiálló betonvasak hajlítgatását, de ha ügyesek vagyunk, akkor idővel komolyabb késziszerszámokkal gazdagodhatunk, és némiképp tekintélyesebb munkagépekkel. Ezekhez úgy juthatunk hozzá, hogy az elvégzett munkákért pénzt és tapasztalati pontot kapunk, amelyek közül utóbbi folyamatos növekedése új gépeket nyit meg, előbbivel pedig értelemszerűen megvásárolhatjuk a masinákat.



INFO

Kiadó **PlayWay S.A.**
Fejlesztő **Noble Muffins**
Platform **PC**
Röviden **Egykalapácsos vállalkozóból igazi mogullá romboljuk magunkat. PEGI 3+**

MUNKAVÉGZÉS CSAK SZERZŐDÉSSSEL

A kezdeti lépések közben a játék még fogja a kezünket, de viszonylag hamar elengedi, innentől kezdve pedig a magunk urai vagyunk, ezért a szerződések menüpontban azokat a munkákat vállaljuk el, amelyekhez kedvünk van, illetve rendelkezünk a szükséges gépekkel, eszközökkel. Később ahogy egyre komolyabb vállalkozók leszünk, szert tehetünk darura, úthengerre, teherautóra, mixerre, kotróra és buldózerre is, sőt, megkapjuk azt a csodás szerkezetet, ami egy hatalmas vasgolyót lenget láncon, és mindent szétver vele. Ja, és alkalmazottaink is lehetnek, akik nem csupán a lapát nyelére támaszkodva cigarettáznak, hanem ténylegesen hajtják a melót, ezzel a sok-sok dollárt termelve nekünk. Egyébként maga a munkavégzés folyamata nem túl bonyolult, mert rendszerint arról van szó, hogy oda-megyünk, kiválasztjuk a megfelelő gépet vagy szerszámot, néhány perc alatt szétverünk vagy valamivel több idő alatt felépítünk mindent, aztán bezsebeljük a pénzt.

FELMONDÁS KÖZÖS MEGEGYEZÉSSSEL

Azt lehet mondani, hogy a *Demolish & Build Company 17* egészen érdekes az első húsz percben, ám mire odáig jutnánk, hogy tényleg nagyobb gépek közelébe férkőzünk, elunjunk az egészet. Egyrészt elég lassan csordogál a pénz, illetve a tapasztalati pontok is le vannak szedálva, másrészt a tényleges bontás (vagy hívhatjuk rombolásnak is) szórakoztató, de ebből elég kevés van. Az viszont már nem olyan vicces, hogy lánctalpassal kell bokrokon átgázol-

nunk, illetve veszélyes anyagokat tartalmazó palackokat kell cipelnünk ide-oda, hogy ne menjünk rájuk a gépekkkel. Minden, belsőégésű motorral szerelt szerkezetből fogy az üzemanyag, amelynek a pótlása nem kúton történik, hanem a menüből, így viszont teljesen felesleges, plusz értéket egyáltalán nem adó feladat, röviden púp a hátunkra. Szintén komoly kritikával illetjük a gép által irányított járműveket is: nem többek, mint autónak kinéző téglák, és ha nekik meggyünk, sem ellökni, sem félretolni nem tudjuk őket, ellenben azonnal megállásig fékeződünk. Habár egy ilyen címtől nem várunk el csodálatos grafikát, azért az is elfogadhatatlan, hogy 2006-ba repülünk vissza a látvány terén, bár ezt még elnéznénk, ha eyebeekben nem érhetné kifogás a játékot.

RG

HARDVER

Windows 7/8/8.1/10; Core i3 3.1 GHz / AMD Phenom II X3 2.8 GHz; 4 GB RAM; GF GTX 560/Radeon HD6870 1 GB VRAM; DirectX 11; 15 GB HDD

- ✦ élvezetes bontás
- ✦ egyszerű játékmenet
- ✦ türelhető mennyiségű munkafolyamat
- ✖ régies grafika
- ✖ felesleges tankolás
- ✖ fizikát nélkülöző forgalom

RG
A bontás fejben dől el.

68



Kis fegyverekkel kezdünk, de a végére hatalmasakat kreálhatunk



Társakkal együtt is nekivághatunk a harcoknak



Nem csak dinoszzerű lények állnak velünk szemben

Szörnyből páncél

MONSTER HUNTER GENERATIONS

LESZ ENNÉL MÉG TÖBB IS

Jövő márciusban jelenik meg Japánban a Monster Hunter XX, a Monster Hunter Generations új, szörnyekkel, zónákkal, harci stílusokkal kibővített változata. Nem tudjuk, hozzánk mikor jut el, de ha az alapjátékhoz hasonlóan lokalizálják, 2018 tavasza előtt nem számítunk rá.

EGY KÉZIKONZOL APRÓ KÉPERNYŐJÉT ÓRÁKON ÁT BÁMULNI NEM KÉNYELMES, DE HA OLYAN JÁTÉKKAL KELL JÁTSZANI RAJTA, MINT A MONSTER HUNTER GENERATIONS, AZ EMBERNEK FELSEM TŰNIK. Én mondjuk jobban preferálok a hordozható eszközökön egy *Super Mariót* vagy egy *Picosst*, és a komolyabb akció-RPG-eket inkább minimum monitoron játszom, de ez a játék behúzott néhány esztendőre. Nem raktam bele száz órát, hiszen kinnek van ennyi ideje, de beletehettem volna – és ez egy 3DS-es játéktól már önmagában is dicséretes.

NEM DINÓK, SZÖRNYEK

A *Monster Hunter* sorozat még PlayStation 2-n indult 2004-ben, aztán néhány év múlva átvándorolt a Sony platformjairól a Nintendóra, és 2013 óta az egyes részek (pár spin-off kivételével) csak 3DS-re jelennek meg. Emiatt persze vannak korlátok, amelyek meggátolják a szériát abban, hogy még nagyobbra nőjön, de minden egyes rész ad valami újdonságot, ami elég ahhoz, hogy a rajongókat visszahúzza, és egyben az új érdeklődők se érezzék, hogy bármiből kimaradnak, ha nem játsszák végig az összes korábbi címet. Ha csak az alapokat nézzük, a *Monster Hunter Generations* egy akció-RPG, amelyben küldetésekre megyünk, ezek során vagy bizonyos lények leküzdése, vagy megadott dolgok összegyűjtése a cél. Aztán ha teljesítettük a feladatot, ju-

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform **Nintendo 3DS**
Röviden A *Monster Hunter* sorozat új része, amely csak egy-két újítást hoz, de a rajongók így is szerethetik.
PEGI 12+

talmat kapunk, erősebb fegyvereket, jobb felszerelést szerezhetünk, készíthetünk, és ez ismétlődik minduntalan. Eleinte egyszerű a harc (addig kell vagdósunk a lényeket, amíg el nem pusztulnak), de később komolyabb taktikázásra van szükség, néhány ütközet már-már *Dark Souls*-ban szeméttel. A vetődés most is a barátunk, és az, hogy a menekülés is külön skill, szintén sokat segít. Újdonság, hogy már a játék elején választhatunk harci stílust, ami valamilyen bónusszal jár – az egyiktől mozgékonyabbá válunk, egy másik gyorsabban tölti a különleges képességeket, a harmadik több hunter artot (szintén új, harc közben töltődő skill, amelyek némelyike különleges támadást tesz lehetővé, míg mások védekezni segítenek) enged használni. Bár a szörnyek lomhák, nem mindig tudjuk pontosan megcélolni őket, ezért előfordulhat, hogy egy képességet luftra aktiválunk, és ahelyett, hogy nagy csapást vittünk volna be, csak sebezhetővé tesszük magunkat. Talán jobb is így – ha minden azonnal sikerülne, hamar beleunhatnánk. Bár a harc szórakoztató, azért van pár játékmechanika a *Generations*-ben, ami annyira már nem. A gyűjtőgöcs questek például unalmasak, a sztori teljesen háttérbe szorul, és kis idő után tényleg csak megyünk, öltünk, visszatérünk, craftolunk, ismétlünk. Egy fokkal izgalmasabb a feladatoknak más játékosokkal együtt nekivágni; ha esetleg úgy érzitek, elég volt az egyedül kalandozásból, mindenképp próbáljatok meg társakat keresni.

MIAUJSÁG?

A macskákat (vagy jobb kifejezés a macskafélék?) ezúttal nemcsak felbérelhetjük, hanem irányíthatjuk és fejleszthetjük is, ami teljesen más élményt ad, mint amikor emberi harcosunkkal megyünk. Kaspaszkodom mindenbe, amitől a játék igazán változatosnak érződik, mert őszintén szólva nem szól másról, mint a mindenféle dinoszzerű és kevésbé dinoszzerű lények kaszabolásáról. Taktikázni kell, készülni a harcokra, és aki szeret ilyesmivel szöszölni, jól fog szórakozni. Ugyanakkor a sztori szinte teljes hiánya fájó, és önmagukban a questek csak a játékosok egy részét fogják behúzni, a többiek pár óra után beleunnak a repetitívességbe. A következő alkalomra a harci stílusoknál és a hunter artoknál több újítás kell.

Paca

- ✦ nagyon jól néz ki
- ✦ izgalmas harcok
- ✦ rengeteg órát bele lehet pakolni
- ✖ alig van sztori
- ✖ a küldetések repetitívek
- ✖ a gyűjtőgöcs unalmas

PACA
Sok küldetés, sok meló, sok izgalom és egy kicsi unalom.

77



Ha a pixeles grafika nem lenne elég, még extra CRT-effektet is kapcsolhatunk mellé



Metálzenére headbangelő főhős. Kívánhatunk ennél többet?

EGY IGAZI LEGENDA

A játék zenéjét az egykori Celtic Frost basszusgitáros, Curt Victor Bryant szerezte. Az 1984-ben alapított Celtic Frost volt az extrém metál egyik legnagyobb hatású zenekara, számos banda életében játszottak fontos szerepet, végül belső ellentétek miatt oszlottak fel 2008-ban.



Egyértelműen a lángoló kard a legmenőbb fegyver a játékban

Megjártam a poklot

SLAIN: BACK FROM HELL

DÉMONOK, MÁGIA, VÉRFÜRDŐ ÉS METÁLZENE? EZ AZ ÉN JÁTÉKOM!

– gondoltam azonnal, amikor mit sem sejtve elindítottam az immár PS4-en is elérhető *Slain: Back from Hell*-t. Ha valakinek a képek alapján a *Castlevania* játékok jutnának eszébe, az nem jár messze az igazságtól. A *Slain: Back from Hell* az a játék, amiért ölni tudtunk volna a NES-es időkben. A nem túl egyedi történet szerint hősrünk az igazak álmát alussza végső nyughelyén, a világot azonban démonok fenyegetik, ezért még egyszer utoljára vissza kell térnie, hogy leszámoljon a gonosszal. Az írás nem az alkotók erőssége, úgyhogy csavaros sztorira és fordulatos dialógusokra ne számítsunk, de akik a démon, vér, halál, deathmetal keresőszavak segítségével jutottak el a játékhoz, azok nem is feltétlenül várják, hogy shakespeare-i magasságban szárnyaljanak a beszélgetések.

VOLT KITŐL TANULNI

A harcrendszer viszonylag egyszerű, a támadások elől elugorhatunk vagy kivédhetjük őket, ha pedig utóbbit sikerül tökéletesen időzíteni, akkor egy pillanatra le is béríthatjuk az ellenfeleket, hogy bevigyünk egy halálos csapást. Ebben (na meg abban, hogy több tucatszor meg fogunk halni, ha csak egy pillanatra is ellankad a figyelmünk) a játék nagyon hasonlít a *Dark Souls*hoz, de mivel ez a koncepció nem tűnt elég bonyolultnak, a készítő néhány elemi erővel felvértezett fegyvert is a rendelkezésünkre bocsátottak, így lesz például fagyos baltánk és lángoló kardunk is.



INFO

Kiadó **Digerati Distribution**
 Fejlesztő **Wolfbrew Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Pixel art megvalósítással készült 2D akcióplatformer, amely a gyenge PC-s rajt után most konzolon is szerencsét próbál.
PEGI 16+

Amellett, hogy ezek egy kicsit máshogy viselkednek a harcban, bizonyos lények ellen többet is sebeznek. Ez utóbbira nem mindig hívja fel a figyelmet a játék, így kénytelenek leszünk empirikus úton tájékozódni, de ahhoz talán nem kell egyetemi diploma, hogy az Ice Beast ellen valaki kiválassza az ideális fegyvert.

A játék hivatalosan a puzzle-platformerek sorát erősíti, fejtörőkkel azonban alig találkoztam, és azok sem voltak kifejezetten összetettek. A platformer részek cserébe egészen jól sikerültek, és a főhős irányítása is elég reszponzív ahhoz, hogy elnavigáljunk a mozgó sziklák és a halálos csapdák közt. Persze lesznek olyan részek, ahol egyetlen botlás is azonnal a végünket jelenti, de ez nem frusztráló, mert a mentési pontok elég közel vannak egymáshoz.

FÉL LÁBBAL A POKOLBAN

Sajnos a harc a különböző fegyverek és változó ellenféltípusok ellenére is repetitív válik. A fejlesztők úgy próbálták meg feljebb tornázni a nehézséget, hogy egyszerre több különböző démon is a nyakunkba kerüljenek, de ha nem vagyunk teljesen ügyesek, és ügyesen váltogatjuk a fegyvereket, akkor ezek sem jelentenek leküzdhetetlen akadályt. A kampányt az ügyesebb játékosok durván három óra alatt be is fogják fejezni, ami alapvetően nem lenne probléma, ha lenne még tartalom a játékban. De nincs sem nehezebb fokozat, sem külön bossharcok, sem speedrun, sem leaderboard... Semmi. Annyira pedig nem szórakoztam jól, hogy még egyszer nekiüljek pontosan ugyanennek.

Az első néhány percben még élveztem a háttérzenét, de aztán az idő múlásával az is monotonná vált. Ha már sikerült egy ekkora nevet odacsábítani a projekthez (és ezzel próbálják eladni a játékot), azt vártam volna, hogy zenei szempontból maradandó élménnyel állók majd fel. Igaz, hogy vannak kiemelkedőbb témák, de a legtöbb szám egyszerűen túl rövid, így egy-egy hosszabb szakasz alatt többször is meg kell hallgatnunk ugyanazt, ez pedig nem kifejezetten szerencsés.

Sajnos a rengeteg javítás ellenére a *Slain: Back from Hell* továbbra sem hibátlan. A rövid, klisékkel teli kampány újrajátszhatósági faktora gyakorlatilag nulla, és bár a bossok egész jól sikerültek, az odáig vezető teljesen lineáris út egy idő után nem tartogat túl sok meglepetést.

Kaci

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; 1,5 GHz CPU; 1 GB RAM; 500 MB HDD

- + hangulatos látványvilág
- + izgalmas bossok
- béna fejtörők
- repetitív harc
- kevés tartalom

KACI

Visszatért, de még mindig magán hordozza a pokol nyomait.

68



Mintha valahonnan ismerős lenne ez a karakter. Csak nem Poison Ivy ikerestvére?



Ha valakinek sikerül átváltoznia, az általában azonnal eldönti a meccset



Prof. Acid hosszú robotkarjai kifejezetten irritálóak

CSALNI KÖTELEZŐ

A játékba tíz különböző karakter került, ezekből azonban csak kilenc elérhető. Az utolsó, rejtett harcos feloldásához szükség lesz a Konami-kódra, amelyet a kampány végén egy adott pillanatban kell beütni. Ha lemaradtok, kezdhettek előlről az egészet, szóval érdemes résen lenni.



Power Stone kicsit másként

LASTFIGHT

KÉPREGÉNY-ADAPTÁCIÓK KORÁT ÉLJÜK, EZ PEDIG MÁR NEM CSAK A FILMEKRE, HANEM A VIDEOJÁTÉKOKRA IS IGAZ. A *Lastfight* alapja a Lastman című díjnyertes francia képregénysorozat, amelyből kickstarteres finanszírozással 26 részes animációs sorozat is készült, ezt decemberben vetíti az egyik legnagyobb francia tévécsatorna. Szerencsére a *Lastfight* nem az a tipikus, premier mellé készülő videójáték, amit fillérekből fejleszt néhány hozzá nem értő rendszergazda egy garázsban azért, hogy újabb bőrt húzzanak le a rajongókról: látszik, hogy egy átgondolt, részletesen kidolgozott koncepcióról van szó, amely hű maradt a gyökereihez, miközben képes volt néhány újdonságot is megvillantani.

VOLT KITŐL TANULNI

Emlékeztek még a Power Stone nevű játékra, ami az ezredfordulón jelent meg Dreamcastre a Capcom gondozásában? Ha az a játék bejött, akkor ezt is imádni fogjátok. A játékmenet nagyon hasonló: különböző karakterekkel csépeljük egymást a 3D-pályákon, saját kombóink mellett pedig a küzdőtéren található tárgyakat is felhasználhatjuk. Ezekből több mint két tucat van, és míg mondjuk a kapapét egyszerűen hozzávágathatjuk az ellenfélhez, a telefonnal felhívhatunk valakit, és ha sikerül végig vonalban maradnunk (értsd: néhány másodpercig nem tudnak megütni), akkor légcsapást hívhatunk a másik játékosra. A kombóalapú harcrendszert tovább színesítik a dobások, ellentámadások és tökéletes ütemű



INFO

Kiadó **Piranaking**
Fejlesztő **Piranaking Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Speciális képességekkel megbolondított 3D verekedős játék, amelyet egyszerre akár négy játékos is játszhat.
PEGI 12+

blokkok, amelyek még az életerőnket is töltik. A nyolc pálya mindegyikén más és más meglepetések várnak ránk, ha pedig sikerül összegyűjtenünk mindhárom power upot (ezeket elveszítjük, ha kapunk egy pontot, így nagyon óvatosnak kell lenni), akkor átváltozhatunk a négy szörnyeteg egyikévé, ebben a formában pedig olyan erősek vagyunk, hogy gyakorlatilag garantált a győzelem.

ÜSD, VÁGDI!

Érdemes rögtön az elején kipróbálni a kampányt, mert ugyan csak két karakter közül választhatunk, közben mégis megismerjük a teljes brigádot. A nem kifejezetten hosszú sztorimódnak van egy rejtett drogellenes üzenete, de ezt nehéz komolyan venni, amikor az ellenfelek legyűréséhez néha mi is magunkba toljuk a cuccot. Játékmódokból nincs hiány. A kompetitív rangsorolt módban egyre keményebb ellenfeleket kapunk (mivel online játékmód nincs, be kell érniünk a gép által irányított bunyókkal), az Endless modban, pedig egyetlen étellel kell végigvernünk minél több karaktert. Ha áthívjuk a haverokat, játszhatunk 1v1 vagy 2v2 módban (ez utóbbi még szórakoztatóbb), de kipróbálhatjuk a kaotikus, mindenki mindenki ellen formátumot is. Ha ez nem lenne elég, bekerült még egy Pinball névre keresztelt játékmód is, ebben az ütések nem sebeznek, vannak viszont hatalmas golyók, amelyek ha eltálanak, csökken az életerőnk. Habár vicces a koncepció, néha egy pillanat alatt meghaltam látszólag ok nélkül, ez pedig rányomta az önfelédit szórakozásra.

NE VEDD KOMOLYANI!

A *Lastfight* elsősorban egy partyjáték, ebből adódóan hiányoznak belőle a hardcore réteget megcélzó játékelemek, mint például a gyakorlómód vagy a teljesen neutrális pályák, ahol kizárólag az számít, hogy ki a jobb harcos. Előbbire mondjuk nem is nagyon van szükség, hiszen bár a különböző mozdulatok kifejezetten technikássá teszik a harcot, nincsenek *Mortal Kombat* szintű kombók, amelyeket be kellene gyakorolnunk. Az irányítás egyébként remek, a képregényes látvány mutatós, a franciául makogó karakterek viccesek. Nincs benne annyi tartalom, hogy hosszú távon lekösse az embert, barátokkal azonban nagyon szórakoztató még akkor is, ha bizonyos karakterek erősebbek a többinél.

Kac

HARDVER

Windows 7; Intel Core i3, 2,6 GHz; 3 GB RAM; GeForce GTX 480; 4 GB HDD

- látványos animációk
- könnyen elsajátítható harcrendszer
- haverokkal nagyon szórakoztató
- egyedül nem az igazi
- statikus pályák
- nem tökéletes karakteregyensúly

KACI

A (majdnem) tökéletes partyjáték.

78

Olvass újságot határok nélkül!

Azonnal elérhető online lappiac

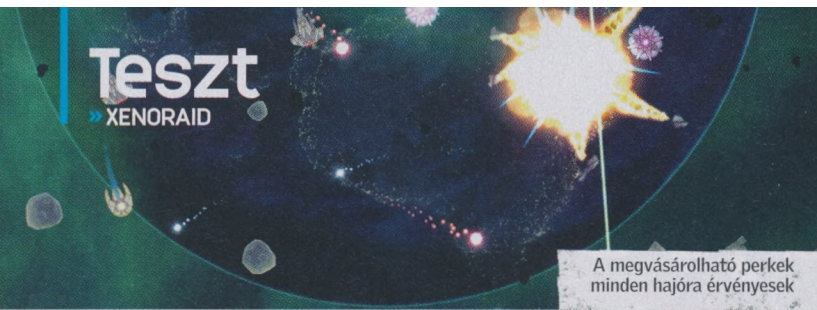


DIGITALSTAND

digitalstand.hu

Teszt

XENORAID



A megvásárolható percek minden hajóra érvényesek



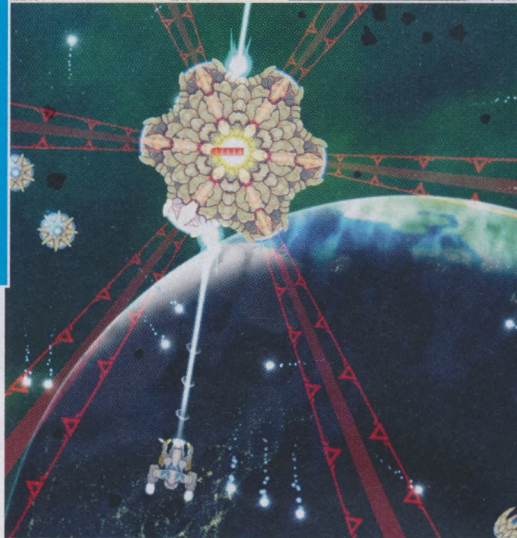
Difficulty **Easy** Reward **550**
Asteroid prevalence: None



ADOK- VESZEK

A játékban előrehaladva az alaphajóknál sokkal erősebbeket is vásárolhatunk, illetve ezeket el is adhatjuk jó pénzért. Gyakran megéri túladni a leharcolt gépeken, mert a szépen felfejlesztett hajók árának nagy részét visszanyerhetjük, a pénzből pedig újabb modelleket vehetünk.

A sztorit a küldetések között párbeszédkekből ismerjük meg



Mi lenne, ha ma támadnának az UFO-k?

XENORAID

VALÓSZÍNŰLEG 2024-BEN SEM LESZÜNK JOBBAN FELKÉSZÜLVE AZ ELLENSÉGES IDEGENEK TÁMADÁSÁRA, MINT MA. Ha egyszer csak mindenféle figyelmeztetés nélkül megrohamoznának minket a kicsi, zöld furcsaságok, nem tudnánk mit lépni. Szerencsére a *Xenoraid*-ben ez nem jelent akkora gondot: a NASA egyszerűen rádobott pár szuper gépfegyvert régi siklóira, és kiadta a tűzparancsot.

NÉGY HAJÓ, EGY PILÓTA

Nagyon megbízhat bennünk a hadsereg vezérkara, mert egy helyett rögtön négy felturbózott űrhajót kapunk. Ezekkel kell lelövedőznünk a képernyő tetejéről berepülő fura ellenfeleket. Előfordulnak köztük sima, egyszerű plazmalövedéket kőpködő gépek, de találkozzunk körkörösen támadó csillagokkal, hatalmas testű cirkálókkal és minden egyébbel, amit az elmúlt húsz év sci-fi-filmjeiben láthattunk. Ha győzni akarunk, fontos a jó stratégia: egyszerre csak egy hajót irányíthatunk, de a négy elérhető között szabadon váltogathatunk, és mindegyiket külön fegyverekkel, erősítőkkel, illetve páncéllal szerelhetjük fel, hogy mindenfajta támadásra megfelelően tudjunk reagálni. Ez nagyon fontos taktikai elem, vannak ugyanis ellenfelek, amelyek pajzsán csak különleges lövedékekkel ütethetünk rést, tőlőtől pedig mindegyik hajónkra csak egyfélével szerelhetünk. Indulás előtt fontos összeállítanunk egy olyan osztagot, amely elméletileg az összes ellenféllel képes megbirkózni, ehhez pedig komolyan költenünk kell a gépeinkre. A hajók közti váltogatás azért is fontos, mert gépeink alaptámadása korlátozott: még



INFO

Kiadó **10tons Ltd**
Fejlesztő **10tons Ltd**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Felfelé scrollozós akciójáték a közeli jövőben földönkívüliekkel és gépfegyverrel felszerelt NASA űrhajókkal.**
PEGI **7+**

csak 2024-ben járunk, nincsenek szuper-űgyűnk, az egyszerű gépfegyverek pedig egy idő után túlmelegednek. Ilyenkor nincs más választásunk, egy másik hajót kell csatorba állítani. Emellett váltanunk kell akkor is, amikor a hajónkat tönkrelövik, ha pedig mind a négy gépnek reszeltek, kezdhethetjük előlről a mókát.

VÁSÁRLÁS, SZERELÉS, KARBANTARTÁS

Hajóink gyakran szorulnak karbantartásra, és a többi hasonló játékkal ellentétben itt nem haladhatunk küldetésről küldetésre, amíg nem pofoztuk helyre a cirkálókat. A mi dolgunk a páncélszerelés, a fegyverfejlesztés és a rakéták pótlása, ezek pedig mind kreditekbe kerülnek. Minden küldetés után kapunk némi pénzt, amelyből egyrészt kikalapálhatjuk a tönkrement hajókat, másrészt új eszközöket vehetünk. Még szerencse, hogy a játék elején megvásárolható percek köszönhetően visszakapjuk elcsúszott hajóink árának egy részét, így könnyebben vehetünk új gépet a régi helyett. A túléléshez szükségünk lesz a megszerezhető atomrakétákra, plazmapajzsokra és hasonló fejlesztésekre, a *Xenoraid* ugyanis meglepően nehéz játék. Még az „easy” küldetések során is elvesztettünk egy-egy hajót, pedig nem tegnap vezettünk először csillagrombolót. Ellenfeleink kimondottan trükkösek, sokan vannak, ügyesen kikerülnek a lövéseinket, kívárik, amíg túlmelegszik a gép-űgyűnk, hogy aztán levadászhasanak minket. Aki igazi kihívást keres a műfajban, az itt megtalálja. Nem olyan nehézségi szintről van szó, ahol a fejlesztők csak megerősítették az életét és a sebességét az ellenfeleknek, hogy aztán az ingerült játékos napokig szív-

ja a fogát egy-egy szinten. Minden pálya megoldható, csak gyakorolni kell, gondolkodni és ügyesen összeállítani a flottánkat.

A BOLYGÓ KAPITÁNYA

Az öt-hat órás kampány után érdemes kipróbálni a Survival módot is, amelyben a lövöldözés után összehasonlíthatjuk pontszámunkat a haverokéval. Ha már haverok: a *Xenoraid* coop játékmódot is tartalmaz, így azok is megtalálják számításukat, akiket a közös küzdelem vonz, sőt, még a játékot sem kell kétszer megvenni, ugyanis a többjátékos módban négyen is harcolhatnak. Nem fog eget rengető meglepetést okozni, de a fejlesztők alapos munkát végeztek a *Xenoraiddal*: ha másért nem, a multiért és a kihívó egyjátékos módért megéri kifizetni azt a 10 eurót.

Hunter

HARDVER

Windows XP; 1 GHz CPU; 2 GB RAM; DX8.1 GPU; 350 MB HDD

- + hajóváltogatás lehetősége
- + fejlesztések
- + igazi kihívás
- gyenge zene
- gyenge grafika
- nem érdemes újrátárolni

HUNTER

Nem lesz instant klasszikus, de jó pár órára lekötöheti a műfaj rajongóit.

79

Mondanám, hogy ez egy kimondottan izgi rész volt, de szerintem úgysem hiszitek el

Tévedésből ide került be az Indián Ponszó Szimulátor 2017?

Adáshiba=rossz. Ne essünk abba a hibába!

Ha lenne egy gördeszkánk, és ez a Tony Hawk's Pro Skater volna

Hull a pelyhes nemtommi, jöjj el, kedves Vasarely!

Az egyszerűség kedvéért

140



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Jeppe Carlsen, Abstraction Games**
Platform **Nintendo 3DS, PC, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox One**
Röviden Minimalista, régi vágású, kökemény platformer. Egy kicsit Thomas Was Alone, egy kicsit Sound Shapes.
PEGI 3+

JEPPE CARLSEN JÓ SRÁC.

Nemcsak azért, mert főállásban a Playdeadnél dolgozik (legutóbb ugye a fantasztikus *Inside-on*, amit mi is teszteltünk, és nagyon-nagyon szeretünk), hanem mert szabadidejében olyan minimalista indie-játékokat hegeszt, amelyek valóban újszerűek, és izgalmas koncepciókkal kísérleteznek – a *140* például egy ritmusra változó, lüktető platformer. Persze elfogult vagyok, mert eleve nagyon izgalmas számomra minden játék, amelyben a szokásosnál kiemeltebb szerepet kap a zene.

ZENE A PÖTTYÖKÖN TÚL

Nem is csak azokra a címekre gondolok, amelyek magáról a zenéről, a zenélésről szólnak, dalok köré építve az egész játékmenetet (mint a *Guitar Hero* vagy *Rock Band* sorozatok, a *Fantasia* vagy a *Hatsune Miku* játékok), hanem főleg azokra, amelyek a zenét, a ritmust új játékmechanikai megoldások keresésére használják. Ebből a szempontból nagyon érdekes a *Thumper* is (a 71. oldalon olvashatjátok róla tesztünket), bár az még mindig talán az *Audiosurf-Amplitude* vonalhoz áll közelebb, ami gyakorlatilag a *Guitar Hero* a műanyag hangszer nélkül. A *140* azonban elsősorban egy platformjáték, ami dizájn tekintetében ugyan le van egyszerűsítve a végletekig (de legalábbis a geometriai formák

szintjéig), az ügyességi részek tekintetében azonban könyörtelen. Régi jó *Mega Man*-szintű hajtépésre lehet számítani; tökéletes időzítés, hajszálpontos mozgatlansorok nélkül nem lesznek számottevő sikerélményeink.

EGY-KÉT-HÁ... UGORJ!

De mivel épp a ritmus a kulcs, a segítség a játék zenéjében van elrejtve. A *140* elektronikus lüktetése kihát a pálya különféle elemeinek dizájnra, és a játéktér konkrét elemeire is, azaz nem csupán a díszlet változik ritmusra, hanem a terep és így maguk a kihívások is. Amikor például eltűnő-feltűnő platformok között kell átevíckélni, először érdemes inkább egyben megfigyelni a koreográfiát, utána már elég a ritmusra koncentrálni, és menni fog.

A koncepció hasonlít a *Sound Shapes*-re, de ott mi változtattuk a zenét, aktiváltuk vagy módosítottuk az új hangszereket, hangsávokat. Itt fordítva van, nekünk kell – de legalábbis erősen javallott – alkalmazkodnunk a zenéhez, ritmushoz. Ezzel kapcsolatban azonban (főleg a játék későbbi pontjain) marad az emberben némi hiányérzet, mert ugyan bőven vannak a *140*-ben gyilkos részek, és bár viszonylag gyorsan végig lehet döngölni rajta, utána mehet mindez „hardcore” módban is, egyetlen étellel... de még néhány pálya igazán elért volna, komplexebb ritmusokhoz kötődő összetettebb feladatokkal.

SEGÍTSÉG, JÖN A FŐNÉGYZET!

A bossharcok viszont érdekesek, megbolygatják a menet közben megismert mechanizmusokat, például akad köztük, amelyekben már löni is tudunk – az ötlet egyébként valószínűleg megtetszett Carlsennek, mert most ép *Thoth* nevű twin stick shooterét fejleszti (szívem szerint azt mondanám, hogy „kétpöckös puttyogó”, de talán valamelyik műveltebb szerkesztő idebiggyeszti a megfelelő magyar nyelvű kifejezést). A *Thoth* egyébként hasonlóan minimalista körítéssel dolgozik, úgyhogy valószínűleg az sem az a játék lesz, amiért GeForce GTX Titan X kártyát kellene venni. De nem is az a lényeg.

mazur

HARDVER

Windows XP; 1,5 GHz CPU; 1 GB RAM; DirectX 9.0c; 100 MB HDD

- ★ színes, érdekesen minimalista grafika
- ★ izgalmas, kihívást jelentő játékmenet
- kevés változatosság
- rövidke

MAZUR

Lett volna még hova fokozni, de így is izgalmas, eredeti élmény.

78

Teszt

» DARK SOULS III: ASHES OF ARIANDEL
TOTAL WAR: WARHAMMER – THE KING AND THE WARLORD



GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT
KERESD A 2016/04-ES
GAMESTARBAN



Hideg van, durva nagy

DARK SOULS III: ASHES OF ARIANDEL

INFO Kiadó **Bandai Namco Entertainment** Fejlesztő **FromSoftware**
Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden A FromSoftware
nehézségéről közismert akció-szerepjátékának kiegészítője. PEGI 18+

A DARK SOULS III AZ IDEI ÉV EGYIK KIVÉTELES JÁTÉKA VOLT, NÁLAM SIMÁN BEFÉR AZ ELSŐ HÁROM KÖZÉ.

Közel 150 órát toltam bele, így érthető módon örültem, amikor a FromSoftware egy kiegészítővel is megbolondította az alapjátékot. Az *Ashes of Ariandel* 15 euróba kerül a Steamen (mi a PC-s verziót teszteltük), ami meglehetősen borsos ár egy 4-5 óra alatt végigjátszható kiegészítőért. A tartalom eléréséhez szükség lesz egy megfelelően magas szintű karakterre, olyan 100-as szint környékén már nem fognak széttérni az ordasok az új, fagyos pusztaságban. A grafikusok itt is kitétek magukért, gyönyörűek az új területek, ugyanaz a nyomasztó hangulat szövi át őket, mint a régi helyszíneket, csak itt a fagyos szél hordja a pengeélességű havat, lavinák sodornak el, és folyamatosan beszakad alattunk a keményre fagyott hó. Két új boss is helyet kapott a DLC-ben; nem mondom, hogy ezek jobb vagy látványosabbak lettek volna, mint a többi az alapjátékban, maradjunk annyiban, hogy ezek is bőven befelelnek a frusztráló kategóriába. Menet közben persze találunk egy csomó új fegyvert, páncélt és varázslatot. Mindegy, melyik karakterosztályal érkezőnk, biztosan kapunk valami apró csecsebecsét, aminek örülhetünk. Az ötödik óra végére azonban az utolsó fehér folt is eltűnik a térképről, mindent bejártunk, csak az élőhalott-aréna maradt. Ez egy PvP-re szánt terület, ahol a szokásos

párbajok mellett három a három elleni meccseket is vívhatunk. Mivel nem vagyok túl nagy PvP-rajongó, ez a lehetőség nem igazán tudott lázba hozni, jobban örültem volna helyette még egy kis PvE-tartalomnak. A *Dark Souls* sorozat mindig is híres volt arról, hogy vannak irratlan szabályok (nem iszunk gyógyitalt meccsek közben, és mindig meghajolunk, mielőtt támadunk), így ez a kaotikus csapatharc nem igazán hozta meg a kedvem a többi játékos elleni küzdelemhez. Remélhetőleg a második kiegészítőben egy kicsit több lesz a tartalom: ennyi pénzért igazán hozzánk vághattak volna valami velősebb történetet.

Mocsy

HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10 (64 bit); Intel Core i3-2100/AMD FX-6300; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 750 Ti/ATI Radeon HD 7950; DirectX 11; 25 GB HDD

- + még mindig dög nehéz
- + nyomasztó
- + klasszis zene
- drága
- rövid
- inkább PvP-orientált

MOCSY
Fájdalmasan kevés.

79



GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A
KORÁBBI DLC-K TESZTJÉT
KERESD A 2016/05-
ÖS, 08-AS ÉS 10-ES
GAMESTAROKBAN



Királyságomat egy harci disznóért

TOTAL WAR: WARHAMMER - THE KING AND THE WARLORD

INFO Kiadó **SEGA** Fejlesztő **Creative Assembly**
Platformok **PC** Röviden A legújabb fizetős kiegészítő a Total War:
Warhammerhez. PEGI 16+

TAVASZ ÓTA MÁR SZÁMOS FRISSÍTÉS ÉRKEZETT A KIFEJEZETTEN ÉLVEZETES TOTAL WAR: WARHAMMER STRATÉGIAI JÁTÉKHOZ.

Ezek között arcpírtó darabok (milyen dolog már pénzt kérni a vértért egy 16+-os játékban), de egészen vállalható részek is (a fenevadak hadjárata kimondottan korrekt kiegészítő) voltak. Nem lehetséges azonban minden hónapban új fajjal gazdagítani a felhozatalt, néha meg kell elégednünk kisebb bővítésekkel is. Néhány hónappal ezelőtt már írtunk a *The Grim and the Grave* kiegészítőről. Akkor megjegyeztük, hogy az emberek és a vámpírok új egységei felborítják a fajok közötti kényes egyensúlyt. A fejlesztők pontosan tudták, hogy ez így nem mehet a végtelenségig, nem is kellett sokat várni az erősítésre a zöldbőrűek és a törpék oldalán. Minkét frakció egy-egy legendás hőst üdvözölhetett, illetve egy olyan hadjáratot, amelyben ezek a kiválasztottak állnak a középpontban. A zöldbőrűeknél érdekes módon nem egy hatalmas ork az új fenegyerek, a fejlesztők inkább egy goblin hadvezér körül építettek ki személyi kultuszt, aki vicces szörnyeket tart hobbiállatként. A törpék vezére régi sérelmet akar megtorolni (a törpéknek a véreben van a bosszúállás): egy ork által megszállt régi törpeerdőtérmet kell felszabadítania. Mindkét hadvezért új harci egységek, nagyurak, legendás

fenyverek és vérték segítik, így jó pár órába beletelik, mire az összes új tartalmat felfedezzük. Azok is kaptak újdonságokat, akik nem fizették ki azt a közel 2500 forintot, amibe a *The King and the Warlord* DLC kerül. Bárki ingyenesen letöltheti Wurrzagot, az orkok legendás hadurát, akinek vezetésével új hadjáratot indíthatunk a Véres Kezek törzs főszerelésével. A hírek szerint decemberben jön az új kiegészítő, amelyben a gerillaharcot művészi fokon őrzi erdei elfek lesznek a középpontban. Szeretettel várjuk őket is; olyan unalmas mindig ugyanazokat a fajokat leigázni.

Mocsy

HARDVER

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

- + új legendás lordok
- + két új hadjárat
- + jópofa új egységek
- meglehetősen drága
- a káoszörök kimaradtak
- még nyolc euróba fáj

MOCSY
Apró lépések.

77



A száguldásnak néha civil járművek szabnak gátat



Turbóval előnyt szerezhethetünk, de néhány riválist még így sem lehet megelőzni



Trükközhetünk a levegőben, de csak salakmotorral

Így gurultunk húsz éve

MOTO RACER 4

LEHET, HOGY NEM HALLOTTÁK A MOTO RACER SOROZAT NAGY VISSZATÉRÉSÉRŐL (AZÉRT MAGÁRÓL A NÉVRŐL MÁR CSAK-CSAK), MERT IGAZÁBÓL NEM IS NAGY VISSZATÉRÉS EZ, CSAK OLYAN APRÓ BEKÖZÖNÉS.

A motoros játékok piacát a Milestone uralja, más nem tud és nem is nagyon próbál részt szerezni belőle, pedig ha jönne mondjuk egy *Pure* minőségű játék (a casual motorversenyek között nekem az etalon), valószínűleg lenne rá kereslet. Árkádnak ugyan ott az *MX vs. ATV*, de az utóbbi időben az is csak döglődik, a *Motorcycle Club*-ról meg még csak említést sem érdemes tenni; annyira rossz volt, hogy néha felsírok miatta éjszakánként. A *Moto Racer 4* számára adott volt a lehetőség, hogy kiszolgálja az ugrádozós-trükközős, inkább élvezetes és hangulatos, mintsem valóságghú motoros játékokra vágyók táborát, de ami az évezred elején talán működhetett volna, az most már sajnos nem elég.

KÖNNYED MOTOROZÁS

Az első három részt az Electronic Arts adta ki 1997 és 2001 között, és míg a *Moto Racer*, valamint a *Moto Racer 2* szinte kizárólag pozitív értékeléseket kapott, addig az idén 15 éves harmadik részt a kritikusok már nem fogadták olyan jól. A fejlesztő Delphine Software International három évvel később csődbe ment, így esélytelené vált, hogy az akkori csapat valaha folytassa a sorozatot. Aztán a Microïds rejtelmes módon megszerezte a jogokat, mi

INFO
Kiadó **Microïds**
Fejlesztő **Anuman**
Platform **PC, PlayStation 4, PlayStation VR, Xbox One**
Röviden **Az Electronic Arts sorozatát a Microïds éllesztette újra, inkább kevesebb, mint több sikerrel.**
PEGI **3+**

több, az egykor a DSI-nél dolgozó Paul Cuisset-t is, és az Anuman közreműködésével pár év alatt elkészült az utód, a mai trendeket követve VR-támogatással. De a modernitás itt ki is merül. Látszik, hogy a csapat jó szándékkal dolgozott, és érződik, hogy amire erejéből telt, azt megvalósította. Kevés játékban látni manapság 15 különböző játékmódot, ez mindenképp dicséretes, még ha apró is köztünk az eltérés. Lehet a normál versenyek mellett például az első hely megszerzéséért és megadott ideig tartásáért küzdeni, vagy azt választani, hogy minden ellenőrzőpont után kiesik az utolsó helyezett. Sajnos minden mód esetében ugyanaz a probléma: egyszerűen unalmasak. A körítéstől függetlenül a feladat mindig nyomni a gázt, plusz a lehető legtöbbször a turbót, haladni az úton, és remélni, hogy beérjük az előtünk cikázókat, ami néhány esetben teljesíthetetlen feladat, mert hiába száguldunk, az ellenfél mindig gyorsabb. Ugyan többféle motorost választhatunk, akik közül néhányan gyorsulásban jobbak, míg mások vasának a végebeessége a nagyobb, de bizonyos kihívások csak egyvalakivel teljesíthetők, aki lehet, hogy nem is alkalmas a feladatra. Sajnos a mesterséges intelligencia faék egyszerűségű; kötött pályán adott sebességgel halad, és csak akkor zökkenhetjük ki, ha fellökjük.

GENERÁCIÓVÁLTÁS VISSZAFELÉ

Egy másik, azonnal jól látható probléma, hogy a *Moto Racer 4* rettentő ocsmány. Egy ilyen műfajú játéknak nem kell csillog-

nia, de ha technológiailag nem tudják megoldani, hogy szebb legyen, legalább adhattak volna neki valamilyen egyedi, kicsit rajzfilmesbe hajló stílust – helyette kaptunk egy homályos, visszamaradott maszlagot; még az egész közel lévő textúrák is mosottak. A pályák kinézete nem mindig rossz, nagyobb felbontással szebbek lehetnének, még a kialakításukat is kreatívan oldották meg, de sajnos lehetetlen gyönyörködni bennük, amikor maga a játék úgy néz ki, ahogy. Az Anumannak sajnos nem sikerült visszahoznia a klasszikus *Moto Racer* élményt. A játékban vannak jó ötletek, de a megvalósítás silány, és emiatt nehéz őszintén ajánlani.

Paca

HARDVER

Windows 7; Intel Core 2 Duo E6550 2,33 GHz; 4 GB RAM; 1 GB VGA; 12 GB HDD

- + hangulatos pályák
- + sok játékmód
- amelyek túl egyformák
- nagyon buta MI
- idejétmúlt látvány

PACA

Sajnos a nosztalgiazáshoz sem elég jó.

47



Batman voltam,
megőrültem

BATMAN: ARKHAM VR

SZOKTÁK MONDANI, HOGY MINDIG LEGYÉL ÖNMA-GAD, KIVÉVE, HA LEHETSZ BATMAN.

Miután végigjártam a *Batman: Arkham VR*-t, nem akárok többé Batman lenni. Persze jó lehet gazdagnak lenni és szuper kütyüket használni, de az már nem, ha az általad évekig üldözött gonosz egy darabkaja beléd költözik, és szép lassan az örületbe kerget. A Rocksteady – valószínűleg – utolsó batmanes játéka az egyik legjobb, ami jelenleg PlayStation VR-ra elérhető, és tényleg kötelező darab mindenki számára.

Időben az *Arkham City* és az *Arkham Knight* között járunk (kivéve az elejét, amikor megnézhetjük, hogyan lőtte le az ifjú Bruce szüleit egy bűnöző, mert ezt nyilván muszáj minden *Batman* játékban nyomtatékosítani), és ki kell derítenünk, mi történt az egyik pajtásunkkal. Kalandunk során bejárjuk a Wayne-kúriát, és megfordulunk a barlangban is, nyomkodhatjuk a batszámítógépet, vért centrifugálhatunk, minden egyes zónában rengeteg objektummal lépünk interakcióba, amivel elnyújtható a játékmenet. Használhatunk egy szkennert a testek átvilágítására és ujjlenyomatok keresésére, szigonylövőt közlekedésre és a bataranget elérhetetlen gombok nyomkodására.

A játék nagyon durván elhiteti a játékoskal, hogy tényleg ő a Batman; az irányítás, az eszközök elővétele a Move kontrollerekkel annyira természetesen megy, hogy a világ teljesen behú. Aztán a végén, amikor a detektívdesi pszichológiai horrorba csap át, azt kívántam, bár csak szabadulhatnék.

A sztori még akkor is végigjátszható kicsit több, mint egy óra alatt, ha mindent megnézünk és megtapogatunk, de visszatérhetünk gyűjtögetni. Különleges csomag ez, példát mutathat a további, hasonló játékoknak – amelyek remélhetőleg hosszabbak lesznek. 6000 forintért még így is megéri.

Paca

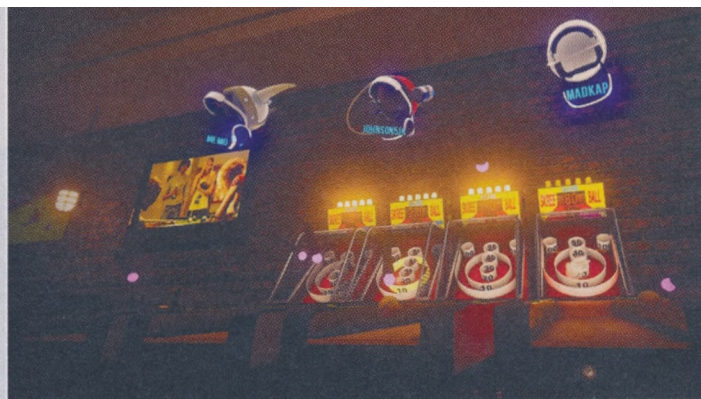
- rezponzív kezelés
- remek sztori
- nagyon jól demonstrálja, mire képes a PS VR
- nagy mozgástér kell neki
- nem vezethető a batmobil
- mégiscsak jobb lenne, ha hosszabb volna

PACA
Intenzív egy óra, muszáj átélnetek.

82

INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő Rocksteady
Röviden Egy órára bárki Batman lehet.
PEGI 18+



INFO

Kiadó Cherry Pop Games
Fejlesztő Cherry Pop Games
Röviden Kocsmái játékok gyűjteménye, amelyből akár egy új PlayStation Home is kinőhet.
PEGI 3+

Sörözés a haverokkal

SPORTSBAR VR

MÉG MINDIG A VR KÍSÉRLETEZGETÉSI FÁZISBAN VAGYUNK – AKÁR CSAK EGY KAPCSOLAT ELEJÉN, MOST DERÜL KI, MI MŰKÖDIK, ÉS MI NEM.

A *SportsBar VR* működő és nem működő dolgok egyvelege, amelyekből sajnos ez utóbbi van többségben, de az előbbi egyrészt kompenzál, másrészt alapot adhat a jövő projektjeinek. Adott egy terem, amit nevezünk sportbárnak (inkább olyan, mint egy, a dolgozói jólétéről már túlzásokba hajlóan gondoskodó cég irodájának pihenőszobája), ahol elszórtan mindenféle játékok megtalálhatók: darts, léghoki, biliárd, illetve az a labdadobálós játék, amit az amerikaiak skeeballnak hívnak. Körbemászhatunk, kipróbálhatunk mindent ízlésünk szerint, valamint csatlakozhatnak hozzánk más játékosok, hogy beszálljanak a játékba, nézzék, hogyan ügyetlenkedünk, vagy megdobáljanak minket dolgokkal. Az ötlet maga teljesen jó, megmutatja, hogyan lehet egy VR-os túra közösségi élmény akkor is, ha az ember egyedül van otthon, viszont a kivitelezésen lehetne még mit csiszolni. Dartsozások többször dobtam magam elé a nyílakat, mint a tábla irányába, a dobás nem érződött természetesen, és így kicsit értelmét veszítte az egész. Biliárdozás közben sokat

szenvettem a dákó pozicionálásával, és ha sikerült is megtalálnom a megfelelő helyzetet, sokszor nem a kívánt erősséggel tudtam lökni, mert a Move-ok megzavarodtak. Legjobban a léghokit élveztem: kissé nehéz volt követni, a fejem kapkodása pedig okozott egy kis szétdülést, de ez volt a leginkább valóság-hű játék – szinte elhittem, hogy tényleg ott vagyok, és én játszom. Szerencsére nem akartam az asztalra tenyerelni. A *SportsBar VR* később további játékokkal bővül majd, de megmarad kísérletezési terepnek a fejlesztők számára. Jó, hogy létrejött, mert ha önmagában nem is lesz sikeres, segít a jövő játékaiknak azzá válni.

Paca

- a léghoki szórakoztató
- közösségi élménynek jópofa
- sörrel lehet dobálni lebegő PS VR-szemívegeket
- kevés a tartalom
- és az sem maradéktalanul élvezetes

PACA
Jó játékok alapja lehet, de önmagában nem elég.

58



Gyilkos ritmusok

THUMPER

A 140 ÉS AZ EGYÉB ZENEI JÁTÉKOK KAPCSÁN MÁR SZÓBA KERÜLT A THUMPER, ÉS RÁNÉZÉSRE KÉZENFEKVŐNEK IS TŰNIK ELHELYEZNI A FREQUENCY-AMPLITUDE-AUDIOSURF TENGELYEN, MÉGIS VALAMI EGÉSZEN MÁR, VALAMI SOKKAL TÖBB.

Megmagyarázni nem lesz egyszerű. Ritmusjáték, amelyben a zene ütemére vagy inkább a játék löktetésére kell reagálnunk az általunk irányított fém bogárszerűséget (most komolyan, mi ez?) navigálva. Nem hangjegyeket helyettesítő pötytyöket vadászunk, hanem a megfelelő pillanatban ugrunk, kanyarodunk, dobantunk és... ennyi. Célunk, hogy egyáltalán eljussunk a pályák végére (mert a játék nem túl elnéző, egy-két hiba, és végünk), illetve hogy megküzdjünk a kisebb-nagyobb (vagy inkább nagyobb és még nagyobb) szörnyekkel. És hogy ez mennyire komolyan vehető? Nos, számomra eddig a legintenzívebb, legegységibb VR-élményt a *Thumper* adta. Játsható VR nélkül is, úgy sem rossz, de össze sem hasonlítható, egyszerűen azért, mert „benne lenni” a *Thumper* világában elképesztő élmény. Szinte fázunk a száguldás miatt magunkra képzelte ellenszélben, öszszerezzenünk, amikor a távolban feltűnik valami gigantikus, csápos rettenet, és mindeközben nem egyszerűen zenét hallgatunk, hanem hagyjuk, hogy felkapjanak a hátukra és vigyenek a játékot keresztül-kasul átjáró, lökötő, hip-

notikus ritmusok. Ahogy a *Thumper* nehezedik – amúgy nagyon gyorsan –, hamar világossá válik, hogy érteni, készségi szinten érezni az irányítást a legalapvetőbb szint, a lényeg csak utána kezdődik. A játék ugyanis durvul; nagyon hamar olyan sebességgel kell fordulni, ugrani, dobantani, hogy azt teljes tudatossággal végrehajtani képzetlenség. Csakis úgy sikerülhet, ha egészen átadjuk, elengedjük magunkat, az öntudatosság tudatos észlelésének kiiktatásával szerünk azonnali és teljes kontrollt. Van, aki ezt flow-élménynek tekinti, van, aki egyfajta meditációnak – sokan pedig csak annyit tudnak, hogy ezért az érzésért játszunk videójátékokkal.

mazur

HARDVER

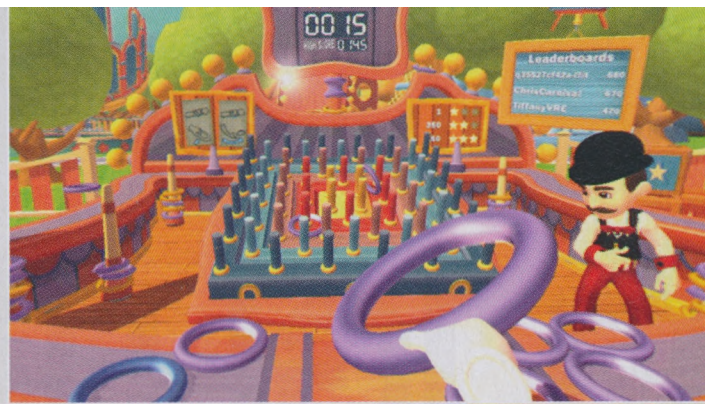
Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core i3; 4 GB RAM; Nvidia GTX 480/AMD Radeon 7870; Direct X 9.0c; 1400 MB HDD

- ✦ magával ragadó VR-élmény
- ✦ egyszerű, mégis komoly kihívást jelentő mechanizmusok
- ✦ horrorba hajló, egyedül képi világ
- ✦ összehasonlíthatatlan zenei élmény
- ✖ minden szempontból kimerítő

MAZUR

Nem marad kétely benned, hogy a VR hozzáad-e bármit a játékokhoz.

92



INFO

Kiadó 2K Games
Fejlesztő Cat Daddy Games
Platform HTC Vive, PlayStation VR
Röviden Egy karneválon vehetünk részt mindenféle minijátékokban.
PEGI 3+

Alkohol nélkül a búcsú sem az igazi CARNIVAL GAMES VR

NAGY KINCSEK SZÁMÍTÁNAK MOST, A VR-KORSZAK ELEJÉN A MINIJÁTÉK-GYŰJTEMÉNYEK, AMELYEK MEGMUTATJÁK, MIRE KÉPES A TECHNOLÓGIA. A 2K nagy sikerű, wiis minijáték-gyűjteményének VR-szemüvegekhez elkészített variációja viszont csak egy mérsékelt jópofa próbálkozás; családi vagy baráti összejöveteleken kb. egy óráig vicces (amíg mindenki ki nem próbálta), aztán átmelegedő, és soha többé nem nyúlunk hozzá.

Pedig sokféle játékot pakoltak bele, és tényleg kihoztak belőle mindent, amit lehet. Egy búcsúban (talán ez az Egyesült Államokban karneválnak nevezett ünnepe magyar megfelelője) járunk, ahol kipróbálhatjuk a szokásos, filmekben is sokszor látott játékokat. Labdákat dobálhatunk kosárba, lyukakba, tejeskanákba, karikákat rudakra, megpróbálhatunk eltalálni egy célpontot, hogy egy medencébe ejtsük a szerencsétlen delikvenst, aki afelett ül, sőt még falat is mászhatunk, vagy tortákat kaphatunk el tálcákkal. Két lövöldözős minijáték is bekerült; az egyik egy az egyben az *Until Dawn: Rush of Blood* családbarát változata, csak valódi szörnyek helyett festett szellemekkel, pókokkal, kevesebb ijesztgetéssel. A tartalom mennyiségére

tényleg nem lehet panasz, viszont míg néhány játék egész jól működik, mások egyáltalán nem – egy Mohe vagy Vive kontrollert használva soha nem fogunk olyan pontosan dobni, mint a valóságban, és ez különösen a dartszás közben jelent problémát, de a labdajátékoknál is zavaró. El kell találni a sebességet és az irányt egyaránt, ami tíz próbálkozásból jó, ha egyszer sikerül. A kedvemet a porondmester vette el teljesen, aki néha a saját szavába vágva magyarázott szüntelen, és beszólataival csak azt érte el, hogy hozzá akartam vágni mindent. Bárcsak ő lenne az egyetlen gond!

Paca

HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10 (64 bit); Intel i5-4590/AMD FX 8350; 4 GB RAM; Nvidia GTX 970/AMD 290; 2 GB HDD

- ✦ a karikadobálás élvezhető
- ✦ érdekes a falmászás
- ✖ pontatlan dobás
- ✖ nagyon idegesítő porondmester
- ✖ inkább frusztráló, mint szórakoztató

PACA

Az egypálcást sem találja el.

49

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Drool
Platform PC, PlayStation 4, PlayStation VR
Röviden Két volt Harmonix-alkalmazott összeállt, és hétvényi csiszolgatás után előrukkolt a legdurvább zenés játékkal.
PEGI 7+





Nézz madárnak!

EAGLE FLIGHT

MEGTIPPELNI SEM MERM, HÁNYAN VETÉK KOMOLYAN A

UBISOFTOT, AMIKOR BEJELENTETTE AZ EAGLE FLIGHTOT.

Sokan csak legyintettek, hogy „rendben, repkedhetünk majd Párizs felett sasként, és biztosan ezt is tök jó lesz egyszer kipróbálni”, de kevesen tudták elképzelni, hogyan építhet bárki a koncepció köré teljes értékű játékot. Egy kicsit én is szkeptikus voltam, de szerencsére nem nekem kellett ezt a problémát megoldanom, a Ubisoft Montréal srácainak pedig voltak jó ötletei – bár lehetett volna belőlük több is.

SZELEK SZÁRNYÁN

A játék nem titkolózik, már címmel elárulja, miről van szó: sasok vagyunk, és repülünk – a fejlesztők olyanra nem aprózták el, hogy még a csőrünk is látszik. A sztorimódban(!) az a feladat, hogy Párizs leicsinyí-

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montréal**
Röviden Sasként repülhetünk Párizs felett, izgalmas feladatokat teljesítve.
PEGI 7+

tett, rajzolt mása felett repkedve hajtunk végre feladatokat, a multiban pedig öt másik játékosal együtt, két csapatban vadászhatunk döglött állatok tetemeire – aki gyorsabban megszerzi és beviszi őket a fészékbe, az vacsorázhat.

Az egyjátékos szegmens teljesítéséhez körülbelül négy óra kell, kicsit több, ha össze akarjuk gyűjteni a városzerte elszórt tollakat és a vízből kiugró halakat. A posztapokaliptikus Párizs, amelyet már teljesen visszafoglalt a természet, nagyon hangulatos; élvezet körberöpülni, látni az élővilágot (egyebek mellett zsiráfok, elefántok, őzek költöztek be), felszállni az Eiffel-torony tetejéig, és onnan lenézni a Notre Dame-ra. A barna szín erősen dominál, ami ha távolról nézelődünk, egy idő után kissé unalmas, de a házak között, a hidak alatt szállni mindig élvezet.

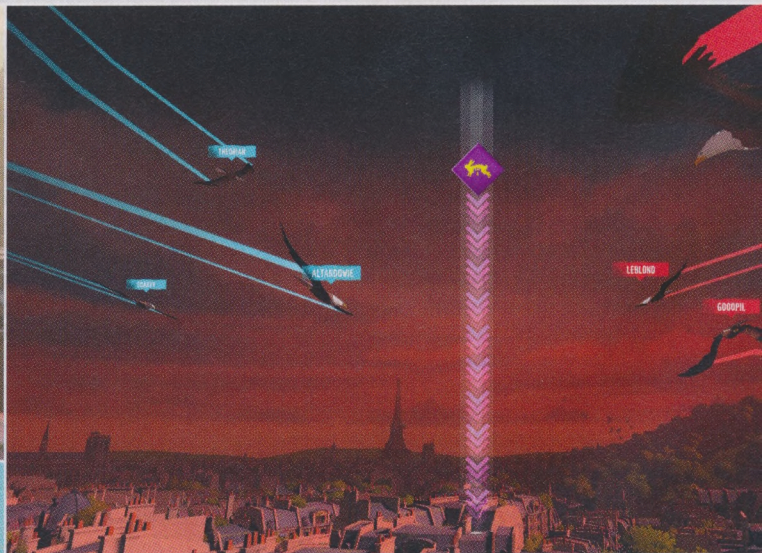
Külön pluszpont jár azért, hogy nem szédültem annyira, mint vártam (valószínűleg a mindig fix csőrnek köszönhetően). Amikor karikákon kell átrepülni, gyors mozdulatokra van szükség (fejünk döntögetésével kanyarodunk;

könnyű, és többnyire nagyon jól működik, csak vigyázni kell, hogy ne húzzuk meg a nyakunkat), viszont még ekkor sem éreztem hányingert. Egy kicsit izzadtam, de volt már sokkal rosszabb is.

A MADÁR AZ ÁSZ

A karikakergetős küldetések mellett sok más aktivitást kipróbálhatunk. Az egyikben például a vízből kiugró halakat kell elkapni, egy másikban elkísérjük megsérült madártársunkat, és rikoltásokkal (nem valódiakkal, gombnyomásra működik) elkergetjük a támadó kelyűket. Minden játékban utáltam a kísérgetős küldiket, de ez kivétel volt. Az *Eagle Flight* áll a legközelebb ahhoz, amit nemcsak techdemónak, hanem szinte teljes értékű VR-játéknak hívhatunk. Ha esetleg végigjátszszuk a sztorit, akkor is visszatérhetünk megküzdeni a jobb eredményekért, úgyhogy négy óránál azért több játékidőt kínál. Pár multtis mód még elférne, de talán idővel bővítik a felhozatalt.

Paca



- + hangulatos Párizs
- + változatos feladatok
- + kielégítően hosszú sztorimód
- csak egy multtis mód van
- a karikákon átrepülés módban nem jelzi elég jól a következő pontot

PACA
Madárnak lenni jó.

76



Kell egy dinó háziállatnak

ROBINSON: THE JOURNEY

MIKOR A MÚLT HÓNAPBAN LONDONBAN JÁRTAM A PLAYSTATION 4 PRO MEGJELENÉSÉT ÜNNEPELNI, KIPRÓBÁLHATÓ VOLT NÉGY, AKKOR MÉG NEM KAPHATÓ VR-JÁTÉK IS, KÖZTÜK A ROBINSON: THE JOURNEY. Öt percet játszottam vele, és olyan rosszul lettem, mint még soha; mondtam is a jelenlévő fejlesztőnek, hogy ez így nem lesz olyan jó. Azt felelte, biztos az okozta a hányingert, hogy a két lehetőség közül az FPS-ek esetében alkalmazott folytonos forgási mód volt bekapcsolva, nem pedig a „körcikkes”, ami a VR-ban kevésbé zavarja össze az ember agyát. Mint most, a tesztelés során kiderült, nem a forgás okozta a gondot, hanem eleve a séta, azzal pedig nem lehet mit kezdeni. Azért kínkeservesen, sok pihenővel, sok folyadékkal és legalább kétszer annyi verejtékezéssel sikerült a játék végére érnem, de nem tudom azt mondani, hogy megérte.

JURASSIC BOLYGÓ

Úgy néz ki, hogy a Crytek továbbra is azt csinálja, amit az elmúlt sok-sok évben: gyönyörű játékokat készít, amelyekből mégis hiányzik valami. A *Robinson* csodaszép, még az alap-PS4-gyel játszva is, de mint játék, nem igazán áll össze. Az elején megtudjuk, hogy egy úrállomáson voltunk, ami rejtélyes körülmények között felrobbant, és lezuhant a Tyson III bolygóra, de szerencsésen túléltek, és egy HIGS nevű, némileg a *Portal 2* Wheatley-éhez hasonló, lebegő robot segítségével próbálunk életben maradni. A második snittben megnézhetjük, hogyan kel ki a tojásból egy nagyon aranyos kölyök-T. rex, amelyet főhősünk, Robin azonnal háziállatnak fogad, elnevezi Laikának, egyáltalán nem tartva attól, hogy ha nagyobb lesz, leharapja minden végtagját. Egy kb. félórás bemelegítést követően elindulunk kalandozni, felfedezni, logikai feladványokat megoldani és taplógombokba kapaszkodva mászni. Egyébként ne tévesszen meg titeket a gya-

núsán Move-kontrollerre hasonlító eszköz, ami végig Robin kezében van; a játék sajnos csak a DualShock 4-et támogatja, mégpedig azért, mert a fejlesztőknek nem sok ideje volt implementálni a Move-támogatást, csak egy irányítási módot választhattak, és mivel DualShock 4-gyel többen rendelkeznek, emellett döntöttek. Pedig a *Batman: Arkham VR* és a *The London Heist* óta tudjuk, hogy a VR-os kalandjátékok csak Move-val igazán jók.

MILYEN ARANYOSI BIZTOS NEM FOG MEGENNI

A körülbelül négyórás játékidő alatt főleg pakolászunk vagy sétálunk, hogy még többet pakolászhasunk. Az energiaelosztós logikai fejtörők tetszetek, de minden más feladványt szájbarágósnak találtam. Ha nem okozott volna rosszullétet, talán jobbnak élem meg, de így aztán végképp nem játszánám újra. És tekintve, hogy 17 990 forintba kerül, ez sokaknak döntő pont lehet.

Paca

INFO

Kiadó **Crytek**
Fejlesztő **Crytek**
Frankfurt

Röviden Egy gyönyörű, dinoszauruszokkal teli bolygón kalandozhatunk.

PEGI 7+

- + gyönyörű
- + aranyos a dinó
- a tartalom mennyiségéhez képest drága
- könnyen szédülést és rosszullétet okoz
- Move-támogatásért kiált

PACA
Az árát semmiképp nem éri meg.

62





Jaj, de jó lenne egy új Motorstorm! ASPHALT XTREME

INFO Kiadó Gameloft Fejlesztő Gameloft Platformok IOS, Android, Windows 10 Röviden Elhagyva az aszfaltot, homokos és jeges utakra megyünk az Asphalt sorozat új részében. PEGI 3+

NAGYON RÉGÓTA FUT MÁR SIKERREL AZ ASPHALT SOROZAT – A GAMELOFT RÉSZBEN ENNEK KÖSZÖNHETI, HOGY MÉG MINDIG AZ EGYIK LEGNAGYOBB MOBILJÁTÉK-FEJLESZTŐ CÉG. A csapat appmércével nézve AAA minőségű játékokat gyárt, és ugyan a fix árazásról már rég áttért a free-to-play-re, játékaiban azért többnyire sikerül megtalálnia az egyensúlyt, hogy pénzügyileg se járjon rosszul, és a felhasználók se csak öt percet játszassanak anélkül, hogy falba ütközniük, ha nem adják oda Írország GDP-jének a dupláját két extra próbálkozásért. Mivel már legalább nyolc alkalommal mehettünk aszfalton luxus sportautókkal, érett a váltás, és mivel a műfajon belül maradván nem olyan nagy a mozgástér, egyértelmű volt, hogy az offroad versenyzéshez kell nyúlni. Az Asphalt Xtreme játékméletben nem kínál sok újat, viszont szórakoztató, és eszembe juttatta, milyen jó is volt PlayStation 3-on a Motorstorm sorozat, és mennyire király lenne, ha a Sony a közeljövőben meglepne minket egy PS4-es folytatással. De ez más lapra tartozik. A játékban a nevével ellentétben kevés az aszfalt, annál több viszont a homok (és meglepő módon a jég), amelyet buggykban, monster truckokban, terepjárókban, kamionokban és raliutókban ille kavarhatunk fel. Minden jármű fejleszthető, javíthatunk gyorsulásukon,

irányíthatóságukon, viszont csak akkor, ha a versenyek teljesítésével vagy a ládák nyitogatásával megszereztük a szükséges alkatrészeket. Minden esemény során öt komponenshez van esélyünk hozzájutni, ezekből hármat a dobogón elért helyezésünk függvényében kaphatunk meg, kettőt pedig extra feladatok teljesítéséért, amelyek még izgalmasabbá teszik a versenyeket – érdemes figyelni őket. A pályák nagyon szerteágazóak; némelyik útvonalon több az ugrató, a másik simább, ami azért fontos, mert a különböző típusú autók viselkedése is eltér. Dicséretes, hogy nem csak egy átszínezett Asphalt 8-at kaptunk, hanem látszik, hogy sok munkát fektettek bele. Néhány technikai problémától eltekintve az Xtreme hozzá elődei minőségét, és ez tulajdonképp elég is.

Paca

- + vadonatúj, változatos és hangulatos helyszínek
- + többféle, eltérő viselkedésű jármű
- + meglepően jól működő, aktív multi
- néhány bug
- az ellenfelek viselkedése néha nem korrekt

PACA
Pörgős autóverseny, ahogy vártuk.

80



Szuperhősök gyűjteménye DC LEGENDS

INFO Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment Fejlesztő WB Games San Francisco Platformok IOS, Android A DC karakterek is megvívják a maguk körökre osztott harcát. PEGI 9+

VANNAK A MOBILJÁTÉKOK VILÁGÁBAN OLYAN IDŐSZAKOK, AMIKOR A SZOKÁSOSNÁL IS JOBBAN ÉRVÉNYESÜL A „HA EGYET LÁTTÁL, MINDET LÁTTAD” SZABÁLY. Megjelenik egy új cím, amitől ihletet kapnak mások, és megkapjuk ugyanazt a játékméletet másképp becsomagolva. Gondoljunk csak az egyik legnagyobbra, a The Simpsons: Tapped Outra, amelynek sikerét látva hirtelen megszorodtak a városépítős játékok, és mindenki ebből a műfajból akart meggazdagodni (sokan sikerrel is jártak egyébként; ha milliókat nem is szereztek, a fejlesztési költség többszörösen megtérült). Most a gyűjtögetős-harcolós alkotások mennek, ezekhez csatlakozott a DC Legends is, de aki nem rajongója a képregényes univerzumnak, az valószínűleg hamar el fogja passzolni.

A Warner Bros. játékában a Star Wars: Galaxy of Heroesban és a Mafia III: Rivalsben látott játékmélet köszön vissza. A DC hősei és gonoszai egy nagyobbik rossz ellen szövetkeznek, belőlük alkothatjuk meg csapatunkat. Mindenki két képességgel rendelkezik, az egyik általában egy ellenfélnek okoz számottevő sebzést, a másik pedig vagy szétszórtan sebez, vagy a csapatunk tagjait (akár a képesség használóját, akár a teljes osztagot) segíti életerő-újratöltéssel, pajzzsal, egyéb dolgokkal. Ahogy ha-

ladunk előre a kampányban, úgy oldhatunk fel újabb figurákat, és el kell ismerni, hogy a fejlesztők ezen a téren nem óvatoskodtak: a főbb karakterekből, úgymint Batman, Harley Quinn és Joker, több iteráció is bekerült – utóbbiból például a Suicide Squad-os változatot is felbélrethetjük. A legnagyobb problémám, hogy unalmas a játékmélet, de ezt láthatóan a fejlesztők is érezték. Találunk ugyanis két gombot, amelyek egyike felgyorsítja az animációkat, a másik megnyomása után pedig automatikusan lepörög a harc, semmit nem kell tennünk, csak kivárjuk a végét, aztán felmárjuk a jutalmat. Van persze sztori, de attól se rágtam le a körömöm, meg PvP, ami megint csak nem izgalmas.

Paca

- + sok-sok karakter
- + a képregényrajongóknak szóló utalások
- + látványos animációk
- unalmas harc
- kevés játékmód

PACA
Ha szereted a DC-t, nézd meg, egyébként felejthető.

60



Belépő szintű megoldás, nemcsak kezdő gamereknek

A LEGJOBB DOLOG A GAMING-BEN, HOGY AKÁRMIKOR ELKEZDHEJTÜK, NEM FELTÉTLEN KELL NÉGYÉVES KORUNKBAN BELÉPNI A GAMEREK VILÁGÁBA, MINT AZ ÉLSPORTBAN, HOGY SIKERESEK LEHESÜNK. A LENOVO GAMING PORTFÓLIÓJÁBAN MINDEN KEZDŐ VAGY ÉPPEŊN PROFI JÁTÉKOS MEGTALÁLHATJA A HOZZÁ LEGJOBBAN ILLŐ GÉPET, AMELYNEK EGYIK BELÉPŐ SZINTŰ MODELLJE, AZ IDEAPAD 700 EGY TÖKÉLETES GAMERNOTEBOOK, AZOK SZÁMÁRA, AKIK MÉG CSAK MOST KEZDTÉK EL FELFEDEZNI A JÁTÉKOK VARÁZSLATOSAN SZÍNES VILÁGÁT.

A Lenovo IdeaPad 700 egy multimédiás eszköz, amelyet kifejezetten arra fejlesztettek, hogy a kezdő játékosok minden igényét kielégítse. Nagyteljesítményű processzort és részletgazdag megjelenítést garantáló videokártyát kapott, hogy akadozásmentes játékelményben lehessen részünk. Míg a magával ragadó élmény érdekében valódi térhangzást biztosít, így igazán úgy érezhetjük magunkat, mint akik az események sűrűjébe csöppentek.

KIVÉTELES JÁTÉKÉLMÉNY

A legtöbb ultravékony, hordozható lappal ellentétben az IdeaPad 700 nem alacsony feszültségen működik.

dó processzorral készült. A 22,3 mm vastagságú és 2,3 kg súlyú IdeaPad 700 elérhető akár 6. generációs Intel® Core™ i7 processzorral is, mely új szintre emeli a hatékonyságot és a 3D játékelményt. A 802.11 a/c Wi-Fi és a Bluetooth® 4.0 technológiának köszönhetően pedig garantált a supergyors internetkapcsolatot, így játék közben a legélesebb helyzetekben sem okozhat problémát az internetkapcsolat minősége.

SZUPER GYORS MULTITASKING

A gyorsabb rendszerfelállítás és a szoftverek gyorsabb betöltése érdekében akár külső, szilárdtestalapú meghajtóval is kérhető a Lenovo gamer modellje. Az akár 16 GB RAM-nak köszönhetően pedig az alkalmazások párhuzamos futtatása sem okoz neki gondot, még zenehallgatás vagy videokliphésés közben sem.

DISZKRÉT VIDEOKÁRTYA

Az IdeaPad 700 alap kivitelben NVIDIA® GeForce® GTX kártyával kerül a boltok polcaira, így sejtethető, hogy a legnagyobb kapacitást igénylő játékok tökéletes futtatása sem fog gondot okozni számára. Akár a munkához, a kedvenc filmjeinkhez vagy játékelményhez van szükség igazán

élénk képi megjelenítésre, az IdeaPad 700 nem hagy minket cserben, és magával ragadó vizuális élményt nyújt, amely a 15,6 hüvelykes full HD kijelzőjén válik még meggyőzőbbé.

MAGÁVAL RAGADÓ HANGÉLMÉNY

A Dolby® Home Theater® technológia lenyűgöző térhangzást biztosít, akár filmnézéshez, zenehallgatáshoz vagy a kedvenc játékokhoz. Ha még meggyőzőbb hangzásvilágra vágunk, akkor választhatjuk prémium kategóriás JBL® sztereo hangszórókkal szerelt változatban is.

SZOFTVEREKSEL FELSZERELVE

A laptop Windows 10 Home operációs rendszerrel szerelhető be, amely most már olyan biztonsági funkciókat is biztosít, hogy nem kell aggódnunk az eszközünk biztonsága miatt, ráadásul az akkumulátorkímélő funkció révén nem kell foglalkoznunk az akkumulátor-üzemidővel sem. Ha a Windows 10 Home biztonsági funkciói nem bizonyulnának elégségesnek, az IdeaPad 700-hoz ingyenes McAfee LiveSage próbaverziót is biztosít a gyártó 30 napig, amely felhőalapú, és a helyi adatátvitel biztonságát is figyeli. (x)



Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KÉSZÜLJ A KONZOLOS VR-RA!



PlayStation VR

Megjelenés 2017. január 24.
Ár 139 990 Ft

A PC-s VR-szemüvegek már egy ideje megjelentek a technológiáért rajongók legnagyobb örömeire, ám a Sony megoldása egy szélesebb közönséget céloz meg, nem kis részben jelentősen alacsonyabb árának köszönhetően. Az „olcsóság” szükséges technológiai megszorításokat kiválóan elrejtették a Sony mérnökei, miközben megalkották talán az eddigi legkényelmesebb VR-eszközt. Mindez pedig még csábítóbb lehet azoknak, akik már rendelkeznek a játékhoz szükséges PlayStation 4 (esetleg Pro) konzollal és kiegészítőikkel.



Eagle Flight

Platform PlayStation 4
Megjelenés 2016. november 21.
Ár 13 999 Ft

Egy új VR-eszközhöz kezdésképpen jól jön egy kevésbé megerőltető élmény, a Ubisoft pedig pont egy ilyen játékot tett le az asztalra az Eagle Flighttal. Az emberek nélküli Párizsban a természet az úr, mi pedig fenséges sasként szállhatunk és teljesíthetünk versenyeket és küldetéseket a város nevezetességei felett, tágas terein és sötét csatornáiban. Az intuitív irányításnak és sok más apróságnak hála pedig még a leggyorsabb száguldás közben sem érezzük majd a virtuális valóság émelyítő hatásait.



Resident Evil 7: Biohazard

Platform PC/PlayStation4/Xbox One
Megjelenés 2017. január 24.
Ár 14 999 Ft (PC)/20 999 Ft (konzol)

A Capcom az idei E3-on bejelentett új résszel ismét megpróbálja újraértelmezni a Resident Evil sorozatot, ami az eddig megjelent demók tanulsága szerint egy nagy lépést jelent az atmoszférán alapuló horror felé. A hangulat pedig nem is szippanthatna be minket annál jobban, mint amikor egy fejhallatút és egy VR-headsetet veszünk fel. A Resident Evil 7-ben erre is lehetőségünk lesz, a belsőnézetes játék teljes egésze PS VR-támogatást kap, miáltal még félelmetesebb élményben lehet részünk.

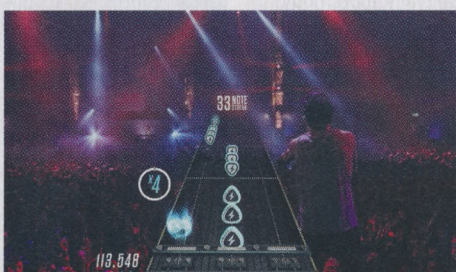
KÖZÖS JÁTÉK AZ ÜNNEPEK ALATT



Just Dance 2017

Platform Xbox 360/Xbox One/PS3/PS4/Wii/Wii U
Megjelenés 2016. október 27.
Ár 10 999 Ft (Wii)/ 12 999 Ft (PS3/XB360)/
13 999 Ft (Wii U)/16 999 Ft (PS4/XB1)

Akár a karácsonykor összegyűlő rokonokat szeretnéd megmozgatni, akár a szilveszteri házibuli társaságát állítanád fel a kanapéről, a Just Dance minden évben tökéletes választás, idén pedig egészen könnyen játékra csábíthat színte mindenkit. A jelenlegi generációs konzolokon ugyanis még kamerára sem lesz szükséged, csupán az egyes játékosok kezébe kell egy-egy okostelefon a Just Dance alkalmazásával, és máris a legnagyobb klasszikusokra és új slágerekre táncolhattok.



Guitar Hero Live

Platform Xbox 360/Xbox One/PS3/PS4/Wii U
Megjelenés 2015. október 23.
Ár 12 999 Ft

Akik a tavalyi megjelenéskor kacérokodtak a GH Live megvételével, de akkor mégis kihagyták a végül kevésbé sikeresnek bizonyuló játékot, most kiváló ajánlatra csaphatnak le. Az ünnepi szezon alatt kedvezményes áron szerezhetik meg a játékot és a második gitárt is, de a játék is rengeteget bővült az elmúlt év során: a megjelenés óta a készítőik majdnem háromszáz dallal bővítették a GHTV-módot, így a két tévécsatorna rendkívül változatos zenéire zúzhatunk.



Sid Meier's Civilization VI

Platform PC
Megjelenés 2016. október 21.
Ár 17 999 Ft

Bár a birodalomépítő stratégiákra nem szoktunk kifejezetten partijátékként tekinteni, a Civilization sorozat mégis kiváló közösségi játékélményt jelenthet azoknak, akiket nem annyira mozgat meg a zenélés. A hatodik részben is visszatér a műfaj egyik elmaradhatatlan funkciója, a Hot Seat mód, így a stratégiára fogékony barátokkal és rokonokkal egy gépen is játszhatunk. Az új győzelmi feltételeknek hála pedig olyan meccset is indíthatunk, amelyet akár egy délután alatt befejezhetünk.

PC/DOBOZOS



TYRANNY
GS 2016. DECEMBER - 88%
ÁR: 10 999 FT

A régimódi RPG-k nagygyúji ismét elképesztően részletes fantasyvilágot tárnak elénk, ahol a gonosz földbe döngölte a jók erőit.



DISHONORED 2
GS 2016. DECEMBER - 86%
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.

XBOX ONE



DEAD RISING 4
GS N/A
ÁR: 19 999 FT

Az örült fegyverek alapanyagainál már csak azon fogsz nagyobbát ámulni, milyen gyorsan darálhatod le velük a zombihordákat.



STAR WARS BATTLEFRONT ULTIMATE EDITION
GS 2015. DECEMBER - 76%
ÁR: 11 499 FT

Az elképesztően hiteles Star Wars hangulatot köréd varázsoló shooter már kedvező áron, a season passzel is a tiéd lehet.



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.

PLAYSTATION 4



FINAL FANTASY XV
GS N/A
ÁR: 20 999 FT

Hat év után először új univerzum nyílt a Final Fantasy sorozatban, a hatalmas világ pedig nemcsak a sztori, de a játékmenet szempontjából is rendkívül izgalmas.



TITANFALL 2
GS 2016. NOVEMBER - 91%
ÁR: 21 999 FT

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



THE LAST GUARDIAN
GS N/A
ÁR: 20 999 FT

Hét évvel a bejelentése után végre kézhez kaptuk az Ico és a Shadow of the Colossus készítőinek új, szívhez szóló játékát.

PC/DIGITÁLIS



HOTS ARANY TIGRIS HÁTAS
ÁR: 1499 FT

Dobd fel Heroes of the Storm-mecceid egy új hátaskülsővel, amit a játékbeli hősökkel ellentétben nem tudsz játékkal megszerezni.



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.

XBOX 360



JUST DANCE 2017
GS 2016. DECEMBER - 74%
ÁR: 12 999 FT

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



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 illoen a PES idén is mindent megtett, hogy a játékmenet tekintetében a lehető legjobb focis játék legyen.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Gravity Rush 2
Kingdom Hearts 2.8 Final Chapter Prologue
Resident Evil 7: Biohazard

január 20.
január 24.
január 24.

Hitman The Complete First Season
Total War: Warhammer Old World Edition

január 31.
február 7.



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

HARDVER

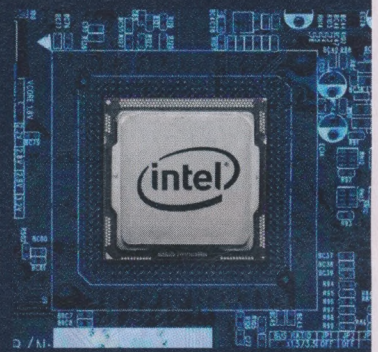
Tyúklépésben a jövő felé

Forradalommentes Intel alaplapok

Alig néhány hónapja minősítettük nyugodt szívvel ajánlhatónak a megfizethető ársávba süllyedt LGA1151-es Intel platformot, máris itt a folytatás. Az Intel Kaby Lake, vagyis hetedik generációs Core processzorai már bemutatkoztak a mobil PC-kben, azonban az asztali változatok csak januárban startolnak el. Túlzottan nagy gyorsulástól persze nem kell tartanunk, kb. 10-15 százalékkal lehet fürgébb az új generáció az előzőnél, ám ennél talán fontosabb, hogy a Kaby Lake is behelyezhető

a ma használatos LGA1151-es foglalatba. Ez azt jelenti, hogy a 100-as szárába tartozó alaplapok is kezelik majd az új CPU-kat, ugyanakkor az Intel új chipkészletet is készített, amely pedig a Skylake-S CPU-kat is képes fogadni. A Z270, H270-es alaplapokról már hónapokkal ezelőtt sokat lehetett hallani, sőt olyan pletykák is felröppentek, hogy integrált Thunderbolt 3 és Wi-Fi ac kerül minden chipkészletbe. Nos, ezek kacsának bizonyultak, helyettük kisebb lépésekben halad előre az Intel. Az előzete-

sen kiszivárgott adatok szerint a legfontosabb újítás a négyvel több PCIe-vonal lesz a chipkészletben. Ez pont elegendő arra, hogy kényelmesen elférjen a lapokon két, teljes értékű M.2-foglalat, vagy legyen elég sávszélesség mondjuk egy Thunderbolt 3-vezérlőnek – amit továbbra is külön kell rászerezni a lapra. Újdonságot jelent a 3D X-point SSD adattárolók támogatása, valamint fejlesztettek a Rapid Storage Technology RAID-kezelőn is, viszont USB-fronton nem változik a helyzet.



Kicsi gépbe erős kártyát

Miniatűr MSI GeForce GTX 1050 Ti

Hiánypótló videokártyát készített az MSI. A már általunk is tesztelt, igen jó, full HD felbontáshoz elegendő GeForce GTX 1050 Ti GPU-t sikerült egy low profile kialakítású, miniatűr nyáklapra szerelniük. A videokártya így kisebb, egészen lapos számítógépházakba is beépíthető. Régebben a Radeon HD7750 volt az egyik legnépszerűbb low profile VGA-kártya, amely után komoly előrelépést fog tapasztalni az, aki az új GeForce GTX 1050 Ti-re vált. A kártya a kis méret ellenére teljes értékű, vagyis magas órajeleket (1290-1392 MHz) és 4 GB GDDR5 fedélzeti memóriát kapunk. A hűtésről két darab, 50 mm átmérőjű ventilátor gondoskodik, kiegészítő tápcsatlakozó pedig nem szükséges a 18,2 cm hosszúságú kártyához. A dupla kártyahelyet elfoglaló VGA kimenetei közt a DVI-t, a HDMI 2.0b-t és a DP 1.4-et is megtaláljuk. Már csak az új kártya ára a kérdéses, amiről egyelőre nincsen információ, de a szokásoknak megfelelően 15-20 százalékos felárral számolhatunk a kis méret miatt.

A legnagyobb zsebtárhely 5 TB-os Seagate mini-HDD

A 4K-videók és 50-80 GB-os játéktelepítések korában nem csoda, hogy egyre nagyobb tárolókra van szükségünk. A Seagate – noha az SSD-piacon is igyekszik helytállni – még mindig a hagyományos merevlemezeket tekinti fő termékvonalaának, ezért a fejlesztéssel sem állt le. Ennek köszönhetően elkészült a világ első, 5 TB kapacitású, 2,5 colos méretű Barracuda merevlemeze (1 TB/lemez), amelyet a cég rögtön egy alumíniumborítású, minimalista, éppen ezért szép házba csomagolt. A 2 cm vastag külső tároló természetesen USB 3.0-n kapcsolódik a számítógéphez, és gyárilag NTFS-re formázva érkezik. Nevéből adódik, hogy a Seagate Backup Plus Portable HDD fejlett adatmentő szoftverrel rendelkezik, amellyel mindenféle tárolóról és eszközről, sőt még a felhőből, illetve a közösségi médiából is lementhetjük adatainkat. Hogy még vonzóbb legyen az ajánlat, a Seagate ötféle színben kínálja az új külső HDD-t, amiért Amerikában 190 dollárt kérnek.



Nem ragyog teljes pompájában a HDR Kevés a HDMI 2.0 szabvány

Mindenki a HDR-ről beszél manapság: a 4K már tavalyi hó, a VR (egyelőre) gyerekeknek való, azonban a High Dynamic Range valami olyasmi, amiből a klasszikus gamer is azonnal profitál. A HDR-nek köszönhetően a kijelző sokkal kontrasztosabb, szebb képet jelenít meg kevesebb túl sötét vagy beégett résszel, ami mozgás közben igazán jól mutat. Mi más is használhatná ezt ki jobban, mint a játékok, ezért az AMD, az Nvidia és a konzolgyártók is kiemelten kezelik a hardveres HDR-támogatást. A hardvergyártók számára azonban ez nehéz feladat: nem csupán új kijelző kell, új, sokkal erősebb VGA is. A GPU-nak több a munkája, az eddigi 8 bit/szín helyett 10 bit/szín adat-

tal kell dolgoznia. Sajnos azonban itt becsúsztott némi hiba, ezt pedig úgy hívják, hogy HDMI. Az AMD Polaris GPU-k ugyanis vannak olyan erősek és fejlettek, hogy kezeljék a HDR-t, azonban ehhez DisplayPort-csatlakozót igényelnek. Amennyiben a HDR-képes kijelző HDMI-n kapcsolódik, a GPU visszavesz a színmélységből, és 1,07 milliárd színárnyalat helyett csak 16,7 milliót kapunk. Márpedig a legtöbb HDR-képes kijelző manapság tévékészülék, amelyen a DP nem elérhető, helyette a HDMI 2.0-t használják, így a HDR sem lesz az igazi. Miután a Sony PlayStation 4 Próban is Polaris-alapú GPU dolgozik, abban sem kapjuk meg a teljes HDR-élményt.



200 Hz-es csúcssebesség olcsón Óriási, mégis olcsó az AOC gamermonitora

A gamereket vette célba az AOC, aminek eredményeként sorra ontja magából újabbnál újabb monitorait. Tesztlaborunkban jelenleg egy 27 colos, WQHD felbontású, 144 Hz freesynces modellt nyúnyunk, de a cég időközben már bejelentette legújabb monitorát is. Ez hatalmas, 35 colos, amiből kitalálható, hogy 21:9-es képarányú panelre lehet számítani. A kívülről elegáns monitoron messziről látszik, hogy gamereknek készült, így a fekete-piros színek sem maradtak le. Az AGON szériás modell VA-panelt kapott, méghozzá ívelt kivitelben, ami saját véleményünk szerint is ideális ekkora mérethez, a panelnek köszönhetően pedig a betekintési szögekkel sem lesz gondunk. Miután játékokhoz tervezték

a kijelzőt, a minimális input lag és a 4 ms-os válaszidő érthetőek, a frissítés azonban minden képzelet felülmúl, ugyanis az eddig szokásos 144 Hz helyett 200 Hz-re képes az AG352QCX. Ehhez AMD FreeSync-technológiát és DP-, valamint HDMI-bemeneteket is kapunk. A végére hagyunk egy furcsaságot: a kijelző felbontása érthetetlenül alacsony lett, az itt szokványos 3440x1440 helyett be kell érniük 2560x1080-nal. Sajnos így garantált a pixelesedés, bár tény, hogy alacsonyabb felbontásban sokkal könnyebb lesz elérni a 200 fps-es átlagsebességet. Már csak abban reménykedünk, hogy a 600 dolláros monitor hazánkban is 200 ezer forint alatt lesz kapható.

Az Intel magosra tette a léceket 32 processzormag az új CPU-kban

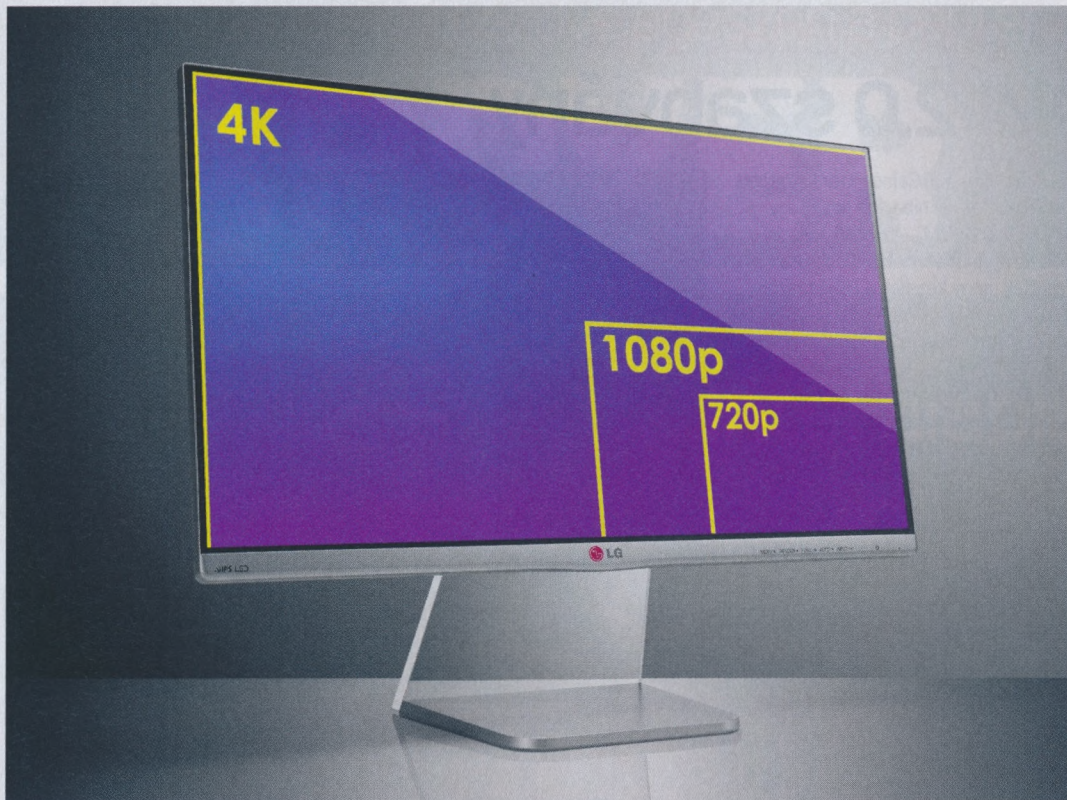
Elnézést kérünk a hír suta címe miatt, de jól mutatja, mire készül az Intel: a processzormagok számának drasztikus növelésére. Ennek keretében a fejlesztési szakasz utolsó fázisában lévő Skylake-EP-alapú CPU-jában a mostani 22 mag helyett már 32 magot alkalmaz. Ez jelentős ugrás, ráadásul a várhatóan Xeon E5-2699 jelzésű processzor a Hyper-Threading technológiát is támogatja,

így 64 programszállal képes megküzdni egyszerre. A hír – ugyan roppant érdekes, de – kevésbé érinti az egyszeri PC-gamert. Legalábbis ezt gondolhatnánk először. Jobban a mélyre ásva azonban tisztán látszik, hogy az új CPU nyílt válasz az AMD Zen-alapú, Naples kódnevű szerverplatformjára, amely jövőre készül el, és 32 magos, 64 programszállal processzort kínál. Ez pedig azt

jelentheti, hogy az Intel igenis valós fenyegetésként tekint a Zen architektúrára, és már most készül egy komoly CPU-csatára. Márpedig a Zen-alapot az AMD minden szegmensben bevezeti, így remélhetőleg jövőre vagy 2018-ban valami megmozdul a processzorpiacon, és megindul egy egészséges fejlesztési és/vagy árcsökkenési láz. Nagyon drukkolunk, hogy jó legyen az AMD Zen.



Hárdeveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási



4K-monitorok 200 ezerig

NÉGY MONITOR EGY KASZTNIBAN

STATISZTIKÁK SZERINT GÉPÜNK KOMPONENSEIT ÁLTALÁBAN EGY-KÉT ÉVENTE MÓDOSÍTJUK, MAGÁT A PC-T VISZONT MÁR CSAK HÁROM-ÖT ÉVENTE CSERÉLJÜK ÚJRA, ÉS MONITORUNKRA VÁR A LEGSANYARÚBB SORS. Általában addig használjuk, amíg működik, vagy esetleg be nem köszönt egy forradalmian új technológia, ami miatt érdemes idő előtt váltani. Legutóbb a full HD volt ilyen generációs lépcső, jó pár éve pedig a 4K-s kijelzők bemutatkozásakor játszhattunk el a gondolattal, hogy egyszer majd mi is négy full HD-s monitor pixelszámával zsonglórködhetünk. Az elmúlt években megfigyelhető volt egy lassú, de viszonylag folyamatos ármérséklődés, ugyanakkor ne legyenek illúzióink. Egy tisztességes 4K-s megjelenítőért még mindig több full HD-monitornyi összeget kérnek el a kasszánál (még ha ez az összeg folyamatosan csökken is).

LÉLEKTANI HATÁRON

A full HD-nál négyszer nagyobb felbontást kínáló 4K UHD (nem összekeverendő a filmeknél használt, 4096×2160 pixel felbontást kínáló DCI 4K szabvánnyal) már 100 ezer forintra elérhető bárki számára. Az online shopokat böngészve láthatjuk, hogy ennyi pénzért ráadásul egész nagy, 24, 27 és 28 hüvelykes monitorok közül válogathatunk. Egy normál igényekkel rendelkező felhasználó számára tökéletesen megfelelő ez a méret, már csak egy kellően erős géppel kell rendelkezniünk, amely képes megmozdítani a 3840×2160 pixel felbontású grafikát. Jól mutatja az árak változását, hogy a körképünkbe összeválogatott példányok közül akad olyan, amely már tavaly nyáron kapható volt, és azóta közel 30 százalékot mérséklődött az ára. Ráadásul még van egy kis idő a karácsonyi szezonig, az utolsó pillanatokban pedig további csökkenések vár-

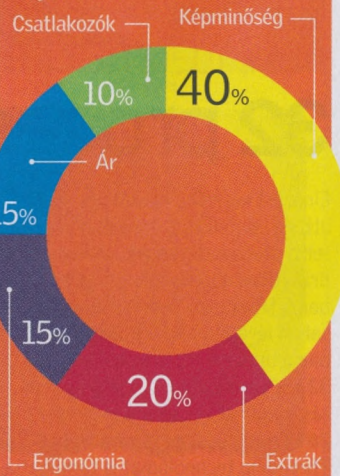
hatók. Nem elképzelhetetlen, hogy december elején találkozhatunk 100 ezer forint alatti, 27-28 hüvelykes 4K-monitorokkal is, ami már kellően vonzó árszint. Ez az árcsökkenés egyébiránt szükséges hiszen kedvez az új generációs videokártyáknak, valamint a most debütáló 4K-képes játékkonzoloknak.

A 4K BUKTATÓI

Mielőtt elhomályosítaná elménket az akciós címke, gondoljuk át, hogy mire van szükségünk. A 4K felbontás valóban részletgazdagabb és szebb képet eredményez, de csak abban az esetben, ha a megjelenítőnk natív felbontásban tudjuk használni. Amennyiben nem elég erős a gépünk, maximum a Windowst élvezhetjük 4K-ban, a játékokat nem (vagy csak alacsony grafikai részletességgel, amivel lényegében értelmét is veszti), a felskálázott full HD pedig kevésbé szép képet eredményez. Nagyon egyszerűen eldönthetjük, hogy

ÍGY ÉRTÉKELTÜNK

A tesztbe beválogatott monitorok különböző árkatóriákat és felhasználási módokat képviselnek, ám az értékelési szempontokat minden esetben érdemes a következők szerint kialakítani. A legfontosabb szempont a képmínőség, ezért az összesített pontszámok 40 százalékát szántuk ennek kifejezésére. Ez tartalmazza a betekintési szöveget, a képfrissítést, a panel színvisszaadási képességét, kontrasztarányát, fényerejét. Az extrákra 20 százalékot adtunk, hiszen egy monitor nem csak egy panelből áll, fontos, hogy mi épül köré, a gyártók milyen szolgáltatásokat kínálnak számunkra, amelyek esetleg megkönnyíthetik az életünket. Ezek lehetnek olyan apróságok, mint a VESA szabványú állványrögzítés támogatása, a kedvező fogyasztás vagy a szoftveres különlegességek. Például a különféle profilok, energiatakarékos opciók, szemkímélő extrák. Az értékelésben külön részt szenteltünk az ergonómiának is, amire mindig érdemes figyelni. A fontosabb paraméterek vizsgálata mellett lehetőleg ügyeljünk az egészségünkre (testtartásunkkal és látásunkkal összefüggésben). A kép döntésén kívül a magasság állíthatósága is lényeges, főként abban az esetben, ha a felhasználó magasabb, mint 170-180 centiméter. Sajnos ezt még a drága példányok is csak ritkán támogatják. A csatlakozókra szintén figyelni kell, bár egy 4K-s monitor esetében nagyjából borítékolható, hogy a HDMI mellett DisplayPortot is kapunk, a régi csatlakozófelületeket pedig értelmetlen lenne keresni. Itt maximum a kiegészítőszolgáltatásokat, például a hubfunkciót, a mobiltelefon gyorsítottét, az USB Type-C csatlakozót lehet kiemelni. Végezetül az árat is vizsgáltuk, igaz, egy eleve magasabb szintre pozicionált termékcsoportnál nem lehetünk túl szigorúak az árainkért illetően. A pontozáskor erre 15 százalékot szántunk, ami összességében képes befolyásolni egy-egy modell végső helyezését is.



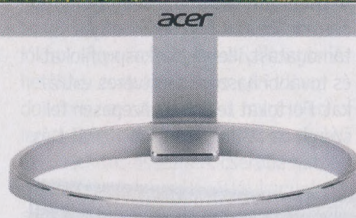


gépünk képes-e a 4K-s tartalmak kezelésére; rendszerint elég megvizsgálni a grafikus kártya teljesítményét. Ha nem értünk ehhez, vegyünk igénybe segítséget. Az interneten számtalan program és összehasonlító oldal fellelhető, amelyek azt is megmondják, hogy az adott konfigurációtól nagyjából hány fps-re számíthatunk az említett 3840×2160 pixel felbontásban.

A 4K-monitor kiválasztása egyébként nem nehéz feladat, ha PC-nk teljesítményében biztosak vagyunk. Néhány alapszabályt azonban nem árt észben tartani. A méretet tekintve célozzuk meg a 27 hüvelykes képátlót: ez alatt a full HD vagy a WQHD is bőségesen elegendő lehet, nem feltétlenül éri meg a váltás. Két fontos kérdést kell még tisztáznunk. Az egyik a panel típusa, a másik a felhasználási mód. Az olcsóbb típusok TN-panellel érkeznek, ami a nagyobb betekintési szöveget és szebb színeket kínáló IPS-nél elvileg 20-30 százalékkal olcsóbb. A gyártók szerencsére a matt kijelzőt részesítik előnyben, így a fényesség nem kell sokat töprengnünk. Ezek után már csak a felhasználási módnak megfelelő paramétereket kell megtalálnunk. Játékhoz keressük az alacsony válaszidőt és a lehető legmagasabb képfrissítést. Az első 4K-monitoroktól még a 30 Hz is komoly eredmény volt, manapság már 60 Hz-et kapunk a pénzünkért, de ennél is vannak magasabb képfrissítéssel rendelkező modellek, igaz, elég borsos áron. Multimédiás, grafikai vagy általános felhasználás esetében fontos még a magas fényerő, a jó kontrasztarány és persze a színhűség. A gyártók által kínált különböző extra funkciókat, szolgáltatásokat pedig mindezek után vegyük csak figyelembe, ezek javarészt a hagyomá-



Acer H277HK: dizájnból is jeles



nyos monitoroknál már ismert megoldások.

ACER H277HK

Az Acer egyáltalán nem spórolt ki semmit monitorából. A standard UHD, vagyis 3840×2160 pixel felbontású, 60 Hz-es modell exkluzívra sikerült. Az ezüstszínű megjelenítő dizájnos, kör alakú talpazatot kapott, és egy alumíniumoszlop segítségével tarja meg a vékony kijelzőt. A masszív szerkezet szép, de a magasságot nem lehet rajta állítani, csak döntésre van mód. Ez a típus egyébként előlről is nagyon hason-

lít az Acer korábbi, S277HK modelljéhez, amely a világ első, káva nélküli 4K-monitoraként mutatkozott be tavaly. A gyártó a kávémentesség kifejezést erre a termékére is csupán idézőjelben használhatja, mert csak három oldalról tüntették el a keretet. Ez is csak vizuális trükkal lehetséges; a panelt védő felület végig húzódik a széleig, de bekapcsoláskor minden oldalról látható egy kis fekete sáv. Ettől függetlenül nagyon letisztult és szép megoldásról van szó, a szerkesztőségben a legtöbbet ezt a modellt vitték volna haza. A külső persze nem minden, a belső is fontos. Az Acer nem követett el nagy hibát, IPS-panelt tett ebbe a modellbe is, amely ráadásul a jobbik fajtából való. Nincs zavaró IPS-glow hiba, jók a színek, matt a felület, ráadásul a betekintési szögek miatt sem kell aggódnunk. A fényerő is korrekt; a 2015-ös modellhez képest emeltek rajta kb. 15 százalékot, így irodába és otthonra is ajánlható. Extrák terén megemlíthetjük a FreeSyncet, a DTS-támogatású hangszórókat, a szemkímélő technológiát, és még sorolhatnánk. 4 ms-os válaszideje miatt játékra is ajánlhatjuk, bár nyilvánvalóan nem a gamerek számítanak a monitor elsődleges célközönségének. A H277HK DisplayPorton, mini-DisplayPorton, HDMI-n és DVI-D-n keresztül csatlakoztatható számítógépünkhöz, de került rá hang be- és kimenet is. Az Acer mellett szól a dizájn, a remek belső tartalom, ellene pedig az igen komoly árcédula.

DELL S2817Q

A 28 hüvelykes monitorok népes táborát erősíti a Dell S2817Q, amely ránézésre nagyon hasonlít a Samsung megoldására, igaz, valamiért 40 ezer forinttal többet kell kifizetnünk érte. Ez a modell is teljesen fekete külsőt kapott, sajnos azonban a képernyő kávéja a Samsunghoz hasonlóan nem matt, hanem csillogó, lakkozott felületű. A kezelőszervek közvetlenül a monitor alsó pereme alá kerültek. Itt nem apró joystick, hanem négy funkciógomb áll a rendelkezésünkre, amit valamivel nehezebb használni. A csatlakozók hátul, középen találhatók, felhőzataluk elég gazdag: USB 3.0-s hubot is kapunk, a két HDMI mellett pedig normál és mini-DisplayPort kínálja magát. A korrekt kialakítás, a takarékos működés és a széles csatlakozókínálat mind-mind pozitív képet nyújt a monitorról, ám bekapcsoláskor szembesülnünk kell azzal, hogy a paneleket sokat spórolt a Dell. A 150 ezer forintos árcímke egy sima TN-modell takar, amely láthatóan gyengébb betekintési szöveget kínál, mint az IPS-es konkurensek. Emiatt a képe oldalról viszonylag hamar elváltozik, és ez nemcsak a horizontális, de a vertikális szövegekre is igaz. Kalibráció nélkül színei sem az igaziak, a csúcs IPS-ekhez képest fakóbbak a rajta megjelenített képek. Főként egymás mellé téve látszik a technológiai különbség, ennek ellenére a fényerő nem rossz, a kontrasztarány is megfelelő kategóriájához képest. A panel ráadásul 2 ms-os válaszideje miatt



Irodában is megállja a helyét: Dell S2817Q

játékra is ajánlható lenne. Ennél a típusnál sajnos nem kapunk FreeSyncet, ami így tovább rontja a képet. Ennek ellenére a monitor irodába ajánlható, vagy olyan helyre, ahol a játékos és grafikai szempontok nem fontosak, csak a magas felbontás. Cégek számára fontos tényező lehet, hogy három év garanciát vállal rá a gyártó, valamint vásárolhatunk hozzá további praktikus irodai kiegészítőket is.

LG 27UD68

Kecses megjelenésével, ívelt, fémszínű talapatával az LG versenyzője a legtöbb íróasztalon jól mutat. Furcsamód a 27 hüvelykes képátlóval rendelkező monitor eleje fekete, hátulja viszont fehér. Ennél fontosabb, hogy a kijelző felülete teljesen matt, nem tükröződik benne a környezet. A keret nélküli megvalósítás egyébként itt is csak vizuális trükk, a panel nem érintkezik közvetlenül a külső, vékony ezüstperemmel, hanem mellette kezdődik, körülbelül fél centi távolságban. Ezt csak bekapcsoláskor fogjuk látni, de család-

dottságra nincs okunk, a látvány így is kellemesebb, mintha vastag műanyag káva szegélyezné, amely a port is remekül össze tudja gyűjteni. A monitor konfigurálása egyszerű, az OSD logikus, és könnyen kezelhető, a logó alatti kis joystick segítségével kényelmesen barangolhatunk a menüben. Az ergonómiával kevésbé lehetünk elégedettek, a képernyő magasságát nem lehet változtatni, csupán 2 fokot dönthetjük előre, valamint 15 fokot hátra, de a legtöbb esetben ennyi elég szokott lenni. Az alkalmazott IPS-panel minőségére nem lehet panasz, akárhonnan is nézzük, nem tapasztalunk óriási torzulást. Irodai és otthoni használatra egyaránt alkalmas modellről beszélünk. Fényereje átlagos, színei jók, elmosódást és különösebben zavaró bevilágítási hibákat sem lehet felfedezni. Az 5 ms-os válaszidő nem a leggyorsabb, cserébe viszont kapunk FreeSync-támogatást, illetve játékosprofilokat és további hasznos szoftveres extrákat. Portokat tekintve közepesen felszerelt az LG modellje: két HDMI-t és



Monitor nagyravágyóknak:
Philips BDM4350UC

egy DisplayPortot kínál, valamint egy jackkimenetet, amely szintén elég körülmenyes helyen, hátul, a tápcsatlakozó mellett található. Az LG 27UD68 ára korrekt, és bár nem a legolcsóbb, cserébe három év garancia és 72 órás pixelgarancia üti a markunkat.

PHILIPS BDM4350UC

Általában nem íróasztalra, hanem napaliba szoktuk javasolni a 43 hüvelykes megjelenítőket, hiszen a 109 centis képátló hatalmas, közelről nézve már zavaró is. A Philips vékony keretű megoldása elsősorban azoknak lehet érdekes, akik tervezői munkát végeznek (CAD-megoldásokkal vagy 3D-grafikai alkalmazásokkal dolgoznak), amihez jól jön az extra nagy felület. Esetleg azok számára, akik otthon, egyetlen eszközön oldják meg a filmezést, a PC-használatot, és az új, 4K-konzolok valamelyikét is ezen szeretnék majd használni. A monitor – amit sokan tévének néznek – közel tízkilós, így a hagyományos talpat el kell feleltetni. Helyette két fémlábat szerel-

hetünk fel az aljára, ami nem túl praktikus, emiatt ugyanis le kell mondanunk a dőlésszög-állításról is. A Philips által használt IPS-panel korrekt, és a betekintési szögekkel sem lesz problémánk. Mivel elég gazdag a portkínálat, rengeteg eszközt csatlakoztathatunk rá. Ezekből egyszerre akár több jelet is fogad a monitor, mindezt valós időben, mintha négy külön full HD-monitorunk lenne. Ekkora méretben akár egy másik kollégával karöltve, két notebookról is dolgozhatunk egyszerre, a munkafelület fizikailag két részre bontható. Hasznos a hátoldalalon található USB-elosztó is, amely négy 3.0-portot jelent, ebből egy ráadásul gyorsított funkcióval is bír – habár egy kicsit nehéz a csatlakoztatás, helyezheték volna a kijelző legszélére őket. Ahogy említettük, a panel képmínősége csak átlagos, a háttérfény előállításához is az olcsóbb W-LED-technológiát használták. A fényerőt közepesnek találtuk, az 5 ms-os válaszidő viszont megfelelő a nem hardcore gamerek számára. A mérethez képest pedig egész korrekt-



Keret nélküli hódító:
LG 27UD68

4K-monitorok

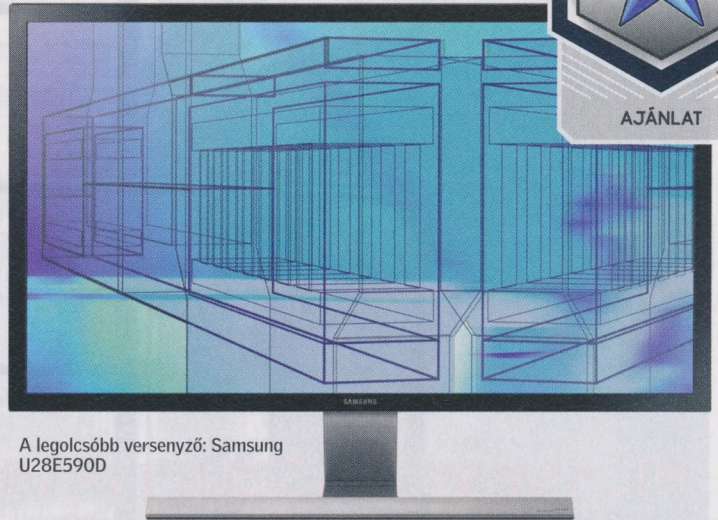
	Termék	Pontszám	Ár	Képátló	Felbontás	Válaszidő (GTG)	Panel típusa	Fényerő	Kontraszt
1.	Acer H277HK acer.com	87	199 000 Ft	27"	3840×2160	4 ms	IPS	350 cd/m ²	1000:1
2.	LG 27UD68 lg.com	80	150 000 Ft	27"	3840×2160	5 ms	IPS	300 cd/m ²	1000:1
3.	Samsung U28E590D samsung.com	79	110 000 Ft	28"	3840×2160	1 ms	TN	370 cd/m ²	1000:1
4.	Philips BDM4350UC philips.hu	78	199 900 Ft	43"	3840×2160	5 ms	IPS	300 cd/m ²	1200:1
5.	Dell S2817Q dell.com	73	150 000 Ft	28"	3840×2160	2 ms	TN	300 cd/m ²	1000:1

nek mondható a gép ára, átlagosan 200 ezer forint körül alakul.

SAMSUNG U28E590D

Ezt a monitort egy átlagos íróasztalon kényelmesen el tudjuk helyezni, a kép-átló átlagos nézési távolságból sem lesz zavaró a szemünknek, és így a 28 colos mérettel már valóban van létjogosultsága a Samsung által is kínált osztott képernyőfelületnek. A gyártó ezúttal odafigyelt a formatervezésre: a külsőnért felelős mérnököknek valószínűleg kiosztották, hogy el kell használni a tavalyról megmaradt fekete festéket és csillogó műanyagot. A lakkozott káva hiába szép, nem túl praktikus, egyedül a fémes talapat tőri meg a kissé komor külsőt. Am ahogy

a focit is gólrá játsszák, úgy a monitoroknál sem a külső megjelenés lesz a döntő, sokkal inkább a képminőség és a kapcsolódó szolgáltatások. Ebben sajnos szintén alulmarad a Samsung, az alkalmazott TN+film-panel ugyan nem a rosszabbik fajtából való, de a konkurens IPS-megoldásaihoz képest mindenképp gyengébben teljesít. Cserébe fényereje átlagon felüli, tehát a gyakorlatban főként irodákban lehet hasznos, ahol eleve sok a környezeti fény, amit túl kell világítani. A 170/160 fokos betekintési szöveget kínáló 4K-modell játékokhoz is ajánlható. Kapunk FreeSync-támogatást, ráadásul a panel nem tükröződik, bevilágítási problémája sincs. Az 1 ms válaszidő egyáltalán nem rossz, és találunk já-



A legolcsóbb versenyző: Samsung U28E590D

FONTOS VAGY FELESLEGES EXTRÁK?

Minden gyártó azon töri a fejét, hogy milyen hangzatos újítással lehetne még több matricát ragasztani a monitor dobozára, valójában azonban ezek közül csak kevésnek van jelentősége. A keret nélküli kialakítás is ilyen extra, bár ez csak esztétikai kérdés. Az OSD-menük kezelése fontos, de általában kevés időt töltünk ezzel, így ennek kényelmi faktora ne befolyásolja döntésünket, igaz, nem rossz, ha egy külön kis joystickkal navigálhatunk a menüben. A hangszórók teljesítményére sem érdemes adni, nincs ember, aki erről hallgatna zenét. Egyes modellek esetében olyan aprólékos extra szolgáltatásokat is kapunk, mint a bekapcsológomb fényének megszüntetése. Ezeknél lényegesen fontosabb a szemkímélő mód, amit sok gyártó eltérő elnevezéssel használ. A magas képfrissítés mellett hasznos extra az alacsony hullámhosszú kék fény kibocsátásának csökkentése, ami végső soron a látásromlást akadályozza meg – irodai használat során, napi nyolcórás munkavégzés mellett ez

is praktikus. Az USB-hub szintén fontos funkciónak tűnhet, de mivel ez egy-két ezresből pótolható, ne ez legyen a döntő érv. A képbeállítási profilok megléte viszont jelentősen megkönnyíti életünket, főként játékosok számára lehet kényelmes a gyors kalibráció vagy a válaszidő manuális beállítása, nem beszélve a FreeSync/G-Syncről. Megfelelő mennyiségű port esetében pedig a PiP (Picture in Picture) funkció is hasznos lehet. Mostanában elterjedőben van a PbP (Picture by Picture) szolgáltatás, amivel fizikailag is kétfelől oszthatjuk a monitort, bár ennek ismét főként csak irodai környezetben van értelme.



tékmódot, illetve szemkímélő beállítást is, így gamereknek és irodai felhasználóknak egyaránt izgalmas választás lehet. Már csak azért is megéri elgondolkozni ezen a modellen, mert jelenleg ez a legolcsóbb a kínálatban. A 110 ezer forintos összegért cserébe hatalmas, 28 hüvelykes képátlót kapunk, ami pár éve még elképzelhetetlen lett volna ilyen felbontás mellett. Aki le tud mondani a külsőségekről, a fölösleges extrákról, és olcsón szeretne 4K-ra váltani, annak jó vétel a Samsung megfizethető modellje.

ÖSSZEGRÉS

A cikkben bemutatott öt példány jól mutatja, milyen monitorra számíthatunk 100-200 ezer forint között, ha igazán sok pixelt szeretnénk asztalunkon. A 24 colos modelleket szándékosan száműztük, ekkora méretben már inkább nyúg az ultra HD, mintsem előny – csak keveseknek érdemes ilyen, ma már kicsinek mondható modellt választani. A tesztfogatba a Samsung küldte a legolcsóbb monitort, amely a 110 ezer forintos árcédula ellenére azt nyújtja, amit hirdet: magas felbontást, 1 ms válaszidőt és néhány hasznos extrát.

Ezért ez egyáltalán nem rossz választás, feltéve ha a TN-panel korlátaival együtt tudunk élni. Az U28E590D szinte fej-fej mellett végzett az LG modelljével, egy szintén remekül összerakott példánnyal: három év garancia, sok extra funkció, tetszetős külső. Mivel nem kifejezetten csúcsmoddellről van szó, meg kell barátkozni 5 ms-os válaszidejével, cserébe kapunk hozzá FreeSync-támogatást, így összességében nem könnyű a választás. A GameStar ajánlata díjat végül a Samsungnak ítéltük oda a különösen magas fényerő és gazdasági okok miatt: egyszerűen jobban megéri, ami sok esetben felülírja az LG extráit. A tesztgyőztesnek járó elismerést az Acernek ítéltük meg, mivel a 27 hüvelykes H227HK egyszerűen több igényt is képes kielégíteni, és némileg fejlődött a tavalyi modellhez képest. Egyrészt ez is freesynces, ráadásul az LG-nél picit jobb, 4 ms-os válaszidőt kínál. Ezzel is lehet játszani, fényereje megfelelő, és gazdag portkínálatból csemegézhetünk. Meglátásunk szerint külseje igen izlések, így hasznos extra funkciói és a prémium érzés miatt sok vásárló megbocsátja majd a borsosabb árat.

Mady

Betekintési szögek	Fogyasztás	Hangszóró	Döntés/magasságállítás	Pivot-mód	Portok	Képfrissítés	Garancia
178°/178°	36 W	2x3 W	✓/✗	✗	DVI, DP, mini-DP, HDMI/MHL, jack	FreeSync 60 Hz	2 év
178°/178°	29 W	✗	✓/✗	✗	2xHDMI, DP, jack	FreeSync 60 Hz	3 év
170°/160°	45 W	✗	✓/✗	✓	HDMI, mini-DP, DP, 4xUSB, jack	FreeSync 60 Hz	2 év
178°/178°	63 W	2x7 W	✗/✗	✗	2xDP, 2xHDMI/MHL, VGA, 4xUSB 3.0, jack	60 Hz	3 év
170°/160°	30 W	2x4,5 W	✓/✗	✗	2xHDMI, MHL, DP, mini-DP, jack	60 Hz	3 év



HTC Vive vs. PlayStation VR vs. Oculus Rift

IRÁNY A VIRTUÁLIS VALÓSÁGI!

HOSSZAS ELŐKÉSZÍTÉS ZAJLOTT A VIRTUÁLISVALÓSÁG-SZEMÜVEGEK PIACÁN, MIRE ELJUTOTTUNK AZ ELSŐ ESZKÖZÖK BOLTI MEGJELENÉSÉIG. Ezt az időt szinte minden, jelenleg a vásárlók kegyeiért küzdő gyártó arra használta, hogy saját készülékét a végtelenségig tökéletesítse, optimalizálja, és amennyire csak lehet, felhasználóbaráttá alakítsa. Idén végre már nem csak a tervezett készülékek kiszivárogtatott specifikációit vagy a nagy ígéretekkel dobálózó, ám még bétastátusú modelleket kaptuk kézhez, a VR-szemüvegek teljes valójukban berobbantak a piacra. Sőt, mivel a szoftverfejlesztők már hosszabb időt is eltölthettek a készülékekkel, a megjelenéskor már egészen szép mennyiségben állt tartalom is a felhasználók rendelkezésére. Persze a jelenleg még nem túlságosan pénztárcabarát áron beszerezhető készülékek viszonylag

sok területen finomhangolásra szorulnak, ám jelenlegi állapotukban is olyan élményekkel kecsegtetnek, amilyenről néhány évvel ezelőtt még álmodni sem mertünk. Tesztünk során a felhasználói piac három legismertebb és legtöbb tartalommal kecsegtető eszközét sikerült kipróbálnunk, a HTC Vive, az Oculus Rift és a PlayStation VR pedig nem okoztak csalódást.

KÖZÖS ALAPOK

Megegyezik a három vizsgált készülék alapkonceptiója: apró kijelző(ke)t rejtenek fedlapjuk alatt, és kábelrengetegen keresztül csatlakoznak a hardveres erőforrásként szolgáló külső munkaállomáshoz (ami jelen esetben egy PC-t vagy egy konzolt jelent). A felhasználó pedig a csatlakoztatott gépekben vadul dolgozó processzorok és videokártyák megfeszített munkájával megalkotott képet egy nagy látószögű lencsén keresztül látja a sze-

métől pár centiméterre elhelyezett kijelzőn.

Ezen a ponton azonban a készülékek felépítései szerteágaznak, mindegyikben más és más módon valósul meg a „digitális dimenzió” felfedezésének élménye. Az Oculus Rift a számítógép mikrofonra emlékeztető kameráján keresztül kap visszacsatolást fejünk helyzetéről, és a szemüveg felületébe épített infraszenzorok továbbítják a szükséges információkat. Sajnos egyelőre az alapsomagban csak egy Xbox-kontrollert kapnak a felhasználók a vezérléshez, azonban az Oculus oldalán már előrendelhető a kezünkre simuló, dedikált vezérlőpáros. A Sony virtuálisvalóság-szemüvege a PlayStation 4-hez kapcsolódó, jelentősen továbbfejlesztett Camera segítségével határozza meg pozícionkat, méghozzá a szemüvegen található kilenc darab világító marker (hét az előlapon pihen, kettő pedig a tarkónkra fonódó fejpán-

ton) közreműködésével. Ugyanígy, a világító felületeket nyomom követve helyezi el a kamera a térben a kontrolokot is, legyen szó a DualShock 4-es irányítóról vagy a Move vezérlőkről. A legfontosabban talán az egész szobánkat virtuálisan feltérképezni képes HTC Vive kialakítását oldották meg a fejlesztők, mivel itt két darab, falra vagy állványra rögzítendő dobozka jelöli ki fizikai világunk digitálisan bejárható határait. A szemüveg felületén pedig további kamerák, illetve apró szenzorok nyújtanak segítséget a pozicionálásban, aminek köszönhetően a megfelelő beállítások mellett a játéktéren fellelhető fizikai akadályok szellemképes formában a digitális térben is felbukkanhatnak.

AUDIOVIZUÁLIS ÉLMÉNYEK

Számos fejleszteni való akad még a mindennapi használatra elérhető VR-eszközökön, többek között a látvány és

Virtuálisvalóság-headsetek

	Termék	Ár	Forgalmazó	Pontszám	Kijelző	Látótér
1.	HTC Vive vive.com/eu	280 000 Ft	HTC Magyarország	87	OLED/2160×1200	110 fok
2.	Sony PlayStation VR playstation.com	160 000 Ft	Sony Europe Ltd.	83	OLED/1920×1080	100 fok
3.	Oculus Rift oculus.com	190 000 Ft	576 Kbyte	82	AMOLED/2160×1200	110 fok

hangzásvilág. Bár tény, hogy a készülékek már most is képesek olyan immerzív élményt kínálni, hogy elhithetők agyunkkal, a digitálisan generált világ a valóság, azért a helyenként még erősen pixeles kép és a viszonylag rövid időt követően jelentkező motion sickness komoly gondot jelent. A leggyengébb látványbeli teljesítményt a három vizsgált eszköz közül a PlayStation (röviden: PS) VR-tól kaptuk, a csúcsgépeket igénylő Vive és Oculus érezhetően komolyabb minőségű környezetet generálnak. A konzolhoz kapcsolt szemüveg esélyein az sem javít, hogy a PS VR belső részében minősége egyetlen, 5,7 hüvelykes, OLED-megjelenítőt találunk, amelynek full HD felbontású felületét szoftveresen osztja ketté a játékép. A Vive és a Rift virtuális világai között igazából nehéz különbséget tenni. Az Oculus készüléke talán egy fokkal szebb látványt nyújt, mint amit a HTC lenszerein keresztül láthatunk (a minimális eltérést akár az OLED és az AMOLED közötti eltérés számlájára is írhatjuk). A gyártási technológiát leszámítva kialakításuk és felbontásuk hasonló: szemekre egy-egy megjelenítő jut, amelyek képernyőként 1080×1200-as felbontást kínálnak, tehát a hasznos képet 2160×1200 pixelből állítják elő a szemüvegek. Persze a látott kép mellett még egy fontos tényezőről érdemes megemlékeznünk, ez pedig a képfrekvencia:

a PlayStation-konzolhoz kapcsolható szemüveg megjelenítője 120 Hz-es képfrekvenciára képes, aminek köszönhetően sokkal hosszabb használatot tesz lehetővé, mint az egységesen 90 Hz-en villódzó Vive és Rift. A vizuális élményt jelentősen feldobhatja a hangzásvilág, márpedig az audioátvitel minden modellen más-hogy oldották meg a fejlesztők. A Vivenél például úgy döntöttek, hogy nincs szükség arra, hogy a fülünkbe közvetlenül érkezzenek a hangok, így a fejhallgató csatlakozóját a tarkórészen futó kábelrejtő közé rejtette a gyártó, ide csatlakoztathatjuk a készülék mellé csomagolt fülhallgatót. A Sony VR-szemüvegét szintén az adatáramlást garantáló vezetékeken elhelyezett kontrollercsomópontot keresztül bővíthetjük kedvenc, 3,5-es jackcsatlakozós fülünkkel. Az Oculus mérnökei a hangzás kérdését nem bízták a véletlenre, közvetlenül a készüléket fejükön tartó pánt oldalaira helyezték az audioszolgáltatás pamacsait, amelyek egészen kényelmesek, és tökéletes 3D-s hangzásvilágot kínálnak. Persze alternatívát erre a megoldásra is kapunk, így ha valaki jobban szereti az in-ear füleseket, 50 dolláros áron vásárolhat egy hivatalos kiegészítőt.

KEZÜNKBEN AZ IRÁNYÍTÁS

Tapasztalataink alapján sajnos a tesztkészülékek vezérlése is problémás.



Oculus Rift: hosszas fejlesztése során számtalan kiegészítő készült a modellhez, azonban a hivatalos kontrollerre még várunk

Ugyan valamilyen kontrollerral minden eszköz rendelkezik, megfelelő kalibrálásuk sok munkát igényel. Ez persze csak abban az esetben fontos, ha túl szeretnénk lépni a passzív VR-élményen, de ha már megvásárolunk egy több százezer forintos sisakot, akkor valószínűleg nem fogjuk pusztán annyival beérni, hogy például gyönyörködünk a víz alatt körülöttünk úszkáló halakban. De nézzük eszközökre lebontva az előnyöket és a hátrányokat. Kétségtelen, hogy a legizgalmasabb vezérlőkialakítással a HTC Vive büszkélkedhet: a finoman kezünkbe simuló kontrollerek tökéletesen visszaadják a virtuális világbeli pozíciókat,

az egyes alkalmazások pedig parádésan kihasználják ezt. A felületébe épített rezgőmotor hajszaálmódszajelzései elhithetők velünk, hogy fizikailag is interakcióba léptünk a virtuális környezet objektumaival. A PlayStation VR-tulajdonosok választhatnak a DualShock 4-es gamepad és a Move-kontrollerek közül, amelyek a játékon belül leggyakrabban az egészen finom mozdulatsorok végrehajtása során is remekül működnek, egészen addig, amíg ügyelünk arra, hogy a fénylő vezérlők a VR-kamera látóterében maradjanak. Szerencsére az eszközök esetleges újralibrálását is könnyedén, mindössze egyetlen gombnyomással megvalósíthatjuk. Vezérlésben az Oculus óriási szabadságot kínál a felhasználóknak; a folyamatos fejlesztéseknek köszönhetően már a DK2-es verzióhoz is olyan vezérlési lehetőségeket társítottak a fejlesztők, mint a LeapMotion. Persze ez hasznos lehet a kísérletezőkedvű VR-tulajdonosoknak, és nem is ez jelenti a problémát, sokkal inkább az, hogy az alapcsomagban mindössze egyetlen Xbox One-kontrollert találunk, amelynek felületéről nem igazán kapunk játékon belüli visszacsatolást, legalább is olyat biztosan nem, mint a PS VR vezérlőitől. Talán az eszköztől különállóan megvásárolható extra irányítókkal (amelyeket az előrendelőknek elvileg december 6-án postáz a cég) a Rift képes lehet



HTC Vive: remek vezérlőkkel és nagyszerű látvánnyal kínál szinte tökéletes VR-élményt

Maximális képfrekvencia	Futtatáshoz szükséges hardver	Vezérlők	Platform	Szoftverek az alapcsomagban	Tömeg
90 Hz	Intel i5-4590 vagy AMD FX 8350/ Nvidia GTX 970 vagy AMD R9 290/ 4 GB RAM	Vive controller	SteamVR	Job Simulator, Fantastic Contraption, Tiltbrush	550 g
120 Hz	Sony PlayStation 4	PS Move controller/ DualShock 4	PlayStation VR	PlayStation VR Worlds	610 g
90 Hz	Intel i3-6100 vagy AMD FX4350/Nvidia GTX 960 vagy AMD Radeon RX 470/8 GB RAM	Xbox One controller/ Oculus Touch	Oculus Home	Lucky's Tale (EVE: Valkyire az előrendelőknek)	470 g

ledolgozni az e téren szerzett hátrányát, ám még így sem túlzottan ideális, hogy a teljes élményhez kiegészítők beszerzésére lesz szükségünk.

KÉNYELMI SZEMPONTOK

Mivel elméletileg akár hosszú órákat is eltölthetünk a virtuális világban, jogosan merülhet fel a kérdés, hogy melyik szemüveg kínál erre valóban lehetőséget. A PS VR kialakítása sikerült a legtökéletesebbre, „glóriája” nem csupán kényelmesen körülöleli fejkünket, de felhelyezésekor megakadályozhatjuk, hogy arcunk és hajunk közvetlenül a készülék lencséihez érjen. Ezenkívül nagyszerű megoldás a szemellenzőre emlékeztető, gumírozott alsó rész, amely amellett, hogy sokkal könnyebben tisztítható, mint a Vive vagy a Rift arcunkra tapadó felülete, még tökéletes sötétítést is garantál. Emellett a modellt a szemüveges felhasználók is problémamentesen a fejükre illeszthetik, mert bőségesen jut hely a lencsék és arcunk között, és bár erre a másik két modell is kínál lehetőséget, mégis a PS megoldása a legkiforrottabb. Sajnos a másik két készülék arcunkkal közvetlenül érintkező, párnázott felülete túlzottan zárt, aminek köszönhetően már rövidebb használat után is hajlamosak a párasodásra a szemüvegek, sőt az izzadás miatt is aggódhatunk, esetleg meg is kell szakítanunk a használatot, hogy megtöröljük a lencséket.

A PISZKOS ANYAGIAK

Bármennyire is szeretnénk, a virtuális valóság még egy ideig biztosan nem költözik problémamentesen a naplinkba, mert az eszközök bolti ára egyelőre meglehetősen magas. Persze jelentős eltéréseket találunk még a high-end modellek árázása között is, ráadásul nem csak magát a készüléket kell figyelembe vennünk vásárlás-

kor, mert a használatához szükséges hardverek jelentősen megnövelhetik a virtuális valóság felépítéséhez szükséges kiadásokat. Pusztán a szemüveget nézve a PS VR teljesít a legjobban, és mindössze 160 ezres áron már indulhatunk is a VR-túrára, de nem kell sokkal magasabb összegre számítanunk akkor sem, ha az Oculus Riftre fáj a fogunk: az Xbox controllerrel csomagolt készülékért 200 ezer forint körüli összeget kérnek el a boltok. A legborsosabb árat a HTC Vive-ért kell kifizetnünk, amely 280 ezer forintot összegezve könnyíti pénztárcánkon, azonban ezért a kiadásért már a komplett szettet hazavihetjük (vezérlőkkel, kamerákkal), extra kiegészítő vásárlására már nem kell költenünk. Persze ha a virtuális valóságba otthonunk kényelmében kívánunk belépni, további hardverekre is szükségünk lesz. Hazánkban a PS4 egészen sok háztartásban jelen van, ha pedig mégis meg kellene vennünk a készüléket, már bőven 100 ezer forint alatt hozzájuthatunk a konzol legolcsóbb változataihoz (amelyek tökéletesen futtatják a VR-sisakra készített programokat). Így tehát ha teljesen a nulláról kezdünk bele a VR-os élményvadászatba, és a Sony megoldása mellett tesszük le a voksunkat, negyedmillió forintnál magasabb árra nem kell számítanunk. Ez az összeg egyenértékű egy átlagos csúcskategóriás okostelefon nyitóárával (és néhány tízezer forinttal alacsonyabb, mint a Vive alapkészülékének az ára). A VR-ready PC-s konfigurációk már más árkatagóriát képviselnek, azonban jó hír lehet a felhasználóknak, hogy a minősítés megszerzésével gépünk valószínűleg képes lesz megugrani a HTC Vive és az Oculus Rift minimális gépigényét. Persze sok háztartásban a számítógép egyszerű bővítéssel vagy néhány komponens cseréjével már alkalmassá válik

VR-READY KONFIGOK

Külön VR-ready jelzést kapnak azok a számítógép-konfigurációk, amelyek teljesítik a virtuális valóság kapuját megnyitó készülékek minimális követelményeit. A HTC Vive az i5-4590-es, illetve az AMD FX 8350-es modelleknél húzza meg a futtatásához szükséges processzorok alsó határát, videokártyából pedig legalább egy Nvidia GTX 970 vagy egy AMD R9 290 szükséges a grafikus feldolgozáshoz, illetve a minimális követelmény 4 GB RAM jelenlétét is előírja. Az Oculus Rift előző havi frissítése optimalizálta valamennyire az eszköz működését, és nagyban csökkentette a hardveres követelményeket, aminek köszönhetően használatához legalább egy Intel i3-6100-as vagy egy AMD FX4350-es processzor, 8 GB RAM, valamint Nvidia GTX 960 vagy AMD Radeon RX 470 GPU szükséges. Persze az itt felsorolt komponensek csupán a minimális követelményt állítják fel, az eszközök optimális működéséhez és a játékok, illetve alkalmazások tökéletes futtatásához érdemes kissé felülkalkulálni ezeket az értékeket.

SZÁMOS FEJLESZTENI VALÓ AKAD MÉG A MINDENNAPI HASZNÁLATRA ELÉRHETŐ VR-ESZKÖZÖKÖN, TÖBBEK KÖZÖTT A LÁTVÁNY ÉS HANGZÁSVILÁG

az eszközök gondtalan futtatásához, azonban ha teljesen az alapoktól kell összeállítanunk egy megfelelő komputert, nagyjából 200 ezer forintos összeggel kell számolnunk. Tehát ha ezt összefésüljük az eszközök áraival, megkapjuk, hogy a Vive 400 ezer forint, míg az Oculus Rift majdnem félmillió forint körül lesz megvásárolható, és még további összegeket kell szánunk PC-nk felturbózására, hogy optimális teljesítménnyel legyen képes felépíteni körénk a fiktív valóságot.

SZOFTVERES TÁMOGATÁS

A virtuális valóság még gyerekcipőben jár, ám a hardveres komponensek már így is számos igényünket kiszolgálják, és a fejlesztők szakadatlan munkájának köszönhetően az elérhető szoftveres kínálat folyamatosan bővül. Jelenleg persze a különféle VR-filmek (vagy fotók) mellett csupán néhány játék szerepel a listákon, ám nem kizárólag a gamerközösség igényeit igyekeznek kielégíteni az eszközökre tartalmat gyártó fejlesztők. Tény, hogy a legtöbb futtatható alkalmazásért fizetnünk kell, és a szoftverek jelentős százalékának ár-érték aránya csalódást okozhat. Persze az alapcsomagokban mindegyik modell mellé kapunk néhány ingyenes tartalmat, és a PlayStation Store is egyre dinamikusabban fejlődik, a Steam pedig már külön szekciót kapott a Vive és a Rift képességeit kiaknázó programok és játékok, de jelentős tartalomnyiségre majd csak azt követően számíthatunk, hogy a független fejlesztők is aktívan bekapcsolódnak a VR-fejlesztésbe.

ÖSSZEGRZÉS

Mivel mindhárom szemüveg egészen más élményt kínál, nehéz győztest hirdetni közülük. A PS VR mellett szól kialakítása és kedvező ára, sőt a VR-piac kiszélesítésében is jelentős szerepet játszhat ez a modell, azonban a PS-kontrollerek folyamatos újrakalibrálása és a kissé gyenge látvány az avatottabb szeműeket nem fogja túlzottan ámulatba ejteni. A platformra hamarosan tömegével érkező VR-játékok erősen a Sony eszköze felé billenthetik a gamerközösség mérlegét, ezért könnyedén bezsákolta a GameStar ajánlata díjat. Ha valamivel komolyabb eszközökre vágyunk, és nem kizárólag játékokra szeretnénk bevetni a megvásárolt VR-headsetet, hanem esetleg fejlesztésre vagy digitális alkotásra is használnánk, a HTC Vive mellett kell letennünk a voksunkat, mert remek kontrollereinek köszönhetően modellezésre, térbeli rajzolásra és még számos feladatra bevethetjük az eszköz képességeit. Azonban amint megjelenik az Oculus Rifthez a hivatalos, kezünk mozgását is elemezni képes vezérlő, előfordulhat, hogy a PC-s VR-eszközök mérlege felborul. Aki csak teheti, ragadja meg Morpheus piros piruláját, és lépjen be az új valóságba. Az olcsó cardboardokhoz képest sokkal többet kínál mindhárom modell, és bár a technológia rohamos fejlődését látva szinte biztos, hogy néhány éven belül mosolyogva tekintünk majd vissza a VR első hírhozóira, ma még olyan élményt kínálnak, amit kortól és nemtől függetlenül mindenkinek csak ajánlani tudunk.



Sony PlayStation VR: megfizethető árának köszönhetően jelentős szerepe lehet a virtuális valóság széles körű elterjedésében

Hűsítő fuvallatok Trust GXT 278

HIÁBA JÖTT MEG A HIDEG, TÉLEN IS ODA KELL FIGYELNI A GAMERLAPTOPOK HŰTÉSÉRE, MIVEL CSÚNYA MEGLEPETÉS ÉRNET MINKET EGY-EGY HOSSZABB MECCS KÖZBEN, HA NEM MEGFELELŐ A HŐELVEZETÉS. A nyári nagy hőségben már teszteltük a laptop-hűtőt a szerkesztőségben, és alapvetően kedveltük a Trust megoldását. A téli időszakra egy teljesen új kiadást kaptunk, ebben már négy 12 centis ventilátor forgatja a levegőt. Hatékonysága ennek is korrekt: Alienware tesztgépünk brutális hűtői csak jóval később kapcsolnak be, és akkor sem futottak teljes sebességgel. Ennek viszont az az ára, hogy menet közben folyamatosan alapzaj hallatszik; a négy venti folyamatosan hűt, az meg ugye nem megy némán. Két kapcsoló segítségével szabályozhatjuk a ventilátorok fordulatszámát, sőt teljesen ki is kapcsolhatjuk őket, ha olyan munkát végzünk, amihez nincs szükségünk hűtésre. Maga az alap egy masszív darab, és három állásban állíthatjuk a magasságot, ez tökéletes a kényelmes gépeléshez. A pad elején van két kihajtható

pöccök, ez akadályozza meg, hogy a laptop lecsússzon a műanyaghálos felületről. Egy rövid, fekete-piros színben pompázó, hálós USB-kábelt is találunk a dobozban, ezzel csatlakoztathatjuk a hűtőt a laptopunkhoz. Sajnos az előző szériával ellentétben a csatlakozót nem úgy tervezték meg, hogy a végébe belemenjen még egy USB, ami gondot okozhat abban az esetben, ha túl sok USB-eszközt szeretnénk egyszerre használni. A padot megfordítva találunk egy helyet a kábelnek, ahová szállítás közben szépen behajtogathatjuk – kényel-

mes megoldás, garantáltan nem fogjuk elveszíteni, amennyiben használjuk ezt a lehetőséget. A gyári leírás szerint a 15-ös és a 17-es laptopokhoz is jó a GXT 278, mi egy 15,6-os Alienware gamernotebookkal próbáltuk ki, az szépen elfért a hűtőn, viszont a 17-es már kicsit lelogott róla. Ez persze nem befolyásolta a teljesítményt, hiszen a négy ventilátor szinte a teljes felületét hűtötte laptopunknak. Összességében elégedettek vagyunk vele, talán a hangja lehetne alapijáraton egy kicsit halkabb, az állandó mormogás hosszú távon zavaró.



INFO

Gyártó: Trust
Ár: 13 990 Ft
Web: cedrus.hu

Specifikáció:
4x120 mm ventilátorok;
állítható sebesség;
háromállású magasság;
USB-csatlakozó;
15 és 17 colos gépekhez is jó

Pro:
masszív darab, vörös LED-fény

Kontra:
közepes alaphang, szűkös a nagyobb laptopoknak

78

Strapabíró rendszerbarát GoodRAM Iridium Pro 240 GB SSD

TALÁLTUNK BIZONYÍTÉKOT ARRÁ, HOGY NEM FELTÉTELENT CSAK TLC-S SSD LEHET ELÉRHETŐ ÁRÚ, FEJLETT ÉS GYORS. Rengeteget köszönhetünk a TLC-technológiának – ez tette lehetővé, hogy már idén 20 ezer forintba szelídüljön a 240-256 GB-os SSD-k ára. A Triple Level Cell esetében egy-egy memóriacella három biten tárolja az adatokat, ami némileg csökkenti az írási teljesítményt és a strapabíróságot. Ugyan komoly TLC-s gondról eddig nem hallottunk, akik tartanak ettől az „olcsósító” technológiától, azoknak egy kicsit mélyebben kell a zsebükbe nyúlniuk SSD-vásárláskor. Szerencsére ez a felár teszt példányunk esetében alig pár ezer forint. Az Iridium Pro már bejáratott chipet használ. A 2,5 colos, 7 mm vastag fémháznak csupán a harmadát tölti ki a miniatűr nyálkap, amelyen a Phison S10-es vezérlőt, a 256 MB-os cache-sel ren-

delkező DRAM-ot és a Toshiba NAND flashchipet találjuk. Ez utóbbi 2D-s és MLC típusú, vagyis 2 bit/cellás szervezéssel dolgozik, így írási strapabírósága is sokkal jobb, mint a TLC-s modelleké. Az S10-es vezérlő egészen jól teljesít annak ellenére, hogy már kétéves fejlesztés: a szekvenciális sebesség rendre 500 MB/s környékén mozog, az IOPS pedig 70-80 ezer körüli. Ez utóbbi olvasásban valamivel rosszabb, mint a nagyon gyors Samsung SSD-ké, de írás-

ban jobb. Valós felhasználás során nem lesz gondunk a GoodRAM Iridium Pro SSD-vel, gyors, alig melegszik, megbízható, és kifejezetten olcsó is. Hasonló belsővel szerelt a HyperX Savage SSD, amely kicsit gyorsabb, de cserébe drágább is, ráadásul a GoodRAM-ra öt év garanciát kapunk. Mi nem is a komolyabb vezérlőprogramot, hanem a DevSLP-t hiányoltuk, amely különösen notebookokon jön kopóra a fogyasztás csökkentésekor.



INFO

Gyártó: Wilk Elektronik SA.
Ár: 23 900 Ft
Web: goodram.com

Specifikáció:
Phison S10 vezérlő, 256 MB cache; Toshiba 2D NAND, 2 bit MLC (19 nm) NAND flashchipek; SATA6G-kapcsolat, 7 mm vastagság; AES-256 belső titkosítás; 22351 GB használható; 508,8/4838 MB/s szekvenciális olvasás/írás; 990 pont AS SSD; 71423/79357 IOPS, 4937 pont PCMark8; 2,3/4,3 W maximális olvasási/írás fogyasztás; 50 g, 5 év garancia

Pro:
gyors, megbízható, alig melegszik, 5 év garancia

Kontra:
az IOPS lehetne jobb, nincs DevSLP, a TLC olcsóbb

83

Kezedbe simuló batarang

Speedlink Strike NX

PC-HEZ ALAPVETŐEN AZ EGÉR ÉS A BILLENTYŰZET AZ ÁLTALÁNOSAN ELFOGADOTT IRÁNYÍTÓESZKÖZÖK.

Vannak azonban játékok, amelyekhez jó, ha kéznél van egy olyan kontrolller, mint a Speedlink Strike NX vezérlője. A joystick normál USB-n keresztül kapcsolódik a számítógéphez, és nem igényel driver-telepítést, beállításokat, segédprogramokat, a Windows 10 azonnal felismeri. Három játékkal is kipróbáltuk (*Mortal Kombat XL, The Division, Dark Souls III*), és mindhárommal hibátlanul, azonnal működött, még a menükben sem kellett hozzá beállítani semmit. A *Dark Souls III* kifejezetten jobb volt kontrolllerrel, mondom ezt úgy, hogy eredetileg egérrel és billentyűzettel játszottam végig. Sok halált úszott volna meg a karakterem, ha kontrolllerrel kezdem a végjátást. A kiostás szinte teljes egészében megegyezik a PlayStation kontrollerekével, akinek viszont nagy keze és ujjai vannak, bajba kerülhet vele az egymás mellett lévő analóg karok miatt. A furcsa alakú kontrolller

szépen belesimul a kezünkbe, de azért látszik, hogy a belépőkategória tagja, hiszen a sima műanyag nem kapott semmiféle gumiborítást, így hosszas használat alatt csúszkált a kezünkben. A két analóg kar meglehetősen precíz, és a többi gomb elhelyezkedésére sem lehet egy rossz szavunk sem. A két ravasz azonban elég furcsán működik: nem lehet teljesen ütközésig húzni őket, az Xbox és a PlayStation

kontrollereken ezt jobban megoldották. A minden játék által használt Microsoft-szabványokkal, az Xinput és DirectInput API-kkal kompatibilis a Strike NX, de elméletileg a régebbi játékokkal is gond nélkül működik. A markolatokba beépített motorok játék közben rezegnek – van, aki szereti ezt, de a többség nem bírja, ha egy ilyen extra visszajelzés elvonja a figyelmét a játékról.



INFO

Gyártó: Speedlink
Ár: 12 399 Ft
Web: speedlink.com

Specifikáció:
1,8 m USB-kábel;
2 analóg kar;
2 analóg ravasz;
10 digitális gomb;
digitális D-pad;
realisztikus vibrálás;
Xinput- és DirectInput-kompatibilitás

Pro:
precíz analóg karok,
Plug and Play, jó ár-érték arány

Kontra:
csúszós markolat,
furcsa ravaszmegoldás

73

Özvegygyártó botkormány

Speedlink Black Widow

HOSSZÚ ÉVEK ÓTA EGEREKET, BILLENTYŰZETEKET ÉS GAMERFEJHALLGATÓKAT

AJÁNLUNK A GAMESTAR ÉVES ELŐFIZETŐI AKCIÓJÁBAN PRÉMIUM CSOMAGJAINK MELLÉ. Idén bővítettük repertoárunkat, így került be az ajánlatok közé a Speedlink Black Widow botkormány. Az imponáns méretű doboz egy meglehetősen robusztus szerkezetet rejt, a Black Widow botkormányt, amelynek talapzatába még egy valóság-hűen működő gázkart is beépítettek. A kontrolller még második ránézésre sem valami szép látvány, de azért érdemes közelebbről is megismerkedni vele. Az éles teszteléshez a *Star Wars Battlefront*ot használtuk, kipróbáltuk, milyen érzés légsiklókat irányítani az Endor holdjának óriásfái között, mennyire nehéz szigonykötéssel körbetekerni a behemót lépegetők lábait, és X-wing vadászgépet vezetni a Koldus-kanyonban. Rövid gyakorlás után egészen jó eredményeket értünk el a botkormánnyal, a lépegetőket ezzel a szerkezettel kimondottan élvezetes volt

kibillenteni az egyensúlyukból, egérrel és billentyűzettel messze nem voltunk ennyire hatékonyak. A TIE vadászok elleni légi harc felülmúlta várakozásunkat, szinte az összes fontos funkciót elértük a botkormánnyon, pedig csak nyolc gomb és egy négyállású kapcsoló található rajta. A markolatok gumirozott műanyagból készültek, ennek köszönhetően hosszabb csaták közben nem csúszkált rajta a kezünk, miközben a fogás kimondottan kényelmes, köszönhetően a tenyér- és a hüvelykujj-támaszoknak. Kifejezetten kényelmes és hasznos funkció a gázkarra helyezett oldalkormány, amely nagyon jól működött, amikor finomhangolni kellett a célzásunkat. A telepítés végtelenül

egyszerű: a botkormányt USB-n keresztül csatlakoztathatjuk a számítógéphez, Windows 10-es operációs rendszerünk szó nélkül felismeri az eszközt, és telepíti hozzá a drivereket. Aki olcsó és hatékony, belépőszintű botkormányt szeretne árkdád szimulátorokhoz, annak jó választás lehet a Black Widow, de komolyabb szimulátorokhoz ez azért kevés, a műértőknek ennél sokkal szélesebbre kell nyitniuk pénztárcájukat.



INFO

Gyártó: Speedlink
Ár: 18 999 Ft
Web: speedlink.com

Specifikáció:
2 méteres USB-kábel;
8 gomb;
gázkar;
négyállású hat-switch;
oldalkormány a gázkaron;
tapadókorongok;
gumirozott markolatok;
vibráló markolat

Pro:
kényelmes, pontos,
könnyű

Kontra:
első látásra ijesztő,
nem tekerhető a
botkormány, nem igazi
Force Feedback

78

Kormányközeli pillanatok

Speedlink Drift O.Z. Racing

A UTÓVERSENY KORMÁNY NÉLKÜL OLYAN, MINT A DALLAS BOBBY NÉLKÜL; EL LEHET KÖRÖZNI EGY IDEIG ÚGY IS, DE AZTÁN KÉNYTELENEK LESZÜNK BELÁTNI, HOGY NEM AZ IGAZI A MULTSÁG.

A Speedlink Drift O.Z. Racing kormányja robusztus darab, ennek ellenére nem igazán nehéz. Ez lehet az oka annak, hogy csavaros rögzítők helyett tapadókorongokkal stabilizáljuk az asztalon. Nálunk ez nem okozott gondot, de azért van rá esély, hogy egy vérmesebb sofőr egy erőteljes rendőrkanyarnál letépi a kormányt az asztalról. Kifejezetten jól néz ki, a gumírozott narancssárga felület jó tapadású, kényelmesen meg lehetett markolni a kormányt, nem csúszkált a kezünkben. 12 gomb és egy négyállású D-pad gondoskodik arról, hogy az összes funkciót gyorsan elérhessük. A kormányt kétméteres USB-kábellel tudjuk rákötni a PC-re. Windows 10-es rendszerünk gyorsan és hiba nélkül felismerte, ezt

azért 2016 végén el is várjuk. A pedálok kicsivel több mint másfél méteres kábellel csatlakoznak a kormány hátsó részébe, értelemeszerűen ezeket bármikor lecsatlakoztathatjuk, és használhatjuk a kormányon lévő gombokat a gyorsításhoz és a fékezéshez. A pedálok kialakítása közepes, jobban örültünk volna, ha a fék egy kicsit keményebb, és a gázdagoló puhább járású. A kézi váltó egészen precíz, cserébe viszont nem túl nagy darab. A kormányt 180 fokban lehet elfordítani, és a beépített motoroknak köszönhetően korrekt vibráló hatást kapunk vezetési

közben, a vibrálás intenzitását és a kormány érzékenységét tetszés szerint állíthatjuk. PC-hez és PS3-as konzolhoz is használhatjuk, bár ez utóbbi mostanában már nincs annyira a középpontban. Tesztelés közben semmiféle problémába nem ütköztünk bele, kiváló köröket futtattunk a Drift O.Z. kormánnyal, bár az igaz, hogy elég sokat kell vele gyakorolni, amíg ráérzünk. Huzamosabb használat után viszont már kínszenvedés visszatérni a controllerhez vagy a billentyűzethez, aki egyszer hozzászokott a kormányhoz, az foggal-körömmel ragaszkodni fog hozzá.



INFO

Gyártó: Speedlink
Ár: 21 499 Ft
Web: speedlink.com

Specifikáció:
kétméteres USB-kábel;
robusztus felépítés;
csúszásgátló a kormányon;
180 fokos elfordulás;
digitális és analóg mód;
fék és gázpedál;
botváltó

Pro:
masszív darab, pofás kinézet, precíz irányítás

Kontra:
tapadókorongos rögzítés, pedálok keménysége

75

Alkalmazkodó hátastárs

Case Logic Larimer

KESKENY ÉS VISZONYLAG LAPOS HÁTIZSÁK A CASE LOGIC LARIMER.

A hagyományos, cipzáras felsőrész helyett betekerős (rolltop) típusú, ami már önmagában egyedi látványt kölcsönöz neki. Az alsó rész ügyes színválasztásának eredményeként nem is tűnik olyan mélynek a táska, azonban belül bőségesen jut hely mindennek. A felsőrészt kinyitva máris hozzáférünk egy cipzáras zsebhez, amelyben egy e-könyv-olvasó vagy tablet kényelmesen és biztonságosan elfér. Az egyre-keszes belső kialakítás ne riasszon el senkit, a normál, illetve cipzárral zárható zsebeknek köszönhetően rendet tarthatunk odabent. A 14 colos méretű notebookot védett, vastagon párnázott rekesz várja.

A rolltop kialakítás lényege, hogy akkor se hagyjon minket cserben hátizsánkunk, ha útközben egyre több dolgot kell belezsúfolnunk, éppen ezért az összecsvarható felsőrészt külön rögzítőszíj

fogja le. Ennek hossza állítható, így a táskát mindvégig zárva tarthatjuk, miközben mérete éppen csak akkora, amekkorára szükségünk van. Nekünk sikerült könnyedén elsüllyesztenünk benne egy vékony, 15 colos notebookot is, illetve a 10 colos tablet kényelmesen elfért az első zsebben, miközben nem kellett extra nagyra állítanunk a felsőrészt.

A kényelemről sem feledkeztek meg a tervezők, a pántok és a hátsó rész párnázottak. A strapabíró anyag némileg vízlepergető, de azért nem vízálló, és esőzsákokat sem kapunk. A színválasztással nem akadt problémánk, izléses táska a Larimer Rolltop, ahogy a strapabíroság sem kérdéses. Hiába azonban a keskeny kivitel, egy külső kulcs-tartó vagy nyitott, hálós oldalzseb nem ártott volna.



INFO

Forgalmazó:
Case Trade Kft.
Ár: 16 990 Ft
Web: caselogic.com

Specifikáció:
rolltop kivitel;
600D poliészter anyag;
notebookzseb max. 15"-os ultrabook-PC-hez; külön zseb 10,1"-os tabletméretig;
belső cipzáras rekesz; párnázott hátlap és pántok; vízlepergető külső borítás;
469,9×259×221 mm külső méret; 0,55 kg

Pro:
jó dizájn, kényelmes, notebook- és tabletrekesz, változtatható méret

Kontra:
egyrekeszes, nincs külső kulcstartó vagy zseb, sem esőzsák

81

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BILLENTYŰZET

Razer Blackwidow Ultimate Stealth



Gyártó: Razer
Ár: 33 100 Ft
Web: razerzone.com

Ha valaki, hát a Razer jól tudja, milyen egy igazi gamerperiféria, és ez látszik a legújabb Blackwidow tasztatúráján. A speciális, egyedi fejlesztésű mechanikus kapcsolók nagyon gyorsak, és taktilis tulajdonságaik is szuperek, az időtálló-ságot pedig jól mutatja, hogy a gyártó a szokásos 50 millió helyett 80 millió leütést garatál. Természetesen a makrózhatóság és a zöld, gombenkénti világítás sem maradt le, kapunk egy jól használható szoftvert, gaming-üzemmódot, audiocsatlakozókat és USB-portot. Mindezért nem is kell olyan híhetetlenül sokat fizetnünk, cserébe sok évre letudtuk a billentyűzet kérdését.

NOTEBOOK

Lenovo Ideapad Y700



Gyártó: Lenovo
Ár: 255 900 Ft
Web: lenovo.hu

Ha minél olcsóbb gamernotebookot keresünk, amely prémium külsejű, masszív, és a játékok is szépen elfutnak rajta, az Y700-at nézzük meg közelebbről. Az igazán barátságos árazás ellenére kellően erős, négymagos Core i5-6300HQ CPU, 8 GB RAM és egy GeForce GTX 960M GPU dolgozik benne. Ez utóbbi nem a jéghegy csúcsa, az FHD-panelhez is sokszor csak közepes részletesség mellett lesz elég gyors, ráadásul az 1 TB-os HDD sem a legacélosabb, de ezek még nem annyira fájdalmas kompromisszumok. Az Y700 kifejezetten szép, jól szól, és szerethető, ennyiert pedig különösen jó vétel.

PC-HÁZ

NZXT S340 Elite



Gyártó: NZXT
Ár: 31 900 Ft
Web: nzxt.com

Hosszú ideje az egyik kedvenc számítógépházunk az S340-es modell, amely az elsők között tette barátságossá az ODDless kialakítást. Az S340 a teljes ATX méret ellenére kompakt, szerelhetősége pedig kiváló. Az Elite modellel a gyártó tovább csiszolta a tökéletességet, és a jelen kor igényeire szabta a ház szolgáltatásait. Az előlapi csatlakozókhoz HDMI- és még több USB-port került, hogy a VR-sisak csatlakoztatása egyszerűbb legyen, az oldalsó borítás pedig teljes méretű edzett üveg. A házba nagyon erős, igazi VR-konfigot is szerelhetünk, mert akár 280 mm-es radiátorral támogatott vízűtés is elfér az S340 Elite-ben.

KÜLSŐ, 2,5 COLOS HDD-K



1 HGST Touro S 1TB 7200 rpm
32 300 Ft
touropro.com

2 Lacie Porsche Design P9220 1 TB
31 400 Ft
lacie.com

3 WD My Passport Ultra 1TB
22 000 Ft
wdc.com

4 Adata Durable HD710 1 TB
21 500 Ft
adata.com.tw

5 Toshiba Canvio Basics 1 TB
21 300 Ft
toshibastorage.com

ELÉRHETŐ ÁRÚ 4K-MONITOROK



1 Acer H277HK
180 000 Ft
acer.hu

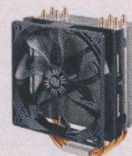
2 LG 27UD68
150 000 Ft
lg.hu

3 Samsung U28E590D
110 000 Ft
samsung.hu

4 Philips BDM4350UC
210 000 Ft
philips.hu

5 Dell S2817Q
163 000 Ft
dell.hu

OLCSÓ, MULTI-FOGLALATOS CPU-HŰTŐK



1 Cooler Master Hyper 212 Evo
9400 Ft
coolermaster.com

2 Arctic Freezer 13
7100 Ft
arctic.ac

3 Akasa AK-968
8200 Ft
akasa.com.tw

4 Alpenföhn Sella
6500 Ft
alpenfoehn.de

5 Deepcool IceEdge Mini FS
3400 Ft
deepcoolglobal.com

ANDROID TABLETEK 60 EZER FT ALATT



1 Alcatel One Touch Pixi 3
32 000 Ft
alcatel.hu

2 Lenovo Yoga Tab 3
48 000 Ft
lenovo.hu

3 Asus ZenPad 8
56 800 Ft
asus.hu

4 Huawei MediaPad T1
31 900 Ft
huawei.hu

5 Samsung Galaxy Tab E 9.6
49 900 Ft
samsung.hu



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Pentium G3260	16 800 Ft
Processzorhűtő	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap	ASRock B85M Pro3	15 600 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1866 Kit	17 900 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon RX 460 2 GB	34 990 Ft
SSD	-	x
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	14 400 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Raijintek Arcadia	10 800 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	12 800 Ft
ÖSSZESEN		125 090 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i3-6100	32 300 Ft
Processzorhűtő	Arctic Alpine 11 Pro rev.2	3 100 Ft
Alaplap	Asus B150M-A/M.2	24 400 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 Kit	18 100 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon RX 470 4 GB	64 400 Ft
SSD	Kingston SSDNow UV400 240 GB	21 700 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	15 800 Ft
ÖSSZESEN		196 300 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i5-6600K	72 400 Ft
Processzorhűtő	SCYTHE Mugen 4	14 900 Ft
Alaplap	Gigabyte Z170X-Ultra Gaming	49 100 Ft
Memória	Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB Kit	32 900 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 1070 G1 Gaming	142 000 Ft
SSD	Samsung 850 EVO 500 GB	50 100 Ft
Merevlemez	WD Red 3 TB	32 800 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Corsair Carbide Spec-03	19 800 Ft
Tápegység	Corsair Builder CX600 v2	23 600 Ft
ÖSSZESEN		437 600 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1150/1151

Intel Core i7-6700K (LGA1151)	105 900 Ft
Intel Core i5-6600K (LGA1151)	72 400 Ft
Intel Core i5-4690 (LGA1150)	68 300 Ft
Intel Core i3-6320 (LGA1151)	46 100 Ft
Intel Core i3-6100 (LGA1151)	32 300 Ft
Intel Pentium G3260 (LGA1150)	16 800 Ft

AMD

AM3+

AMD FX-8370E	46 300 Ft
AMD FX-8300	32 400 Ft
AMD FX-8320E	38 500 Ft
AMD FX-4300	16 600 Ft

FM2+

AMD A10-7850K	29 600 Ft
AMD A10-7700K	26 200 Ft
AMD X4 860K	20 800 Ft
AMD A4-7300	11 500 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z170X-Ultra Gaming	49 100 Ft
Asus B150M-A/M.2	24 400 Ft
ASRock Z97 Anniversary	22 700 Ft

AMD AM3+

Asus Sabertooth 990FX R2.0	51 900 Ft
Gigabyte 990XA-UD3 R5	35 900 Ft
ASRock 970M Pro3	18 400 Ft

AMD FM2+

Asus A88X-Pro	31 900 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3HP	19 600 Ft
ASRock FM2A88M-HD+ R3.0	15 500 Ft

Különösen ajánlott

Nem voltunk elragadtatva a legkisebb, Polaris-alapú Radeontól bemutatása napján, azóta azonban jelentősen csökkent a kártya ára, és ahogy a mondás is tartja: „Nincs rossz VGA, csak rossz árazás.” Az RX 460 Polaris 11-es GPU-ja a kiberatlétákat, a MOBA-játékosokat célozza meg, ezeket a játékokat garantáltan 60 fps-sel fogja futtatni akár full HD felbontásban is. A legújabb AAA címekkel már más a helyzet, velük hamar szűkösre válik a mindössze 2 GB fedélzeti memória, és a shaderből sincsen túl sok. Ennek ellenére a fejlett kártya HD-ben maximális, FHD-ben közepes részletesség mellett szépen hozza a 30 fps feletti átlagtempót. Witcher III, GTA V és akár Deus Ex: Mankind Divided alatt is. A kártya fogyasztása miatt sem kell túlzottan aggódnunk, a kisméretű VGA csendes, nem melegszik túlságosan, és megnyugtatóan keveset fogyaszt, amihez barátságos, 35 ezer forint körüli ár tartozik. Mindent összevetve jelenleg az RX 460 2 GB az ideális beugrókártya a gamervilágba, ezt a címet csak a GTX 1050 veheti el tőle, ha egyszer végre az eredetileg bejelentett 110 dolláros áron lehet majd kapni hazánkban is.

INFO

Gyártó: Sapphire
Ár: 34 990 Ft
Web: sapphiretech.com

Specifikációk:

AMD, Baffin, 14 nm GPU
 Polaris 11 architektúra, GCN 1.3
 3 milliárd tranzisztor
 2 GB GDDR5, 128 bit VRAM
 896/56/16 darab shader/textúrázó/RoP
 1090-1210/7000 MHz GPU/
 VRAM-órajelek
 nincs tápcsatlakozó
 21,6 cm hosszúság
 Eyefinity, HDMI 2.0b, DP1.4,
 FreeSync, TrueAudio Next

Pro: HD/FHD-hez elegendő teljesítmény, halk, keveset fogyaszt, olcsó

Kontra: a 2 GB VRAM kevés, FHD HQ-hoz gyenge

Sapphire
 Radeon
 RX 460 2 GB



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játékpszichológia

Gamer leszoktatótábor...
ijesztő, és lehet, hogy túlzás is

MÁR MEGINT A FÜGGŐSÉG

VALÓSZÍNŰLEG NINCS OLYAN JÁTÉKOS, AKI NE SZISSZENNE FEL, AMIKOR EGY NEM JÁTÉKOS ISMERŐSE FELTESZI A KÉRDÉST: „HA ILYEN SOKAT JÁTSZOL, FÜGGŐ VAGY?”

Hasonlóan sokaknak gombóc nőhet a torkában, vagy egy pillanat alatt feszültté válhatnak, ha egy online kérdőív jelenik meg egy gamerdoldalon vagy fórumon, és kitöltés közben egyértelművé válik: már megint minket, játékosokat akarnak függőnek beállítani. A kérdéses jelenség azonban ennél összetettebb.

VAN, VAGY NINCS?

Amikor annak idején elterveztem, hogy kutatói pályára lépek (már az egyetem első éveiben), valahogy úgy próbáltam meghatározni magam, hogy én leszek az a kutató, aki a játékokat nem a negatív oldalukról fogja megközelíteni (függőség, sztereotípiák, agresszió), hanem azt szeretném vizsgálni, hogy milyen jótékony hatásai vannak az egyén és környezete életére. Az éremnek mindig két oldala van, de úgy tűnik, hogy a közgondolkodásban a mai napig az a hiedelem él, hogy aki játszik, az csak problémás ember lehet.

KI VAGYOK?

A nevem Bányai Fanni. Pszichológus és jelenleg az ELTE Pszichológia Doktori Iskolájának PhD-hallgatója vagyok. Kutatási területem az egészséges és problémás videojátékhasználat feltárása, illetve a videojátékokkal kapcsolatos sztereotípiák ledöntése. Ezenkívül a Pixelben Lélek blog szerzőjeként saját videojátékos kutatásaimról és kedvenc játékaimról írok pszichológiai megközelítésből.

Minél többet foglalkoztam a játékok pozitív hatásaival (kommunikációs készségek fejlesztése, önbizalom, kreativitás, csapatjátékos skillek), annál inkább az a kép kristályosodott ki előttem, hogy a nemzetközileg elismert kutatócsoportok sem tudják eldönteni, hogy magára a jelenségre milyen szemmel tekintsenek. Ennek hátterében állhat az is, hogy a problémás játékhasználatnak még a története is nehezen követhető.

Miért nem függőségnek nevezem innentől kezdve ezt a jelenséget? Azért, mert a mai napig vitatott, hogy önmagában létezik-e olyan diagnosztizálható „betegség”, hogy videojáték-függőség. Az is kérdés, hogy vajon maga a játék okozhat-e ilyen problémát, vagy inkább csak egy eszköz, amelyen keresztül a játékos valódi problémái megnyilvánulnak. Feltételezhetően nem a játék az, ami függőséget okoz, hanem az egyén életének más aspektusai.

A másik, szintén komoly dilemma a kutatások tervezésénél, hogy egyes kutatócsoportok különbséget tesznek az online és offline játékok között, és azt hangsúlyozzák, hogy az online játékok komolyabb problémát okozhatnak, az offline játékokkal viszont lényegesen kevesebbet foglalkoznak. Ezzel szemben más kutatócsoportok nem tesznek különbséget, és egy jelenségként kezelik a videojáték-használatot.

A HŐSKORTÓL NAPJAINKIG

Az egyik legkomolyabb nehézséget az jelenti, hogy a problémás videojáték-használat definíciójának alapja is meglehetősen ingoványos talajon nyugszik. A két legismertebb kiindulási pont közül az első a szerencsejátékosok függőségét vizsgálja (itt elsősorban *Mark D. Griffiths* és munkatársait kell megemlítenünk), míg a második a problémás játékhasználat internetfüggőséggel való kapcsolatát (a szakterület fő képviselője *Kimberly Young* és kutatócsoportja). Griffiths és munkatársai az „online játékkülfüggőséget” a videojáték-függőség egyik válfajának tekintik, amely a szerencsejáték-függőség egy verziójaként értelmezhető, így ahhoz hasonló módon kategorizálják hat feltétel mentén (Griffiths kutatócsoportja ugyanakkor az egyéb, problémássá váló tevékenységeket, függőségeket is e hat univerzális kritérium alapján próbálja értelmezni):

- 1. szalientia:** a videojáték válik a legfontosabb tevékenységgé a személy életében – mind gondolati, mind viselkedési szinten;
- 2. hangulatszabályozás:** megjelenik a videojáték-használat mint megküzdési stratégia; a játékos eltávolodik a valóságtól és a való élet kellemetlen problémáitól, a virtuális világban keres kellemes élményeket, amelyek javítják a hangulatát;



Elmerülni a játékvilágban nem feltétlenül rossz dolog



Van, akinek a játék a munkája, ezért játszik sokat



HA TE MONDOD

Miyamoto Sigeru videojáték-tervező, Nintendo EAD: „A videojátékok ártanak? Ugyanezt mondták annak idején a rock'n'roll-ról is.”

- 3. tolerancia:** ez a komponens arra mutat rá, hogy a személynek egyre több időt kell eltöltenie a játékban a kívánt pozitív élmény átéléséért;
- 4. megvonási tünetek:** kellemetlen testi és lelki tünetek (pl. feszültség, ingerlékenység, szomorúság, negatív hangulat és gondolatok), amelyek

- lyek a játék abbahagyása vagy a játékidő csökkentése következtében jelennek meg;
- 5. konfliktus:** ez személyek közti és egyen belül feszültség formájában is megjelenhet;
- 6. relapszus:** amikor a játékos abbahagyta a játékot, leszokott róla, de visszaesik.

Ezzel párhuzamosan Young és munkatársai, akik már a 90-es évek óta foglalkoznak az internetalapú tevékenységek problémás használatával, amellyel érvelnek, hogy az online játék a problémás internethasználat egyik fajtájaként fogható fel. Így a problémás játékhasználatot is egyazon kritériumrendszer alapján próbálják értékelni az internetfüggőséggel. Ezeket a kritériumokat a DSM (A mentális zavarok diagnosztikus kézikönyve – Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) írja le. Ilyenek például, hogy a játékos elveszíti a kontrollt a használat felett, képtelen csökkenteni a játékmennyiséget, egyre jobban elmerül a játékban, és ennek köszönhetően problémák generálódnak az életében. Máig is vita tárgya, hogy a problémás videojáték-használat vagy a problémás internethasználat oldaláról kell-e a kérdést megközelíteni. A legújabb kutatások azonban a két nézőpont öt-

TUDDAD-E?

A közhiedelemmel ellentétben nem a játékidő áll a legszorosabb kapcsolatban a problémás játékhasználattal. Erre már számos kutatás rácafélt, köztük Király és munkatársai is, akik azt találták vizsgálataikban, hogy a problémás játékhasználat a menekülési motivációval, illetve a problémás játékos pszichés tényezőivel (pl. alacsonyabb önértékelés, nem megfelelő társas készségek, pszichopatológiai tünetek) függhet szorosabban össze. A játékidő esetén nem az órában megadott mennyiség, hanem a minőség a meghatározó, hiszen vannak, akik munkájukból adódóan (streamerek, tesztelők, e-sportolók) akár napi nyolc óránál is többet játszanak. Ameddig játékosként képesek vagyunk integrálni a játékra szánt időt a napi tevékenységeinkbe úgy, hogy az nem gátol minket más feladatok elvégzésében, addig nem a játékidő mennyisége a probléma forrása.



Mielőtt elítélnéd, ismerd meg, milyen játszani

vözésével próbálják értelmezni a jelenséget. Ezek alapján az eszköz (videojáték) és a csatorna (online környezet) együtt adhatnak magyarázatot a problémás használatra. Jelenleg a témával Prof. Dr. Demetrovics Zsolt vezetésével magyar kutatócsoport is foglalkozik az ELTE Pszichológiai Intézetében. Ők ugyancsak ezt az integratív megközelítést tartják leginkább elfogadható értelmezésnek, amelynek része az is, hogy a problémás videojáték-használatot viselkedési addikcióként próbálják megmagyarázni. Viselkedési addikció alatt olyan speciális mentális vagy viselkedési zavart értünk, amelynek során az addikciót nem valamilyen kémiai szer (pl. drogok), hanem viselkedés váltja ki, amely sokszor az ember életének normális, mindennapi tevékenységei közé sorolható. Akkor válik valaki függővé, ha a viselkedés uralni kezdi az életét, károsítja saját, illetve környezte testi-lelki állapotát. Az élet egyéb területei elveszítik jelentőségüket, ezzel párhuzamosan a függőséget kiváltó tevékenység túlzóvá válik, de már nem szerez az egyén számára örömet. A problémás játék mint viselkedési addikció jelenleg valóban az egyik legelterjedtebb értelmezési keret, ugyanakkor több kutató is azt gondolja, hogy a problémás játékosok a tevé-

kenységet egyfajta maladaptív (hibás, a helyes alkalmazkodást gátló) megküzdési stratégiaként használják. Ennek a megközelítésnek Daniel Kardefelt-Winther és kutatócsapata legfontosabb képviselője, akik szerint a problémás használók a játékot a való életbeli problémáik elől való menekülésre használják. Ráadásul a játékvilágba menekülés mint motiváció eltérő lehet attól függően, hogy a személy mennyire elégedett az életével. Vagyis nem minden, magas menekülési motivációjú gamer problémás játékos is egyben. Ez függhet a személy megélt stressz-szintjétől, az önértékelésétől, a való életbeli problémáinak súlyosságától és mértékétől. Amennyiben játékosként érdekel ez a tudományos diskurzus, nem árt, ha tudod, hogy a témában közös kutatást indított a GameStar és az ELTE Pszichológiai Intézetének videojátékokkal foglalkozó kutatócsoportja. Célunk az, hogy kicsit közelebb kerüljünk a megoldáshoz, rávilágítsunk arra, hogy ha valaki videojátékokkal játszik, az nem elítélendő, de komoly dilemmákat vet fel a tudomány világában, amelyekre mi, gamerek a kutatókkal karöltve talán magyarázatot tudunk adni. A részleteket a gamestar.hu/extralife/gamer-kutatas-kerdoiv-220513.html oldalon találod.

Fanni

FELHASZNÁLT FORRÁSOK

Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37, 355–372. doi: 10.1080/01926180902942191
Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., ... & King, D. L. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet Gaming Disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014) [forthcoming]. *Addiction*, 111(1), 167–175.
Kardefelt-Winther, D. (2014). The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior*, 38, 68–74.



Zombik és szakértők

ÍGY MOZDULTAK A GAMEREK A PLAYIT-EN



TÚL VAGYUNK AZ EDDIGI LEGNAGYOBB PLAYIT-EN. NOVEMBER 16-ÁN A HUNG-EXO TERÜLETÉN TÖBB MINT 25 EZER EMBER TÖLTÖTT EL EGY NAPOT A JÁTÉKVILÁG (ÉS MÉG ANNYI MINDEN MÁS) BŰVÖLETÉBEN. És persze a Chio Mozdulj Gamer mozgalom is jelen volt, szintén minden eddiginél nagyobb és színesebb kínálattal. Nehéz szavakkal visszaadni (talán a képek segítenek valamennyit, a Mozdulj Gamer Facebook-oldalán még többet talátlak belőlük), hogy mennyi érdekesség jutott a rendezvény-

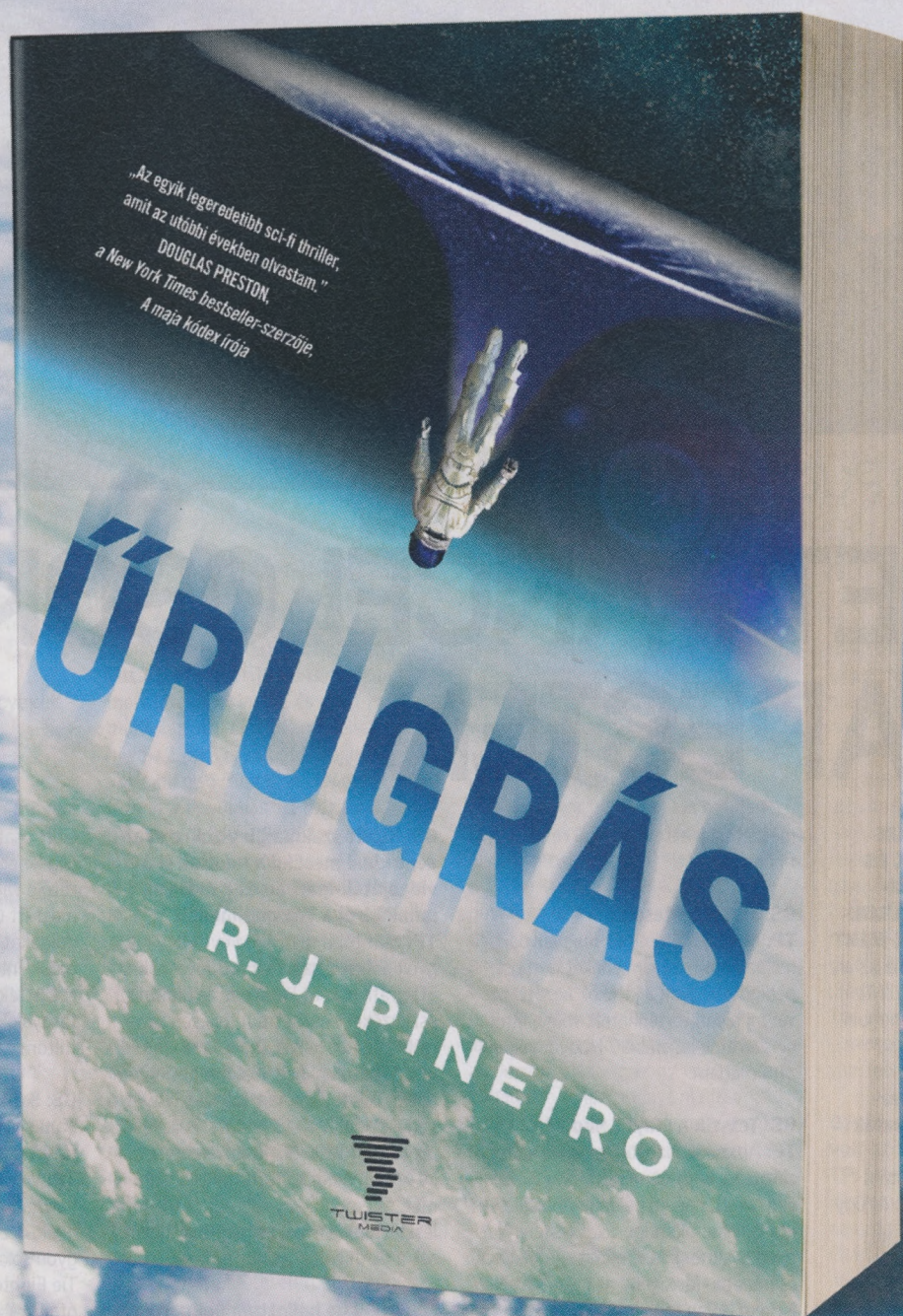
re. Kezdjük a legjobbal: megint volt Zombie Run, ami még mindig az egyik legkirályabb módja annak, hogy az ember úgy mozgassa meg magát, hogy egy pillanatig sem merül fel benne a sportolás gondolata. Egyszerűen csak fut az életéért. Oké, erős szavak, de ha egyszer kipróbálsz, akkor érteni fogod; nem látott még senki unottan sétálgató embert Zombie Run közben. Főleg most, hogy két ismert színész, Nyári Dia és Józán László is beugrott az élőhalottak közé, hogy ránk hozzák a frászt. Persze nem csak a posztapokaliptikus átokfutás várt ránk a rendezvényen, volt

még laser tag, darts, teqball, deszkás félcső, jégheki, falmászás, virtuális kajak-kenu, csocsóasztal, ping-pong, pankráció... szóval tényleg senki nem mondhatja, hogy csak a monitort bámultuk. A GameStar számára azonban mégis a Chio Mozdulj Gamer színpad volt a legérdekesebb, néztek el nekünk az elfoglaltságot (mi szerveztük a műsort). Mazur és HP egész nap szakértőkkel és videósokkal beszélgetett számtalan érdekes témát fessegetve, ami egyaránt szólt a szülőknek és a gyerekeknek. A JátékosLét Kutatóközpont és az ELTE pszichológusait, valamint sport- és dieteti-

kus szakértőket láttunk vendégül, színpadunkon pedig megfordult Viktória, Sirius, Covery, Paplovag, Kiss Imi, a Gamegeek csapata és persze GoodLike, aki mostanában amúgy is a mozgalom egyik zászlóvivője életmódváltásával. Nagyon jól sikerültek a beszélgetések; ha nem voltak ott, utólag megnézhetitek majd YouTube-csatornánkon, érdemes. Ha pedig ott voltatok, akkor köszönjük nektek, és reméljük, hogy jól éreztétek magatokat. Egy biztos: nem állunk meg, látogassátok meg gyakran a mozduljgamer.hu weboldalt, mert hamarosan ismét találkozunk.

R. J. PINEIRO

ŰRUGRÁS



Sci-fi thriller, adrenalin löket!



A hangulat végig retek volt.



A WoT itthon is nagy népszerűségnek örvend

Interjú Tom Putzkival

NÉMET PÁNCÉLOSOK BUDAPESTEN

E ZÚTTAL SEM HAGYTUK KI A PLAYIT SHOW-T, ÉS OLYAN NAGY FEJLESZTŐK FIGYELMÉT SEM KERÜLHETI MÁR EL A RENDEZVÉNY, MINT A WARGAMING. Kihasnáltuk az alkalmat, és mikrofonvégre kaptuk Tom Putzkit, a cég kelet-európai kommunikációs vezetőjét.

GameStar: Üdvözlünk Magyarországon, Tom. Mikor érkeztek meg?

Tom Putzki: Üdv! Tegnap délután. Most járok először Budapesten és úgy általában Magyarországon.

GS: Hogy érzed magad nálunk?

TP: Fantasztikusan. Egy gyönyörű hotelben szálltunk meg, ami a Duna egyik szigetén található. Tegnap elmentem a karácsonyi vásárhoz a városközpontba, betértem egy tradicionális magyar étterembe, és ott ter-

mészetesen ettem egy tál rendkívül finom gulyást.

GS: Természetesen.

TP: Megkóstoltam pár magyar bort, hallgattam magyar zenéket is, most pedig itt vagyok a játékok között. Szóval mi olyan történhetett volna, amit ne szeretne az ember? Nagyon jól érzem magam.

GS: Tetszik a PlayIT Show?

TP: Abszolút! Nagyon tetszik a változatosság, hogy nemcsak videojátékok vannak itt, hanem például társasjátékok is, lehet ólomfigurákat festeni. Nagyon gyakran játszom társasjátékokkal, és imádom festegetni az ilyen figurákat. Nekem is van több hadseregre való.

GS: Tervezed, hogy jövőre is visszajössz?

TP: Mindenképpen. A PlayIT benne van a naptáramban.

GS: Kicsit szakmaibb vizekre evezve, tudnál mesélni a múltadról a videojáték-iparban és a mostani munkádról a Wargamingnél?

TP: Már több mint húsz éve vagyok ebben a szakmában. Jóval több. 3D-grafikusként kezdtem, és digitális eszközöket készítettem teljesen ismeretlen német gazdasági szimulátorokhoz és hasonlókhöz. Később átmentem pálya-, küldetés- majd játéktervezőnek, végül projektvezető lettem, és az első projektem 1996-97 körül jelent meg. 1997-ben megalapítottam első céget, és egy fantasy szerepjátékot fejlesztettünk, amiről esetleg már hallottál, a Gothicot.

GS: Hogy ne hallottam volna róla?

TP: Na, azok mi voltunk. Néhány másik játékot is fejlesztettünk, és tíz évvel ezelőtt megalapítottam saját tanácsadói céget, azóta konzultánsként dolgozom a játékiparban. Öt és fél évvel ez-

előtt csatlakoztam a Wargaminghez, a cég kelet-európai kommunikációs vezetője vagyok, ami azt jelenti, hogy most itt ülök, mint a Mikulás, és bölcs dolgokat mondok, vagy legalábbis próbálok, interjúkat adok, a médiával beszélgetek, de néha politikusokkal is tárgyalok, és ehhez hasonló dolgokkal töltöm az időt.

GS: Szoktál játszani a World of Tanks, Warplanes vagy Warships játékokkal?

TP: World of Warplanes-szel nem. A harmadik dimenzióhoz én túl öreg vagyok, őszintén szólva. Annak idején nagyon sokat játszottam az X-wing vs. Tie Fighterrel és hasonlókkal, de azóta inkább a két dimenzióhoz ragaszkodom. Nagyon szeretem a World of Warshipst, de az igazi szenvedélyem a World of Tanks PC-n. Személyes felhasználói fiókomban több mint 15 500 összecsapást jegyzek, és a sta-



Vízen



Levegőben



Földön



A szótárban a „fotogén” szó mellett csak ez a kép van magyarázatként.

FOLYAMATOSAN FIGYELJÜK A PIACOT VILÁGSZINTEN, HOGY HOVÁ TART AZ E-SPORT, MILYEN LÉPÉSEKET KELL TENNÜNK

tisztikáim sem rosszak. Ha meg tudom oldani, akkor naponta játszom. Továbbá a Masters of Orionban is benne van pár órára.

GS: Szoktatok belső versenyeket szervezni a Wargamingnél?

TP: Egyértelmű.

GS: Ezekben a versenyekben milyen helyezést szoktál elérni?

TP: Ha részt veszek bennük – nem túl sűrűn –, akkor a legjobb ötben benne vagyok.

GS: Az remek! Ejtsünk pár szót az e-sportról is. Milyen ez irányú terveitek vannak?

TP: Saját e-sport-ligánkkal, a wargaming.net league-gel kezdtünk még 2013-ban, és azóta, hogy úgy mondjam, szerveztünk pár versenyt. Ligánk rendszere szezonokra van osztva, utána regionális, kontinentális, majd globális döntőket tartunk. Az elmúlt három évben zsinórban Varsóban tartottuk a Grand Finals eseményt.

GS: Az egy szuper rendezvény, 2015-ben személyesen is kint voltam rajta.

TP: Én is ott voltam. Szóval folyamatosan fejlődünk az e-sport területén; komolyan beszélünk a profi játékosok-

kal is, hogy az e-sport-élményt egyre jobbá és jobbá varázsoljuk, nem állunk meg, folyamatosan tanulunk. Hogy mondjak egy példát, valószínűleg halottal a World of Tanks Blitzről, amely mobiljátékként indult, és most már egy multiplatform cím, PC-n is lehet játszani vele. Épp a múlt héten zajlott New Yorkban első Blitz e-sport-versenyünk. Ez volt a debütálás, itt teszteltük, mennyire tetszik a közönségnek és a játékosoknak. Folyamatosan figyeljük a piacot világszinten, hogy hová tart az e-sport, milyen lépéseket kell tennünk, és megállás nélkül tárgyalunk a partnerekkel, a médiával, a játékosokkal. Nagy terveink vannak.

GS: Mit gondolsz arról a lehetőségről, hogy az e-sport megjelenjen az olimpiai játékokon, vagy hogy szülessen egy önálló e-sport-olimpia más cégekkel összefogva, akár a riválisaitokkal mint a Riot vagy a Blizzard?

TP: Először is nem nevezném őket riválisoknak. Egy globális piacról beszélünk, és természetesen tudjuk, hogy vannak más cégek is, akik nagyok ezen a területen, akár azok, amelyeket említettél, vagy mások. Mi ennek nagyon örülünk, mert úgy véljük, az e-sport csodálatos dolog az egész világ számára, és mindazon cégek sikere, akik-

nek nagyszerű, e-sportra fókuszáló játékaik vannak, és investálnak az e-sportba, az egyben siker mindannyiunk számára. Tehát nem riválisokként, hanem partnerekként tekintünk rájuk, akik segítenek eljuttatni az e-sportot a világ minden pontjára.

Tetszik az olimpia ötlete, és ha a sakkot vagy a dartsot valódi sportnak tekintjük, akkor az e-sport is mindenképpen annak számít. Én nem látok olyan problémát, ami miatt ne lehetne ott az ötkarikás játékok között, elképzelhetően jó lenne. Szeretem az olimpiát és a versengést; számomra az, amit a profi játékosok csinálnak, szinte azonos a sportolók felkészülésével. Figyelnek az alvásra, a helyes táplálkozásra, mert szükségük van erre a koncentrációhoz, hogy világszinten kimagasló teljesítményt nyújtsanak. Ezért sportemberekhez méltóan élnek, dolgoznak, edzenek, versyeznek, tehát ők is sportemberek. Ez az én álláspontom.

GS: Szoktál esetleg más e-sport-játékokkal játszani a sajátjaitokon kívül?

TP: Nem szoktam, de meg kell mondanom, hogy a korom miatt. Valamivel elmúltam ötvenéves, és ha most felmennék egy publikus Counter-Strike-szerverre, amit nem teszek, eny-

nyi történe: spawnolok, kinézek az első sarkon, és kapok egy fejlődést. Hiába szeretem a lövöldözős játékokat, ez szórazható lenne számomra? Nem. Hogy teljesen őszinte legyek, az én koromban már nem tudok versenyezni a mostani 14-16 évesekkel, ez egyszerűen lehetetlen. Ezért van az, hogy imádom a saját játékokunkat, a World of Tankset, mert ott körülvesz 10-20-50 vagy akár 100 tonna acél, így ha nem viselkedem teljesen bolond módjára, akkor túlélem az első lövést. A játék időt ad nekem, hogy megtanuljam. Ha más e-sport-játékokkal nem is, de a 90-es évek vége óta játszom MMORPG-kkel, például az Ultima Online-nal. Mostanában a The Elder Scrolls Online-nal játszom, és – micsoda véletlen – tank karakterem van. (nevet)

GS: Modern játékokat nézve mi volt az idei kedvenc játékod?

TP: Mostanáig a Civilization VI. Sokat játszom a mi Master of Orionnal is, de nemrég megkaptam egy barátomtól a Civet, akinek ezúton is nagyon köszönöm, és most folyamatosan mélyebbre és mélyebbre ásom magam benne.

GS: Nagyon szépen köszönöm a lehetőséget!

TP: Nagyon szívesen!

Góczy

Extra life

» SZABAD(A)JÁTEK

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A) JÁTEK Atlas Reactor

Ha szereted a hősközpontú kompetitív játékokat, de már besokalltál a *LoL* és *DotA* klónjától, akkor az *Atlas Reactor*t imádni fogod. A játékmenet olyan, mintha az *XCOM* alkotói újra feltaláltak volna a MOBA műfajt. A meccs előtt választhatsz egyet a jelenleg játékban lévő 22 szokásos, tank/sebzésosztó/támogató típusokba tartozó karakter közül. A játék ezután bedob egy négyfős társaságba, és már indulhat is a harc. A klasszikus aréna-stratégiáktól eltérően itt nincsenek tornyok, szörnyek vagy hasonlók, itt egyszerű a feladat: le kell szednetek öt ellenfelet, mielőtt a többiek tennék meg ugyanezt. Vagy ha ez nem jön össze, akkor legalább nektek legyen több killetek a maximális hús kör alatt. Merthogy az *Atlas Reactor* egy körökre osztott MOBA. Kioszt-

hatod, hogy kire lövöd el támadóképességedet, megadhatod, hogy utána merre mozogjon a karakter (illetve, hogy milyen speciális modulatot – pl. teleportálás – használjon), lezárod a köröd, és megvárod, amíg mindenki megteszi ugyanezt. Miután mind a nyolc játékos eltervezte a műveletet, elindul az animáció, és kiderül, ki volt az okosabb. Ezen a csatateren azok lesznek előnyben, akik jól ismerik az összes hős lehetséges lépéseit, és képesek megjósolni, hogy mit tesz majd az ellenfél. Nagyon óvatos, jól átgondolt taktikára lesz szükség a győzelemhez, amit egyébként a számtalan fedezékkel, tükörrrel és csapdákkal felszerelt pályák is nehezítenek. Az *Atlas Reactor* nem könnyen tanulható játék, de a műfaj rajongói nem fogják megbánni a ráfordított időt.

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

A hónap játéka



League of Legends - 2017-es Előszезon

Elérkezett a *League of Legends* éves fiesztája, az előszезon, amikor örült ötleteket próbálgathatunk, átdolgozott rendszereket tesztelhetünk, és különösebb kockázat nélkül élvezhetjük a játék rangsorolt módját. Idén a Riot Games néhány olyan régi ígéretet is bevált, amelyek egyidősek a játékkal. A PVP.net kódnévű futó, előregedett Adobe Air-alapú klients végére kidobták, és megalkottak egy teljesen új keretrendszert, amely a lehető legtökéletesebb otthona lett kedvenc játéknak. Az LCU (League Client Update) nem csak külső felújítást takar: az új rendszernek köszönhetően végre olyan funkciók is megvalósíthatóvá váltak, mint a visszajátszások mentése vagy a hamarosan érkező gyakorlóaréna megépítése. Az új kliens kívül rengeteg játékmenetbeli változtatás is érkezett, mint például az orgyilkos kategória frissítése. Rengeteg asszaszin karakter esett át kisebb-nagyobb változtatásokon az élvezetesebb és izgalmasabb játéklélmény érdekében. Talon ezentúl képes lesz átugrani a falakon, Katarina olyan sebesen szökdecsel majd az ellenfelek között, hogy élmény lesz kergetni, és Kha'zix ultimate képességét is érdemes végre fejleszteni. Az új képességekhez új tárgyak és Masteries lehetőségek is társultak. Kísérletezhetünk az átalakításokkal, főleg a tavalyi baki után idén újra elérhető Solo és Duo módban. Ez a lépés kellemes meglepetést jelentett az új, dinamikus rangsort valóságosan gyűlölő játékosok számára. A *League of Legends* szinte újjászületett ebben a frissítésben, így ha régen nem jártál a harc-terén, akkor most érdemes lesz visszanzénned.



A hónap frissítése

Heroes of the Storm – Samuro

A Blizzard komoly elkötelezettséggel szállítja az új tartalmakat MOBA játékokhoz. Egy hónapja indult el a *Machines of War*, a játék *StarCraft* témájú kiegészítője, és a fejlesztők máris előrukkoltak a következő frissítéssel, amely nemcsak egy új hőst, de egy teljesen új játékmódot is hozza az arénához. Kezdjük először Samuróval, az ork pengemesterrel. Aki játszott a *Warcraft III*-ban az ork fajtát, az nagyjából tudja, mire számíthat, ugyanis Samuro volt az a hős, akit a többjátékos módban is irányíthat-

tunk. Gyors és nagyon erős sebzesóstó, hatalmas kardjával bárkit felszelel, emellett képes megkettőzni magát, láthatatlanná tud válni, vagy akár egy pusztító pörgőrohammal minden akadályt eltakarít az útból. Érdemes lesz gyakorolni az új hőssel, mielőtt a rangsorolt arénába viszik, mert Samuro irányítása nem könnyen tanulható. Ha viszont ráunnátok a gyakorlásra, mindenképpen próbáljátok ki az új Brawl módot, amelyben minden héten új, örült szabályok várják a lazítani vágyókat.



Allods Online – Blazing Skies

Komoly tartalmi frissítés érkezett az egyik legkülönlegesebb online szerepjátékhoz. Az *Allods 70* kiegészítővel elindított sztoriszál a végéhez közeledik, és ezt rengeteg újdonsággal ünnepelték meg a fejlesztők. Kezdesnek mindjárt itt van az új napi küldetés rendszere. Mindennap felvehetsz egy feladatot bejelentkezéskor, amelynek teljesítéséért egy-egy apróbb zsákmánycsomagot kapsz. Ha ezeket rendszeresen teljesíted, egyre több jutalmat kapsz majd, így hozzájuthatsz egy-egy különleges ruhadarabhoz vagy akár epic ritkaságú

hátashoz is. Ha megcsináltad a napi kvótát, indulhatsz is raidelni: az új RS rendszer automatikusan keres neked csapatot, a kaland nehézségét pedig aszerint állítja be, hogy hányan jelentek meg a raidre, és zsákmányt is a nehézség arányában kaptok majd. A PvP megszállottjai kapnak egy gyakorlóarénát, ahol 3v3 és 6v6 meccset játszhatnak. Ez a rangjukat ugyan nem befolyásolja, de talán néhány Combat-érméért is megéri küzdeni. Az *Allods* világában mindenki találhat magának valamilyen újdonságot, így érdemes adni neki egy esélyt.



Riders of Icarus – Rift of the Damned

A *Riders of Icarus* új helyszíne, a Tritael Rift egy fantasyálmom. Minden, ami valaha eszedbe jutott a fantázia szóról, megelevenedik előtted ebben a széthullott világban, ahová csak a legerősebb kalandorok léphetnek be. Az új tartalomhoz szükség lesz egy legalább 34-es szintű karakterre, valamint egy repülő hatásra, utóbbi nélkül ugyanis el sem tudod érní az új világot. Amint belépsz a játékba, kapsz egy küldetést, amelynek során megtanulsz manő-

vezetni a Tritael Rift szigetei között. Ha ezzel végeztél, indulhat a – javarészt levegőben zajló – harc. A szint-határ 40-re emelkedett, ez pedig azt jelenti, hogy minden kaszt legalább egy új képességgel gazdagodott. Lehet majd kísérletezni a friss harcmodorokkal, de meglátogathatod az új dungeont, és felfedezheted a gyönyörű helyszíneket is. Ha a szinteződés után otthagytad az *Icarust*, akkor most mindenképp érdemes visszanezned.

Warframe – The War Within

Folytatódik a sztori a *Warframe* legújabb frissítésében. Az Update 19 kódnéven futó csomag egy nagyon fontos küldetészálat tartalmaz, amelynek során megpróbálunk fényt deríteni a Grineer birodalom titkaira. A játékosoknak be kell jutniuk a Queen's Fortressbe, hogy ott megkeressék a válaszokat a sztori megannyi kérdésére. A történetnek ezt a részét csak azok játszhatják végig, akik már végeztek a Second Dream küldetéssel, és feloldották a Sedna régiót. A tapasztalatlan harcosokra egyéb-

ként sem várna túl sok sikerélmény, érdemes lesz felkészülni a kalandra. Persze azoknak is jut az új tartalmakból, akiket nem izgat túlzottan a *Warframe* háttérvilága. Ott van például az új PvP-térkép, ahol az eddig nem látott szárnyetegekből „kipofozható” rengeteg fegyver és páncéldarab, illetve a Kuva Fortress, amely az új kihívások otthonául szolgál. Ha a közelmúltban tartalom híján otthagytad a *Warframe*-et, most elérkezett a legalkalmasabb az idő arra, hogy visszatérj a csatatérre.



Karácsonyi témájú
videojátékok

FENYŐZÖLD PIXELEK

Ó, KARÁCSONY! A SZERETET, AZ AJÁNDÉKOZÁS, A CSALÁDI VESZEKEDÉSEK ÉS A NAPOKIG TARTÓ GYOMORRONTÁS ÁLDOTT IDŐSZAKA. Meg a videojátéké. Mert az ünnepi szünetben a bejglükóma mellett általában bőven jut idő arra, hogy pár órát beletegyünk egyik-másik játékba. Vagy akár több napig ülünk a fenyőillatú lakásban az LCD-tévében fűrödvé valami 60 fps-es csodát nyüsstölve, amíg egyszer csak rá nem döbbenünk: hélo, mindjárt indulni kell a szilveszteri buliba. (Már annak, aki nem játékokkal tölti a szilvesztert is.) A GameStar segít a kulturált ünnepi időtöltésben: összeszedtünk tíz játékot, amelyekkel bátran lehet szórakozni az ünnepek alatt is, egyszerre megadva annak méltóságát és a szem-kéz-koordináció fejlesztésének lehetőségét (esetleg még az achievementgyűjtését).



CHRISTMAS LEMMINGS (1991-1994)

Kezdjük egy klasszikussal. A DMA Design (a későbbi GTA alkotói – miből lesz a cserebogár?) 1991-ben adta ki játékát, amiben ész nélkül vonuló emberkék útját kellett egyengetni. Az öngyilkos hajlamú manócskák (lemmingek) azonnal belopták magukat a játékosok szívébe, ezért raklapszám jöttek a kiegészítők és folytatások. Például a Christmas Lemmings, amely valójában az 1991 és 1994 között megjelent karácsonyi pályák gyűjtőneve. A játékmenet tök ugyanaz, mint az eredetiben, csak pár ünnepi pályaelem került a programba, a lemmingekre meg Mikulás-ruha – és mennyivel szórakoztatóbb így felrobba... akarom mondani, megmenteni őket!



DUKE NUKEM: NUCLEAR WINTER (1997)

Pöttyet akciódúsabb a Duke Nukem 3D karácsonyi különkiadása, amit a Simply Silly Software fejlesztett az alapjátékhoz, és hát nomen est omen. Ritka nagy marhaság; minden idők legmacsóbb játékosságának az Északi-sarkra kell elmennie, hogy Mikulás-sityakos alieneket és agresszív hóembereket zúzzon le, a végén pedig magát a rengőszakállút. Pályatervezés szempontjából elég tré kiegészítő, na de nincs még egy játék, amiben robbanógolyókkal lehet megsorozni a Mikulást (hogy aztán kiderüljön, hogy az alienek csak átmosták az agyát – micsoda csavar!).



DIE HARD TRILOGY (1996)

Vannak filmek, amelyeket minden karácsonykor lead valamelyik tévéadó; ilyen például a Drágán add az életed! vagy a folytatása, mert mindkettő szenteste játszódik. Ezekben nyilván érdekesebb a terroristák halálhörgése a száncsengő csilingelésénél, de akinek mégis ez jelenti a karácsonyi hangulatot (és a korai 3D-grafikától sem irtózik), bátran tegyen próbát a Probe Entertainment külső nézetes mészárlásával, amely mindhárom Die Hardot feldolgozza. (Igen, tudom, hogy volt negyedik és ötödik film is, de azokat én ugyanarra a gulágra számúztam, ahova a Star Wars Episode I-III-at.)



HOME ALONE (1991)

Ha már a filmeknél tartunk: csak nem képeltétek, hogy a Reszkessetek, betörők! kimarad? A Bethesda 25 éve készített játék-adaptációt a cuki karácsonyi gyerekfilmek koronázatlan királyáról, amiben természetesen az otthon felejtett Kevin a főhős. Kétdimenziós platformer-akciójáték hibrid a szentem, és több helyen érdemes benne inkább csapdaállítással próbálkozni a nyílt sisakos küzdelem helyett, ami tökéletesen visszaadja a film szellemiségét (vö. „Tartsd meg az aprót, te mocskos állat!”).



SAINTS ROW IV: HOW THE SAINTS SAVE CHRISTMAS (2013)

A Saints Row IV eleve olyan volt, mint egy játékpárodia, de karácsonyi kiegészítője fullba tolta ezt. Feladatunk a Mikulás megmentése egy szuperbűnözőtől, miközben folyamatosan puffognak az utalások az összes létező karácsonyi filmre a Grincstől kezdve a Reszkesettek, betörők!-ig. A küldetés közben általában bűnronda karácsonyi pulóvert hordunk, és hol dugós puskával harcolunk, hol meg repülő szánról dobálunk csomagokat az ellenre – teljesen elborult az egész, de éppen ezért szerethető.



CHRISTMAS NIGHTS (1996)

A Nights into Dreams a Sega és a Sonic Team enyhén pszichedelikus 3D akció-platformere volt húsz évvel ezelőtt, és mivel elég jól fogadták a játékosok, a fejlesztők rádobtak karácsonyra egy kétpályás minikiegészítőt. Itthon nem nagyon ismerik, de muszáj volt helyet találni neki válogatásunkban, mert tökéletesen megfogja a fogyasztói karácsony esszenciáját: a főhős manóval egyszerűen nem tudunk olyan irányba haladni a térben, ahol ne lenne három réteg girland, tömött sorokba állított karácsonyi dísz vagy egy tucat csengettyű – és közben folyamatosan szól a Jingle bells. Émelyítően szirupos borzalom, de valahol elismerésre méltó.



„A BEJGLIKÓMA MELLETT ÁLTALÁBAN BŐVEN JUT IDŐ ARRÁ, HOGY PÁR ÓRÁT BELETEGYÜNK EGYIK-MÁSİK JÁTÉKBA

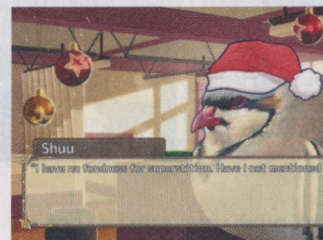
WINTERBELLS (2006)

A karácsony a kazuárjátékok fejlesztőit is megihlette – képviselje őket Ferry Halim dizájnertíz évvel ezelőtti flashjátéka, a Winterbells. Nyugis darab: tünccimünci karácsonyi zene szól, harangoeskák lebegnek alá a téli tájra, nekünk pedig egy fehér nyuszival kell a harangokon ugrálva egyre magasabbra jutnunk (ha közben egy madárra is ráugrunk, dupla pont). Tipikus félperces móka, amely akár mennyiszert újra játszható, egyetlen célja a saját rekord megdöntése (tízezer pont fölött vagyok, csak mondom), és nem mellesleg ez válogatásunk legbékésebb játéka. A ferryhalim.com címen megtalálható ma is. Viszont ha valaki megfejti, miért nyúl a főhős, írja meg nekünk, köszí.



HATOFUL BOYFRIEND: HOLIDAY STAR (2011/2015)

A tavalyi év egyik nagy újrafelfedezése volt a japán PigeoNation 2011-es agyréme: egy interaktív regény/randiszimulátor, amelyben a főhős az egyetlen ember, és a földet értelmes háziszárnyasok (leginkább galambok) népesítették be. Az amúgy is szürreális alapfelálláson még egyet csavaró karácsonyi folytatás tavaly óta PS4-en, Vitán és PC-n is elérhető. Igen, ebben egyebek közt a Mikulás-sapkás galambok burukkolnak, és az egyik bonyodalom, hogy valamelyik madár meg akarja akadályozni az ünnepet. Japán.



SNATCHER (1988)

Egy korai zsenge, amit nem kisebb fejlesztő alkotott a Konaminál, mint Kodzsima Hideo, még a Metal Gear Solidok előtt. Egy sötét hangulatú cyberpunk kalandjáték, amelyben a Szárnyas fejvadász köszön vissza, a főhősnek ugyanis egy mesterséges életformát kell megállítania a komor jövőben, ahol kontinenseket tizedelt meg egy biológiai fegyver. Hogy akkor mit keres ez egy karácsonyi összeállításban? Az egész karácsonykor játszódik, karácsonyi zenék is felcsendülnek benne, a főhős egyik informátora pedig Mikulásnak álcázza magát. Csak Kodzsima találhat ki ilyet.



DAZE BEFORE CHRISTMAS (1994)

Végezetül egy játék, amelyben magát a Mikulást irányíthatjuk. Egy norvég csapat (a Funcom) fejlesztette SNES-re és Mega Drive-ra, és sztorija banális: egy gonosz hóember foglyul ejti Mikibá manóit és rénszarvasait, de a piros kabátos nem hagyja magát: több szinten átugrálva, csomagokat gyűjtve, bossokat leverve eljut a hóemberhez, és megmenti az ünnepet. Szóval igazából egy sima platformjáték, amiből tizenkettő egy tucat, de ha valamikor, karácsonykor kockázatok és mellékhatások nélkül fogyasztható.





Élőhalottak ellen csak egy jól összehozott és felkészült csapat arathat diadalt. A bal oldali dalnok nem tartozik közéjük, nem használja a bárdját rendeltetészerűen.



Drizzt Do'Urden, a Jeges Szelek Völgyének legendás vándora



A sötételemek közkedvelt karakterei a Birodalmaknak, számos hőst és antihőst adtak ennek a világnak



Bruenor Battlehammer, Wulfgar és Drizzt Do'Urden a Kristálysírlánk című könyv borítóján. Ez volt egyébként Salvatore első könyve, amelyben a sötéteلف szerepet kapott

Ötvenéves birodalmak

FORGOTTEN REALMS

A DUNGEONS AND DRAGONS SZABÁLYRENDSZERÉRE ÉPÜLŐ VILÁGOK KÖZÜL AZ EGYIK LEGISMERTEBB ÉS LEGNÉPSZERŰBB AZ ELFELEDETT BIRODALMAK. Ez egy mágiára, szörnyekre és fantasztikus lényekre épülő párhuzamos univerzum, ahol minden borkorban szörnyek és hősök teremnek. Olyan ismert és szeretett karaktereket köszönhetünk ennek az alternatív dimenzióknak, mint Elminster, a nagy hatalmú mágus vagy Drizz't DoUrden, a sötéteلف kősa.

ELMINSTER A VALÓSÁGBAN

A Forgotten Realms világ érdekessége, hogy már évekkel a Dungeons and Dragons megalkotása előtt létezett. 1966-ban egy hétéves kanadai srác folyamatosan az apja folyóiratait és könyveit bújtá. A kis Ed falta a kitalált történeteket, és szeretett volna többet megtudni kedvenc hőseiről. Állandóan nyaggatta az apját, aki egy idő után megelégtelte ezt, és azt tanácsolta a fiúnak, hogy álljon neki írni, mert

ISMERD MEG JÁTÉKTEREDET

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.



csak így lehet biztos abban, hogy elkészül a hőn áhított folytatás. Ed Greenwood megfogadta apja tanácsát, és megírta élete első novelláját, amelyben Mirt Moneylender, az arany szívű, de kiöregedett tolvaj túljárt a többi zsvány eszén, és mesés gazdagságra tett szert. Greenwood azóta több mint harminc önálló regényt írt (nem mind a Forgotten Realms környezetében játszódik), és világszerre több mint negyedmilliárd, a nevével fémjelzett könyvet vettek meg a rajongói. A hírnév azonban nem változtatta meg Edet; ahelyett hogy valamelyik trópusi paradicsomban szürcsölgetné a koktélokat és mustrálgatná a bikini lányokat (ennyi eladott könyv után egészen biztosan nem kell a villanszámla miatt aggódnia), könyvtárosként dolgozik Kanadában, ahol rendszeresen találkozik rajongóival. A mai napig alkot, és az idők folyamán hosszú fehér haját és szakállát növesztett. Pont úgy néz ki, mint egyik legnépszerűbb karaktere, Elminster, a mágus.

A DOBOZOS JÁTÉKOK FÉNYKORA

A Forgotten Realms világa viszonylag korán megragadta a játékkervezők fantáziáját. A Strategic Simulations Inc. (SSI) egyik

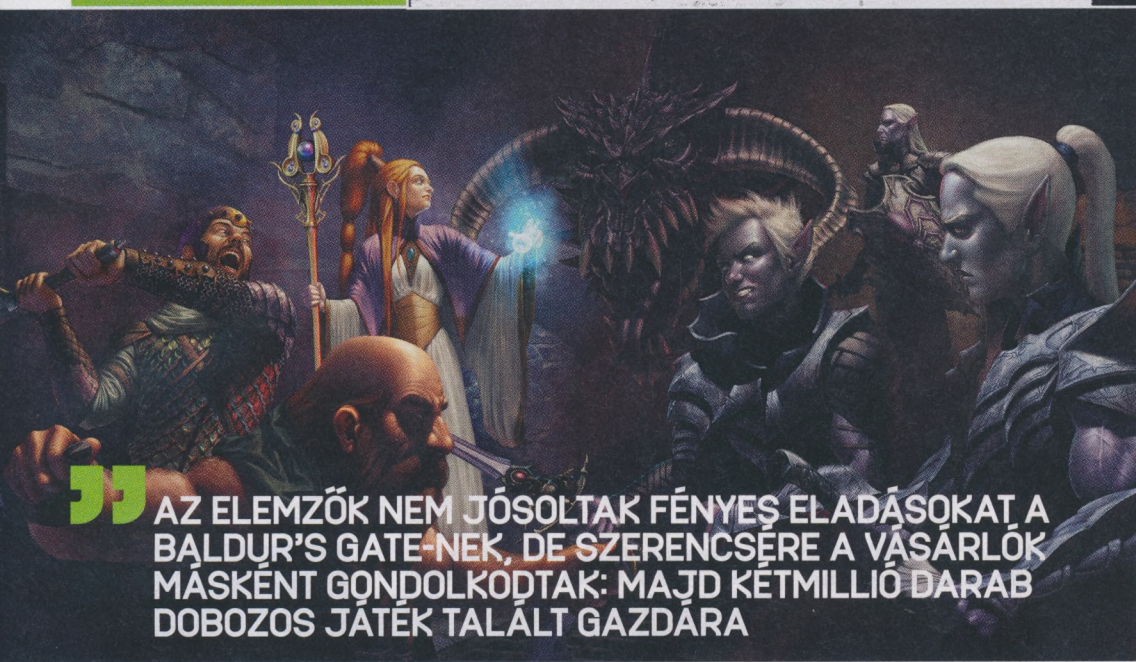
legjobb döntése volt, hogy belevágtak a *Pool of Radiance* fejlesztésébe, amely az 1988-as év legjobb fantasy szerepjátéka lett. Ennél is fontosabb, hogy csak Észak-Amerikában több mint 260 ezer darabot adtak el belőle, minden addigi rekordot megdöntött a cégnél. Olyannyira nagy volt az érdeklődés, hogy még a játékhoz kiadott végjátéskönyvből is rekordmennyiség fogyott el. Ne felejtsük el, 1988-at írtunk, ebben az időben az internet csupán néhány amerikai egyetemet kötött össze, az átlagfelhasználók még csak nem is álmodhattak róla. A *Pool of Radiance* volt az első olyan játék, amely sikeresen ültette át az Advanced Dungeons and Dragons szabályrendszerét számítógépes környezetbe. A gyümölcsöző rajt után jöttek a folytatások, a *Curse of the Azure Bonds*, a *Secret of the Silver Blades* és a *Pools of Darkness*. Akkoriban ezek olyan népszerű szerepjátékok voltak, mint manapság a *Witcher* vagy az *Elder Scrolls* széria. A bevételeket látván persze gőzerővel elkezdett nyomulni a többi fejlesztőcsapat is. A Westwood Studios korábban fejlesztőként dolgozott az SSI-nek, és egy *Hillsfar* nevű *Pool of Radiance* spin-offot készítettek, amely ugyan nem

FÖLDRAJZ KEZDŐKNEK

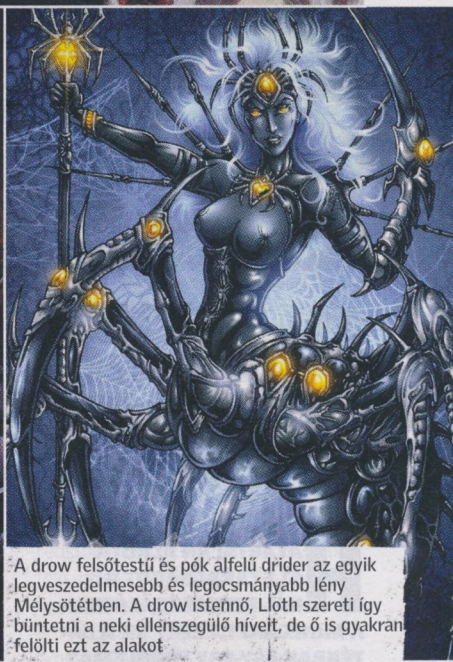
A *Forgotten Realms* történetek középpontjában bolygónk megfelelője, Toril áll. Nem olyan fejlett, mint a Föld, valahol megrekedtek a középkorban, viszont a puskaport már feltalálták, és a kalózhajókön megjelentek az első kezdetleges ágyúk is. Mágiában viszont igen csak erős a világ, a nagy hatalmú mágusok és boszorkánymesterek ezt ki is használják. Toril legnagyobb kontinense Faerun, ennek mérete nagyjából Euráziáénak felel meg. Itt találjuk a legnagyobb városokat és civilizációkat, és itt született Elminster, a fekete botos Khelben Arunsan, Bruenor Battlehammer és persze Drizzt 'Do Urden, a legendás sötételv vándor.



A Birodalmakban a jók fehér lovón és megnyerő külsővel szálnak szembe a vörösen izzó szemű, vicsorgó szárnyekkel, akik rémisztő, élőhalott lovakon vágatnak csatába



AZ ELEMZŐK NEM JÓSOLTAK FÉNYES ELADÁSOKAT A BALDUR'S GATE-NEK, DE SZERENCSÉRE A VÁSÁRLÓK MÁSKÉNT GONDOLKODTAK: MAJD KÉTMILLIÓ DARAB DOBOZOS JÁTÉK TALÁLT GAZDÁRA



A drow felsőtestű és pók alfélű drider az egyik legveszedelmesebb és legocsmányabb lény Mélysötétben. A drow istennő, Lloth szereti így büntetni a neki ellenszegülő híveit, de ő is gyakran felöltöztetett ezeket az alakot

volt kimondott folytatás, de saját *Pool of Radiance*-karaktereinket azért átvihetjük a játékba. Az SSI és a Westwood közösen elkészítette a legendás *Eye of the Beholder* első és második részét, a kilencvenes évek elején minden amíg és PC-s ismerte ezeket a remek szerepjátékokat. Készült még egy harmadik *Eye of the Beholder* játék is *Assault of Myth Drannor* néven, de ezt már nem a Westwood fejlesztette, ők ugyanis addigra már régen leszerződtek a Virgin Interactive kiadóval, és elkészítették saját fantaszyjátékukat, a *Lands of Lore*-t.

A BIOWARE KAPUJA

Az elkövetkezendő néhány évben folyamatosan voltak próbálkozások, de ezek rendre kudarcba fulladtak. Az egyik legnagyobb bukta az Interplay és Chris Avellone nevéhez fűződött. A *Descent to Undermountain* volt az első olyan *Forgotten Realms* szerepjáték, amely valódi 3D-környezetben játszódott, de sajnos a technikai ne-

hézségek és a kiadó macacssága miatt (félkészen dobták piacra) sikertelen lett. Akadt olyan kritikus, aki egyenesen a valaha megjelent legrosszabb *Dungeons and Dragons* játék jelzővel illette. El lehet képzelni a minőséget, amivel ezt kiérdemelte. Az Interplay azonban nem adta fel, hiszen Kanadában három egykori orvos már majdnem befejezett egy szerepjátékot, amitől joggal remélték, hogy megmenti a mundér becsületét. Az elemzők nem jósoltak fényes eladásokat a *Baldur's Gate*-nek, de szerencsére a vásárlók másként gondolkodtak: majd kétfélmillió darab dobozos játék talált gazdára. A kiadó akkoriban még nagyon szerette a sajtót: emlékszem arra a 18 évvel ezelőtti őszi napra, amikor megérkezett a szerkesztőségbe egy nagy buborékfóliás boríték, benne a *Baldur's Gate* első részének öt lemezével. A BG sikere után aztán sorra jöttek a folytatások, remek kiegészítő készült az első részhez, kiadták a második részt, amely még az első kalandot is túlszárnyal-

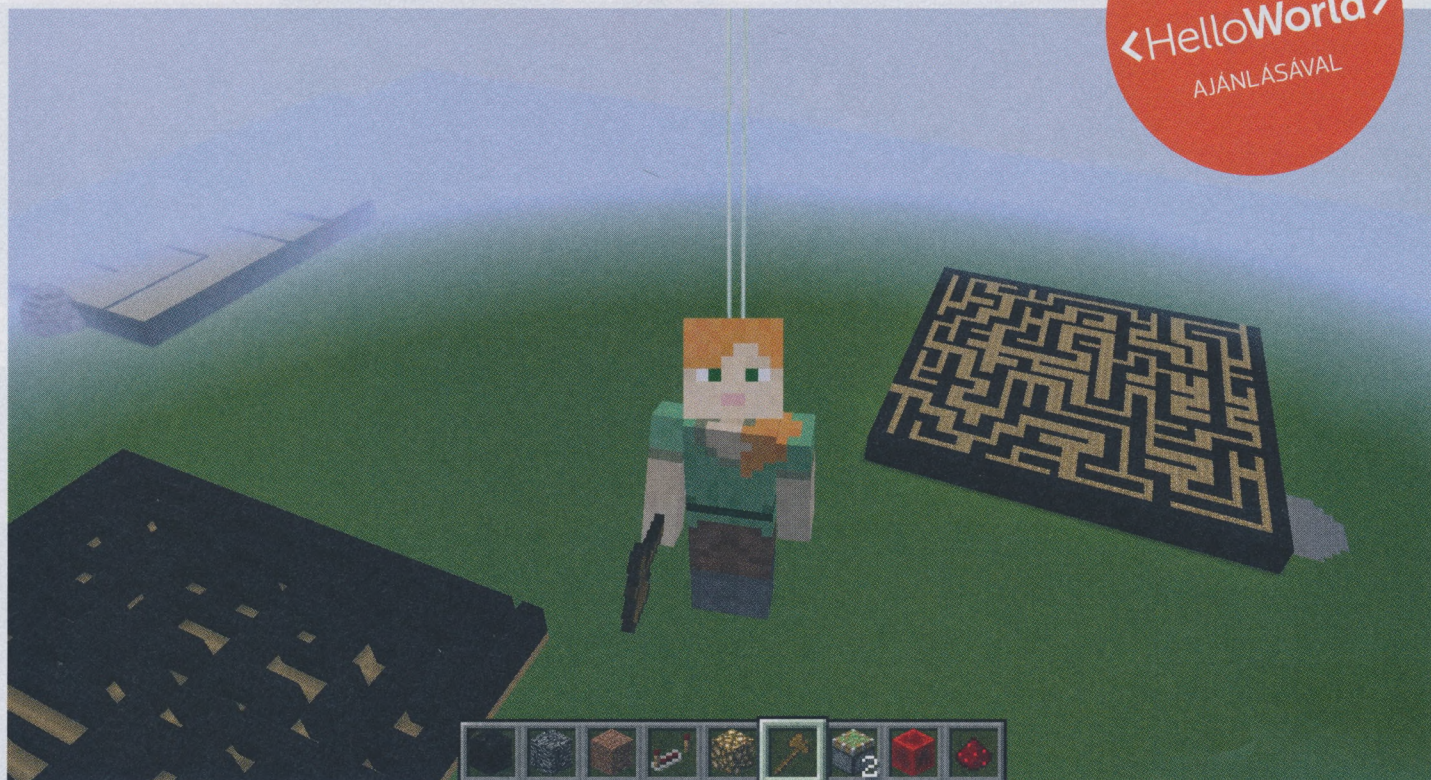
ta. Mellette érkezett az *Icwind Dale*, amely zseniális zenéjével (Jeremy Soule), helyszíneivel (Salvatore-könyvek rajongói előnyben) és karaktereivel rögtön klasszikus lett. A konzolok sem maradtak ki a jóból, *Dark Alliance* néven két, egészen szórakoztató ARPG játékot kaptak.

WOW-ON INNEN ÉS TÚL

A 2000-es évek elején az internet robbanásszerű elterjedésével a játékosok egyre inkább igényelték a multiplayer megoldásokat. A BioWare a *Neverwinter Nights* segítségével próbálta meg összehozni a játékosokat, és senkit sem lepett meg, hogy sikereket ért el. Új üzleti modellt vezetett be: fizetős kalandmodulokkal igyekezett fenntartani a rajongók érdeklődését. A játék éveken keresztül sikeres volt, de aztán 2004-ben bankot robbantott a Blizzard a *World of Warcraft*tal, és attól kezdve reszelték minden hasonló próbálkozásnak. Ezt persze tizenkét évvel ezelőtt még egyik nagy kiadó sem volt

hajlandó elfogadni, és irdatlan pénzeket öltek abba, hogy megszerezzenek egy szöveget a *WoW* történetéből. Két *Forgotten Realms* MMORPG is készült (a részben az Eberronon játszódó *Dungeons and Dragons Online* és a *Neverwinter*), de egyiknek sem sikerült csodát tennie. Szép lassan besoroltak a F2P kategóriába, ahol a mai napig élnek és virulnak. A *Forgotten Realms* játékok utolsó képviselője a tavaly megjelent *Sword Coast Legends*, amely annak ellenére nem kapott túl jó értékeléseket, hogy még az új generációs konzolokra is megjelent. Talán túlságosan is ragaszkodott a régi izometrikus nézőponthoz, ami 2015-ben már csak nagyon kevés játékost hoz tűzbe. Enyhült a *Forgotten Realms*-láz, de egészen biztosak vagyunk abban, hogy idővel újra előveszi egy tehetséges fejlesztőcsapat, és a mostani generáció is megkapja a maga *Pool of Radiance* vagy *Eye of the Beholder* jelentőségű játékát. Ránk férne már.

Mocsy



Minecraft-tipp

JÁTÉK A JÁTÉKBAN

HATÁRTALAN ALKOTÁSI SZABADSÁGOT KÍNÁL FELHASZNÁLÓINK A MINECRAFT, EZÉRT ŐK A JÁTÉKBAN EGY-EGY PROBLÉMÁT AZ ÍZLÉSÜKNEK LEGMEGFELELŐBB MÓDON KÖZELÍTHETNEK MEG.

A legnagyobb változatosságot a játék a játékban alkotások hordozzák magukban, számtalan megvalósítási lehetőség közül választhatunk akkor is, ha csak egy viszonylag szimplának tűnő alkotást szeretnénk átültetni a kockavilágba. Az útvesztők például remek szórakozást kínálnak; mind elkészítésük, mind végigjátszásuk rendszeren megoldoztatja az agytekervényeket. De vajon milyen megoldást választunk egy labirintus elkészítéséhez? A legkézenfekvőbb természetesen, hogy blokkról blokkra építsük fel, ez a módszer azonban rendkívül időigényes, és könnyen előfordulhat, hogy a nehéz munkával felépített falak túlságosan egyszerű útvonalat rajzolnak ki, és nem jelentenek valódi kihívást a betevődő felhasználók számára. Ennél jóval bonyolultabb és elegánsabb megoldás, ha egy scripttel generáltatjuk le a körbejárható területet. Saját kezűleg azonban szintén sziszifuszi munka megírni a kódot, a netről levadászott állományok pedig – amellett, hogy kártékony kódokkal szabotálhatják játékunkat – kiirtják a kreativitást a folyamatból. A harmadik, általunk bemutatandó mód-

szunk egy labirintus elkészítéséhez? A legkézenfekvőbb természetesen, hogy blokkról blokkra építsük fel, ez a módszer azonban rendkívül időigényes, és könnyen előfordulhat, hogy a nehéz munkával felépített falak túlságosan egyszerű útvonalat rajzolnak ki, és nem jelentenek valódi kihívást a betevődő felhasználók számára. Ennél jóval bonyolultabb és elegánsabb megoldás, ha egy scripttel generáltatjuk le a körbejárható területet. Saját kezűleg azonban szintén sziszifuszi munka megírni a kódot, a netről levadászott állományok pedig – amellett, hogy kártékony kódokkal szabotálhatják játékunkat – kiirtják a kreativitást a folyamatból. A harmadik, általunk bemutatandó mód-

Csak az alaputasításokat kell megjegyeznünk, kiegészítésükben ugyanis segít a játék súgója



szerben modok segítségével emelhetjük be a megálmodott építményt a játékba.

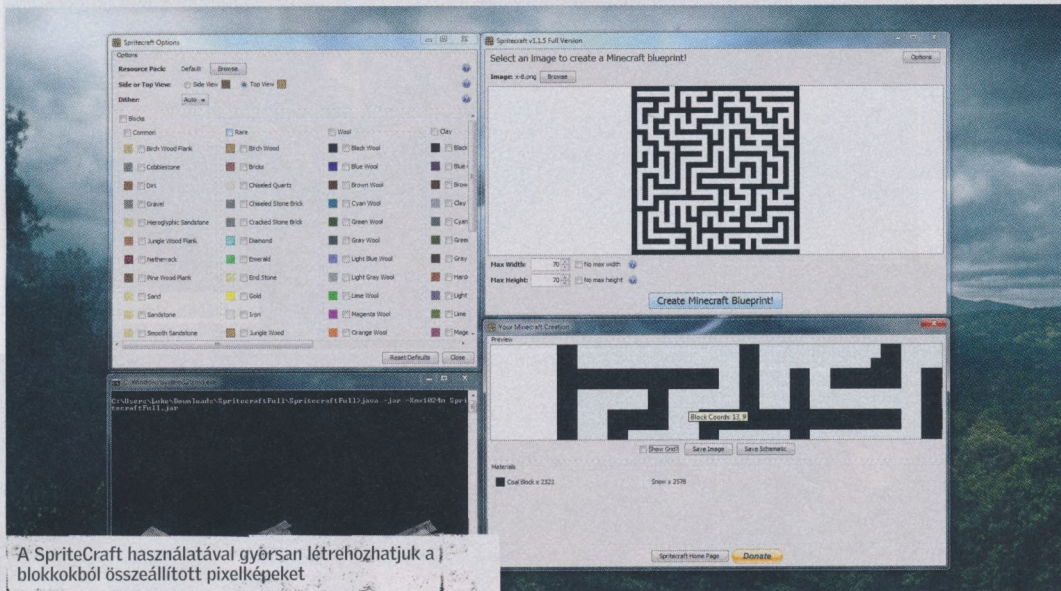
NEM ÁRT A FELKÉSZÜLÉS

Ahogy az várható is egy ilyen jellegű projekt esetében, egészen sok előkészület kell ahhoz, hogy első alkalommal megvalósíthassuk a gyors építménygenerálást. Miután viszont mindent megfelelően beállítottunk, a következő, hasonló módon létrehozni kívánt felület előhívása már csupán néhány kattintásba kerül. Először a legfontosabb komponenszt kell beszereznünk, vagyis szükségünk lesz egy képre magáról a labirintusról. Ezt a billsgames.com/mazegenerator oldalon néhány kat-

tintással elkészíthetjük és le is tölthetjük, majd indítsuk el a SpriteCraft programot, és az [Options] menüponton belül redukáljuk jól elkülöníthető fekete (szén vagy alapkő) és fehér (hó vagy márvány) blokkokra a képünk elkészítése során használni kívánt összetevőket, és a nézetnél jelöljük meg a [Top View] opciót. Ezután katteljünk a [Browse] gombra, és válasszuk ki a lementett labirintus fotóját. Minden esetben igyekezzünk korábban tartani a Max Width- és Max Height-értékeket, amennyiben nem vagyunk túlzottan monumentális alkotásokra. (Gondoljunk csak bele, hogy egy klasszikus Minecraft-térkép 500x500 blokkos alapterülettel rendelkezik,

Az importált alkotásokat azonnal módosíthatjuk, így lesz még inkább személyre szabott a végeredmény





A SpriteCraft használatával gyorsan létrehozhatjuk a blokkokból összeállított pixelképeket

AZ ÚTVESZTŐK REMEK SZÓRAKOZÁST KÍNÁLNAK: MIND ELKÉSZÍTÉSÜK, MIND VÉGIGJÁTSZÁSUK RENDESEN MEGDOLGOZTATJA AZ AGYTEKERVÉNYEKET

vagyis egy 100×100-as útvesztő bejárása már rendkívül hosszú időt emészt fel.) Ha kiválasztottuk a kívánt méretet, kattintsunk a [Create Minecraft Blueprint!] feliratra, és a szoftver létrehozza a labirintus kockákból megalkotott előnézetét. Amennyiben nem tetszik a látvány, visszalépve finomíthatunk a részletességen a két érték (Max Width és Max Height) állítgatásával, ha pedig mindent rendben találtunk, a [Save schematic] gombra klikkelve menthetjük alkotásunkat.

ELŐ A KIEGÉSZÍTŐKKEL

Most, hogy az importálni kívánt komponens már a rendelkezésünkre áll, érdemes a beolvasásához szükséges kiegészítőkkal is felvérteznünk játékunkat. Elsőként a modok használatához elengedhetetlen Forge telepítésére lesz szükség (érdemes a legfrissebb verziót beszerezni). A telepítést

követően indítsuk el a *Minecraft*-ot a Forge-profillal, hogy a mods mappa megjelenjen a játék gyökérkönyvtárában. Amint ezzel végeztünk, jöhet a WorldEdit nevű csomag beszerzése, amelynek képességeit a Forge segítségével frissen létrehozott mods mappába másolva azonnal aktiválhatjuk is. Ügyeljünk a World Edit verziójának kiválasztására, hogy a Forge-unkkal kompatibilis változatot töltsünk le, ellenkező esetben hibáüzenet fogad majd a *Minecraft* indításakor.

Ezt követően a játékon belüli környezetben már aktiválhatjuk is a parancssor előhívásával a világunk szerkesztését rendkívül meggyorsító utasításokat. Alkotásaink alapját a fabalták készíti elő, előhívásához pedig mindössze a //wand utasítást kell begépelnünk a T leütésére megjelenő beviteli mezőbe. Az eszközzel területek kijelölésére kapunk lehetőséget, a lefedett

régiót pedig a kezdő és végkoordinátájával adhatjuk meg, amelyek egerünk jobb és bal kattintására aktiválódnak. Már szinte minden készen áll a játékon belüli objektumok exportjához és importjához. Elsőként a megfelelő könyvtárszerkezet létrehozásához exportáljunk egy, a játékon belüli területet. A baltaival kijelölt értékek között elterülő blokkokat a //copy paranccsal küldhetjük a felület vágólapjára. Ha ezt megtettük, a //schem save mcedit <fájlnév> utasítással hozhatjuk létre a fizikai .schematic kiterjesztésű állományt a *Minecraft* könyvtárban.

KÜLSŐ FÁJLOK BEEMELÉSE

Ezek után látogassunk el a *Minecraft* gyökérkönyvtárba, majd lépünk be a config/worldedit útvonalon keresztül a schematics mappába. Ide másoljuk be a SpriteCraftban elkészített alkotásunkat, a játékba visszalép-

ve pedig a //schem list parancs már mutatja is labirintusunkat az elérhető fájlok között. A betöltéséhez használjuk a //schem load mcedit <fájlnév> parancsot, majd a beillesztéshez gépeljük be a //paste utasítást. Ha mindent rendben végrehajtottunk, képernyőnkön megjelenik a labirintus. Mivel még csak egy réteg magas az útvesztő, nem jelent túl nagy kihívást kijutni belőle. Emeljünk hát kicsit a falakon, építményünk sarkánál állva adjuk ki újra a //paste utasítást. Ha elcsúszott volna az alapokhoz képest, az //undo kóddal visszavonhatjuk a beillesztést. Mikor már kellően magasak a falaink, csupán egyetlen teendőnk maradt, ez pedig a belső fehér elemek eltüntetése. Ragadjuk ismét kezünkbe a fabaltát, és vegyük célba az építmény egyik alsó sarkát jobb klikkel, valamint a vele átírósan szemben található másik csúcsát bal kattintással. Miután ily módon kijelöltük teljes labirintusunkat, egyetlen kódot kell beütünk, amely levegővé változtatja a falak között elterülő blokkokat: //replace minecraft:<az aktuálisan használt fehér kitöltő anyag> minecraft:air. Ezzel el is készült a fotóból átalakított útvesztőnk.

VÁLTOZÓ ÚTVONALAK

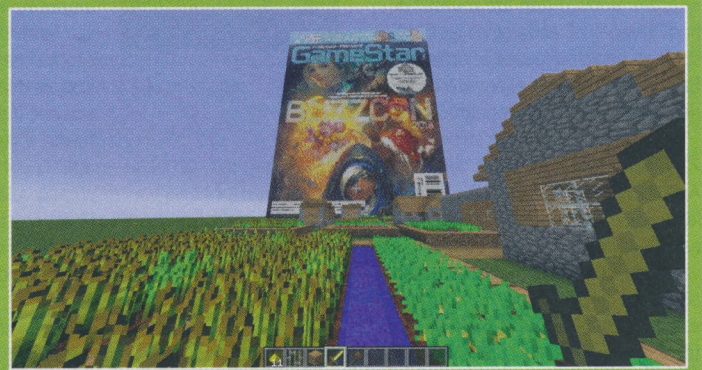
Most, hogy a képből generált útvesztő már a pályánkon pihen, tovább bonyolíthatjuk kissé a felületét. Kiegészíthetjük a pályát rejtett csapdákkal, redstone-aktív kiegészítőkkal, különféle interaktív elemekkel, valamint ügyesen elhelyezett mobokkal. A legérdekesebb elrendezést persze akkor érhetjük el, ha egy kis csavarral lezárjuk az útvonalak nagy részét, és egy véletlengenerátorral bizonyos időközönként megnyitjuk és bezárjuk a járatokat. Ezenkívül, ha szeretnénk egy komolyabb pályarendszert összeállítani, parancsblokkokat is elhelyezhetünk a kijáratokhoz, amelyekkel a következő szintre teleportálhatjuk a sikeres játékosokat. Lehetőségeinknek tehát valóban csak a képzeletünk szabhat határt.

Luke

PIXELART

Amennyiben nem korlátozzuk néhány blokkra a SpriteCraft építőkészletét, komplett képeket is importálhatunk a *Minecraft*-ba, amelyeket blokkokról blokkra, hosszú órák, napok vagy esetleg hetek munkájával alkothatnánk meg. Egy monumentálisabb festmény elkészítésekor nem érdemes visszafogni a generálni kívánt méreteket sem, hiszen a pixeleket felváltó kockák kavalkádjából így

sokkal pontosabb kép rajzolódik majd ki szemünk előtt – persze csak abban az esetben, ha látótávolságunkat kellően nagy méretre állítottuk. Az elkészített .schematic fájlokkal aztán kedvünkre díszíthetjük a környezetet, ám arra minden esetben ügyeljünk, hogy megfelelő nézetben készítsük el alkotásainkat, mivel ezen a későbbiekben már csak körülményesen tudunk változtatni.



Extra life

» AZ LCS-CSAPATOK TULAJDONOSAINAK NYÍLT LEVELE



Kedvenc csapatunk, a Unicorns of Love a kieséses rendszer miatt juthatott be az európai ligába



A srácok, akik átfomálták az amerikai profikat (Cloud9)



Ha 2014-ben a CLG-t nem fenyegette volna a kiesés veszélye, most nem lenne az egyik legjobb nyugati csapat a profi ligában



Az e-sport-csapatok tulajdonosai nagyobb profitot látnak a franchise-alapú versenyben

Amikor a kicsik megjiedtek

AZ LCS-CSAPATOK TULAJDONOSAINAK NYÍLT LEVELE

NOVEMBER VÉGÉN A LEAGUE OF LEGENDS CHAMPIONSHIP SERIES-BEN RÉSZTVEVŐ CSAPATOK TULAJDONOSAI EGY TITKOS LEVELET INTÉZTEK A RIOT GAMES VEZETŐSÉGE FELÉ. Ebben a stúdió

segítségét kérték, hogy együtt oldják meg a játékosok pénzügyi stabilitását, és az e-sport-szervezetekben dolgozók munkahelybiztonságát. Az öltönyös üzletemberek burkoltan azt követelték, hogy töröljék el a liga egyik legfontosabb szabályát, a kiesés lehetőségét. Ezen a ponton szállt el egyszerre minden e-sport-rajongó nyugalma.

RELEGATIONS

Az angol nyelvű szó az LCS szabálykönyvében a kiesést jelenti. A lényeg az, hogy akik az adott szezon tízhetes versengését követően a tabella utolsó három helyét foglalják el, kieshetnek a ligából, és a helyüket átvehetik a fel-törekvő csapatok. Az LCS fennállásának történelmében csak azok az oszta-

E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságok profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

gok kerültek ténylegesen a sülyesztöbe, amelyek tagjai között belvillongások voltak, vagy maga a szervezet nem funkcionált elég jól ahhoz, hogy megteremtse játékosainak a nyugodt edzés lehetőségét. Így került ki például a Renegades: belső, vezetőségi szinten jelentkező problémák és a csapattagok összeférhetlensége oda vezetett, hogy az egyébként tehetséges játékosok kikerültek a rivaldafényből. Tapasztalt, sokat megélt csapatok is végezhetek az utolsó három között, de ahhoz, hogy a szezon követő promóciós viadalban a frissen feltörekvő, még zöldfülű kihívók ténylegesen átvehessék a helyüket, nem elég egy rossz szezon. Csak nagyon ritkán ütnek ki valóban odavalló játékosokat az arénából, és ha ez előfordul, a vesztes fél általában meg is érdemli, amit kapott. Éppen ezért háborodott fel a közösség: a könyörgés a kieséses rendszer eltörlésért egy bújtatott segélykérés azoktól, akik rettegnek a vereségtől és az azt követő pénzügyi összeomlástól.

ELFOGTUNK EGY LEVELET

A Slingshot E-Sports valahogy megkaparin-totta a dokumentum egyik másolatát, ame-

lyet tizennyolc e-sport-szervezet vezetői írtak alá. A levélben leginkább kihangsúlyozott panasz szerint „a kiesés és az elégtelen kompenzáció miatt nincs valódi munkabiztonság és hosszú karrierlehetőség a játékosok számára”. Az irat még vagy 15 ponton keresztül részletezi, hogy hogyan és miért árt nekik a jelenlegi szabályzat. Nem is lenne értelme tovább foglalkozni ezzel, ha nem szerepelne egy igazán érdekes pont is a listán, amely tényleg valódi problémára világít rá: „Amennyiben egy játékos kiesik az LCS-ligából a Challenger-körbe, komoly károkat okoz a szervezetnek.” Ha van igazság a levélben, akkor az az, hogy az LCS kis testvére, a Challenger Circuit valóban egy elhagyott vadászmező. A Riot indokolatlanul kevés figyelmet fordít arra a versenyre, ahonnan a kicsik a rivaldafénybe juthatnának, ahol tényleg komoly küzdelem folyik, és ahol a friss tehetségek az álmaikért harcolnak. Ha valamit, ezt a panaszt érdemes lenne meg-szívlelniük a szervezőknek; a kihívó liga valóban megérdemelné egy kis marketinget és támogatást, hiszen ha az e-sport-szervezetek vonzóbbá tudnák tenni csapatukat a szponzorok számára már a Challenger-körben, akkor a

A BECSÜLET LOVAGJA

A LCS-ben résztvevő minden csapat tulajdonosa aláírta a kérdéses dokumentumot, egyetlen egyet leszámítva, Rick Foxot, az Echo Fox jelenlegi tulajdonosát. Rick mint egykori NBA-sztár pontosan tudja, mennyire fontos egy kompetitív környezetben a kiesés lehetősége, éppen ezért nem akarta nevét adni a levélhez.



MEGVALÓSULHAT?

Ugyan hivatalosan a Riot Games nem kommentálta a levél kiszivárgását, de a jelenlegi szerződések egyébként sem teszik lehetővé, hogy 2018 előtt eltörölhessék a kiesésre vonatkozó szabályokat. Addig mindenkinek van ideje az átszervezésre.

A vereségtől való félelem rengeteg játékosnak hozta meg a valódi nagysághoz szükséges motivációt



A Suppa Hot Crew 2014-ben esett ki a profik közül. Egyszerűen nem tudták hozni a szintet, így megérdemelték sorsukat



HA TE MONDOD

Christopher „MonteCristo” Mykles kommentátor, OGN: „A gyengébb csapatok többnyire vesztéssel működnek, így teljesen érthető, hogy rettegnek a kieséstől. Ettől függetlenül a versengés szempontjából a kieséses rendszer mindig sokkal izgalmasabb és érdekesebb.”

kiesés lehetősége sem jelentene akkora problémát. Ettől persze nem fest jobban a 18 cégtulaj, akik küzdelem helyett Brandon Beck, a Riot Games alapítójának háta mögé akarnak bújni, és arra kéri a világ leismertebb ligájának szervezőit, hogy biztonsági hálót szereljenek alájuk. Ez nemcsak azért vérlázító, mert magát a kompetitív szót teszik értelmetlenné, hanem azért is, mert az öltönyös üzletemberek így a feltörekvő játékosok lehetőségeit is megnyirbálnák.

A JÖVŐ SZTÁRJAÍ?

A szervezetek tulajdonosai által megálmódott tökéletes világban (ahol nincs kiesés, és a ligában mindig ugyanazok a csapatok vetélkednek) a friss csillagok nem juthatnak fel a színpadra. Hogy ennek milyen hatása lehet a jövőre, azt nem tudjuk, de gondoljunk csak bele, mi lett volna, ha a Riot helyt adott volna ennek a kérelemnek a múltban. Tegyük fel, hogy 2013-ban a compLexity nem esik ki, és a Cloud9 nem kerül be League Championship szériá-

ba. Az amerikai liga nagyon más volt annak idején: senki sem foglalkozott a makrostratégiákkal, az edzőket senki nem tartotta fontosnak, és senki nem figyelt arra, hogy mi történik a koreai ligában. Ha nem lép be a Hai/Sneaky/Lemon/Balls/Meteos ötös a ringbe, akik egy tapasztalt edző segítségével eltanulták a legalapvetőbb koreai stratégiákat, és veretlenül végeztek az NALCS rájátszásában, akkor az NA-liga jelenleg is évekkal lenne elmaradva a világ többi részétől. Nincs kizárva, hogy a fenti öt játékos a kieséses rendszer nélkül is feljutott volna a színpadra, de nem együtt, nem egy önálló szervezetben, és nem úgy, hogy kiejtenek egy, már akkor is halálraírt bandát. Nem fejlesztették volna együtt a régiót, és nem lettek volna ilyen nagy hatással az akkori csapatokra. A C9 a többiekhez képest olyan erőt képviselt, amely fejlődésre, támogatáskeresésére és edzők felvételére ösztönözte a többi csapatot. Képzeljük el, mi lett volna, ha akkor született volna meg ez a levél, és egy egész liga megállt volna a fejlődésben, csak

mert a csapattulajdonosok féltették a pénztárcájukat. Amerikának ma esélye sem lenne a többiek ellen. Aki belép egy e-sport-arenába, annak szembe kell néznie a ténnyel: nyer, vagy éhen marad. Az a csodálatos a mai érában, hogy ez még csak nincs is igazán így: a szponzorok, a Twitch és az egyéb juttatások az LCS nélkül is képesek fenntartani egy csapatot, bár tagadhatatlan, hogy aki kibukik a ligából, az nagyot veszt. A kiesés lehetőségével számolnia kell mindenkinek, aki belép az arénába. Nem attól kell rettegni, hogy „mi történik, ha”, hanem küzdeni kell, hogy ne történjen meg a legrosszabb.

NEHÉZ KENYÉR

Rengetegszer hallottuk már mindnyájan, hogy „játékkal pénzt keresni nem munka”. Ezt általában azok hangoztatják előszeretettel, akik nincsenek tisztában a tényekkel. Ahhoz, hogy egy csapat a ligában maradjon, napi nyolc órát kell gyakorolniuk, aztán négy órát át kell elemezniük a visszajátszásokat, játszaniuk kell egyedül is a szóló rang-

létrán, és aludni sem árt pár órát, már ha jut rá idő. Mindezt évi tíz hónapon át úgy, hogy sokszor esélyük sincs a családjukkal lenni, olyan fizetésért, amelyet a tengerentúlon egy pénztáros hat óra munkával megkeres. Aki fel tudja küzdeni magát a tabella tetejére, az nyilván ennek a többszörösét kapja, de az tény, hogy az e-sport sosem kínált könnyű megélhetést. Aki belép ebbe a világba, tisztában kell lennie azzal, hogy itt a győztes mindent visz, a vesztesre pedig kemény idők várnak. Ha a 2000-es évek elején egy *StarCraft*- vagy *Warcraft III*-játékos kijette volna a száján a „pénzügyi stabilitás” kifejezést, körberöhögték volna a kortársai, és elküldték volna gyakorolni, hogy legyen miből ennie a következő hónapban. Rengeteg szépsége van ennek a műfajnak: a fény, a hírnév, a csillogás, a rajongók és a közösség elképesztő támogatása. De mindez csak azoknak jár, akik megdolgoznak érte, és nem szerződésekkel követelöznek. Éppen ez a szép az e-sportban: csak játszani kell, és nyerni.

Hunter

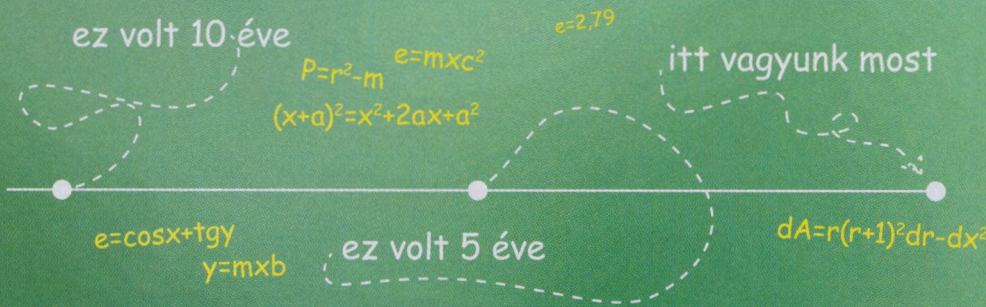
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

CSAK ÚGY REPKEDNEK AZ ÉVEK, MEGINT ELJÖTT EGY ÉVBŰCSÚZTATÓ VISSZAPILLANTÓ; ANNYI IDŐS, HOGY SZÉPEN LASSAN SAJÁT MAGÁTÓL IS IDÉZGETHET. Persze nem vagyunk ennyire önimádók, maradunk azok a távolba révedő múltfűrkészők, akik kizárólag mások szavain akadnak fenn. Kellemes munka ez, akár egy portásé – aki köztudottan a legnagyobb úr az épületben. Tenyerünket dörzsöljük a villámfénynél, mentális kardélre hányjuk a gamestaros írókat (köztük néha saját magunkat is, de ennyi személyiségzavar befelé az újságírói munkába), közben persze mindenkit nagyon szeretünk, egymást is, titeket is. Talán a karácsony szelleme teszi mindezt, de mivel erősen közeleg, nem annyira ciki beszélni erről. Vagy írni róla. Akárhogy is, 2017-ben ismét találkozunk, addig is nagyon boldog karácsonyt, még boldogabb új évet nektek, és most nézzük, hogyan vélekedtek a múltban erről a mélyen tisztelt kollégák. Mi meg hozzátesszük a magunkét, de most ünnepi hangulatban.



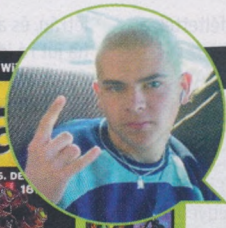
10 ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

A karácsonyi szám minden évben olyan különleges! Ilyenkor sokkal nyugodtabban készítjük a lapot, dalokat dudorászunk munka közben, esténként pedig bent maradunk az irodában, és bejglirecepteket keresgélünk a neten.

Ezt az Apróséf oldalán találtuk: a tésztahoz kell 260 g búzaliszt, 78 g vaj, 52 g sertésszír, 26 g porcukor, 1 csipet só, 4 g élesztő, 26 g tojássárgája, 52 ml 2,8 százalékos tej. A töltelék lehet szabadon választott, a kenéshez 2 tojássárgája és fehérje ajánlott.



Idézet: Ashe – Rainbow Six Vegas teszt

A Ubisoft valamiért mégis úgy érezte (jó, ez csak költői kérdés volt, a válasz ügyis a pénz), hogy nyitni kell a nagyközönség felé, akár a realiztikusság és a megfontolt játékmélet elvetése árán is.

Fontos, hogy akkor kapcsoljuk be a sütőt, amikor a tojássárgájával megkenjük a bejglit. Először kimérjük a tálba a lisztet, a vajat, a zsírt, a porcukrot, valamint a sót, majd összemorzsoljuk az összetevőket.



Idézet: Duncan – Anno 1701 teszt

Vérmes szörnyetegek homlokon pörkölése shotgunnal még mindig jóval látványosabb szórakozást ígér, mint felülnézetből raktárpületekre klikkelni, és eladni 300 zsák kukoricát.

Egy másik edénybe belemérjük az élesztőt, a tejet és a tojássárgákat, majd simára keverjük az összetevőket. A lisztes keverékhez öntsük hozzá a tejes keveréket, és gyúrjuk simára a tésztát, dolgozzuk el alaposan, de ügyeljünk arra, hogy ne gyúrjuk túl.



Idézet: Laser – ArMA teszt

Az ArMA katonái nem tudnak ugrani és átmászni egy félméteres korláton – ami nem baj, csak egy kicsit ciki, ha esetleg a lányok megtudják.

Ha simára gyúrtuk a tésztát, 250 grammos darabokra osztjuk, gömbölyítjük, majd fóliával letakarva egy órára tegyük a hűtőbe pihenni őket. Míg a tészta pihen, elkészítjük a tölteléket, ehhez érdemes külön töltelékrecepteket keresni. Ha kihűltek a tészták, 21x28 cm-es téglalapokra nyújtjuk őket. Fontos, hogy a tészták vastagsága egyenletes legyen, és hogy a tölteléket is pontosan ekkora darabokra osszuk.



$$e=mc^2$$

$$P=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5 ÉVE



Idézet: Gyu - Aréna rovat

Kell új Ender-Mazur Show? Az a maga idejében jó volt, most ha EndreMan és RG csinálnak valamit, azok ők, nem Ender és Mazur. Egyébként pedig az ilyen vicces dolgokat nem szabad erőltetni, hiszen vagy megy magától, vagy bármit is csinálunk, kínos végeredménye lesz.

A töltelékdarabokat két folpackfólia közé téve 19x26 cm-es, úgyszintén egyenletes vastagságú téglalapokra alakítjuk. A két fólia közt lévő tölteléket először kezünkkel négyzet alakúra tapicskoljuk, majd nyújtófával egyenletesre nyújtjuk a két fólia közt.



Idézet: Chavalier - Rainbow Six Patriots előzetes

A jelek szerint 2013-ban egy olyan Rainbow Six-folytatással gazdagodunk, ami mind egyjátékos, mind többjátékos módban képes lesz újat felmutatni.

A töltelék egyik feléről távolítsuk el a fóliát, majd a másik fóliánál fogva borítsuk a tészta közepére, végül az utolsó fóliát is vegyük le. A tészta két oldalát hajtsuk fel a töltelékre, és nyomkodjuk le a töltelék szintjének magasságába.



Idézet: mazur - The Elder Scrolls V: Skyrim teszt

Ezzel óvatosan kell bánni, mert a játékból kilépve majd újra el kell fogadnunk, hogy akár mi vagyunk a dovhkiin, akár nem, a szemetet nekünk is ki kell vinni néha.

Ugyanezt a műveletet végezzük el a tészta hosszabbik oldalainak egyikén is, majd innen tekerjük fel a bejglit szép szorosan.



Idézet: Nightwolf - Saints Row The Third teszt

Minden olyan személynek ajánlott, aki ha belefingik a kádba, akkor képes saját magán röhögni.

Tegyük sütőlemezre a felgöngyölt tésztákat, villával szurkáljuk meg, majd tojássárgájával vékonyan színezzük meg a bejgliket. Ezután hagyjuk egy kicsit száradni.

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

EXKLUZÍV MEGATESZT

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

AJÁNDÉK POSZTERREL

TOM CLANCY'S RAINBOW 6 PATRIOTS

A UBISOFT MEGMUTATJA A HÁBORÚ IGAZI ARCÁT

Idézet: HP - Meet tha Team, Fogadalom a következő évre

Ja, igen: próbálok majd kevesebbet nyafogni, hogy mi nem tetszik a játékiparban. Velem tarthatnának páran.

Száradás után jöhet a tojásfehérje, majd a tésztákat ismét tegyük hűvös helyre.

Idézet: Mocsy - The Game Awards összefoglaló

Az Uncharted 4 megjelenése is a nyakunkon van (már csak néhányat kell aludni márciusig).

Ha megszáradt rajtuk a tojásfehérje, a sütőbe tesszük a bejgliket. 15 percig süssük őket 200 °C-on, majd a tizenötödik perc után vegyük vissza a sütőt 190 °C-ra, és süssük további 10 percig. Így a bejglit összesen kb. 25-30 perc alatt készre sülnék légkeverés nélküli sütőben is.

Idézet: Chavalier - Fallout 4 teszt

Engem jobban zavart a számtalan kisebb-nagyobb glitch, a szegyenében föld alá süllyedő kutyám, vagy hogy egyes alkalmakkor nem vetett árnyékot a karakterem, hiába világította meg épp egy reflektor.

Ha kivettük őket a sütőből, óvatosan összetoljuk a bejgliket, majd késsel vagy valamilyen lapos eszközzel egyenesre nyomjuk a végeiket és az oldalait. Ha már nem forrók, tekerjük őket egyenként fóliába.

Idézet: Csirke - Elite: Dangerous teszt

Nem kell megijedni, ha az Elite cím nem cseng olyan ismerősen, mint az Assassin's Creed vagy a Call of Duty, az első részt még 1984-ben álmolta meg két angol bácsi, David Braben és Ian Bell.

Így csomagolva hetekig is elállnak. Jó étvágyat kívánunk hozzájuk, és nagyon boldog ünnepi lakomát a családdal, barátokkal! Hogy jövőre normálisabb lesz-e majd a Visszapillantó? Nem tudjuk, majd a bejglikóma után kiderül. Januárban találkozunk.



1 ÉVE

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

meStar

starCraft II: Legacy of the Void

Quantum Break

Just Cause 3

Fallout 4

STAR WARS BATTLEFRONT

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Állati mód érdeemes figyelni

Legendás állatok és megfigyelésük



Film
kaland, fantasy

SOKAK VÁGYA VÁLT VALÓ-
RA AZZAL, HOGY IDÉN
VISSZATÉRHETTÜNK J.K.
ROWLING VARÁZSVILÁGÁBA,
ÁM EZÜTTAL MÁR HARRY POT-
TER NÉLKÜL. Várható volt, hogy
a Warner Brothers nem fog elen-
gedni egy akkora fejőstehenet, mint
a kis túlélő, azonban az író nő szán-
déka nélkül nem vehettek ki újabb
galleonokat a nézők zsebéből. Szeren-
csére Rowling maga is belátta, hogy
világában még bőven van potenciál,
és – ezúttal már könyv alapanyag nél-
kül – elhoppnáltunk vele 70 évvel az
előttre, hogy Harry és barátai először
átlépték volna a Roxfort kapuit.
Goethe Salmander (Eddie Redmayne)
csak pár órát kívánt New Yorkban tölte-
ni, ám minden a feje tetejére állt, amikor
az egyik teremtménye megszökött má-
gikus bőröndjéből, majd ezt még szá-
mtalan másik követte egy tudatlan mugli
– avagy magnix – Jacob Kowalsky (Dan
Fogler) jóvoltából. Az időzítés azon-
ban nem is lehetne rosszabb. Európá-
ban éppen egy karizmatikus sötét va-
rázsló, Gellert Grindelwald szít ellentétet
a mágusok és a varázstalanok között,
miközben az egyébként is konzervatív-
vabb és szigorúbb szabályozású Ameri-
kában valami az áldozatait szedi. A Mágia-
ügyi Kongresszus, a MACUSA veze-

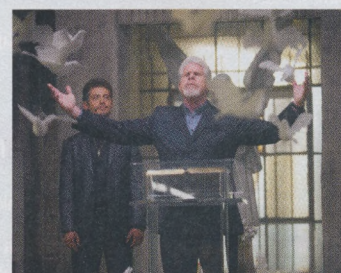
tő aurorja, Percival Graves (Colin Farrell)
éppúgy válaszokat keres, mint egyko-
ri beosztottja, Tina Goldstein (Katherine
Waterston), a nyomok pedig (látszólag)
Salmanderhez vezetnek.
Annak ellenére, hogy a Legendás állatok
és megfigyelésük egy előzmény (hovato-
vább spin-off is egyben), koncepcióját te-
kinthet nagyon is komoly továbbgondolá-
sa a Potter szériának. A legutóbbi négy
varázslómozit is dirigáló David Yates
ugyan vizuálisan nem sötétítette tovább
a szériát (akkor már tényleg nem lát-
tunk volna semmit sem az egészből), de
Rowlinggal együtt szépen gördítették to-
vább a sorozat szellemiségét, miközben
a fiatalos humort sem mellőzték. Sze-
replői immár nem gyerekek, hanem fiat-
tal, tettekre kész felnőttek, a helyszínt pedig
nem az iskola biztonságos(nak látszó) fa-
lai nyújtják, hanem a lényegesen kompli-
káltabb nagyvilág, amit az egyéni érde-
kek és a motivációk szövvényes hálója
keresztbe minden sarkon.
A film egyik kimagasló érdeme – az el-
ső rangú vizualitáson és színészi játé-
kon túl –, hogy a sokszor a némafilme-
ket idéző slapstick humor mellett olyan
komoly témákba is beleszipp, mint a gye-
rekbántalmazás és a családon belüli erő-

szak, avagy a bürokrácia és az ideológi-
ák egyént formáló vagy épp deformáló
hatása. Emiatt a film viszont helyenként
kétségtelenül sűrű, nem elég szellős, az
ötrészesre ígért széria pedig le sem ta-
gadhatja bevezető jellegét, így nem egy
karakteréből még csak kóstolót kaptunk.
Színészei viszont kétségtelenül megdol-
goznak a pénzükért. Eddie Redmayne
csodabogara kellően intelligens és tal-
praesett, ha kell, elődjével – avagy utód-
jával – szemben pedig lényegesen ak-
tívabb hős. Az igazi sztárok a mágikus
állatok mellett – élükön az enyves ma-
ncsú furkásszal – mégis a mellékszere-
pekben találhatóak: Dan Fogler eset-
lensége és rácsodálkozása képviseli az
átlag nézőt, kettőse Alison Sudol bu-
ja boszorkányával egyenesen freneti-
kus, de a hamarosan Flashként debütá-
ló Ezra Miller érzékeny játékán is sokan
elmorzsolnak majd egy-egy könnycep-
pet, Colin Farrell karizmája pedig min-
den filmet képes feldobni. Izgalmas
kezdett lett tehát a Legendás állatok
első megfigyelése, amelynek Párizs-
ban játszódó folytatására ugyan két
évet várunk kell, de abban már Albus
Dumbledore is tiszteletét teszi.

TomPowell

Mi már felültünk a hype-szerelvénnyre valahol
a 9 és 3/4-ik vágányon.

4,5/5





Sorozat
horror-komédia

Visszatért a B filmek
koronázatlan királya

Ash vs Evil Dead

FARGO, 12 MAJOM, ALKONYAT-TÓL PIRKADATIG, SIKOLY, WESTWORLD – CSAK NÉHÁNY PÉLDA ABBÓL A TÖBB TUCAT KLASSZIKUS KULTFILMBŐL, AMI AZ ELMÚLT ÉVEKBEN TÉVÉADAPTÁCIÓT KAPOTT. Nyilván semmi újdonság sincs ebben, az effajta átírások egyidősek magával a televízióval, a legújabb aranykor beköszöntével azonban mégis úgy érezzük, mintha a számuk soha nem látott burjánzásnak indult volna. Elvégre olcsó, de hatásos trükkökről van szó, mindig egyszerűbb egy már jól bejáratott brandet feléleszteni vagy áttemelni, mintsem egy teljesen új IP-t bevezetni. Persze önmagában ez még kevés a sikerhez, amit a nemrégiben elkaszált Limitless és Különvélemény adaptációk is remekül példáznak. A tévés formátumra átültetett horrorok renoméja sem áll túl fényesen, a Bates Motelen kívül nehéz olyat mondani, ami képes lett volna felnőni az eredetijével szolgáló film nagyságához. Persze van, amelyik kísérletet sem tesz erre, lásd például a Sikoly önironikus „kaszabolás horrorból nem lehet sorozatot csinálni”

kikacsintását. Az Ash vs Evil Dead, azaz a méltán kultikus Gonosz halott-trilógia modern kori folytatása azonban bizonyíték arra, hogy de, igenis lehet, csak jól kell csinálni. Egyrészt nagyon sok múlik a castingon, a karakterek szeretetességén, az integráns mitológián és a készítőik kreativitásán, hiszen a formátum egyik leggyakoribb buktatója, hogy rendkívül hamar válhat önisméltóvá, öncélúvá. Másrészt valahogy tudni kell oldani is a feszültséget, erre lehet nagyon jó eszköz például a humor. Az Ash vs Evil Dead ezekben mind nagyon erős és végtelenül eltűzött; hektoliterszámmal ömlő paradicsomlé, csetlő-botló burleszkbe oltott erőszakpornó, politikailag korrektnek közel sem nevezhető alpári gegek és egysorosok, továbbá a filmes kliséket rekurzív módon – a klisé kliséjének kliséjét – kifigurázó metanyelv jellemzi. Mintha csak a Buffy erősen 18-as karikás változatát látnánk, amiben a főszerep – és ezzel együtt a világ megmentésének feladata – egy szexista, láncfűrészkezü kültelki suttyónak jut, aki előbb ló, s csak aztán kérdez. Valódi antihős, akit csak szeretni lehet.

mercenary

Roppant szórakoztató, vérbeli guilty pleasure, méltó az eredeti trilógia szellemiségéhez.

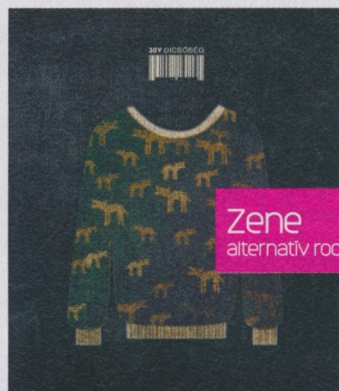
4/5

30Y Dicsőség

NAGYON JÓL ÖSSZEFOGLALJA A 30Y-T MINT JELENSÉGET, HOGY A DICSŐSÉG MAGNÓKAZETTÁN IS MEGJELENT, a borítón egy kötött pulcsi van, az énekes Beck Zoli pedig maga vasalt fel mintákat vászontáskákra (már ha hihetünk a Facebookra feltett néhány képnek). A magyar alter színtér már látott különleges zenekarokat, de a 30Y-hoz fogható nincs még egy, és az is lenyűgöző, mennyire aktív, energikus az egyébként a civil életben egyetemi tanárként is tevékenykedő frontember. Olyan, mint ha minden koncertet, minden új dalt csak úgy kiráznának kisujjból; összeülnek esténként, sörözgetnek, beszélgetnek, aztán hopp, kész. Az új album, ami két évvel a 30Y.LP.2014 után jelent meg, nemcsak a megszokott színvonalat hozza, hanem újat is mutat a záró szám, az instrumentális Kislány, város, erdő képében. Ugyanakkor a banda dalaiban a zenén túl a szöveget is érdemes figyelni, kreatív, szabad,

de érezhető benne a mondanivaló. Egy dal erejéig a mikrofont az egyébként a doboknál ülő fivér, Beck Zaza veszi át, a refrén nélküli, lassú Úgyis Mindegy pedig szintén betalál. Talán hamarosan egy újabb Bezzeg a kurva Beckek lemez is összejön, addig meg megyünk 30Y-koncertekre, és hallgatjuk őket kazettán.

Paca



Zene
alternatív rock

A 30Y továbbra is él, dolgozik, és nyoma sincs annak, hogy fáradna.

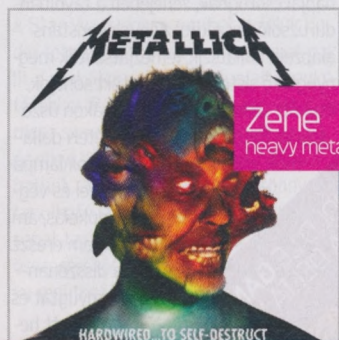
4/5

Metallica Hardwired... to Self-Destruct

HA VAN OLYAN METÁLBANDA, AMIT A FÖLD ÖSSZES SZEGLETÉBEN MINDEN MÁSODIK EMBER ISMER LEGALÁBB ÖT SZÁM EREJÉIG, AZ A METALLICA. 1981 óta tépik a gitárokat, nevékből iparág született. Ezek után nem kérdés, hogy minden megjelenésüket véleménycunami követi. Hatalmas kérdőjel az, hogy egy ilyen milliárd dolláros gépezet közepén sátnyílászó Dagobert bácsiként mennyire lehetnek hitelesek, hiszen a stílus alapja az ellenkultúra és az ökölrázás. Lehet 2016-ban még jó Metallicát írni? Jó hír – spoiler –: lehet. Rögön a dupla CD első korongján van legalább három-négy olyan szám, ami simán ledarálja az ember arcát, a másodikikon pedig főleg a lassabb témák jelennek meg (kivéve a végén a záró henteslést), amelyek simán helyet kaphattak volna bármelyik, a 80-as vagy 90-es években megjelent albumon. Az egész összkép valami zseniális nosztalgia,

biztostűkkel és felvarrókkal telenyomott farmerkabátban üvöltve akárom inni a sört, miközben toronyház magasan pakolt Marshall ládák előtt headbangelek, amíg végig nem ég az egész világ. Hetfield hangja még mindig hibátlan, a gitárok ugyanúgy rezselnek, mint a hőskorban, a duplázó még mindig úgy gyorstűzel, ahogy Lars Ulrich soha nem fogja tudni eljátszani élőben. Tökéletesség.

NINth



Zene
heavy metal

Egy falat metál hőskor.

5/5

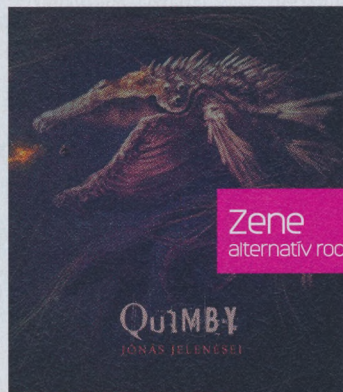
Quimby

Jónás jelenései

DURVA BELEGONDOLNI, HOGY MÁR HUSZONÖT ÉVE ZENÉL EGYÜTT A QUIMBY, TÖBBÉ-KEVÉSBÉ A JELENLEGI FELÁLLÁSBAN. A banda továbbra is aktív, a popszféra közreműködésének hála sikeresen kikoptatták repertoárjukból a Most múlik pontosant, és számtalan, jobb dalt tettek a helyére azóta. Nem is lehet egy ilyen évfordulót jobban megünnepelni, mint egy új lemezzel (mármint teljesen újjal, nem egy változással). A Jónás jelenései erősen nyit. A Forradalom című dalt már régóta ismerjük, ráadásul pont akkor adták ki, amikor az ország a szokottnál is felfokozottabb hangulatban volt, nehezen lehetett nem belelátni az aktuálpolitikára reflektálást; viszont az is igaz, hogy időtálló dal, értettük volna tíz éve is, és alighanem érteni fogjuk tíz év múlva is, illetve rá tudjuk majd vetíteni az akkori aktuális helyzetre. A felhozatal összességében vegyes, mint a Quimby repertoárja általánosságban, de egy-két olyan számot biztosan mindenki talál

magának, amit szívesen hallgat. A lemez tizenegy dala közé csak egy angol nyelvű fért be (német egy sem): a Heaven Goes to Hell című kellemes bárzene. Jó látni, hogy a csapat huszonöt év után is képes jó albumot összerakni, remélhetőleg még sokáig velünk maradnak, és tombolhatunk zenéjükre telt házas arénakoncerteken.

Paca



Zene
alternatív rock

Nem fog minden szám tetszeni, de megtalálhatjuk rajta a kedvenceinket.

4/5

Burial

Young Death/ Nightmare

KEVÉS MISZTIKUSABB ÉS IZGALMASABB JELENÉS VAN A MODERN ZENÉI ÉLETBEN, MINT EZ A DÉL-LONDONI SRÁC, AKI ORRIG HÚZOTT FEKETE KAPUCNIBAN A FEJE TETEJÉRE ÁLLÍTOTTA A VILÁGOT. Személye a mai napig szinte ismeretlen (három interjú és egy fotó van róla, minden más félinformáció vagy urbánlegenda), a véreben a brit főváros füstös-stroboszkópos rave-bulijainak más- és harmadnapjai csorognak, zenéjében a távolban duruzsoló beszédfoszlányok konstans alapzaja hallatszik, lemezjátszótiuk megnyugtató sistergése, félbetört sóhajok, csukott szemek mögött retinákön úszó szürke foltok, álvás helyetti éteri dallamok, esős-ködös utcák távoli lámpáinak sárga sorozatfényei és végtelen szótlán bandukolás, ami megragad, és nem ereszt. Amikor a diszsonancia megnyugtató és a zaklatott he-

ves szívverés az egyetlen, amitől élőnek érzed magad. Burial zenéje a hangokká formált biztonságérzet-keresés, a fénysebességgel forgó világ közepén mozdatlanul szemlélődő megfigyelés, a társadalomból kizuhant vagy soha sem illesztett ember szívének dobbanása. Ja, hogy ez milyen stílus? Future-garage. Ambient. Experimental. Dubstep. Nevezd ahogy akarod. Ő sem tudja, csak írja, olyan őszintén és olyan érzelmi intenzitással, mint senki más.

NINth



Zene
future-garage

London hajnalban, esőben és kapucniban.

5/5

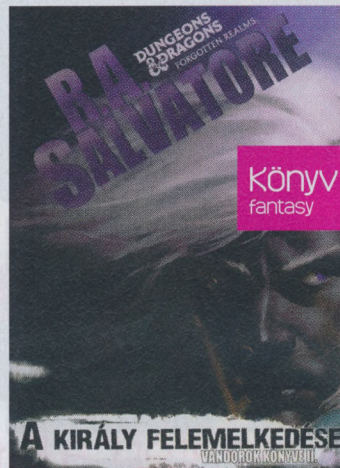
R.A. Salvatore

A király felemelkedése

DRIZZT RAJONGÓI KELLEMETLENÜL HOSSZÚRA NYÚLT VÁRAKOZÁST KÖVETŐEN OLVAHATJÁK A CSARNOK VÁNDORAINAK EGY ÚJABB KALANDJÁT MAGYARUL. A vaskos kötet jól illeszkedik azoknak a regényeknek a sorába, amelyek a Forgotten Realms világot fenekestől felforgató, nagy horderejű eseményeknek vagy azok következményeinek állítanak emléket. Az Ezüst Gyepük néven ismert régiót különös jelenség sújtja, földöntúli sötétség homályosítja el a napot, amit kihasználva orkok sosem látott tömege zúdul rá a vidékre. Soraitak óriások, ogrék, trollok, ogrillonok és goblinok erősítik, de sárkányok tombolására és a száalakat a háttérből mozgó sötételemek fondorlatára is számíthatnak. Magyarán háború készülődik, revans a száz évvel korábban kialakult és később békeszerződéshez vezetett patthelyzetért. Amikor pedig seregek vonulnak fel, akkor érzi magát igazán elemében a fantasyponyva mestere. Érzékletesen leírta ütközeteket, a csel-

szövegek hálójában magatehetetlenül vergődő jófiúk és néhány kimondottan színes egyéniség (Jarlxle, Athrogate és a nővérek) felbukkanása gondoskodik arról, hogy addig ne akarjuk letenni kezünkben a nagy háború bevezetőjét, amíg az elsőtől az utolsó szóig el nem olvastuk.

Chavalier



Könyv
fantasy

Nehéz eldönteni, hogy a király akarja kijavítani vélt hibáját, vagy a szerző maga.

4/5

Cam Rogers

Quantum Break - Zéró Állapot

MÉG TAVASSZAL MUTAKOZOTT BE A MAX PAYNE ÉS ALAN WAKE ALKOTÓINAK IDŐUTAZÓS AKCIÓJÁTÉKA. Kritikusai szinte kivétel nélkül egyetértettek abban, hogy a cselekmény talán a játék legjobban sikerült része. Sajnos a formátum sajátosságaiból fakadóan az ideálisnál kevesebb idő jutott a karakterek személyiségének kibontakoztatására, amit Cam Rogers (ő is része volt a Quantum Break történetét kitaláló írócsapatnak) regénye próbál úgy ahogy korrigálni. Mivel nem direkt adaptációról van szó, hanem a játékbeli eseményláncolatoknak az eredetileg némiképp eltérő interpretációjáról, bizonyos karakterek más utat járnak be, mint a forrásműben. Egyes szereplők súlya felértékelődött, mások szerepe szinte teljesen elsikkadt, de a történet váza ugyanaz maradt: egy fiktív amerikai város egyetemén bekapcsolt időgép katasztrófát okoz a jövőben, elhárítása pedig szembefordít egymással két

barátot, akik mindketten időmanipulációs képességekre tettek szert a bal esetben. Leginkább a játék rajongóinak ajánlom, de annak is tetszhet, aki H.G. Wells arcképével díszített pizsamában szokott aludni.

Chavalier



Könyv
sci-fi

Mi lenne, ha?

3,5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZLETEK: GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA

MÁTSZÓK



Társasjáték

Univerzum a zsebedben

GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉKOK MENTHETLEN SZERELMESEKÉNT ÖNFELD T VIGYORRAL AZ ARCOMON TÉPTEM FEL A STAR WARS: SORSOK KÉT KEZDŐCSOMAGJÁT.

Ez a Delta Vision kiadó gondozásában nemrégiben magyar nyelven is megjelent játék egy remek húzással hatalmasat csavar a megszokott, egymás ellen harcolós, pakliépítő kártyajátékokon, ugyanis az egyes lapokhoz külön dobókockákat is hozzárendel. Először kissé furcsa lehet, hogy rögtön két kezdőcsomagot is vásárolnunk kell, ha ki szeretnénk próbálni a játékot, de ez persze nem véletlen, a Kylo Ren, illetve Rey nevekkel fémjelzett két doboz ugyanis két különböző paklit rejt magában, amelyek birtokában már indulhat is a móka.

Kezdeként el kell pakolnunk a karaktereket megszemélyesítő lapjainkat, valamint a csomagunkban található helyszínlapot is. Kockadobás dönti el, ki fog kezdeni, valamint ez határozza meg,

hogyan melyik játékos helyszínét használjuk ezután az egész meccs során. Karaktereinkhez fel kell sorakoztatnunk a hozzájuk tartozó kártyákat, kapunk két energiaforrás-tokent, és felhúzzuk a paklink öt legfelső lapját (amelyek közül tetszőleges számút visszadobhatunk, és újakat húzhatunk helyettük). Ezután pedig egyből kezdetét is veszi a megmérettetés. A két játékos különböző akciókat megvalósítva felváltva cselekedhet. Akciónak számít például az adott karakterekhez tartozó kockákkal dobás, de már külön akció a kidobott kockákon található értékek aktiválása. Ezek lehetnek adott pontnyi sebést okozó támadások (közelharc és távolsági), pajzsgyűjtések (amelyek értelemszerűen sebés ellen védenek), újabb erőforrástokentek, esetleg pont az ellenfél erőforrásainak felemészítése vagy egyéb jószágok. Szintén akcióként játszhatunk ki új kártyákat, amelyek árát erőforrásainkból kell megtérítenünk. Az új lapok között lehetnek olyanok, amelyek végleg az asztalon maradnak, és új

kockákat hoznak játékba (ezek a fejlesztés- és támogatáskártyák), vagy olyanok is, amelyek hatása azonnal érvényesül, és rögtön a dobópakliba kerülnek. Szintén akció a lapdobás, hatására kockáinkat is újradozhatjuk. Alapvetően a kockák manipulálása lesz a legnagyobb taktikai lehetőségünk, valamint a különböző akciók sorrendjének megválasztása is döntő fontosságú lehet. A felváltva elvégzett akciók sorát általában a harcmezőkártya elfoglalása és a lap képességének aktiválása jelenti – ezután nem cselekedhetünk többször, de lényegében bármikor lehetőségünk van passzolni, figyelem előtt tartva azt, hogy ha egymásután mindkét játékos passzol, akkor vége a körnek. A következő kör elején pedig szépen minden visszakerül a helyére, kiegészítjük a kezünkben tartott lapokat ötre, újra használhatóvá válnak a korábban már kimerített kockák és az asztalon pihenő lapok. A játék ad-

dig tart, amíg valakinek el nem hullik az utolsó karaktere, vagy esetleg már nem tud új lapot húzni.

Természetesen a két kezdőpakli tényleg csak a belépőszintet jelenti, ugyanis lehetőségünk van újabb booster-csomagok vásárlására, amelyek már véletlenszerűen rejtenek magukban különböző gyakoriságú lapokat és kockákat. A kitarító gyűjtők szépen összeszedhetik legkedvesebb karaktereiket a Star Wars univerzumból, belőlük pedig tetszés szerint építhetnek saját paklit a szabályrendszerben foglalt megkötésekkel. Például nem lehet együtt jó és rossz szereplő, illetve maximálisan 30 pontnyi összértékű karaktert birtokolhatunk. A Star Wars: Sorsok könnyen tanulható, ám kellemes taktikai mélységet tartogató kártyajáték, amelyben összesen 160 különböző lap és 60 kocka gyűjthető össze.

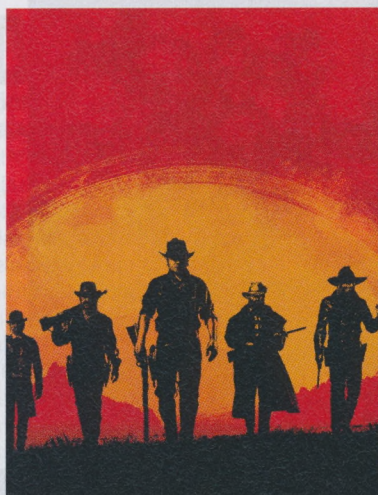
Csírke

Egyetlen komoly veszéllyel fenyeget: rengeteget fogunk költeni az új lapokat rejtő kiegészítő csomagokra.

4/5

Megjelenik január 20-án

KÖVRSZÁM



MIT HOZ 2017?

A jövő év tele lesz kalandokkal, új konzolokkal és sosem látott címekkel. Ezeket mind összeszedjük nektek egy hatalmas cikkben, és megnézzük, mire is számíthatunk 2017-ben. A legnagyobb AAA játékok, a jövő év megváltói és az új technológiák úttörői mind ott lesznek a következő számban.



BEST OF 2016

Ismét eltelt egy év, és rengeteg játékon rágtuk át magunkat 2016-ban is. Néhány csúnya csalódást túlélve végignézzük a legjobbakat, kiosztjuk a díjakat, és megemlékezünk a mögöttünk hagyott év legütősebb pillanatairól.



FINAL FANTASY XV

Már tíz éve készül a Final Fantasy XV, így valószínűleg ez a legjobban várt epizód a szériában. Szerencsére nem hiába tartott eddig, mert egy hatalmas világot kapunk rengeteg zónával, kalanddal és drámai történetekkel. Jövő hónapban kiderül, hogy ez lett-e a modern FF részek legjobbika.



THE LAST GUARDIAN

Hosszú évek halogatása után végre befut a The Last Guardian. A felfokozott várakozásoknak szinte kizárt, hogy meg tudjon felelni, de ha csak a felét teljesíti annak, amit a fejlesztők ígértek, akkor mi már boldogok leszünk. Jövő hónapban mindent megtudhattok a játékról.

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**.
Ezentúl 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.

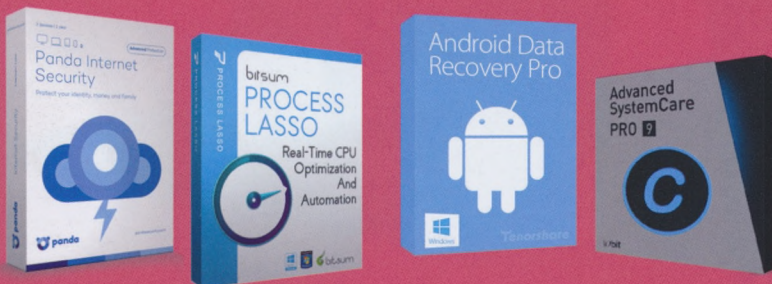
A kedvezmény részleteiről érdeklődj a
06 1 406 2201-es telefonszámon vagy
a barcraftbudapest@gmail.com címen!

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-hátizsák)



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 magazinnal 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 doboz-képek csak illusztrációk. Minden jog fenntartva.

Lenovo™



LENOVO IDEAPAD 700 VALÓDI JÁTÉK-ERŐMŰ

**NVIDIA® GTX DISZKRÉT GRAFIKUS KÁRTYA
ÉLES, 15,6"-OS FULL HD KIJELZŐ
JBL® HANGSZÓRÓK ÉS DOLBY®
HOME THEATER™ HANGRENDSZER**

Keressd a Lenovo IdeaPad 700 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.