

# CONTROL

Videójátékok Alfától Zeldáig



9 772064 922127 1 5 003

| #005 | 2015. március | 950 Ft |



# GAME CITY SUGAR

## Nyerd el a jutalmadat!

Egy igazi videójátékos sosem ül a babérjain. Bátran kísérletezik, és új területeket hódít meg. Egy igazi videójátékos kipróbál minden újdonságot és felfedezi azokat a helyeket, ahol valami kincset vagy hasznos tárgyat remél. Sosem adja fel! Egy igazi videójátékos ezért rátalál a **Game City Sugar konzolüzletre**, ahol vásárlás után elnyeri jutalmát.



Keress fel te is az új **Game City Sugar videójáték üzletet**, ahol most minden vásárlás után ajándékot kapsz!

## GAME CITY SUGAR

Budapest, Örs vezér tere 24., Sugár Üzletközpont





## IMPRESSZUM

### ► Főszerkesztő/laptulajdonos

► Szabó Sándor (Szasa)  
szasa@controller.hu

### ► Munkatársak

► Branyiczky Zoltán (Zoly)  
► Dömösi Gábor (Archon)  
► Felkai Ádám (Komédiás)  
► Fodor Zsolt (The Sickness)  
► Kovács Roland (V)  
► Márton Attila (Onimushaman)  
► Nagy Csaba (sQr)  
► Páll Zsófia (Nancy Page)  
► Szabó Péter (FutuRetrO)  
► Szathmári Fanni (Fanni)  
► Szebellédi Tamás (Sanada)  
► Szokolai Zoltán (Dr. Zaius)  
► Tamási Gábor (Cpt. Nihil)  
► Vasvári Balázs (Reptile)  
► Veres Antal (Antaru)  
► Veres Miki (Miki)

### ► Borító- és lapterv

Szokolay Zsolt

### ► Grafika

Fekete Zoltán  
Kovács András  
Nagy Veronika  
Oláh Gábor  
Szokolay Zsolt

### ► Kiadó/Felelős kiadó

Általános MB Kft.

### ► Postai cím

Integro Studio, 1134 Budapest,  
Rózsa u. 13-17.

### ► Ügyfélszolgálat

+36 70 3828 444  
► info@controller.hu

### ► Terjesztés

LAPKER Zrt.  
és alternatív terjesztők.  
A Controller magazin ára 950 Ft

### ► Jogi nyilatkozat

A Controller magazinban  
megjelenő cikkeket, írásokat  
és rovatokat eredeti nyelven  
és fordításban is szerzői jog véd.  
Bármilyen másodlagos  
terjesztésük, nyilvános  
vagy üzleti felhasználásuk  
a kiadó engedélyével lehetséges.  
A hirdetések tartalmáért  
a kiadó felelősséget nem vállal.

### ► Nyomás és kötészet

Premier Nyomda Kft.

ISSN 2064-9223

# Loading...

## ► Kedves Player 1!

A magazin indulása óta rengetegen kérdeztétek, hogy miért nem foglalkozunk pécés játékokkal is. Ennek rengeteg oka volt, felesleges most mindet felsorolni. A lényeg, hogy minden akadály elhárult, így a Controller immár nemcsak konzoljátékosoknak szól, hanem minden VIDEOJÁTÉKOSNAK. Platformtól függetlenül mindannyian ugyanabba a közösségbe tartozunk. Miért zárnánk ki bárkit is kedvenc időtöltésünkéből?

Uhh, szinte hallom, ahogy most Playstation, Xbox vagy Nintendo rajongóként felszisszensz. Nyugalom, nem kell aggódnod! A pécés tartalom nem csorbítja a konzolokat érintő cikkeket. Sőt! Még azokból is többet kapsz, hiszen folyamatosan növeljük az oldalszámot. (Ne csodálkozz, ha fél év múlva 150-160 oldalas lesz a magazin.) Úgy képzeld el, hogy van egy torta, amit eddig minden hónapban megvettél 950 Ft-ért, mert ízlett. Most nagyobb tortát kapsz, ráadásul adunk hozzá süteményt is. Mindezért továbbra is ugyanannyit kell fizetned. A PC-sütit maximum nem eszed meg. De úgy vélem, már csak érdekesség gyanánt is érdemes elolvasnod minden tesztet.

A folyamatos bővítés munkatársaim létszámát is érinti. Csapatunknak immár teljes tagja Zoly és Archon, akiknek írásaival a korábbi számainkban is találkozhattál. Ha minden jól megy, hamarosan bemutatkozhat egy újabb kolléga, aki pécés szekciónkat erősíti. Ebben a hónapban ismét megtisztelt minket egy vendégíró is. Nagy örömünkre R4bbit, a GameTévé videocsatorna munkatársa elfogadta

meghívásunkat. Íróink mellett a grafikus csapat is bővült. A neveiket ugyan mindig láthatod itt balra az impresszumban, de szeretném külön is megköszönni Ninának, Andrisnak, Zolinak és Zsocinak a lelkiismeretes munkáját. Komoly szakértelemre és energiára van szükség ahhoz, hogy a magazin hónapról-hónapra ilyen külsővel jelentkezzen. Hozzájuk csatlakozott néhány hete Gábi (Oláh Gábor), aki szintén csodás oldalakat varázsolt ötödik számunkba.

Elindítottuk nyereményjátékainkat is! Ezúttal egy Nintendo ajándékcsomag, a Bloodborne című PS4 játék és egy éves Controller előfizetés keresi gazdáját. A részleteket keresd a 129-130. oldalon.

Egy másik fontos téma: az előfizetés. Most már tényleg csak napok kérdése! A lehetőségek már körvonalazódnak: négy különböző konstrukciót kínálunk. A "sima" előfizetés mellett elindul a Controller Club, és mindkét opciónak lesz majd postai és személyesen átvehető változata.


Ideje befejeznem mondandómat, mert olyan finomságok várnak rád, mint például a The Order 1886, RE: Revelations 2, Legend of Zelda: Majora's Mask, Total War: Attila, Retro játékok, VR headset bemutató, Peter Molyneux leleplezése és Sigourney Weaver interjú.

Jó olvasást és jó játékot kívánok! Találkozunk áprilisban a fél éves Controller magazin hasábjain!



# CONTROLLER ESSZENCIA

Havi betevő videojátékosok részére

- 
- 4
- |    |                                       |    |                                      |
|----|---------------------------------------|----|--------------------------------------|
| 06 | Bemutakozik a<br>Controller csapat    | 52 | Ori and the Blind Forest             |
| 17 | The Legend of Zelda:<br>Majora's Mask | 54 | Costume Quest 2                      |
| 24 | Persona 4                             | 56 | Super Sturdust                       |
| 28 | Resident Evil:<br>Revelations 2       | 58 | Helldrivers                          |
| 35 | Resogun DLC                           | 61 | Devil May Cry:<br>Definitive Edition |
| 36 | White Night                           | 64 | Guacamelee                           |
| 41 | Scream Ride                           | 68 | Hand of Fate                         |
| 44 | Zombie Army Trilogy                   | 72 | Shelter 2                            |
| 50 | The Evil Within DLC                   | 74 | Sid Meier's Starships                |
|    |                                       | 78 | Total War: Attila                    |
|    |                                       | 84 | Retrológia Midnight Resistance       |





THE ORDER  
1886

08

# THE ORDER

1886™

5

- |     |  |                    |     |                                    |  |
|-----|--|--------------------|-----|------------------------------------|--|
| 88  | Retrológia   | Revenge of Shinobi | 124 | Mobiljáték                         |  |
| 92  | Konzolbolt túra  |                    |     | Trial Xtreme 4                     |  |
| 94  | Egy programozó szemével                                |                    | 126 | VR Boom: Game Developer Conference |  |
| 98  | Gondolataink: Peter Molineux                           |                    |     |                                    |  |
| 104 | Fannitizmus  |                    |     |                                    |  |
| 110 | Japánságok   |                    |     |                                    |  |
| 116 | Filmajánló: Chappie                                    |                    |     |                                    |  |
| 118 | Filmajánló:<br>EXKLUZÍV INTERJÚ<br>Sigourney Weaverrel |                    |     |                                    |  |
| 120 | Gondolataink Törölt<br>Resident Evil játékok           |                    |     |                                    |  |



REPORTEK

## BEMUTATKOZIK A

## CONTROLLER CSAPAT

## II. rész

## Antaru

Tolmácsként dolgozom és a nickem is a nyelvtudásommal kapcsolatos. 2000 környékén gyakran jártam japán fiatalokkal házibuliba és az egyik lány olyan édesen tudta szajkózni a keresztneveimet, hogy a sok "ántárúú, ántárúú" után (ők ugyanis így ejtik az Antalt) sikerült ezt választanom online fórumokon. A játékok mellett imádom a mozit, a képregényeket, szeretek rajzolni, a kedvenc számaimat egymás után negyvenszer meghallgatni, a Violet Hillt Silent Hillnek énekelni. Nagy gyengém a tengerpart és elárulom: a china dress, de kizárólag lányokon. A munkám nagyjából nulla kreativitást igényel, ennek hiányát igyekszem pótolni blogolással és podcastolással. Utóbbi, a PixelCast jelenleg szünetel, de reményeim szerint egy-két hónapon belül visszaköltözöm a fővárosba és újra összeáll a csapat. Játékok tekintetében jó pár éve szemléletmódot váltottam. A blogom neve is azért lett Player 2, mert ez tükrözi leginkább azt a célt, hogy egy másik - a hagyományostól eltérő - szempontból kívánom véleményezni a játékokat. Amikor muszáj, akkor röviden lefutom a kötelező köröket az ismertetéssel, de ami motivál az nem annak elmesélése, hogy mit láttam és éreztem játék közben, hanem annak alátámasztása, hogy miért tartom azt jónak vagy rossznak. Sokszor

találkoztam azzal, hogy személyes ízlés által befolyásolva, hirtelen felindulásból túlpontoz valaki egy szépséges, de suta élményjátékot. A másik véglet pedig az, amikor a teszt végi pro-kontra értékelési kényszer alatt préselődő tesztelő a kákán is csomót keresve csak egy biztonsági nyolcast mer adni egy egyébként kiválóan megdizájnolt kisjátékra. Ezek - az egyébként bocsánatos bűnök, amiket én is elkövettem már - szoktak olyan következményekhez vezetni, hogy egy QTE-fesztivál magasabb értékelést kap, mint mondjuk egy Vanquish; illetve ahhoz a tévhithez, hogy nem lehet korrekten pontozni játékokat. Persze én sem vagyok tévedhetetlen, de törekszem rá, hogy minél pontosabb képet adjak a kísérleti alanyaim állapotáról. Ha érdekel hogyan, lapozz a Super Stardust Ultra teszthez, kiváló példája az előbb vázolt problémák egyikének.

## Archon

Bölcsész, játékos és ninja egy személyben. Így szoktam kezdeni bármilyen írásos bemutatkozást; szerintem remekül summázza, miben lelem örömeimet, és mi hat rám leginkább az engem körülvevő embereken kívül. Dömösi János Gábor vagyok. Idén töltöm be 24. életévemet, és szabadulok rá a nagyvilágra diplomám megszerzése

után. Júniusig bezárólag az ELTE Bölcsészettudományi Karán fogok tevékenykedni, de ezután is maradok bölcsész, hisz az ott megszerzett tudásomat játékok, filmek és könyvek kritikai elemzésére akarom felhasználni. Meggyőződésem, hogy a videojátékos médium nem csak a művészet fogalmának újradefiniálására képes, de megvan benne a potenciál, hogy a természethez bármely más műnemnél közelebb jusson. Ha cikkeimet olvasod a Controller hasábjain, vagy épp bemutatóimat nézed az Otherworld Élménymagazin felületén, észre fogod venni, hogy nem pusztán eszképipista fantazmagóriaként kezelem kritikáim alanyait, hanem az észlelés kapuiként, melyeken átlépve megcsodálhatom az érme másik oldalát; ugyanazon igazságot egy teljesen más szemszögből fedezhetek fel. A szellemi pezsgés mellett fizikailag is szeretem próbára tenni magam, éppen ezért a Ninjutsu is állandó szerepet játszik hétköznapijaimban, és életmódszerűen tervezem folytatni a jövőben. Többet nem szeretnék írni magamról, mert csak a szemtől-szembeni kapcsolatban hiszek igazán, ha egy másik fél megismeréséről van szó. Ettől függetlenül remélem, hogy segített ez a szösszenet elhelyezni személyemet a magazin berkein belül. Jó olvasást; és hosszú, hasznos életet!



## FutuRetro

Az angol Future és Retro szavak összeolvadásából kreált írói álnév hűen tükrözi az életben tanúsított hitvallásom. A futurisztikus dolgok az én világomban makulátlan harmóniát létesítenek a régimódiakkal. A kilencvenes évek elején kaptam egy SEGA Master System II-es konzolgépet, Alex Kidd és Sonic the Hedgehog kazettákkal, amelyek egész életemre megalapozták meglehetősen szorosra fűzött kapcsolatomat a videojátékokkal. Hobbiszintű gyűjteményemben őrzöm az elmúlt harminc év, számomra legkedvesebb masináit, plusz néhányat a legjobban sikerült programokból is melléjük táraztam. Megfordultam konzolos boltok pultjai mögött értékesítő/üzletvezetőként, továbbá találkozhattok már a nevemmel több gamer magazin oldalain, nyomtatott és elektronikus formában egyaránt. Leginkább az alkalmi játékosok ízlésvilágát kívánom képviseltetni és olyan preferált műfajokban mozgok otthonosan, mint az árkaád, verekedős, versenyzős, vagy éppen a mászkálós játékok. Jelenleg egy telefon szaküzletben végzem értékesítési tevékenységeimet, így stílszerűen a mobilos rovat játéktesztjeit is tőlem olvashatjátok havi rendszerességgel. Szasa a magazin megalapítása előtt felkeresett én pedig örömmel fogadtam el megtisztelő meghívását az akkoriban még csupán két főt számláló kezdőcsapatába. Az újság lábra állt, megtette első magabiztos lépéseit, a kiváló írói vénával rendelkező gárda és a tartalom pedig dinamikusan bővül tovább. Sok örömet kívánok Nektek a magazin lapozgatásához. Ahogy megboldogult Gyu kollégám konferált fel engem egykoron: „.... bemutatjuk ezt az érdekes fazont, az örök gamert, FutuRetro-t.” – A lényeghez mindig jó szeme volt... Isten nyugosztalja! SzEGAsztok!

## Captain Nihil

Mint a sok más valamirevaló történet, az enyém is egy tragédiával veszi kezdetét, nevezetesen egy Star

Wars fanfictionnel, amit kilenc éves koromban kezdtem el írni. A sors kegyelméből ez az írás ugyan örökre elveszett és immáron senki sem vonhat miatta felelősségre, abban mindenesetre jelentős szerepet játszott ez a kísérlet, hogy elültesse bennem az írás szeretetének csíráját. Noha a videojátékokkal való szenvedélyes kapcsolatom egészen emlékezetem határáig nyúlik vissza, a kellemeset a még kellemesebbel csupán néhány éve kezdtem el ötvözni. Először mint hírező és tesztelő dolgoztam a GameChannel kötetlenségében, kisebb-nagyobb sikerekkel, manapság pedig Szasa jóvoltából a Controller hasábjain és online felületén folytathatom a zabolátlan ámokfutásom, hasonló beosztásban. A 386-osok magasztos kora óta azt hiszem, minden zsánerbe sikerült belekóstolnom, és azontúl, hogy némelyikben válogatósabb vagyok, különösebben egyikőtől sem ódzkodom. Egy jó történettel, egy ötletes premisszával kilóra meg lehet venni, ennyi bizonyos. Volt már NES-em, GameBoyom, valamint Xbox 360-am is, és cseppet sem esik nehezemre belátni, hogy mindegyik gyerek remekel a maga birodalmában. Ami a karakteremet illeti, jobb napjaimon – és akkor is csak megfelelő távolságból – emberszerűnek tűnhetek; a tömegben könnyen ki lehet szúrni, ugyanis jobbára én vagyok az a duci, karikás szemű pasas, aki nincsen ott. Merthogy többnyire otthon gubbasztok és írok, rajzolok, zenét szerkesztek vagy macskás videókat nézek a neten, hogy ne keltsek gyanút. Egyesek szerint kicsit elvont vagyok, vagy nem is ebből a világból való. Akárhonnan is jöttem, onnan bizonyára a humorom miatt toloncoltak ki. Szasát még első cikkezős éveimből ismerem, és hála az égnek, neki ez még azóta nem tűnt fel, hiszen a főszerkesztő úrnak a mai napig meggyőződése, hogy az írásaim emberi fogyasztásra alkalmasak. No, majd „meglássuk”.

## Sanada

Olyan 5-6 éves lehettem, amikor édesapám egy külföldi újtjáról hazatérvén egy botkormányos Atari-val lepett meg engem.

Hónapokig le sem lehetett vakarni a gépről, ami így előrevetítette, hogy a videojátékok a későbbiekben is meghatározó szerepet fognak betölteni az életemben. Az azóta eltelt időben rengeteg fajta gép fordult meg a kezeim között, de leginkább mindig is a Sony masinái és programjai felé húzott a szívem. Több ezer játékot végigjártam, szerencsémre a sportjátékokon kívül gyakorlatilag minden zsánerben örömet lelem, abszolút nem vagyok válogatós. A játékoknak köszönhető egyébként egy másik nagy szenvedélyem is, ami nyugodtan mondhatjuk, hogy az egész életemre kihatással volt. 1998-ban megjelent a Tenchu nevezetű játék, aminek a hangulata teljesen magába szippantott. Olyannyira, hogy nem voltam rest után a legközelebbi könyvtárból kivenni mindenféle könyveket nindzsákról, szamurájokról és úgy általában a japán kultúráról. Amiket ezekben olvastam, az egészen lenyűgözött, és ez a kezdeti érdeklődés máig szűnni nem akaró szenvedéllyé változott. Hosszú időnek, több mint 10 évnek kellett azonban eltelnie, mire lábaimat először Japán földre tehettem. A várakozás azonban megérte, nem ért csalódás, annyira nem, hogy utána még több alkalommal megtettem ezt. Bejártam Japánt a „pincétől a padlásig”, több, mint 50 helyen megfordultam az országon belül, kinti családoknál laktam, és középszinten elsajátítottam a nyelvet. Rengeteg új emberrel, barátokkal és barátnőkkel ismerkedtem meg mind Magyarországról mind Japánból ennek köszönhetően. Egy időben ismerőseim unszolására a kint szerzett tapasztalataimat és élményeimet elkezdtem először írásban, a neten megosztani, majd később szóban is, előadások formájában. Ekkor fedeztem fel, hogy szeretek írni, szeretek mesélni, aminek egyik eredménye, hogy most ezeket a sorokat olvashatjátok tőlem. Jelenleg az egyik budapesti főiskola japán szakos hallgatója vagyok és most úgy fest, hogy a későbbi fő hivatásom is ezzel lesz kapcsolatban. Mindez nem így alakult volna, ha anno nincs az az Atari aputól, és az a 98-as Tenchu. És még meri valaki azt állítani, hogy a videojátékok nem hasznosak...?”





# THE ORDER

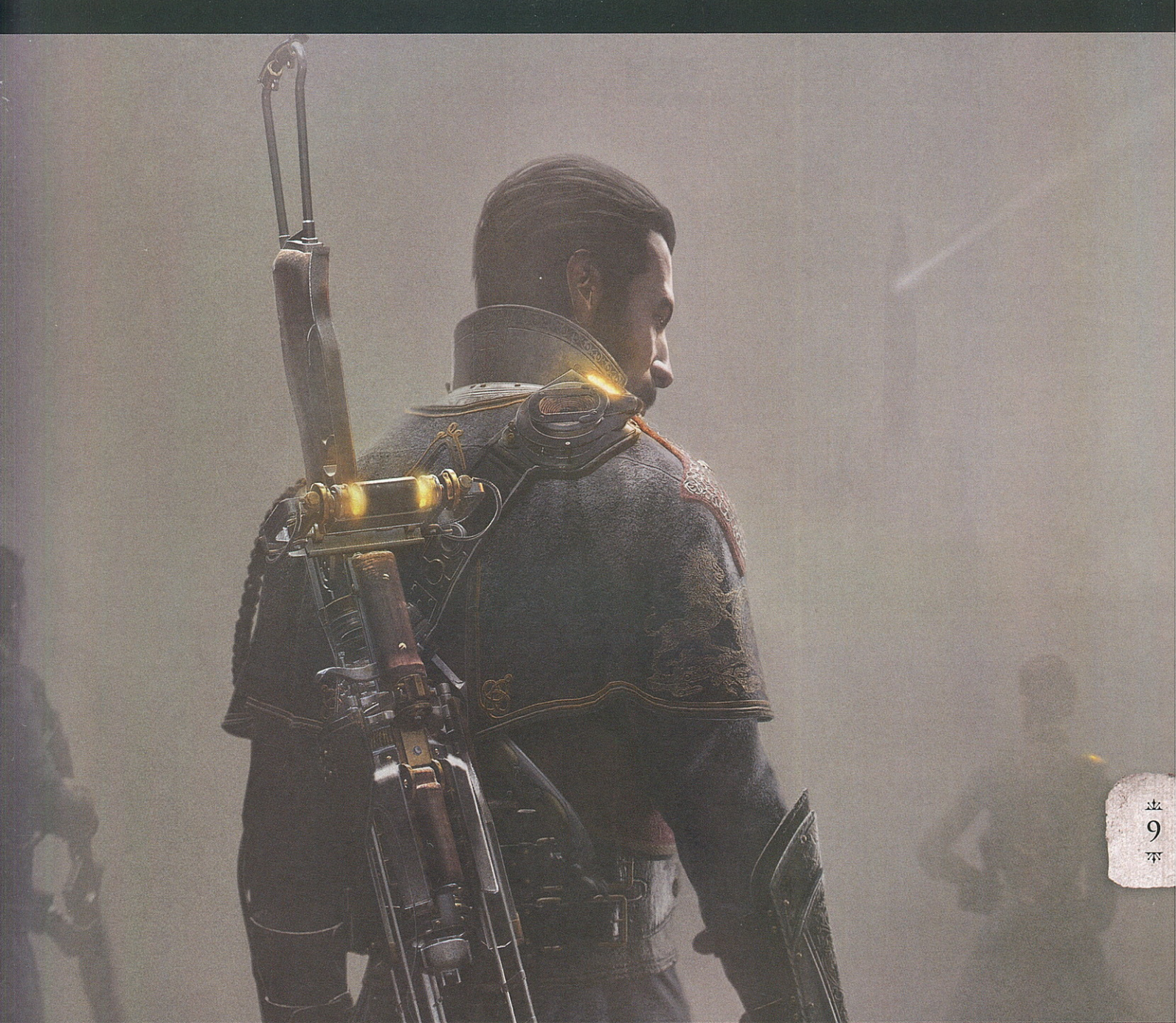
1886™

HARAGSZOM RÁ. AMÚGY PEDIG IMÁDOM...

▶ PS4

*Kedves Olvasóm! Nem tudhatom, hogy mi a neved. És mivel nem szeretnék megsérteni, vagy általánosítani, ezért a mondanivalómhoz szükséges szaktársat elnevezem Gipsz Jakabnak. Ám ha véletlenül mégis Gipsz Jakabnak hívnak, akkor tudd, hogy ez csak a véletlen műve. Lehetne emberkénk Gamerboy666, GsKill3r, Móricka vagy bármilyen kitalált személy.*





## Éljen a beszólás szabadság

Szóval... Gipsz Jakab átlagos játékos. Egy csupán a sok ezer közül. Rengeteg időt tölt konzoljával, szereti a videojátékokat, kommenteket olvasgat, blogokat ír és próbál időnként kitűnni a netes közösségek masszájából. Hamar rájön, hogy az áhított lájkokat és hozzászólásokat sokkal magasabb számban éri el, ha véleménye trágár fikaparádé, viccesnek hitt trollkodás vagy divatleszólás. Sajnos, hazánk pontosan az ilyen Gipsz Jakabok országa. Félreértés ne essék, véleménye mindenkinek lehet. Éljen a szólás- és beszólás szabadság! Sokkal elegánsabb azonban, ha véleménye nem

az elburjánzott netes fórumok gipszjakabosított másolata, hanem saját kútfőből merített mondanivaló.

Mindezekre kiváló példa az a mérhetetlen szitokhype, amelyet a The Order 1886 kapott. Elismerem, a játék közel sem annyira tökéletes, hogy hithű gamerek ünnepi körmenetben hordozzák a Playstation negyedik oltáráig. Ugyanakkor annyira nem rossz, mint ahogy azt a vérszemet kapott tökös-netes fórumkatonák állítják. Még csak nem is az a gond, hogy mélybe taszítják a játékot, hiszen a szubjektivitás ezt megengedi. Ám érthetetlenül állok a tény előtt, hogy a negatív véleményeket sokszor olyan faszagyereknek fogalmazzák meg a maguk egyszerűségében,

akik még csak nem is látták a játékot. A leghülyébbek közülük ezt még be is vallják. A félhülyék csak szimplán elszólják magukat. Na, látod, kedves Olvasóm, ők azok a Gipsz Jakabok, akik a csordaszellem sodrásában gyártják kommentjeiket, bármiféle személyes kompetencia nélkül. Mindez egyetlen szóban összefoglalva így hangzik: pfffff...

A szakírók közül is sokan hibásak. Nem azokra a gamer zsurnalisztákra vagyok mérges, akik lepontozták a játékot, hiszen az egyéni szubjektum akarva-akaratlan megjelenik tesztjeikben, még ha szeretnének is a feddhetetlen tárgyilagosság bűvkörében tetszelegni (magyarul, van,



akinek tetszik, van, akinek nem: ezt támasztja alá a The Order 1886 szélsőséges értékelése, amely szokatlanul széles tartományban, nagyrészt 30-80 százalék között mozog). Én inkább azokra a kartársakra haragszom, akiknek nincs vér a pucájukban és kritikájuk nem a játék minőségét illeti, csupán olvasóiknak kívánnak megfelelni. Ezek az írók megijednek a fent említett Gipsz Jakabok hadától, illetve anyázó kommentjeik sokaságától. Még akkor is lehúzzák a játékot, ha szívük szerint többre értékelnék. Abszurd, de sajnos valóságos jelenség. De vajon milyen lehet valójában az a játék, amely egyaránt megoszt kritikust és játékost? Ostorozható alkotás vagy zseniális munka? Egyik sem, és mindkettő. Na, gyere, nézzük.

## Újragondolt legenda

Marie Louise von Franz pszichológus szavaival élve, a mítoszokban és legendákban az a lenyűgöző és eleven, hogy az emberi tapasztalás ősformáit jelenítik meg. Ennél fogva ugyanazok a motívumok terjedtek el az egész világon. Nem csupán a motívumok vándorlása miatt, hanem mert az őket kialakító emberi lélek mindenütt ugyanaz.

Alapvetően mindez igaz az Artúr-mondakör esetében is. A keltáktól eredő, majd az évszázadokon és különböző nemzeteken átívelő legenda kezdetekben pogány történetelemekből állt. E legendákat színesítik a Trisztán és Izolda történetek, a kőbe zárt Excalibur kard meséje, a Szent Grál keresése és természetesen Artúr király, valamint a Kerekasztal

lovagrend mítosza is. Csupán annyiban tér el a megszokott meséktől, hogy az alkotói nem névtelenek, hanem ismert költők. A középkorban élő krónikások és írók saját kedvük szerint szőtték tovább az egyre jobban kiteljesedő legendát. És most ebből a hálás témából merített a Ready at Dawn csapata is. A fejlesztők nem elégedtek meg azzal, hogy kölcsönvették a mítosz alapjait, de annak misztikumát és hőseit (legalábbis a neveiket) felhasználva saját digitális epikát alkottak. Így történhetett, hogy Sir Galahad és Sir Percival, valamint Lafayette márki és a csinos, de szigorú Isabeau D'Argyll kisasszony ezúttal Camelot vára helyett London utcáin ügködik, 1886 utolsó hónapjaiban. Az alkotók

az Artúr-mondakört vegyítették a második ipari forradalommal, amely izgalmas újításokat hozott a vegyészet, elektromosság és persze a fegyverkezés területén. Nem véletlen, hogy a történetbe bekerült Nikola Tesla is, a korszak leghíresebb feltalálója és villamosmérnöke. Mindehhez csepegtettek egy jó adag nosztalgikus steampunkot, annak sokféle fiktív találmányával. Talán furán hangzik, de a végeredmény valójában egy sci-fi a múltban. Mivel egy alternatív világról van szó, ne akad fenn olyan apróságokon, hogy a léghajók először 1900-ban jelentek meg az égen, ám a tizennégy évvel korábban játszódó történetben mégis egy komplett fejezetet kapnak. A legendák és történelmi érák különleges keveredésének ezzel

**„A fejlesztők nem elégedtek meg azzal, hogy kölcsönvették a mítosz alapjait, de annak misztikumát és hőseit felhasználva saját digitális epikát alkottak.”**







még mindig nincs vége. Megjelenik a játékban az emberiség egy másik ősi mítosza is, a lükantrópia, azaz a vérfarkasok. Bár ez a szál viszonylag ritkán bukkan elő, mégis a történet fontos részét képezi. Láthatod, hogy a *The Order* 1886 egyszerre több mitológiából merít, és bátran vegyít egymástól látszólag távol álló műfajokat és korokat. Dicséretes, hogy ennek ellenére a játék világa tökéletes és valóságos egészet alkot. Ezt az egészet erősíti az a parádés grafikai megvalósítás, amely az első pályától az utolsóig egyenletes és rendkívül magas színvonalat képvisel. Kapaszkodj meg a székedben, amikor első ízben találkozol a játékkal, mert a vizualitás durván odaver. Ha a képernyőre nézel, egyértelművé válik, hogy az "újgeneráció"

fogalmához bő egy év késéssel végre a grafika is felnőtt. A prologus helyszínéül szolgáló pincebörtön sötét és sivár jellegéből fakadóan talán még nem adja át mindezt, ám amint kilépsz a napfényre és szemügyre veszed a várost, máris homlokon csap a vizuális prezentáció élénk pompája és részletessége. A hamisítatlan viktoriánus stílusjegyeket viselő London életre kel a szemeid előtt. Érdekes, hogy a steampunk élményt más alkotásokban a rendkívül kevés szín és az erős kontrasztok alkalmazásával igyekeznek elérni a vizuális szakemberek, mintha a német expresszionista fényképezés korába lépnének vissza. Sötét hangulatú, erős fény-árnyék hatással operáló és depresszív életérzésű pályákkal itt is találkozhatasz, de alapvetően az élettel teli színek és a

legfinomabb kidolgozottság a jellemző, legyen szó egy kúria szőnyegeiről, kovácsoltvas kerítésről vagy akár burkolókövekről. Még a lépcsőkorlátok lakkrétege is élethűen csillog. Elképesztő! Persze most épp abban az időszakban vagyunk, amelyben kezd kiforrni az új konzolok és grafikus kártyák ereje, így szinte minden hónapban érkezik egy játék, amire azt mondhatod, hogy az eddigi legszebb. De akkor is! A *The Order 1886* az eddigi legszebb. A technikai részletekbe nem megyek bele, azt úgyis megteszi Reptile kollégám a Röntgen alatt rovatban, pár oldallal hátrébb.

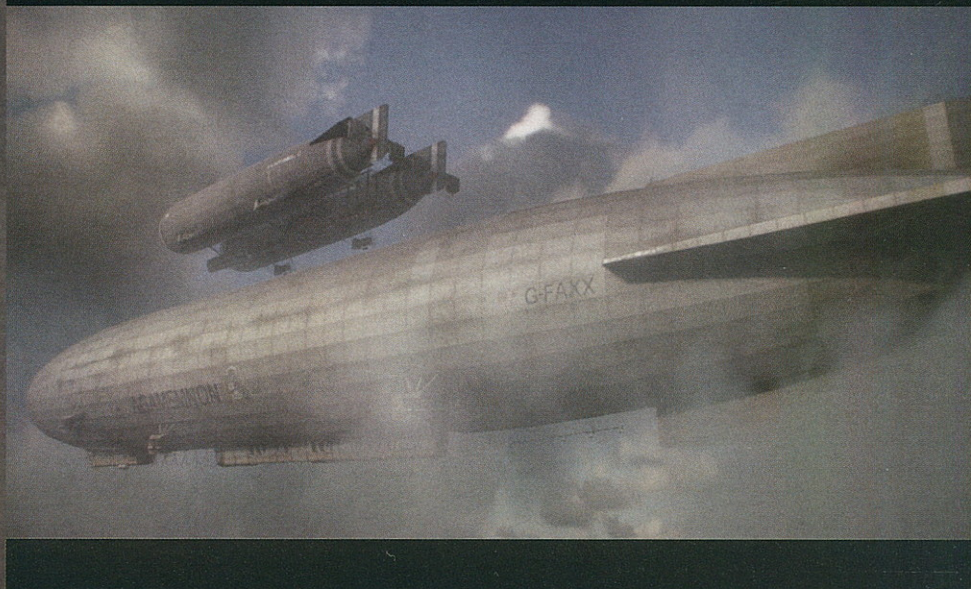




## Gipsz Jakabnál mennyiért mérük a játékélményt?

A történet és annak tálalása tehát nem hagy kivetnivalót. Illetve egyet mégis. A már említett Gipsz Jakabok szerint a játék azért szar, mert rövid. Félig igazuk van. De én inkább így fogalmaznék: a játék nem szar, csak rövid. Egyébként a méltatlankodók által előszeretettel kántált 3-4 órás játékidő valótlan megállapítás. Inkább minimum a duplájára érdemes számítanod, főleg hard fokozaton. No persze az sem sok, ez az egyik oka a cikk végén szereplő pontszámnak. Sok helyen azért kapott gyenge értékelést, mert a játékidejéhez képest túl drága. Ezek után kérdelem én tőled, kedves Olvasó: ha ugyanazt a mozifilmet drágább jegyért nézed meg, akkor kevésbé tetszik? Vagy idővel, ha a játékot kedvezményes áron árulják, akkor hirtelen javul az értékelése? Most csak 3 pont, de egy év múlva, negyedáron már 8 pont lesz? Baromság! Azért lehet dorgálni egy címet, mert rövid, ezt én is megteszem. De azért nem jár lehúzás, mert túl drága, hiszen az ár változhat, de a játékélmény nem. A gipszjakabos műértők másik nagy vesszőparipája, hogy

a The Order 1886 egy "csőjáték". Igen, az... És akkor mi van? A COD, Battlefield, Gears of War, de még az Uncharted is hasonló, a kijelölt útvonalától messze elkalandozni azokban sem lehet. Ez nem egy kalandjáték, ahol húsz percig lovagolsz a kihalt pusztában, maximum néhány csattogós pillangó között, és a menüben sem kell turkálnod egy rozsdás kardért 18 másodpercenként. Félreértés ne



sz  
12  
sz

essék, nincs bajom az olyan típusú játékokkal sem, csak az egy másik műfaj! Megint csak filmes hasonlattal élve, ha Gipsz Jakab nem csípi az akciófilmeket, akkor inkább ne nézze meg. Attól az még jó film lehet bárki más számára, hiába próbálja sárba tiporni. Itt ugyanerről van szó.

A harmadik és egyben utolsó nagy problémája a Gipsz Jakaboknak, hogy a sok átvezető videó között elveszik a tényleges játék. Ez megint csak nézőpont kérdése. Ha szereted követni egy játék sztoriját és mindig végignézed a mozibetéteket, akkor nem fog zavarni. Már csak azért sem, mert láthatóan sokat adtak fejlesztők a dramaturgiára, mind a cselekmény, mind a színészek szempontjából. A sztori részletes megértését a több helyen is található újságcikkek és gramofonfelvételek segítik. Rossz pont jár viszont azért, hogy az átvezetőket nem lehet kihagyni, tehát akkor is végig kell nézned valamennyit, ha nem érdekel, vagy már láttad.

A hagyományos lövöldözős részeket és történetet előrelendítő mozibetéteket sokszor QTE szekvenciák egészítik ki. Talán mondanom sem kell, gyakorlatilag ezek is videók, amelyek alatt a megfelelő gombokat kell megnyomni a megfelelő időben. A gyors gombnyomkodástól sokan idegenkednek. Nekem nincs bajom velük, de talán csak azért, mert másképp fogom fel: nem a játékélményhez adnak valami pluszt, hanem a hangulathoz.

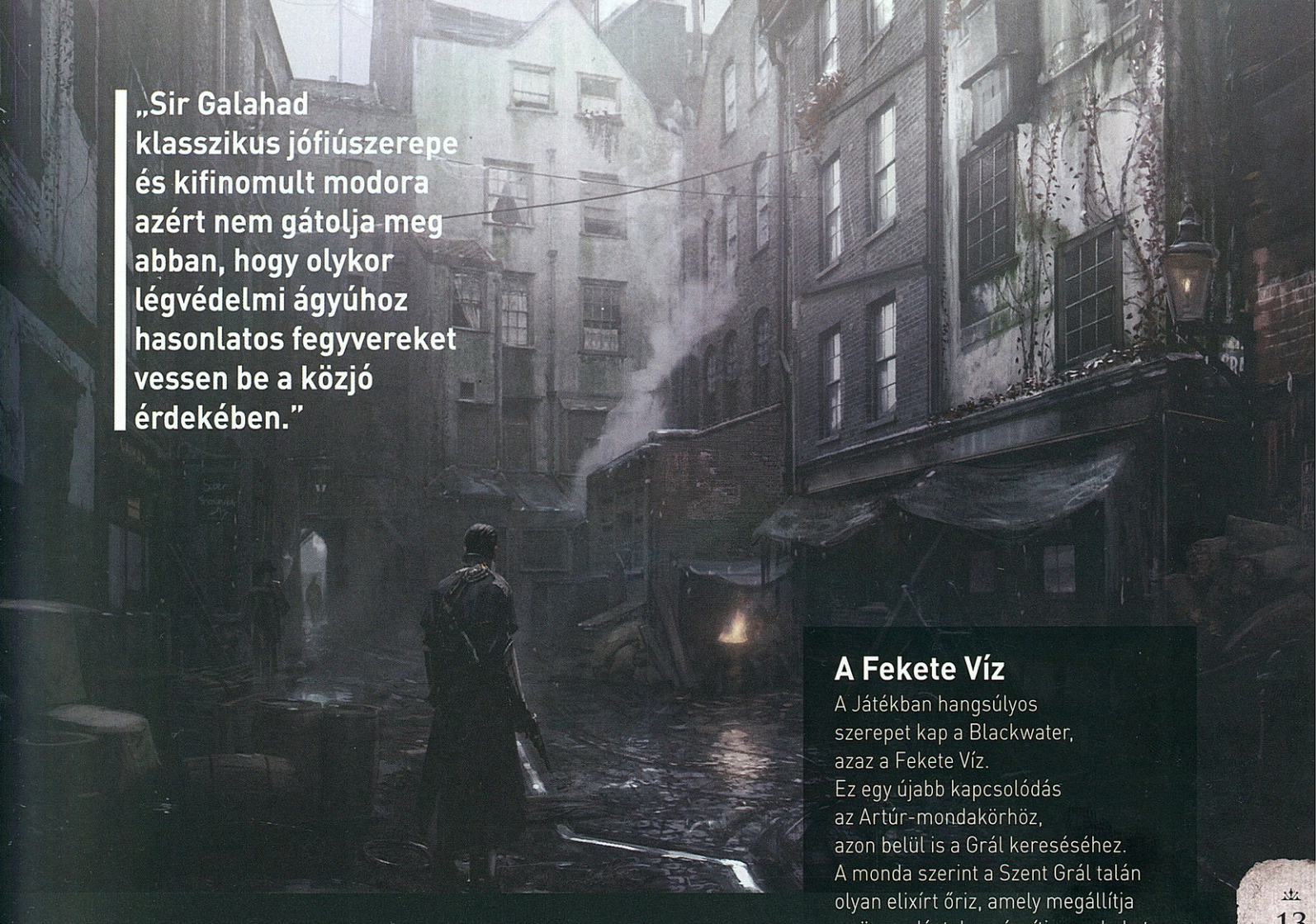
## Egy lovag mindennapjai

A játék során mindvégig Sir Galahad-et irányíthatod. A magazin borítóján már láthattad, hogy ábrázata épp olyan, mint aki bekapott egy fekete, hosszú sörtés gyökérkefét. De akkoriban divat volt a tekintélyes arcszőrzet. Különbösen is a belső érték számít, és e tekintetben hősöd feddhetetlen. Ő a törvény és igazság bajnoka, a hölgyek védelmezője és a béke





„Sir Galahad klasszikus jófiúszerpe és kifinomult modora azért nem gátolja meg abban, hogy olykor légvédelmi ágyúhoz hasonlatos fegyvereket vessen be a közjó érdekében.”



őrzője. Ez persze csak a felszín. Valójában Galahad is a tagja annak a titkos Rendnek, amelyet még Artúr király alapított évszázadokkal korábban. Ők a Kerekasztal lovagjai. Legfőbb küldetésük, hogy megvédjék az emberiséget a túlvilági teremtmények gonosz hordáitól, amelyek a századforduló közeledtével egyre nagyobb veszélyt jelentenek.

Sir Galahad klasszikus jófiúszerpe és kifinomult modora azért nem gátolja meg abban, hogy olykor légvédelmi ágyúhoz hasonlatos fegyvereket vessen be a közjó érdekében. Egyszerre maximum két fegyvert tarthatsz magadnál, de arzenáodat időnként kiegészítheted egy-egy viktoriánus kézigránáttal vagy Mr. Teslától kölcsönzött generálkulccsal és elektromos ketyerével. Az utóbbiakra a nagyon ritkán előforduló és nevetséges egyszerűséggel megoldható minijátékok során lesz szükséged. Természetesen nagyobb

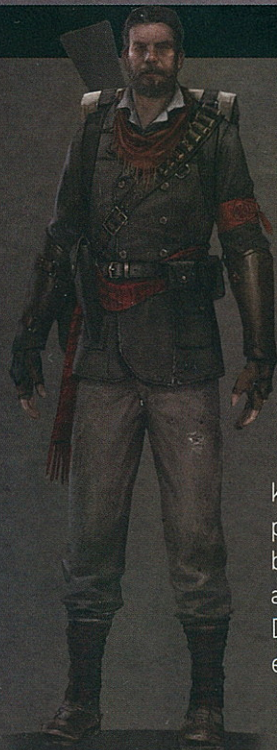
hangsúlyt kapnak a fegyverek, elvégre mégiscsak egy akciójátékról van szó. Használhatsz majd pisztolyt, shotgunt, távcsöves és sörétes puskát, nyílvetőt, valamint elektromos fegyvert, ami a korabeli lézerpuskának felel meg. Ja, és egyszer-kétszer kipróbálhatod a Thermitpuskát is, amellyel kimagasló eredményeket érhetnél el egy katonai hatásbemutatón. Először rendkívül magas hőfokon égő termitfelhőt küldhetsz a fegyverből a rosszakaróidra, majd egy kis tűzlabdával be is lobbantathatod őket. Látványos, hatásos és baromi élvezetes! Egy-két helyszínen nem vihetsz magaddal fegyvert. Ilyenkor jön a settenkedő üzemmód, ahol a pácienseket késsellelkellemmel ildomos kezelned. A harcok mechanikája, azaz a gunplay semmi újdonságot nem rejt. Alapvetően a Gears of War

## A Fekete Víz

A Játékban hangsúlyos szerepet kap a Blackwater, azaz a Fekete Víz. Ez egy újabb kapcsolódás az Artúr-mondakörhöz, azon belül is a Grál kereséséhez. A monda szerint a Szent Grál talán olyan elixírt őriz, amely megállítja az öregedést, begyógyítja a sebeket és legyőz minden betegséget. Érdekes párhuzam, hogy a Rend valamennyi lovagjának nyakában lóg egy kis palack, amelybe Fekete Vízet töltek. Az ital valójában egy fegyver, ami kitartóbbá, gyorsabbá és erősebbé teszi a lovagokat és azonnal meggyógyítja sebeiket. Igaz ugyan, hogy az öregedést nem állítja meg, de több évszázados életet biztosít mindazoknak, akik isznak belőle. Több alkalommal is látható a játék során, hogy a súlyosan sebesült Sir Galahad kortyol a folyadékából. A szer csodás hatása mellett ugyanakkor komoly áldozatot is követel. Mivel rendkívül hosszú életet biztosít, így a lovagoknak látniuk kell szeretteik halálát.







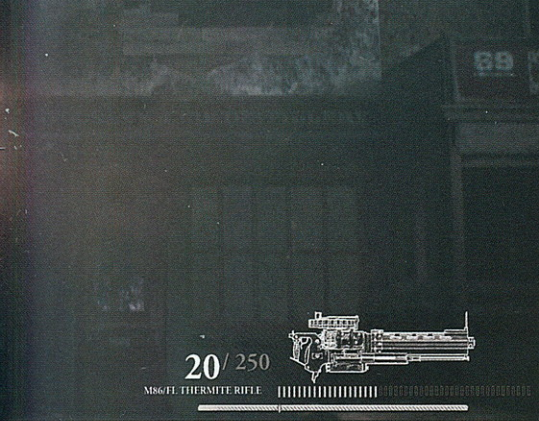
vagy az Uncharted során megismert fedezékrendszeres megoldást használhatod. Ezek az akciórészek hangulatosak és a történet vége felé egyre hevesebbek. A kivitelezésére se lehet panaszod, így könnyen beleélheted magad az összecsapásba. De pár hiba azért előfordul: néha kicsit körülményesen jön vissza a fedezékből

a lovag és megesik, hogy beragad a célzás is. A tereptárgyak sajnos nem adnak lehetőséget túl sok taktikázásra. Amikor elérsz a csata helyszínéig, szépen bemászol a felkínált fedezékek mögé, és a legtöbb esetben onnan tüzelsz, amíg el nem fogy az ellenség. Egy-egy feléd hajtott gránát mozdíthat csak ki a helyedről, de akkor sem fogod bejárni a területet jobb pozíciót keresve. Egyszerűen azért, mert nincs rá szükséged, és igazából nincs is rá lehetőséged.

Galahad többször is a Tomb Raider felségterületére téved. Ilyenkor párkányokon kell másznod,

rámpákon függeszkedned és háztetőkön ugrálnod. Az egyenruhában feszítő, dús szőrzettel felszerelt lovag persze közel sem olyan kecses, mint Croft kisasszony (akín szerencsére jóval kevesebb a szőrzet), de ezeket az alkalomszerű platformrészeket azért ő is megoldja. Gyakran akad segítőtársad is a küldetések során. Van, hogy Isabeu kisasszony küzd az oldaladon, akinek az életét jó lovaghoz méltóan többször is meg kell mentened. A végkifejlethez közeledve pedig összeverődik az egész társaság. A fejlesztők sajnos nem aknázták ki az ebben rejülő lehetőségeket. Nincsenek





### Szeretlek is, meg nem is...

- › Szeretni fogod a játékot, mert remek szórakozást nyújt, és hihetetlen atmoszférát teremt a szobádban...
- › Haragudni fogsz a játékra, mert meglehetősen rövid, ráadásul szemtelen módon nyitva hagyja a történetet...
- › Szeretni fogod a játékot, mert letaglózó vizuális élményben részesít és egyetlen percre sem ad alább a minőségéből...
- › Haragudni fogsz a játékra, mert semmiféle co-op vagy multi lehetőséget nem kínál, ami fájó hiány manapság...
- › Szeretni fogod a játékot, ha nem Gipsz Jakab vagy, és inkább az értéked keresed, mintsem a fikáznivalót.
- › Haragudni fogsz a játékra, mert nem sarkall ismételt végigjátszásra és szűken méri a tróféákat.



olyan feladatok, fejtörők, amelyek csapatmunkára épülnének. A közös feladatok kimerülnek abban, hogy a lovagok bakot tartanak egymásnak egy magas fal előtt, vagy közösen tolnak arrébb egy nehéz tárgyat.

Végül engedj meg egy személyes véleményt, amellyel lezárom a kritikát: én elsősorban nem a rövidege vagy a multiplayer hiánya miatt haragszom a játékra. Hanem az elszalasztott lehetőségek miatt. Mert minden adott volt, hogy valami brutális, korszakalkotó cím szülessen. De túl sok mindenről kellett lemondanom ahhoz,

hogy ez valóban így legyen. Szóval haragszom rá. Amúgy pedig imádom...

› írta **Szasa**

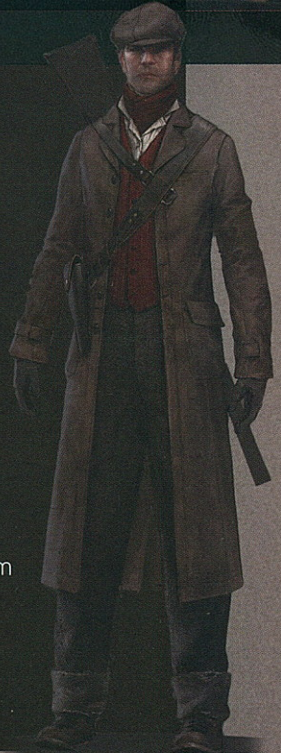
› Kiadó: Sony CEE

› Fejlesztő: Ready at Dawn

**>70%**

**Értékelés**

<b>♥ Mellette:</b>	<b>♥ Ellene:</b>
+ Nagyszerű történet a viktoriánus London tökéletes hangulatával	- Multiplayer teljes hiánya
+ Észvesztő vizuális körítés	- Nagyon rövid és nem zárja le a sztorit
+ Élvezetes tűzharcok	- Nem ösztönöz újabb végigjátszásra





# TECH OLDAL RÖNTGEN ALATT



## THE ORDER

### 1886™

*Az év egyik leginkább várt Playstation 4 exkluzív játéka, azaz a The Order 1886 kapott hideget-meleget a sajtótól.*

*Abban azonban mindenki egyetért, hogy a generáció egyik leglátványosabb játéka. Sőt! Lehet, hogy "a" leglátványosabb játéka. A 19. századi London viktoriánus, ám sötét látványvilágát nagyszerűen sikerült technikai oldalról is megtámogatni, kezdve a furcsa képaránnyal, egészen az extra-sima fényezésig. A játék stabil 30 fps képrfrissítés mellett 1920x800-as felbontásban fut. Ezt nem méretezi át teljes képernyőssé, hanem alul-felül fekete csíkokat kapunk, ezzel is hangsúlyozva a moziszerűséget. (Ez persze szubjektív dolog, van, aki gyűlöli a fekete sávokat.) Az, hogy ez mennyire tesz jót a játékmenetnek, a teszt megmondja, de a prezentáció értékéből nem von le szinte semmit.*

A felbontás mellé kapunk négyszeres MSAA-t (multisample anti-aliasing), ami manapság, a deferred engine-ek világában, egy kicsit hanyagolt élsimító módszer, de itt most újra megmutathatja, ki az úr a háznál. Élek gyakorlatilag sehol, mozgásban is stabil a kép, nincsenek

(vagy minimálisak) a vibráló, zizegő részletek, csodálatos az összhatás. A The Order 1886 egy úgynevezett Forward+, vagy light-tiled renderelőt használ, amit kifejezetten modern architektúrákhoz találtak ki, és egyesíti a tradicionális forward, és a sok fényforrást kezelni képes deferred technikák előnyeit, nem mellesleg újra lehetővé teszi az MSAA használatát. Sajnos a textúraszűrös már nem erőssége a játéknak, a lapos szögekből nézett felületek hajlamosak elmosódní, és ez egy olyan dolog, ami sajnos általában jellemző a Playstation 4 játékokra. A hardware elméletileg nem tartalmaz áthághatatlan korlátokat ezzel kapcsolatban, a szakmai fórumokon is folyik a vita a lehetséges okokról. Aggódni azonban felesleges... Ezek apróságok, amelyek a legtöbb játékosnak nem fognak feltűnni, és nem vonnak le sokat a játék amúgy pazar megjelenéséből.

A 3D modellek anyagszerűségét egy fél-PBR (physics based rendering) rendszer biztosítja, nem is rosszul, a többrétegű fém-kompozíciók úgy csillognak-villognak,

ahogy azt kell. Mindezt egy remekül sikerült statikus/dinamikus fényezési rendszer segíti, ami se túl éles, se túl mosott - tökéletesen illik a választott képi világhoz. Az eddigiekből gondolom látszik, hogy engem meggyőzött a The Order 1886. Néhány részletben talán láthattunk már picivel jobbat, de ennyire konzisztens, pazar minőségben ennyi technikai jellemzőt még egy játékban sem mutattak egyszerre. Ha szerethéd megcsillogtatni magad vagy mások előtt, hogy technikailag mit tud a konzolod, megtaláltad rá a tökéletes játékot.







THE LEGEND OF  
**ZELDA**<sup>TM</sup>  
MAJORA'S MASK 3D

▶ 3DS

## Harc az idővel

„Valójában négy dimenzió van: három térbeli és egy időbeli. Az ember azonban, mint mondtam, hajlamos arra, hogy a három térbeli kiterjedést - helytelenül - különválassza az időbeli kiterjedéstől, mégpedig azért, mert tudatunk az időben egy irányban mozog, életünk kezdetétől életünk végéig.”

H. G. Wells: Az időgép



Videójáték rajongók számra egy Zelda játék megjelenése mindig különleges, nyugodtan mondhatom ünnepi alkalom. Ünnepi alkalmakkor pedig nehéz megszólalni.

Érzem, most emelkedettségre és pátoszra lenne szükség, mert a 3DS-re felújított The Legend of Zelda: Majora's Mask megérdemli, hogy a legnagyobb tisztelettel és elragadtatással írjak róla. A sorozat olyan magas színvonalú, amelynek láttán az ember kényszerítve érzi magát, hogy a kritika tartalmában valami pluszt, valami kivételest adjon az olvasóknak. Hiszen egy Zelda játék mindig különleges, mindig egyedi élmény. Lassan már harminc éve, hogy az első rész megjelent, azóta pedig érkezett kb. 16 rész, és egészen páratlan módon egyikre sem lehet azt mondani, hogy rossz, vagy akár közepes színvonalú lenne. A nagygépes és handheld epizódok is elképesztő precizitással megalkotott mestermunkák. A sorozat valamennyi része tökéletes esszenciáját nyújtja annak a fogalomnak, hogy videójáték. Így amikor Zeldáról kell írnom, kevésnek és kicsinek érzem magam. Ez az érzés pedig még inkább eluralkodott rajtam a Majora's Mask tesztelése közben, amely még a szokásos Zelda játékok között is egy különleges, mondhatni kult státuszban van.

A Majora's Mask több szempontból is a sorozat egyik legkülönlegesebb és legegyszerűbb darabja. Mégis, a Zelda sorozat egészét tekintve, valahogy árnyékban maradt, és nem kapta meg a neki kijáró ismertséget és tiszteletet. Véleményem szerint mindehez külső, és a játék belső szerkezetével összefüggő tényezők összessége vezetett. A játék eredetileg 2000-ben jelent meg N64-re, ugyanabban az évben, mint a PS2. Általában jellemző, hogy hiába sikerül

nagyon jól egy játék, ha egy gép életciklusának legvégén érkezik, akkor sokkal kisebb figyelmet kap, mint azt megérdemelné. Ráadásul a Majora's Mask oly mértékben túlszárnyalta az N64 képességeit, hogy csak egy külön hardveres kiegészítővel (ExpansionPack) volt csak hajlandó elindulni, tovább szűkítve a vásárlók körét. Másrészt, bármennyire is közel áll a tökéleteshez, képtelen volt kilépni az előd árnyékából.

Az Ocarina of Time-ről beszéltek, amely a videójáték-történelem egyik legjobb alkotása. A mai napig nagyon sokan a legkiemelkedőbb Zelda, sőt legjobb videójátéknak tartják, amely több „all time best” toplistát vezet (Metacritic, Gamerankings). És nem véletlenül! Az Ocarina of Time fektette le az alapokat, amelyekre az összes 3D-s Zelda játék épül.

A játék egy mesterien összerakott remekmű, amely a mai napig friss tudott maradni. Egy ilyen előd után jelent meg, alig két évvel a Majora's Mask. Ez a két (Japánban csupán másfél) év, elképesztően kevés, hisz egy átlagos nagygépes Zelda játék elkészítése akár 4-5 évet is igénybe szokott venni. Az Ocarina of Time például hat évvel a Link to the Past után jelent meg, de a Twilight Princess-re és a Skyward Swordra is négy évet kellett várni.

**„A klasszikus Zelda formula most is megvan, ám a játék mégis teljesen más, frissebb, egyedibb izgalmasabb, mint bármelyik rész a sorozatban...”**

A relatíve rövid fejlesztési idő arra a tényre volt visszavezethető, hogy a Majora's Mask az előd grafikai motorját használta, és számtalan egyéb elem (szereplők, zenék, hangok) az Ocarina of Time-ből köszöntek vissza. Nem volt ezzel semmi baj, hiszen a játék, kicsit eltérően az eddigi részeitől, rendkívül szorosan kapcsolódott az Ocarina of Time-hoz. Még a főhőse is ugyanaz a Link, mint az előző résznek, amelyre később a sorozatban csak a Phantom Hourglassban volt példa (ott a WindWaker főhőisének kalandjait folytathatjuk).

*„Még ha fel is fedeznek a jövőben valamilyen más elméletet, akkor sem hiszem, hogy az időutazás bármikor is megvalósulhat. Ha megvalósulhatna, akkor mostanra már előzölöttek volna bennünket a jövőből érkezett turisták.*

*“Stephen Hawking:  
Az idő rövid története*







A klasszikus Zelda formula most is megvan, ám a játék mégis teljesen más, frissebb, egyedibb izgalmasabb, mint bármelyik rész a sorozatban. A Majora's Mask sok szempontból szakít az eddig bejáratott Zeldákban megismert játékmennel. Megvan minden olyan elem, amiért szeretjük a játékot, a mesészerű történet, a fejtörők, a labirintusok, a kemény harcok. Mindez azonban kiegészül egy nagyon fontos elemmel, az idő elleni küzdelemmel. A játékban ugyanis a legveszedelmesebb ellenfelünk az idő lesz. A küldetésünk végrehajtására összesen három napunk van és ezt tessék a legkomolyabban venni! Ez valós időben számolva nagyjából egyetlen óra. Mondanom sem kell, egy óra alatt a játék végigjátszhatatlan. Ám ott van nekünk az Idő Okarinája, amelynek segítségével, bármikor visszaugorhatunk az első nap reggelére. Arról nem is beszélve, hogy okarinánkkal lassíthatunk is az idő folyásán. A három napon ugyanis folyamatosan telik az idő, az emberek végzik mindennapi életüket, és napszakoktól függően egészen más lesz a város képe. Például a boltok is csak meghatározott időpontban vannak nyitva, és a mellékküldetéseket is csak a nap bizonyos órájában lehet elkezdni. A városban és Terminában tulajdonképpen köztételek nélkül mozoghatunk,



A sztori közvetlenül az Ocarina of Time után indul. Link, miután végzett Ganondorffal, Zelda hercegnőnek hála visszakerül gyermekkorába, hogy újra élje azt. Időközben útra kel az Ocarina of Time végén eltűnt barátjának, Navinak a felkutatására. Keresés közben a Lost Woodsban bolyongva az Ocarina of Time-ből

megismert Skull Kid támad rá, aki nemcsak leteríti hőstünket, de még az Idő Okarináját is elragadja tőle. Skull Kidet követve Link egy idegen, Hyrule-lal párhuzamos világba kerül, Terminába, amelynek központi városa egy Clock Town nevű hely. Terminát Skull Kid elpusztítással fenyegeti, megidézett ugyanis

## A történet

egy meteort, amely Link érkezését követően, három nap elteltével a földdel teszi egyenlővé a helyet.

Link, és ezzel a játékos feladata tehát, miután visszaszerezte az Idő Okarináját, hogy megakadályozza a katasztrófát, legyőzze Skull Kidet, és az őt irányító titokzatos maszkot.



keresgélhetjük a megoldást és a továbbjutást, gyakorlatilag szabadon. Ám soha nem szabad elfelejteni, hogy Damoklész kardjaként ott lebeg a közeledő meteor, amely végzetesen pusztítja el Terminát a harmadik nap végén. Ez azért nagyon fontos, mert a labirintusokban is ugyanúgy telik az idő, és irtó kellemetlen, ha épp boss harc közben fogyunk ki belőle. Az első nap elejére persze majdnem mindig visszatérhetünk, de ilyenkor a legfontosabb tárgyainkon kívül (pld. maszkok, eszközök, varázslatok), mindent elveszítünk. A legfájdalmasabb talán a pénzünk nullázódása, de erre ott a bank, ahol biztonságba helyezhetjük vagyónkat.

Meg kell vallanom elsőre rendkívül riasztóan hatott rám az időlimites játékmotív. Úgy gondoltam, hogy az Zelda játékok egyik lényeges eleme, a nyugodt, zavartalan felfedezés, amikor nem kell sietni és kapkodni.



Sokáig elképzeltem is nehéz volt, miként működik gyakorlatban a korlátolt, időben ugráló játékmotív. Még arra is gondoltam, kihagyom ezt a Zeldát. Ma már látom, hogy életem egyik legrosszabb döntése lett volna! A Majora's Mask játékmotíve ugyanis az egyik legjobb élmény, amelyet valaha videojátékban megalkottak! Mert az időlimit miatt feszes, tele van kihívásokkal és izgalmakkal. Senkit ne riasszon el a szokatlansága. Sőt, ha kedveljük a kihívásokat, ahol gondolkodni, taktikázni kell, akkor imádni fogjuk. A másik dolog, amitől először tartottam, hogy az időben történő visszaugrások miatt önismétlő módon meg kell újra csinálni dolgokat. Valójában ezt okos játékkal minimálisra lehet redukálni. Úgyesen kell használni az időlassítást, és nyilván nem a harmadik nap este kell elindulni egy új labirintust felfedezni. Az időugrás nyújtotta lehetőséget meg kell szokni. Néhány óra játék után érezni fogjuk, milyen fergeteges mélységű játék a Majora's Mask. De nemcsak a játékmotív, hanem

a hangulat is teljesen egyedi a Zeldák között. A Twilight Princess megjelenéséig nem volt ennyire sötét és depresszív hangulatú Zelda játékkal dolgom. Egy keserűes, „minden hiába” világvége érzés lengi körbe a történetet. Folyamatosan úgy érezhetjük, hogy magával a végzettel szállunk szembe, mert az időben való visszaugrások miatt a mellékküldetések, apró történetek is visszaállnak eredeti állapotba. Hiába oldjuk meg Clock Town lakosainak gondjait, még ha jutalmat meg is kapjuk érte, az újabb ciklust kezdve az egész nullázódik. Termina és ClockTown lakóival, sokkal közelebbi kapcsolatba kerülünk, mint más epizódok mellékszereplőivel, ezért a Majora's Mask az egyik legszemélyesebb Zelda játék. Megszeretjük őket, érdekelni kezd a sorsuk. Az egész játék sokkal emberközelibb, mert az időutazás miatt úgy érezhetjük, súlya van annak, mit és mikor teszünk.

*„[...] az időutazás minden látszólagos paradoxonában a Valóság mindig megváltozik, hogy elkerülje*







*a paradoxont, s így jutunk arra a következtetésre, miszerint az időutazásban nincsenek paradoxonok, és nem is lehetnek.”*  
Isaac Asimov:

*A halhatatlanság halála*

Az idő mellett a maszkok szerepe a legfontosabb eleme a játékművetnek. Ezekből már az Ocarina of Time-ban is volt pár darab, de itt központi szerepbe kerültek.

A maszkokkal speciális tulajdonságokkal ruházhatjuk fel Linket, például átváltozhatunk Dekuvá, Goronná stb. Bizonyos fejtörőket csak a maszkok használatával lehet megoldani. Egészen elképesztő az a komplexitás, amit a Majora's Maskban találunk.

Gondoljunk csak az időugrások nyújtotta kihívásokra, a maszkok, okarinás dalok, és a már ismert Zeldás eszköztársaság kombinálásának lehetőségeire, amelyek nélkül nem lehet továbbjutni a labirintusokban. A játékművet, a kaland élménye, és a történet varázsa eredményezi, hogy a Majora's Mask letehetetlen. Meg kell jegyezni, hogy rövidebb, mint az átlagos Zelda játékok, de sokkal intenzívebb élményt nyújt. Arról nem is beszélve, hogy amennyiben az összes alküldetést meg akarjuk csinálni, akkor még sok órával elnyújthatjuk az élményt.

*„Ne feledjék azonban, hogy az idő rugalmas, és az óramutatóra fittyet hányva tágul és zsugorodik. Biztos vagyok benne, hogy önök is gyakran tapasztalták már ezt saját életükben, attól függően, hogy a toalettajtó melyik oldalán tartózkodtak.”*  
Félix J. Palma: *Az idő térképe*

A 3DS verzió egy tökéletes játék tökéletes portja. Egyrészt a grafika az Ocarina of Time 3D-hez hasonló ráncfelvarráson esett át. Csodaszép, és gördülékenyen fut. A helyszínek sokkal szebbek, mint az eredetiben, framerate problémák sincsenek. A játékművetben pedig apróbb változások történtek. A jegyzetfüzetünkben sokkal részletesebb emlékeztetőket találunk az alküldetésekről.

Jó hír, hogy mikor előre ugrunk az időben, nemcsak napszakot, de órát is választhatunk. A 3DS verzióban menteni is szabadabban tudunk, bármikor a baglyoknál. Ez talán nem volt egy jó húzás, mert az eredeti N64 verzió mentési rendszere minden kényelmetlenség ellenére is izgalmasabbá tette a játékművet. Egy hordozható konzolos verzió esetén azonban ezt meg kellett változtatni, hogy könnyebb legyen letenni a játékot. A zenék maradtak az eredetiek. Én mondjuk szívesen vettem volna egy nagyzenekari hangszerelést, de így is kiváló az összkép.

A 3DS verzió tehát egy nagyszerű port, mindenkinek érdemes kézbe venni, aki lemaradt az eredetiről, vagy épp múltidézésbe akar kezdeni.

Ez egy minden ízében időtlen kaland. Sokszor kérdezik a játékosok, hogy melyik Zeldával a legkalkalmasabb arra, hogy megismerjük a sorozatot. Én erre elsősorban a Skyward Swordot mondanám, semmiképpen nem a Majora's Mask-ot. A játék forradalmi játékművetét, egyedi hangulatát csak akkor fogjuk kellő súllyal értékelni, ha már két vagy három Zelda játékon túl vagyunk. Ezért a játék nem ajánlható kezdő zeldásoknak, ellenben az Ocarina of Time után tökéletes választás. A Majora's Maskban benne van minden, amiért érdemes a videójátékos hobbit szeretni és művelni.

› írta: **Veres Miki**

› Kiadó: **Nintendo**  
› Fejlesztő: **Nintendo**

› **95%**

› **Értékelés**

▲ **Mellette:**

+ Az egyik legkülönlegesebb Zelda játék  
+ Egyedi, komplex, utánozhatatlan  
+ Szebb és jobb lett, ilyen egy igazi remake

▼ **Ellene:**

- Nem tudok ilyenről



TECH OLDAL  
RÖNTGEN

## ALATT



22

Amikor 1998-ban megjelent az Ocarina of Time a Nintendo aktuális (N64) gépére, merőben új élményt nyújtott a régi, 2D-s Zelda részek után. Kaptunk egy kis ízelítőt abból, milyen lesz évek, évtizedek múlva egy kvázi nyílt terepű fantáziavilág, még ha nem is Skyrim méreteiben kell gondolni rá.



több (és jobb) animáció, ráadásul a 3D is remekül működik, tényleg ad valami pluszt. Azt azért muszáj megjegyezni, hogy bár a grafika lényegesen szebb, mint az eredeti N64-es, ez manapság már nem kiemelkedő. A Majora's Mask tehát nem tartozik a platform legszebb címei közé.

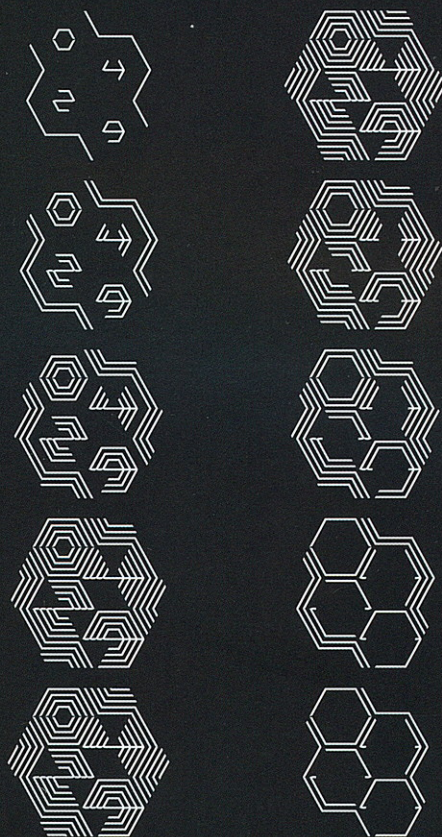


A hatalmas siker után másfél évvel már jött is a folytatás Majora's Mask címen. A kritikák és az olvasói vélemények alapján ugyan nem tudott felérni az elődjéhez, eladások tekintetében sem vette fel a versenyt, a sötétebb hangulat és a markáns vizualitás elég volt ahhoz, hogy a Nintendo úgy döntsön, ideje egy újabb generációval is megismertetni ezt a nagyszerű játékot.

Szerencsére arra is jutott energia, hogy ne egy egyszerű porttal szúrják ki a 3DS tulajdonosok szemét. A játéknak gyakorlatilag minden részletéhez hozzányúltak, nagyobb textúrák, lényegesen jobb modellek,







04:29

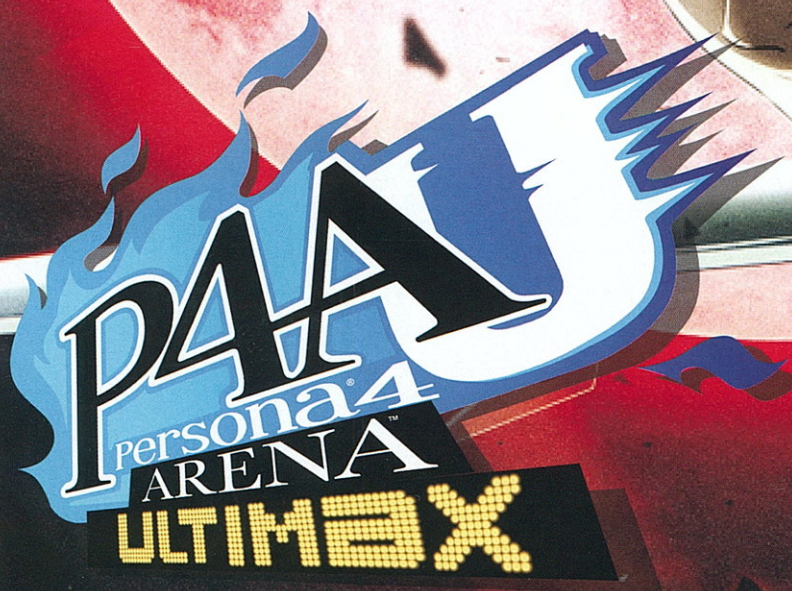
limitált példányszám | fekete vagy fehér színben | szilikon és rozsdamentes acél változatban | ásványi kristályüveg, kék, piros, zöld, vagy tükrös kijelzővel, | idő (12 vagy 24 órás), dátum, ébresztés, stopper funkció | három féle megjelenítési mód | elektrolumineszcens háttérvilágítás



**QUASAR**

Change the way you think about time  
[tokyoflash.com/en/watches/kisai/quasar](http://tokyoflash.com/en/watches/kisai/quasar)





## A Persona TV mai esti adása: Bunyózni óraszám!

›PS3›X360

Amikor 2008 júliusában a Persona 4 megjelent Japánban, a sikere előre borítékolható volt. Addigra a széria – különösen a sorozatot új irányba helyező harmadik részt követően – már a legnépszerűbb jrpg-k egyikévé nőtte ki magát a szigetországban. Arra a hisztériára azonban, amit a legújabb rész váltott ki, senki nem volt felkészülve. Nemcsak a kritikusokat és a játékosokat sikerült szinte az első pillanattól megnyernie, de olyan jelenséggé vált, aminek a hatása még ma is érezhető. A rajongóbázis, valamint a játék iránti érdeklődés nemhogy csökkent, de folyamatosan nőtt az elmúlt években. Tegyük hozzá, teljesen megérdemelten. A remek sztori, a szuper harcrendszer, az életszerű és kedvelhető karakterek, az ütős és egyedi dizájn mind-mind olyan elemei voltak a játéknak, amik napjaink egyik legstílusosabb rpg-jévé tették. Jómagam is többször vittem végig, még irtózatossága ellenére is, és nyugodtan állíthatom, minden percét élveztem. Persze ahogyan az várható volt, a sikeren felbuzdulva az Atlus, az ilyenkor kötelező manga- és animeadaptációk mellett különböző folytatásokat és spin-offokat gyártott az új kalandokra éhező publikumnak: ilyen például az alapsztorit új karakterekkel és eseményekkel kibővítő Golden PS Vitára, a nemsokára megjelenő Dancing All Night, egy táncos ritmusjáték szintén Vitára, valamint a Persona 4 Arena PS3-ra és Xbox 360-ra, amely a lent tárgyalt előzménye.





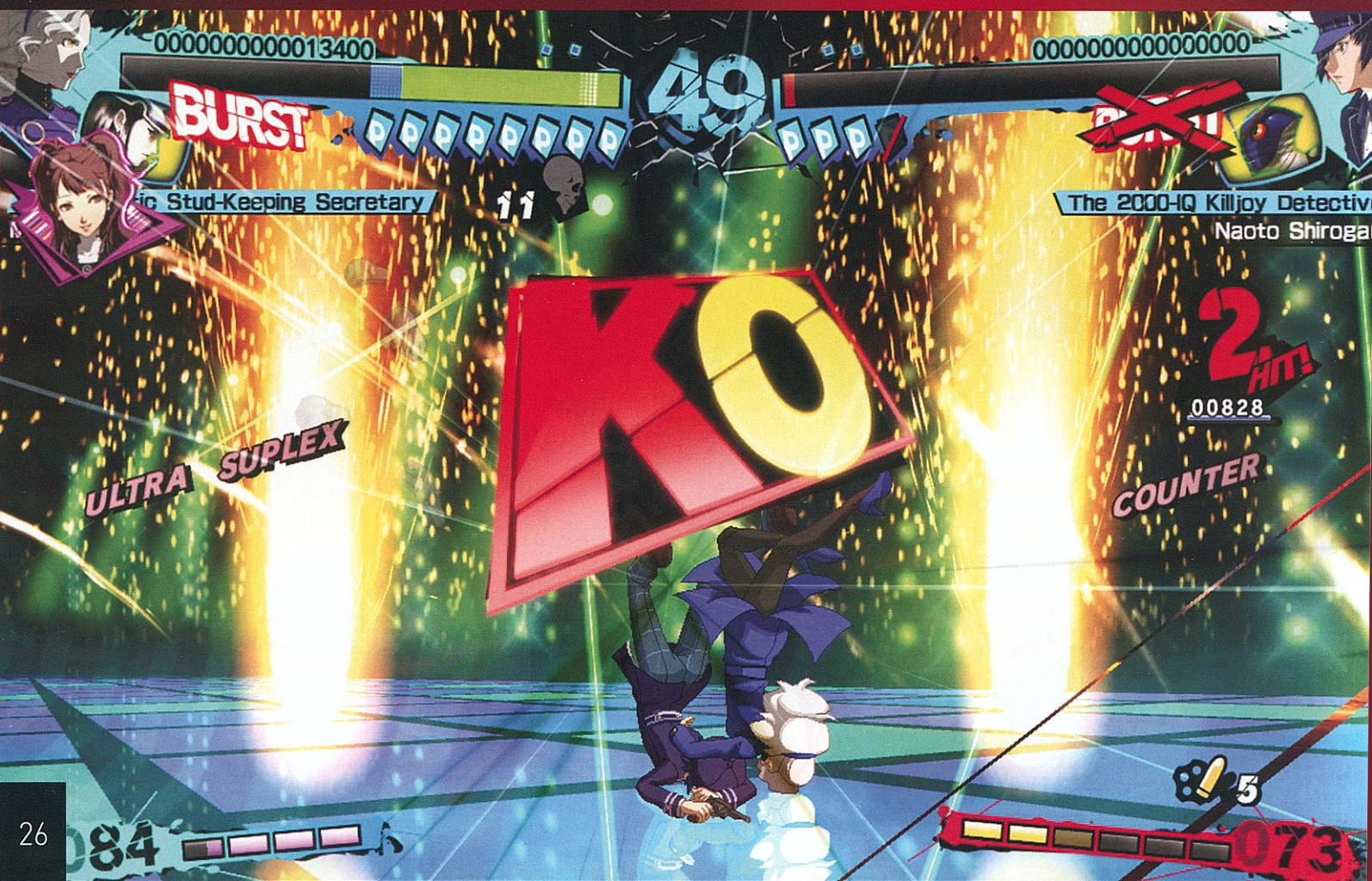
**Mayona... micsoda?**

Azok kedvéért, akik lemaradtak a Persona 4 Arenáról (vagy ahogy Japánban ismerik, Persona 4: The Ultimate Mayonaka Arenáról), álljon itt egy rövid összefoglaló. A szigetországban 2012 nyarán debütált cím egy 2D-s verekedős játék volt attól az Arc System Works-től, akiknek többek között olyan bunyós csodákat köszönhetünk, mint a BlazBlue vagy a Guilty Gear széria. Ez már

önmagában garancia volt a leendő játék minőségére. Ám hál'istennek az említett urak nem elégedtek meg azzal, hogy csupán a Persona 4 körítését felhasználva adjanak ki egy teljesen átlagos 2D-s anyagot, mondván, hogy az már önmagában is elég a sikerre. Becsületükre legyen mondva, nem csak a sztorit és a karaktereket emelték át az alapul szolgáló műből, hanem többek között az rpg elemeket is. Nocsak, rpg elemek egy bunyós

játékban? – gondolhatja bárki. Első hallásra ez valóban furcsa, de a dolog működik a gyakorlatban. Nem feltétlenül a karakterfejlesztésre gondolok (bár már az is szerepet kap a legújabb részben), hanem a szintén a szerepjátékok sajátosságának számító harc közbeni státuszváltozásokra. Lehetőség van ugyanis a küzdelmek alatt különböző pozitív és negatív hatásokat előidéző állapotváltozásokat eszközölni ellenfelünkre. Példa: a mérgezést





felhasználva áldozatunknak egy bizonyos ideig folyamatosan fogy az életeréje, vagy csendesítést alkalmazva a másik nem tudja használni a personáját (ugyanezeket természetesen ellenünk is elsüthetik). Personááák??? Ammeg' mi? – kérdezheti az egyszeri rpg-laikus játékos. A personák a sorozat középpontjában álló természetfeletti lények. Általában a világ különböző vallásaiból és kultúráiból kölcsönzött istenségek és teremtmények, akiket az általunk irányított központi karakterek képesek előhívni magukból, hogy a harcokban segítség őket. Úgy is fel lehet őket fogni, mint egy adott ember legbensőbb énjének megtestesítőit. Mindezt csak azért mesélem el, mert ezek az említett personák ebben a játékban is fontos szerepet kapnak: harc közben előhívhatóak, és ugyanúgy küzdenek, mint a humanoid karakterek. Ez ismét egy olyan pont, ami megkülönbözteti a játékot más bunyós alkotásoktól.

A játék élvezeti értékét nagyban megnöveli az ebből adódó összedolgozás lehetősége. Egy átlag kombó valahogy így fest: az emberi karakterünk a fegyverével elüti ellenfelét a pálya széle felé, mire a personánk mögötte megjelenve visszapasszolja azt, majd mi karddal ismét felütjük a levegőbe, ahol segítőnk átöleli és a földre passzírozza. Meg kell hagyni, igazán élvezetes. A harc közben az rpg-alaphoz hasonlóan szintén fontos szerephez jutnak a különböző elemek (tűz, jég, elektromosság, szél, fény, sötétség), amelyek egy sajátos rendszer keretein belül ütik egymást. Napestig illusztrálhatnám még különböző példákkal a harcrendszer összetettségének mértékét, de azt hiszem, ennyi ízelítőből már kitűnik annak mélysége. A többi ti magatok is felfedezhetitek, ha beneveztek egy saját példányra. Most inkább nézzük azt, hogy mit tesz hozzá az új verzió az előzőhöz, illetve miben sikerült fejlődnie!

### Persona 4 Arena Ultimax

A játék indítása után az első utunk az Options menübe vezet. Erre 3 jó okunk is van. Az első: ha kezdéskor csökkentett képességet veszünk észre fekete csíkokkal oldalt és alul-felül, akkor itt azt korrigálhatjuk, mert a játék nem konfigurálja be magától a megfelelő képarányt. A második ok: azok számára, akik hozzám hasonlóan hupikéket hánynak az igénytelen angol szinkrontól, azok itt beállíthatják a japán eredetit. Végül a harmadik ok: installálhatjuk a játékot, ami mondjuk kemény 5 gigát foglal el a merevlemezen, de cserébe a töltési idő jelentős mértékben lerövidül. Ha ezzel végeztünk, a következő lépés a Practice mód legyen, azon belül is a Lesson mód. Itt a játék elméletben és gyakorlatban is elmagyarázza az alapokat, és ezt a kitérőt akkor is érdemes megtennünk, ha az előző részt már rongyosra játszottunk. Van ugyanis pár jelentős újdonság és



változtatás a játékmenet területén, így ezek áttekintése mindenféleképp javallott. Ebből is a legjelentősebb az alapkarakterek shadow

harmadik rész szereplőire is, és az ő szemszögükből ismerhetjük meg a történeteket.

elmaradhatatlan online szegmens, szerencsére ezúttal egészen tűrhető netkóddal megtámogatva. Közvetlenül a fellépés után ugyan tapasztalható némi lag, de ez rövid időn belül általában stabilizálódik.

## „Ezek az „árnyékkarakterek” a szereplők személyiségének sötét oldalát jelképezik, összegzése és kivonata minden negatív gondolatuknak, amelyek létezését a legtöbbben nem hajlandóak elfogadni...”

verzióinak megjelenése. Ezek az „árnyékkarakterek” a szereplők személyiségének sötét oldalát jelképezik, összegzése és kivonata minden negatív gondolatuknak, amelyek létezését a legtöbbben nem hajlandóak elfogadni. Játékmenet szempontjából megegyeznek a karakterek „jó” variánsával, ám sokkal agresszívebb a stílusuk, sokkal inkább a támadásra vannak kihegyezve. Sok pluszt ugyan nem adnak, de jó móka néha bevásároltuk őket a változatosság kedvéért, már csak az egyedi beköszönő/győzelmi animációk miatt is.

Ha már karakterek: a stáb némileg bővült az előző verzió óta. Megkaptuk a Persona 3-ból Yukarit, Kent (Korumaruval, a kutyával kiegészülve), Junpeit, a Persona 4-ből Riset, Adachit, és Margaretet, valamint egy eddig egyetlen részben sem látható teljesen új szereplőt, Sho Minazukit (igaz, ebből három csupán DLC-ben megvásárolható). Így a Mayona egyik legnagyobb hiányossága, a szűkös karakterválaszték némiképp orvosolásra került. Szintén üdvözlendő, hogy az előző rész másik hibája, az unalmas és repetitív sztori mód is némi átalakításon esett át. A Mayonakában ugyanazt a történetet játszhattuk végig újra és újra az összes karakterrel, csak más-más szemszögéből. Most azonban a cselekmény végig pörgős, fordulatos, és javarészt egymásnak adják át a különböző karakterek a stafétát, nem pedig párhuzamosan futnak a szálak. Kezdetben egyébként csak a Persona 4-es karakterek történetét követhetjük végig, de később az ő részük teljesítésével rátehetjük a mancsunkat a

Kezdőknek nagy segítség lehet, hogy a fejezeteknél négyzetet nyomva (X360-on X-et) automatikusra állíthatjuk a küzdelmeket. Ez azt jelenti, hogy a gép fogja helyettünk megvívni a harcot, amelyet 90 százalékban meg is nyer. Persze számos egyéb lehetőség áll rendelkezésünkre a sztori mód teljesítésén túl. Ha csak az offline opciókat nézzük, akkor ott van az Arcade, egy gyors, nyolcmeccses menet a gép ellen a játéktermi verzió mintájára, a Score Attack, ami ugyanez, csak pontokra menően, helyi kétjátékos móddal, valamint a Golden Arena. Utóbbi egy jópofa survival mód, ahol meghatározott számú ellenfeleket kell egymás után egy életcsikkal leküzdenünk, ám a karakterfejlődés itt még hangsúlyosabb szerepet kap. Csatáink után tapasztalati pontokat kapunk, amelyek aztán szintet lépve erősítik a különböző statisztikáinkat, úgy mint a támadás ereje, vagy az életcsík hossza. Bizonyos mértékben mi is beleszólhatunk abba, hogy éppen min kívánunk fejleszteni. És ez még nem minden! Körülbelül minden tizedik küzdelem után kapunk különböző perkeket is, amelyek további előnyökhöz juttatnak bennünket. Például egyszeri gyógyítás csata közben, vagy az ellenfél perkjeinek a letiltása. Ám vigyázzunk! Egyszerre csak négyet tehetünk be ezekből a könnyítések közül, ha kapunk egy ötödiket, azt vagy el kell dobjunk, vagy egy már aktiválttal kell lecseréljük. Kissé fura ugyan, de a sztori módhoz hasonlóan itt is aktiválhatjuk az automatikus küzdelem lehetőségét. Összességében tehát amolyan mini rpg-módnak fogható föl egy verekedős játék keretein belül. Na és természetesen ott az

Ez volna tehát az Arena Ultimax. Már csak azt kell eldöntenünk, hogy érdemes-e megvásárolnunk? Nos, amennyiben kedveljük a Persona sorozatot és a verekedős játékokkal is jó barátságot ápolunk, akkor túl sokat nem érdemes habozni, itt megtaláljuk számításunkat. Ha szeretjük a Personákat, de a bunyós címek nem a mi asztalunk, akkor inkább várjunk egy kicsit a vásárlással, mert bár nagy élmény két klasszikus Persona játék szereplőit egy történetben látni, de csak ezért nem éri meg teljes áron megvásárolnunk. Amennyiben csak egy kellemes 2D-s verekedős játékra vágyunk, nyugodtan beruházhatunk rá, hiszen igényes darabban gazdagodhat a kollekciónk. Apró kellemetlenséget csak a karakterek és a sztori előzetes ismeretének hiánya okozhatja, mert a Persona 4 eseményeire csupán utalásokat tesz a játék, de leírást nem ad róluk, hogy az újoncok is képben legyenek. Ha ez feszélyez minket, vigyázó szemeinket inkább a BlazBluera, vagy a nálunk nemsokára esedékes Guilty Gear Xrd-re vessük, amelyeknél nem kell hasonló kompromisszumot kötnünk.

írta **Sanada**

Kiadó: **Atlus, SEGA**  
Fejlesztő: **Arc System Works, Atlus**

**30%**

**Értékelés**

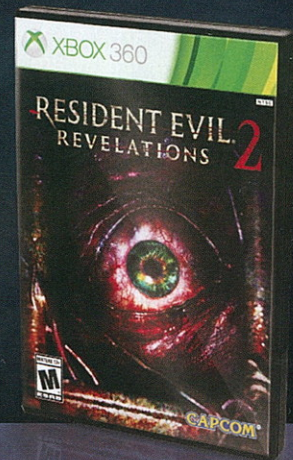
**Mellette:**  
+ Önmagában egy kiváló bunyós stuff  
+ Egyedi és összetett harcrendszer

**Ellene:**  
- A teljes körű élvezethez a játék megköveteli a korábbi Persona játékok alapos ismeretét és szeretetét, valamint a verekedős programok iránti rajongást  
- A stíluson belül van azért jobb is



# RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

*Hús esztendeje ment végbe az a legendás generációváltás, melyben a sprite-okat polygonok és textúrák váltották fel, a szintetikus „szintiprűntőgéseket” pedig CD minőségű hangorkán cserélte le mindörökre. A Sony első videojáték masinája éppen hogy csak berobbant a köztudatba, máris fenekestül forgatta fel a konzolozás addigi trendjeit. A PlayStation olyan térbeli életszerűséget jelenített meg a képernyőkön és szólaltatott meg a hangszórókon, amiről addig álmodni se mertünk volna. Elsőként a Capcom boszorkánykonyhájából szabadult ki az a produkció, amely a túlélő-horror műfajában igazán maradandót alkothatott. Bár a spanyolviaszt nem a japánok ürítették, a műfaji zsánert mégis ők honosították meg szélesebb körökben.*



▶ PS3 ▶ PS4 ▶ PSV ▶ X360 ▶ XONE ▶ PC

## STÍLUSORGIA, HORROR MÓDRA

A survival horror kategória fogalommá vált, népszerűvé lett és meghatározóvá cseperedett. Tizenéves, vidéki suttyóként elérhetetlen volt számunkra egy tévé alatt pihenő PléjStáció ezért vagy béreltük a gépet a „Rezi” program korongjával, vagy a játékban látottakat lemásolva, elhagyatott épületekbe szökve, erdőn és bokron át hajszoltuk a vérfagyasztó élményeket. A Resident Evil kitolta a félelemérzet határait, így felbátorodva digitális példaképeink halált megvető bátorságán, hajmeresztő helyekre kommandóztunk az éj leple alatt. Chris Redfield és Jill Valentine szerepébe vágytunk és ezért szinte bármennyig elmentünk. Azóta a

brand megjárta a mennyet és a poklot, megélt milliányi epizódot, mellékszálát, meg egy halom feldolgozást. Siker és bukás övezte felváltva idevezető rögös útját. A hatodik epizódra végképp „elfogyni látszott” a sorozat lendülete. Tény, hogy a játékipar óriási változásokon ment keresztül és már nem Japánt tekintjük a videojátékok fellegvárának, de azért pislákol még némi fény a Resident Evil sötét periódusának végén. Talán nem a Revelations 2 fogja új magaslatozásokba emelni a franchise-t, viszont felnőtt azon feladatához, hogy életben tartsa a játékosok sorozatba vetett hitét. Míg a Revelationsben megismerhettük, hogy milyen események hidalták át a két

számozott felvonás, a Resident Evil 4 és 5 cselekményeit, addig a Revelations 2 az ötödik és hatodik epizód közé helyez járható közlekedőt. A készítő fogták és négy egységre szabdalják a játékot, így az epizódok letölthető formában (megjelent lemezes kiadás is), heti rendszerességgel futottak be a digitális disztribúció szupersztrádáira. A főszereplők közötti nemi egyensúly ismét kiegyenlítődni látszik, hiszen visszatér női oldalon Claire Redfield, aki az első Resident Evil epizódból jól ismert Barry Burtonnal osztozik az egyes epizódok szcenárióin. Mivel a játék egészében kiemelt szerepet kap a kooperáció, ezért mindkettőjük mellé társ szegődik segítőnek.





Már a történet elején csavar keletkezik, Claire követője, Moira Burton ugyanis Barry lánya személyesen. Burton uraság pedig mit ad Isten, pont Moira nyomába ered, hogy kihúzza őt szorult helyzetéből. Ebből következik, hogy a négy epizód mindegyike két alegységre tagolódik és két eltérő idősíkon pörgeti az eseményeket.

Az első szcenárióban Claire és Moira brillíroznak, míg a másodikban a nagy öreg lohol szagot fogva a két nőszemély nyomában. Barry sincs egyedül. Neki egy hálóingés kislány jut társul, aki ugyan nem jeleskedik zombi-mészárlásban, spirituális képességei és apró termete viszont rengeteg szorult helyzetből menti meg a korosodó kommandós-veteránt. A szcenáriók helyszínei tehát jellemzően megegyeznek Claire és Barry esetében, csak épp a két cselekmény között eltelt idő alaposan megváltoztatja a körülmények zömét.

#### A CSAPATOK...

Claire Redfield és Moira Burton: Claire harcedzett karakter, aki már Raccoon City-ben is bizonyította rátermettségét. Nem retten meg a zombik láttán és kiválóan ért a fegyverek forgatásához is.

### „A Revelations 2-ben gyakorlatilag minden olyan játék- és hangulati elemet kézhez kapunk, amelyeket a széria során megkedvelhettünk...”

Ebben a párosításban ő fogja viselni a „nadrágot” és halomra gyilkolászni a ránk támadó kreatúrák pokoli hordáit. Tiszteletet parancsoló tűzerővel bír, ellenben bizonyos tárgyak felkutatására és bedeszázott ajtók felfeszítésére nem képes. Itt jön képbe Moira, akinél egy zseblámpa és egy feszítővas jelenti a teljes eszközarzenált, ezzel azonban olyan tárgyakat is meglelhet a sötétben, vagy nyithat ki retesztelt ajtókat pajszerével, melyeket Claire egyedül nem tudna. Barry lányának segítségével egyéb csapatmunkáknál is nélkülözhetetlen, kettejük egymásra utaltsága így

maximálisan kiteljesedik.

A cselekmény során gyakran kell váltogatnunk a két karakter irányítása között, mely bosszantó módon a tárgyak felvételénél is zömével szükségszerű feladattá válik. A megcsillanó holmikát először Moirának kell kivilágítania, majd ezt követően lehet csak magunkhoz venni őket. Ez így sajnos értelmetlen és bosszantó is egyben. Jól jön viszont a különleges, fókuszálható zsebfény a ránk vadászó monszterek elvakításánál, hogy értékes időt nyerhessünk kerek oldani, vagy akár visszatámadásra.

Barry Burton és Natalia Korda: Barry sem a tévémacin korosodott. Az egykori S.T.A.R.S. kommandós Moira nyomába szegődve bukkan rá egy magányosan kóválygó kislányra a börtönszigeten, akivel kapcsolatuk szintén szorosan összefonódik. Az elején vonakodva veszi csak nyakába a törékenynek látszó terhet, ám Barry szíve sincs kőből, ezért magával viszi a kis Natit. Hamar rádöbben, hogy sokkal inkább nélkülözhetetlen segítség, mintsem plüssbabája után sírdogáló, felesleges hisztigép. A kislány nagyobb távolságokból is képes érzékelni az ellenséges lények falakon átható auráját, hozzásegítve ezzel Barry-t az aktuális taktika kieszeléséhez.





franchise univerzumai kavarodtak volna össze. Egyikből több, másiból kevesebb érezhető, de egyértelműen valamennyi felfedezhető. Ez így nem is hangzik rosszul, a végeredmény azonban kommerszre sikerült.

### OCSMÁNY SZÖRNYEK, VISSZAFOGOTT KÜLLEM...

A szörnyek minél ocsmányabbak, annál szebbek. Ezen a téren nincs szégyenkeznivalója a Resident Evil Revelations 2-nek.

A zombik agresszívek és minden eddiginél förtelmesebb küllemekkel keltenek undort, vagy éppen félelmet a játékosokban.

Ha ügyesen dolgozunk össze vele, nem érhetnek nagy meglepetések és uralni tudjuk a szörnyek felett a terepet. Míg Barry forgatja a nagy tűzerjú lőfegyvereket, addig Natalia csupán téglával felszerelve kólintgatja fejbe a förtelmes kreatúrákat. Egyéb, nem harci képességeit pedig Moirához hasonlóan a tárgyak felkutatásában kamatoztathatjuk. Összességében hasonló balanszra törekedtek a készítők a kettes számú duó esetében is. Lesz tehát teamenként egy tapasztalt akcióhősünk és egy alulfegyverkezett karakterünk, akivel a kisebb tennivalókat végezhetjük el a főszereplőnk keze alá.

### RÉGI ÉS ÚJ...

Rengeteg bírálatot kapott a Resident Evil sorozat az utóbbi években. Fejére olvasták például, hogy túlságosan akció-centrikussá váltak a folytatások, melynek folyományaként kiparolgt belőlük a korábbi részek bódító esszenciája. Úgy tűnik, a Capcom most igyekezett odafigyelni az éles kritikákra és érezhetően törekedni kezdett az eddigi legjobb elemek összegyűrésére.

A Revelations 2-ben gyakorlatilag minden olyan játék- és hangulati elemet kézhez kapunk, amelyeket a széria során megkedvelhettünk. Ez persze nem jelenti automatikusan azt, hogy a megfelelő arányban is kapjuk kézhez őket. A készítők ismét felszínre hozták a feszült rettegést, hogy izgalmi állapotunk egy percig se redukálódjon nyugalmi szintekre. A hangok és a zenék együttes erővel kiválóan fokozzák a hangulatot, minden pillanatában az idegeinkre leginkább ható atmoszférát varázsolják körénk. Régi és új ideák sajátos arányú keverése mellett elcsentek néhány megvalósítható ötletet más címek tárházaiból is. Aki járatos egyéb horrorjátékokban, az tetten érhet benne némi Silent Hilles beütést, The Last of Us-os elemekkel elkeverve. A poszt-apokaliptikus hangulat, a lopakodás, valamint különféle tárgyak vegyítésével újabbak elkészítése a Naughty Dogék legutóbbi sikercímét idézi meg, néhány ocsmány kreatúrával és hangulati elemmel pedig a Konamiék nagynevű horror-sorozatának öröksége előtt tiszteleg. Olyan érzésünk támad, mintha a három





Rajtuk kívül még egy sor különféle kreatúra állhatja utunkat, négy lábúaktól a rovarokon át a felegyenesedetttekig. Némelyikük biztosan nem saját kútfőből



kihalászott egyed, viszont hangulatkeltésben itt is remekül vizsgáznak. A játék külleme egyébként hullámzó teljesítményt mutat az újgenerációs gépeken. Itt-ott tényleg pazar látvánnyal kelti életre a környezetet, de egészében véve ez nem kurrens generációs színvonal.



Időnként elhiszem neki, hogy PS4-en, vagy Xbox One-on szaladnak a bitek, máskor viszont inkább csak középszerűsége jellemző grafikai színvonalat érek benne tetten. A helyszínek a börtönös szigettől az erdős szekciókon és csatornarendszeres szakaszokon át a gyártelepig üdítő változatosságot öltenek magukra. Egy azonban közös mindegyikben. Félelmetesek, olykor derékig vérben gázolva gyomorforgatóan morbidak és nagyon, de nagyon elhagyottak.

**KEVESEBB AKCIÓ, TÖBB FELADAT, MÉG TÖBB RPG...**  
...lett volna ideális. A Capcom az első részek esetében a puzzle-ös feladványokat részesítette előnyben, ez a tendencia azonban a feje tetejére állt a Resident Evil 4 megjelenése óta. A kirakós, logikai részekből ezúttal sem jutott elegendő, és amik vannak, azok sem pörgetik meg agyunkban a fogaskerekeket.

Jó hír az akcióra kiéhezett közönségnek, kevésbé viszont a klasszikus epizódokat visszasíratóknak. De ha már akciójáték-orientált, akkor lehessen mozgás közben elsütni a mordályokat. Ez nem akadály többé. Kitérő manőverekkel slisszolhatunk el a támadások előtt, nem olyan statikus tehát már ez a rendszer sem, mint korábban volt. Az újdonságok listája ezzel messze nem ért véget, hiszen

**„A rengeteg vakvágány mellett a Revelations 2 által megvilágított irány járható út lehet, amennyiben több klasszikus elemmel bővítve folytatják a sorozatot...”**

még nem szóltunk a szerepjátékos összetevőkről. A Revelations 2-ben képességfejlesztő táblán gyúrhatjuk fel hőseink offenzív és defenzív tulajdonságait. Csaknem valamennyi skill több szinten tuningolható, melyekből egyébként bőven akad. Bár az első Revelations epizódban is felbukkantak RPG-s elemek, ezek sokkal markánsabb mértékben mutatkoznak meg a folytatásban. A fegyverek sem maradnak ki a







fejlesztési lehetőségekből, azokat a megvilágított íróasztaloknál erősíthetjük begyűjthető modulokkal. Bizonyos kereteken belül tetszés szerint variálható elemekről van szó, tehát nem lineáris sablonok közé szorítja a rendszer. Ha egy modulra másik fegyvernél lenne inkább szükség, akkor kivehetjük és beépíthetjük

azt egy azzal kompatibilis támadó eszközzé. Talált tárgyainkból is kombinálhatunk újabbakat. Üres üvegeket alkohollal töltve például Molotov koktélokot mokolhatunk össze, de a hasznos folyadék egy bandázssal vegyítve kiváló kötözőszer.

## PÁROSAN SZÉP...

A készítőik szerencsére lecsapták a magas labdát és elérhetővé tették az egyébként is nélkülözhetetlen összedolgozás kétjátékos változatát. Split screen megoldásnál a képernyő megfelelő, így mindkét karaktert más-más tudja irányítás alá vonni. Aki megfelelő méretű kijelzőn tudja biztosítani a feltételeket és arra fogékony partnere is akad, annak bizonyára kiváló szórakozás lesz a csapatmunkában történő játszogatás. Az egyetlen bánatom ezzel kapcsolatban az online co-op hiánya, ugyanis kizárólag hús-vér formában jelen lévő partnerrel kivitelezhető a páros móka. Ez a mód igazán csak nagyobb képernyőkön élvezhető, ami tovább szűkíti a potenciális felhasználók körét.

## EXTRÁKKAL DÍSZÍTVE...

A viszonylag rövidre szabott sztori módozaton felül a Revelations 2 megörökölte elődjétől a továbbfejlesztett Raid mini játék opciót is, melyben újra a szerepjátékos összetevőkkel nyakon öntött gyilkolásé lesz a hangsúlyos főszerep. Lényegében pályáról pályára kell halomra lövöldöznünk a ránk szabaduló kreatúrákat, ami egyfajta túlélő kalandtúrának lehet a Resident Evil-es megfelelője. Jópofa dolog, ráadásul hosszú távra képes lefoglalni a feszült akciókra vágyókat. Szintén megemlékeznénk pár sorban a két bónusz fejezetről, melyekkel újfent a kampány rész rövid végigjátszási idejét szerették volna kompenzálni a fejlesztők, de érzésem szerint ez sem jött össze maradéktalanul nekik. Számomra ez a két extra epizód nyakig merült az érdektelenségben, de biztos lesz olyan is, akit lekötnek majd a két újdonsült mellékszereplő előtörténetei. Ezeket az erőforrásokat inkább a kampányba kellett volna érzésem szerint investálni.





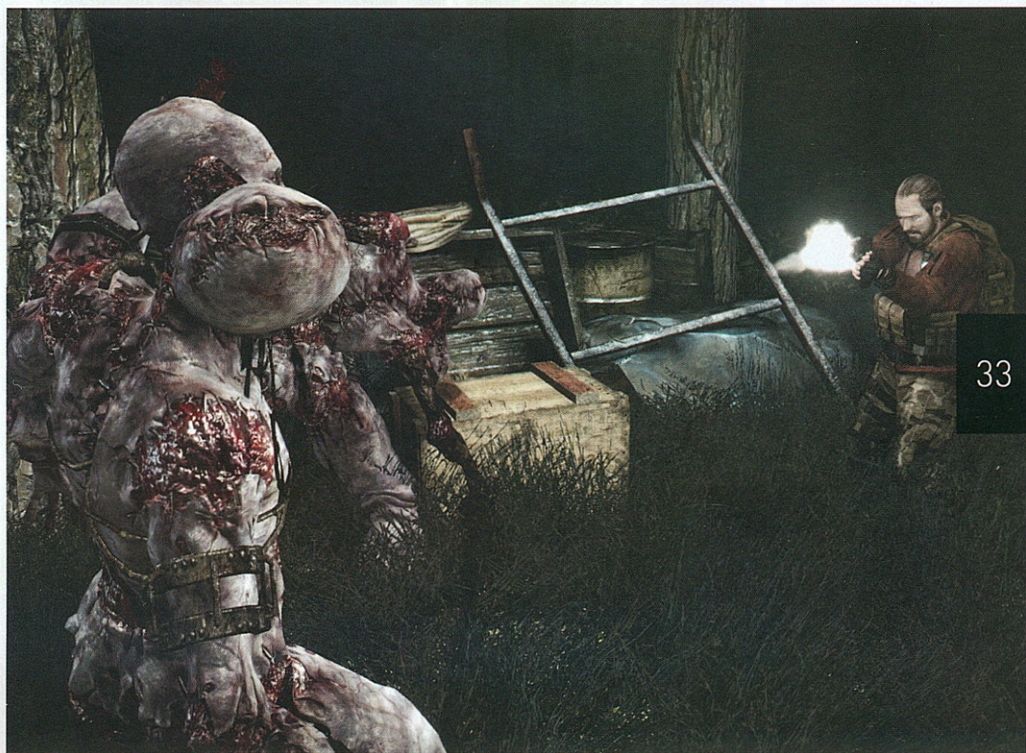
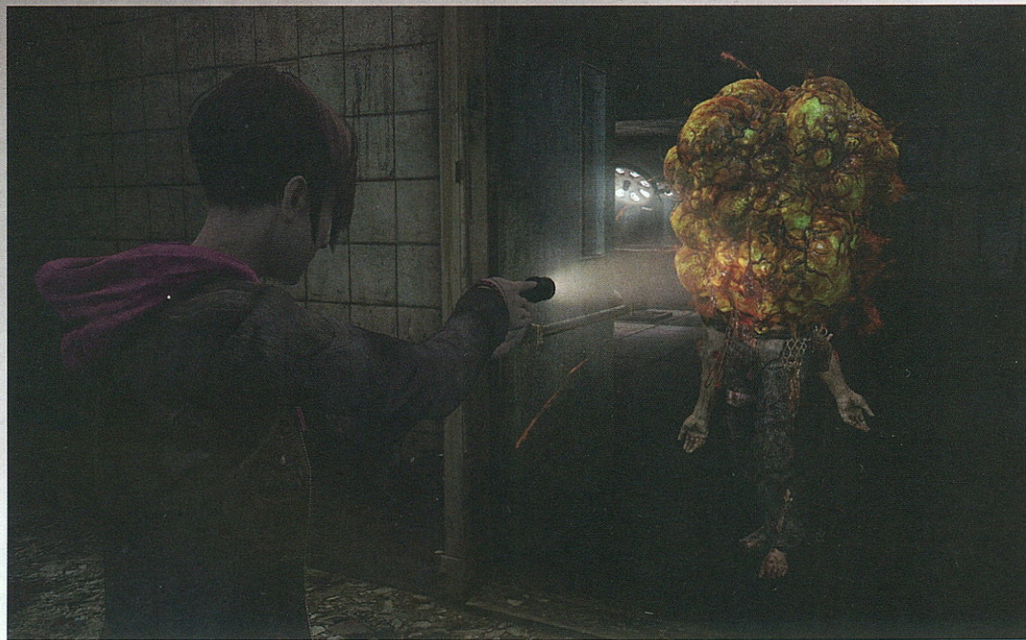
## FELNÖVŐBEN...

A Capcom úgy tűnik, hogy tanultat az eddig elkövetett hibákból és úgy próbál trendiséget nyerni, hogy közben hű marad a már bevált összetevőkhöz is.

A Revelations 2 ezerfelé nyúl egy időben, de stabilan markolni csak néhány irányt képes.

Az én szememben ezzel a húzással némileg kiküszöbölték a hatos epizód által a franchise-on ejtett monumentális csorbát, de a sorozat iránti rajongásom nem tér vissza hozzá.

A széria továbbra sem tudja feldolgozni Shinji Mikami távozását. Sem tartalmilag nem képes olyan grandiózussá dagadni, mint például a negyedik felvonás, sem olyan atmoszférakussá, mint a sorozatindító legelső epizód, illetve annak felújított kiadásai. Lehetetlen ezen a ponton megjósolni a brand jövőjét, de egy dolog azonban bizonyos: a Resident Evil Remake HD sikerei gondolkodásra fogják készíteni a döntéshozókat. A rengeteg vakvágány mellett a Revelations 2 által megvilágított irány járható út lehet, amennyiben több klasszikus elemmel bővítve folytatják a sorozatot. Megfogalmazhatunk ezerféle kritikát vele szemben és betűre válthatjuk vágyainkat, de attól ez a rész is „csak egy féláras” mellékszál marad, amelytől nem várhatjuk a sorozat nagy forradalmát.



33

### › írta FutuRetro

› Kiadó: **Capcom**  
› Fejlesztő: **Capcom**

75%

### › PC info

› Ajánlott: Intel Core 2 Quad 2.7 GHz/AMD Phenom II 3.0 GHz, 4 GB RAM, grafikkártya 1 GB GeForce GTX 560/Radeon HD 6970 vagy jobb, 23 GB HDD, Windows 7/8  
› Minimum: Intel Core 2 Duo E6700 2.66 GHz/AMD Athlon X2 8 GHz, 2 GB RAM, grafikkártya 512 MB GeForce 8800 GTS/Radeon HD 3850 vagy jobb, 23 GB HDD, Windows 7

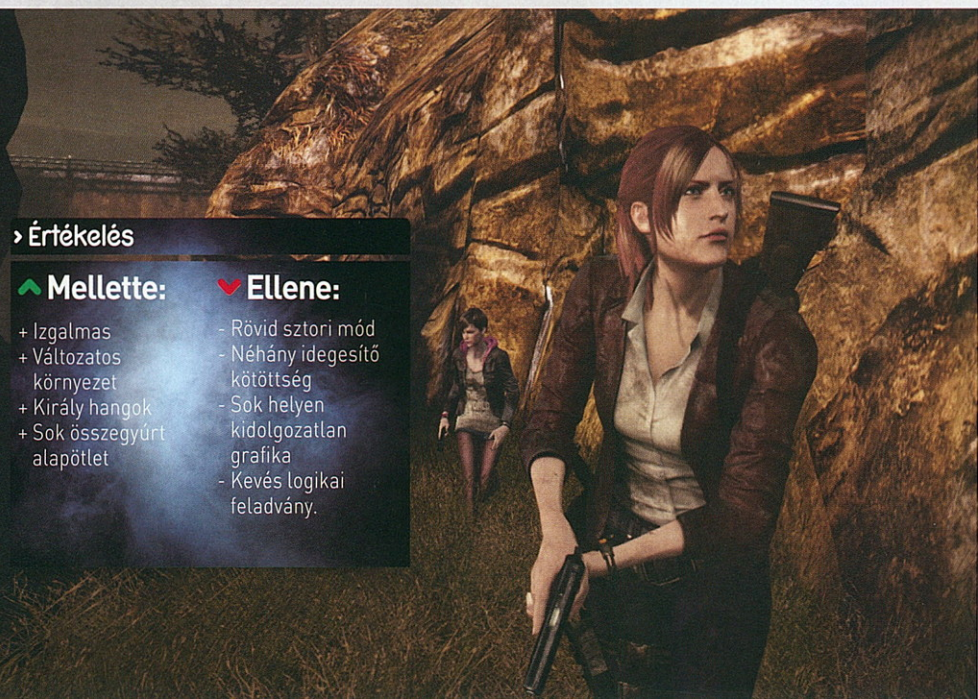
### › Értékelés

#### ▲ Mellette:

- + Izgalmas
- + Változatos környezet
- + Király hangok
- + Sok összegyűrt alapötlet

#### ▼ Ellene:

- Rövid sztori mód
- Néhány idegesítő kötöttség
- Sok helyen kidolgozatlan grafika
- Kevés logikai feladvány.





TECH OLDAL

# RÖNTGEN ALATT



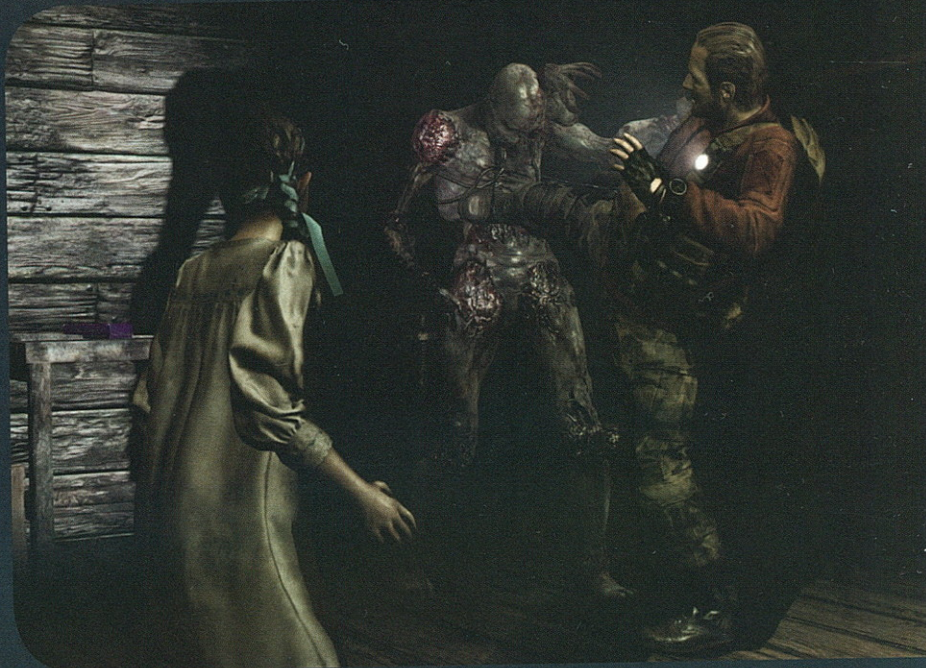
# RESIDENT EVIL® REVELATIONS 2

A Capcom igen furcsa kísérletbe fogott. Az eredetileg Nintendo 3DS-en megjelent Resident Evil spinoff játékot, a Revelations-t epizodikus játékként folytatják, ráadásul asztali konzolokon. A low-budgetnek köszönhetően valószínűleg balgaság lenne egy teljes értékű játék minőségét várni, de lássuk, mit is kapunk.

A Resident Evil a Capcom MT Framework nevű motorján fut, amit a Lost Planet 2-ben láthattunk debütálni még 2009-ben. Annak idején elég nagy hírverést csaptak neki, de valahogy mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Talán a jelenlegi generáción jobban muzsikál. Nyers adatok: a játék 1920x1080-as felbontáson fut PS4 és XONE platformon, a fullHD megvan, illetve jár hozzá egy elég fapados FXAA is, amit kis jóindulattal nevezhetünk élsimításnak. A jó hír, hogy 60fps-es képfreccsítés a cél, a rossz hír, hogy ez nem mindig jár sikerrel, még rosszabb, hogy PS4-en még annyira sem. Amennyiben van PC változat, általában azt a verziót tekintjük etalonnak, hiszen ott olyan hardware-t rakhatunk a játék alá, amelyet nem szégyellünk.

Ehhez képest esetünkben az XONE verzió kicsit gyengébb, a PS4-es pedig feltűnően rosszabb. Komoly framerate esések, alacsonyabb felbontású textúrák, limitált árnyékok jellemzik az új Resident Evil-t, az egyetlen pozitívum, hogy a textúraszűrítés nagyon jó, gyakorlatilag minden magas fokú anizotropikus filtert találunk.

[Megjegyzés: érdekes módon pontosan ez az, ami hiányozni szokott a PS4 játékokból, és talán nem meglepetés, hogy pont ezen a téren küzd a teljesítménnyel a Sony gépe... Csak nem egy szűk keresztmetszet körvonalazódik?]





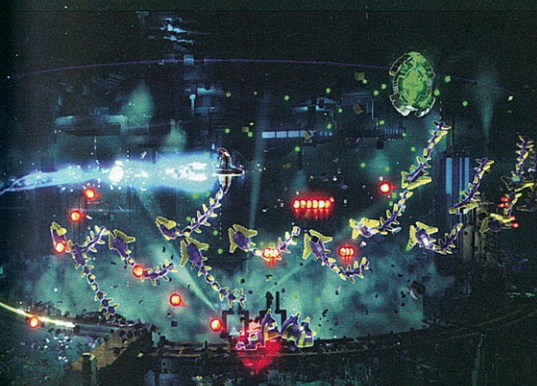
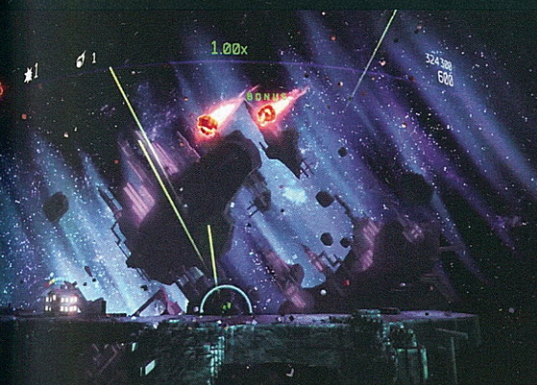
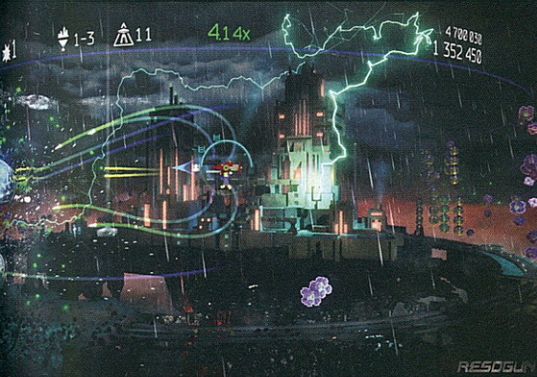
# RESOGUN

## DEFENDERS

► PS4

### „Schwarczi pixelben”

Megérkezett a Playstation 4 startján megjelenő és kimagasló pontokat begyűjtő indie játék utolsó nagyobb kiegészítője, a Resogun: Defenders. Az alapjátékot szinte biztosan ismered, így most csak az újdonságokra fókuszálnék.



A Defenders két új, nagyszerű játékmódot tartogat számunkra. A Protectorban kis űrhajónkat irányítva az lesz a feladatunk, hogy a bázishoz szállítsuk a túlélőket, akik felépítik a várost. Ha a megfelelő számú emberkék a helyükre kerülnek, kapunk power up-ot, majd átfordul a pálya és gyűjthetjük újra a zöld emberkéket. Egyre többet és többet. Természetesen a dolog ennél bonyolultabb, hiszen a folyamatosan ránk támadó ellenségek mellett időközönként megjelenik egy hatalmas űrhajó, ami el akarja pusztítani városunkat, így azzal is el kell bánnunk. Új képességek is vannak, többek közt olyanok, amelyekkel a boost-unkat vagy az overdrive-unkat erősíthetjük a többszörösére, de kaphatunk akár teleportot is, mely igencsak megkönnyíti a „csomagok” leszállítását.

A másik mód az abszolút új játékméchanikát felvonultató Commando. Itt az emberiség egyik utolsó tagjaként az energiacsíkkal ellátott házikó védelmezése lesz a feladatunk. Gyalogosan. Igen, itt elhagyjuk űrhajónkat, maximum ugrás közben nem érintjük a földet. Gépfegyverünkkel a ránk és viskónkra zúduló meteorokat kell

szétlőnünk. Vethetünk fel időlassítót, plusz bombát, chaingunt, pajzsot, mind nagyon hasznosak.

A játékmenet komótosabb ugyan, de unatkozni itt sem fogunk. Erről gondoskodik az általunk irányított karakter is, ugyanis jópofa osztrák akcentussal kommentálja az eseményeket, Schwarzenegger stílusában. Energiánk nincs, így pajzs híján, egy találat után a pixelmennyországban kötünk ki.

Mindkét játékmódban tűnnek fel új ellenségek is és van co-op szegmensük is, sőt a Commando-ban még egymás ellen is küzdhetünk. A kizárólag Playstation 4-re elérhető kiegészítő vásárlása nem lehet kérdéses a Resogun kedvelőinek, a Store-ban feltüntetett 1500 Ft elfogadható és megfizethető.

► írta **Dr. Zaius**

► Kiadó: Sony Computer Entertainment  
► Fejlesztő: Housemarque

90%

► Értékelés

▲ **Mellette:**

+ Mindkét játékmód élvezetes  
+ Teljesen új játékelemek  
+ Sziklaszilárd  
60 FPS továbbra is

♥ **Ellene:**

- Picit lehetne tartalmasabb



# WHITE NIGHT

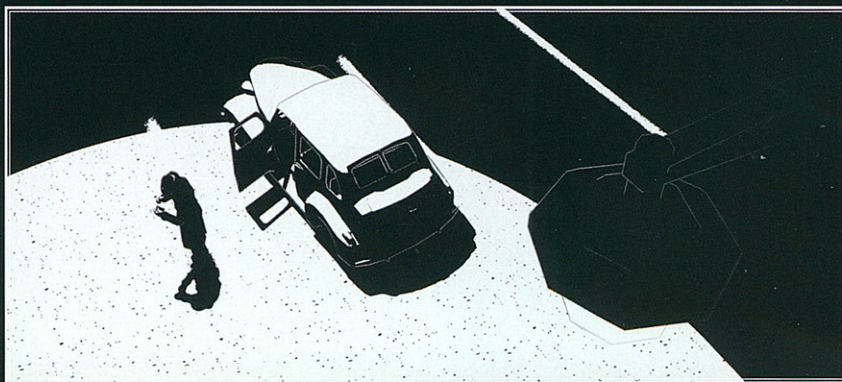
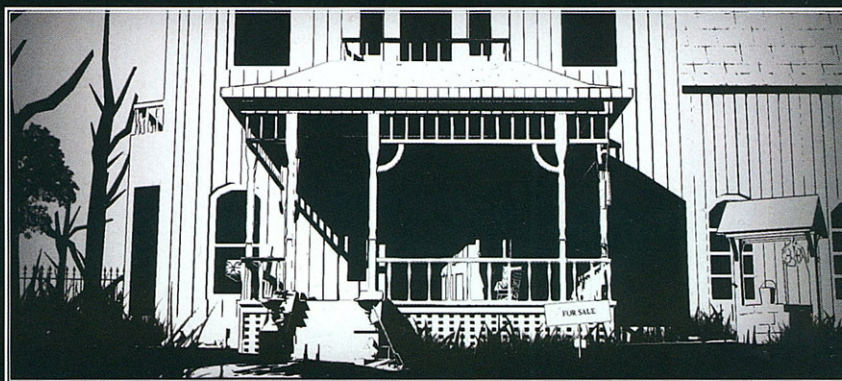
› PS4 › XONE › PC › MAC

## Fekete-fehér horror, vörös harag

*A White Night kicsit olyan, mintha egy sereg, nem túl tehetséges, „Hitchcock wannabe” rendező hozta volna össze. A kicsit régimódi, mondhatnám, avítt tempóra kétségkívül rá kell hangolódunk, vagyis – szépen kifejezve – el kell szakadnunk attól a befogadói attitűdtől, ami óhatatlanul kialakult bennünk az elmúlt évek során. Kérdés persze, hogy az egyéb, olykor arcpirító hibák mellett megéri-e az erőfeszítés.*

### Noir, nem kicsit, nagyon

Nem tartom elképzelhetetlennek, hogy amikor Frank Miller megpillantotta a White Night bemutatkozó videóját, első cselekedetként az ügyvédjét tárcsázta. Valóban, a grafikai stílus kínosan idézi a Sin City lapjait, mert nem egyszerűen arról van szó, hogy fekete-fehérben láthatjuk a cselekményt kibontakozni, hanem rezzenéstelen arccal átvették Miller képi játékait is. Például ugye az éjszakai égbolt monokróm tálalásban is fekete marad, ennek ellenére itt hófehérben tündököl, feltehetően, hogy illeszkedjen a címhez. Illetve néhány hangsúlyos szín azért megjelenik: a vér vörös, a meggyújtott gyufa sárga lánggal ég, a szellem lány lepisilt hóemberhez hasonlóan dereng a holdfényben és a többi...



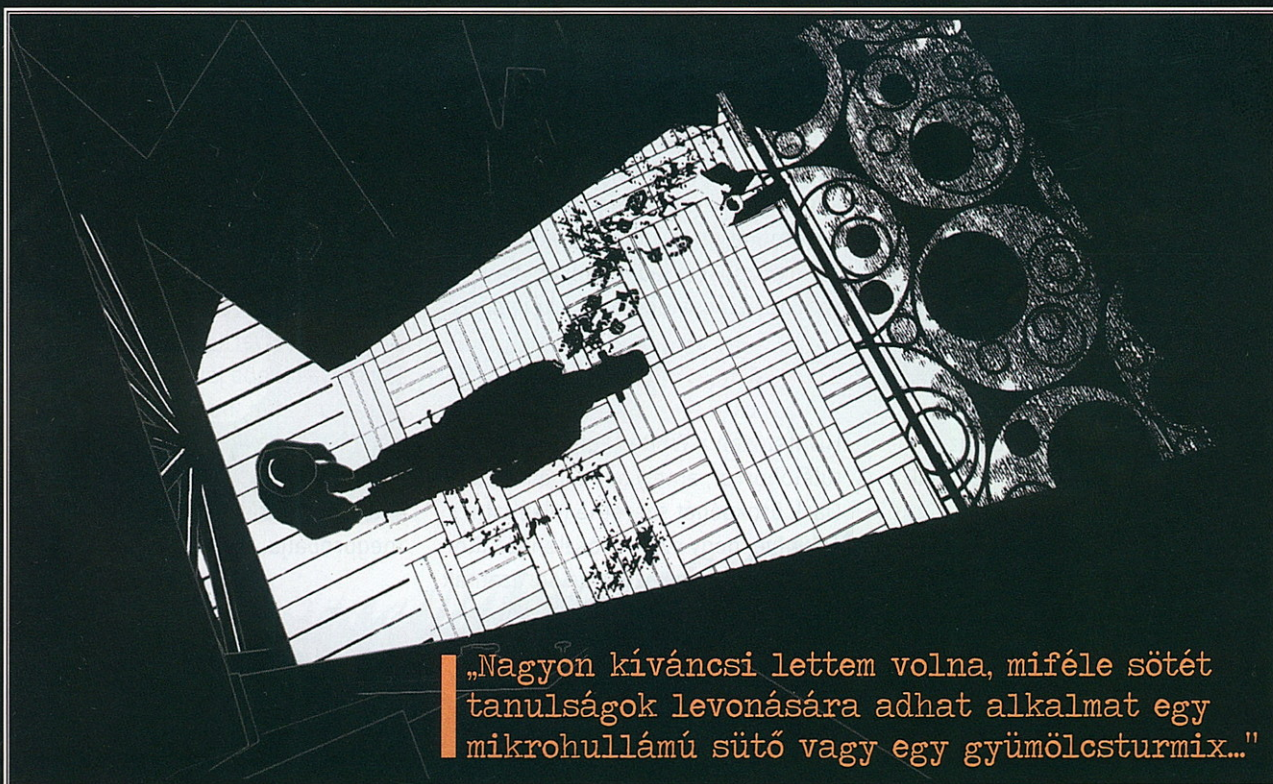


Ezzel még így önmagában nem feltétlenül lenne baj, hiszen már valahol elsütöttem a „jó művész lop, a rossz művész másol” örökbecsűt. Ámde túl azon, hogy a lopás apróbb részekre (melyekből egy új egész áll majd össze) vonatkozik, és nem a teljes díszlettel történő lefalconásra, nagyon kellemetlen az is, ha az eredmény üres és olcsó utánpótlás lesz csak az eredetinek. Márpedig azt a stílust és felfogást, amit jobb híján noir-ként foglalunk össze, és amibe beleértjük mondjuk Raymond Chandler regényeit és a Casablancát, jazz zenét, sötét utcákat, alkoholista, meggyötört, ballonkabátos férfiakat, és gyönyörű, de halálos nőket, nem elég kedvelni, nem elég szeretni, hanem át kell élni minden egyes sejtünkkel, ha újra szeretnénk

építeni. Frank Miller, korunk azon művészeinek egyike, akinek ez a reanimáció sikerült. Hogy mitől él, lélegzik és elsősorban: nem válik nevetségessé a miller-i noir, valamint, hogy miben változtatott, és miben tért el az eredeti, egyébként soha nem kodifikált recepttől, az persze túlmutat ennek a cikknek a terjedelmén. Mégis, valahol szembesülhetünk Miller és a többi kortárs alkotó (például az író Ed Brubaker és a rajzoló Sean Phillips páros, csak hogy ne nagyon távolodjunk el a képregények világától) zsenijével, ha nekiállunk kivesézni egy White Night-hoz hasonló sikertelen próbálkozást. Ahogy sok szir-szar firkálmány elolvasása után újra megérthetjük Hemingway nagyságát.

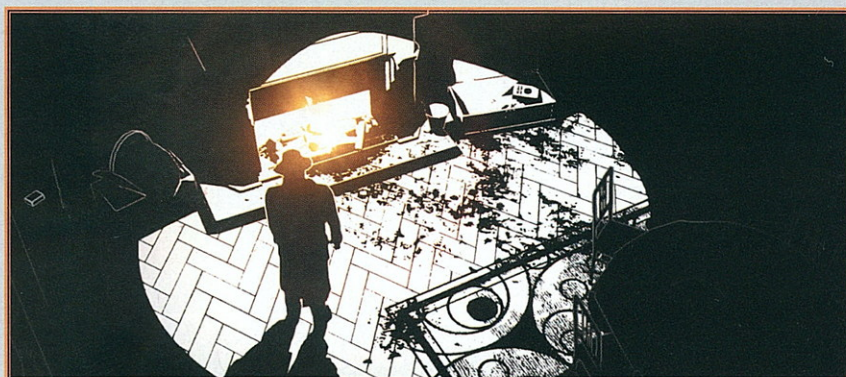
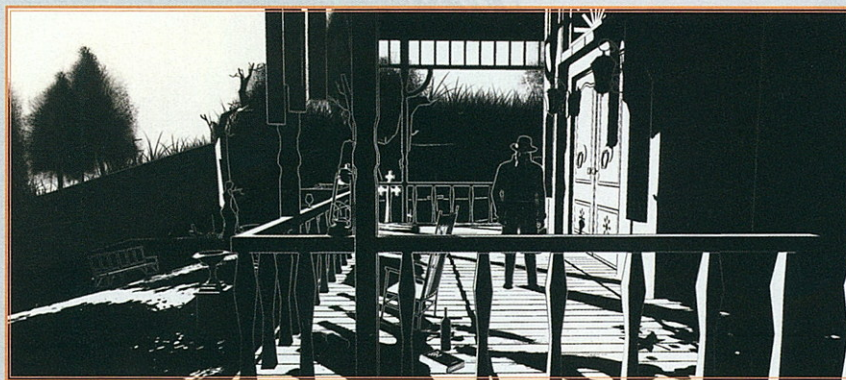
A White Night baja lényegében játékmenet, grafika és a narráció terén is az, hogy rendkívül felszínes.

Ennek megfelelően olyan nagy bűdös noir-t kapunk ugyan az arcunkba, hogy attól koldulunk, de mindez a stílusjegyekre vonatkozik, mélyebbre nem jutunk soha, mivel nincs is ott semmi. Példaként említhető, hogy nem akad olyan első látásra abszolút nem noir-kompatibilis használati eszköz vagy dísz tárgy, amit szomorú lelkesedéssel monologizáló főhősünk ne tudna állítani egy-egy mélabús megjegyzéssel. Az első szobában találunk egy afrikai, rituális maszkot. Főhősünk megnevezi a tárgyat, hogy tudniillik ez egy afrikai maszk, aztán panaszosan hozzáteszi, hogy faarc, de nincs mögötte lélek. Hogy a tájképek vagy csendéletek mit váltanak ki ebből a nyilvánvalóan Bogart-kórral megvert szerencsétlenből, azt nem lehet visszaadni. Az első megdöbbenés után már sajnáltam, hogy a készítő brigád 1938-ba helyezte a játék cselekményét, pedig nagyon kíváncsi lettem volna, miféle sötét tanulságok levonására adhat alkalmat egy mikrohullámú sütő vagy egy gyümölcsturmix.



„Nagyon kíváncsi lettem volna, miféle sötét tanulságok levonására adhat alkalmat egy mikrohullámú sütő vagy egy gyümölcsturmix...”





Természetesen drukoltam a készítőknél, ugyanakkor be kell vallanom, nehezem tudtam hinni vállalkozásuk sikerében. Maga a háttér, a harmincas évek vége, a nagy gazdasági világválság pusztításának nyomai, és ennek beemelése a történetbe, amely egyben párbeszédet is kísérel meg kialakítani jelen korunkkal, zseniális húzás. Mindennek a tipikus helyszíneként aposztrofálható magányos kúriával és az okkultizmussal történő keverése pedig már adott némi okot a bizakodásra. A történet jóval erősebb, aktuálisabb és elgondolkodtatóbb, mint az Alone-é és a Resident-é volt. Ez szép dolog, de azért a két klasszis védelmében szóljon, hogy ők bizony elsősorban videojátékok akartak lenni. A kicsit elkomolytalankodott Lovecraft-i mitológia (Alone) vagy a B-kategóriás zombi film (Resident Evil) csak annyiban volt szükséges, hogy keretet adjon kalandozásainknak. Ennek megfelelően egyik háttér sem települt rá a mechanikára, nem kötötte gúzsba és fojtotta meg azt, akár valami mutáns kúszónövény.

A White Night narrációja tíz-húsz éves játékok narrációjával összevetve persze lehangoló, csak éppen közben elsikkad a lényeg, és a végeredmény elfelejt játék lenni. Megkapjuk a túlélőhorror teljes eszköztárát, de éppen csak megkapjuk. Mint amikor a nebuló gyorsan a fűzetbe gányol pár számot mateklecke gyanánt. Az Alone in the Dark minden idők egyik leginteraktívabb játéka, és ismerve a tendenciákat, nem is reméltem, hogy a White Night ilyen szempontból a nyomába fog érni. De szerettem volna, ha törekszik rá. Ha legalább megpróbálja...

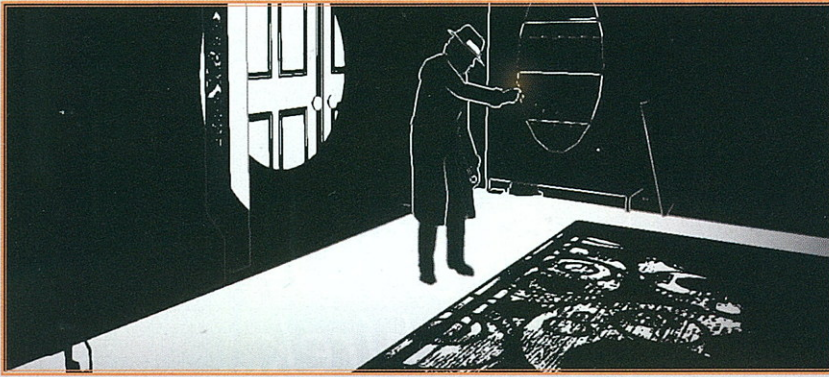
A stílusjegyek kritikátlan halmozása, illetve a mögöttes tartalom teljes hiánya odavezet, hogy a melankólia helyenként paródiába csap át. Az első Resident Evil ilyen szempontból is működőképes a mai napig. Elég végigsétálnunk egy sötét folyosón: odakint villámlik, eső veri az ablakot, keserű zene szólal meg, és az egész jelenet megtelik az elmúlás visszavonhatatlanságának fagyos érzésével. Mindehhez egyik szereplőnek sem kellett megszólalnia, még támolygó zombikra sem volt szükség, csak egy folyosóra, pár effektre, összességében: időtálló művészeti

rendezésre. A White Night készítőinek a nyakán érezhetően kidagadtak az erek, vöröslött a fejük a hangulat megteremtése közben, ám a produkció legfeljebb enyhe röhögés előcsalogatására képes.

### Túlélünk és félünk

Hivatalosan a White Night túlélőhorror, amely az Alone in the Dark örökségét szeretné felvállalni. Tekintve, hogy ez az oroszlánhoz illő feladat magának az Alone sorozatnak sem sikerült, kíváncsian vártam az eredményt.





Na és akkor itt és most beszéljünk egy kicsit a gyufákról! Ezt a vívmányát a civilizációnknak nyilván ismeri a kedves olvasó is. Talán még el is tud képzelni egy gyufásdobozt. Nem túl nagy, ugye? Ennek ellenére daliás protagonistánk mindössze tizenkét szálat tud magával hordani. Egy-egy szál szerencsére jó sokáig ég, de hát ekkor még tettek anyagot a cuccokba, nagy válság ide vagy oda. Ám tizenkettő? Aztán idővel elfogadjuk, hogy hát igen, ez van, muszáj a tárgylistánkat mikro menedzselni, ha már egyszer survival horror, és ennél jobb megoldás nem jutott a mélyen tisztelt stáb eszébe. Kínosan mosolygunk, amikor eszünkbe jut, hogy a huszonhárom éves Alone in the Darkban más súlya volt egy stukkernek és egy mellszobornak, és ha utóbbit cipelni szerettük volna, ahhoz ki kellett a tárgylistánkat



üríteni. De azért belemegyünk a játékba, elfogadjuk a dolgot. Meggyújtjuk a gyufát, fényt teremtünk, és megoldjuk az agyér-elmeszésedést okozóan primitív puzzle feladatokat. Ám idővel azt vesszük észre, hogy minden egyes helyiség rohadásig van zsúfolva gyufás skatulyákkal, és ráébredünk, hogy ez az egész idegesítő szarakodás voltaképp csak arra kell, hogy ilyen is legyen. Hogy a cím úgy tehessen, mintha survivor horror lenne. Ekkor pedig az történik, mint amikor alkoholos befolyásoltágban próbáljuk hátsónkat a fajanszra üggyetlenkedni: végül mégis felmegy bennünk a pumpa.

### Apa vérvörös idegbaja vagyok

Szerintem most volt elég ebből. Bárki fel tudna sorolni „filmszerű” címeket, amelyek megpróbálnak kibújni minden kategóriából, nehogy valaki fülön csípje, és kritizálni merje őket. Ezek a „szinematikus” szégyenei az iparnak az alibi játékmenetükkel, sosemvolt mechanikájukkal fognak egy nyolcvanas évekéhez hasonló rohadt nagy buktát nem is túl sokára összehozni.

Írtam fentebb, hogy sztori szinten a White Night jobb, mint az Alone vagy a Resident Evil volt. Akkor meg mit picsogok itt, miért nem örülök annak, ami van? Megmondom. Azért mert viszont sztori szinten a White Night szarabb egy közepes horror regénynél, éppen úgy, ahogy a Beyond: Two Souls szarabb volt egy közepes hollywoodi filmnél. Ezekkel a nem játék játékokkal ugyanis az a fő baj, hogy sem regényként, sem filmként nem állnak meg a helyüket, sem képregényként ugye, de ezt ne is

próbáljuk számon kérni rajtuk, mert hát csak egy játékról van szó. Ha pedig erre azt mondjuk, hogy rendben, de játékként ezek olyan förmedvények, amelyet a világ még nem látott, konkrétan mechanika sincs bennük, még mutatóba sem, akkor meg az a válasz érkezik, hogy persze, mert ezeknek a digitális csodáknak a narrációja az erős... Mert ez bizony művészet, komám!

Aha.

Na, mentem Hotline Miami-zni...

#### › írta Komédiás

› Kiadó: Activision  
› Fejlesztő: QSome Studio

›55%

#### › Értékelés

##### ▲ Mellette:

+ El lehet vele lenni akut noir hiány esetén

##### ♥ Ellene:

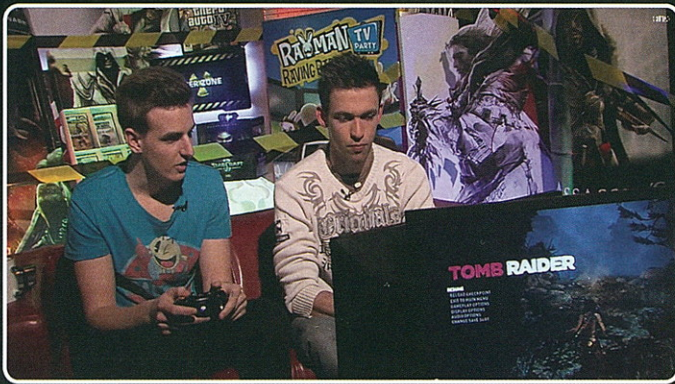
- Szinte nincs mechanikája  
- Konceptió hiánya minden téren

#### › PC infó

› Ajánlott/Minimum: Intel Core 2 Duo E6750 2.66 GHz/AMD Athlon 64 X2 2.60 GHz, 2 GB RAM, grafikkártya 1 GB GeForce GTS 250 Radeon HD 4770, 2 GB, Windows Vista



A legizgalmasabb videojátékok...



A legfrissebb  
játékhírek...



Értékes ajándékok...



Magyarország egyetlen  
élő, interaktív televíziós  
videojáték műsorában!

Minden kedden 22 órától a **FIX HD**-en...

**GAMER ZONE**

Andris

Gergő

[www.fixhd.tv](http://www.fixhd.tv)

Elérhető a DIGI, Telekom és a UPC hálózaton!

LEGENDARY  
TEAM CORP.  
OWN



A játék, ami sokkal jobb,  
mint amilyennek kinéz

# SCREAMRIDE

►X360►XONE

41

Amikor szó esett róla, hogy hullámvasút-szimulátor játékot teszteljek, rögtön a szépéletű, és immár ijesztően öreg (1999-es!) Rollercoaster Tycoon jutott eszembe. Aztán mikor kiderült, hogy az Xbox-exkluzív ScreamRide-ot ki készítette, már tudtam, hogy mire számíthatok, ugyanis a játékot fejlesztő Frontier Developmentsnek köszönhető a Thrillville és a Zoo Tycoon is, sőt, a cég még magán a Rollercoaster Tycoon egyik verzióján is dolgozott. Úgy véltem, hogy megnyítom a ScreamRide-ot, aztán napestig egy közepes minőségű játékban fogok vidámparkot menedzselni. Tévedtem.



A Microsoft által kiadott játék hivatalosan „konstrukciós szimulátor”, amelynek még a borítója is azt sugallja, hogy hullámvasutakat kell építenünk, és látogatókat boldoggá tennünk. Ez önmagában nem áll messze a valóságtól, azonban a *ScreamRide* minden, csak nem az, amire számítnak. Pedig még a menü is részt vesz a megtévesztésben: a szép grafikájú, casual játékhöz illő mozgó háttér előtt a karrier és a sandbox mód gombjai lebegnek, elhithetve velünk, hogy nincs itt semmi tényleges látnivaló, csak a jól bevált, építgetős recept. Aztán amikor elkezdjük a karriert, rögtön hat terület és ötven pálya ömlik ránk, három különböző innovatív, érdekes játékmóddal. Vagyis kettővel, mert a harmadikat

inkább tévedésnek, mint *Engineering*nek kellett volna elnevezni.

Egy rövid intróból megtudhatjuk, hogy a „kormány” az unott, megfáradt emberiséget szeretné feldobni, ezért felfogadnak minket, hogy amolyan Szörny Rt. módjára tehetségünkkel izgassuk a közhangulatot, készítsük sikításra a népet, és a dicsőségen túl ezért még pontokat is kapunk. Az első lehetőség, melyben megcsillogtathatjuk „közigazgatási” tudásunkat, a *ScreamRider* mód, mely az autós és ügyességi játékok elemeit vegyíti. Néhány bukósisakos-védőfelszereléses figurával együtt beülünk a hullámvasút egyik kocsijába, amit azután nekünk kell irányítanunk, ügyelve

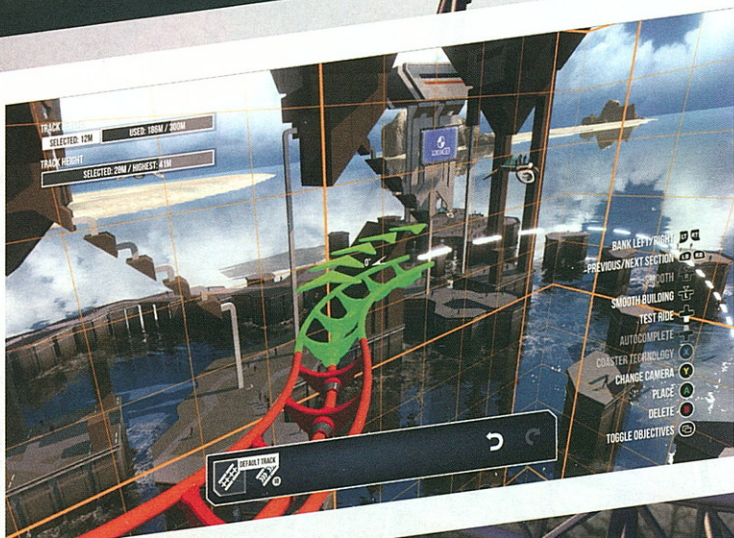
a megfelelő sebességre, bónuszokra, és természetesen a biztonsági beállításokra. Jó hír, hogy akármennyire ügyetlenek vagyunk, legrosszabb esetben is maximum kirepül pár utas a kocsiból vagy kisiklik a járgány, de nem kell újrakezdenünk, és nem is hal meg senki. Mindössze a végső pontszámunk látja kárát a dolognak, így eléggé ember-és noobbarát játékról beszélhetünk...

A *ScreamRider* mód, hasonlóan a játék többi részéhez, idővel egyre nehezebb, összetettebb lesz. Az elején még csak az irányítás finomításán és a gyorsításon-lassításon kell dolgoznunk (hiszen síneken megy a vonat, így javarészt gyakorlatilag magát vezeti), később

pedig kocsiugratások és akadályok nehezítik a dolgunkat. Amennyiben csak arra játszunk, hogy átmenjünk egy pályán, viszonylag könnyű dolgunk lesz, mert elég engedékeny a játék, viszont ha a következő területek feloldásához szükséges nagyobb pontszámokat szeretnénk elérni, akkor a különböző küldetés jellegű feladatokat is teljesítenünk kell. Ezek változó nehézségűek: van, hogy csak több pontot kell elérnünk, van, hogy csak annyi a feladat, hogy egyszer se „sikoljon” (tudom,

nincs ilyen szó) ki a vonat, de van, hogy elég kemény kritériumoknak kell megfelelnünk, például egymás után 10 bónuszt hibátlanul felszedni, majd az így kapott turbót (ami ugyanaz, mint az autós játékokban a nitró, tehát használatakor addig gyorsítja a járművet, amíg el nem fogyl) egyhuzamban, hiba nélkül elhasználni. A *ScreamRider* nagy valószínűséggel az a játékmód, amivel mindenki kezdi a játékot: legfelül van, ígéretes, ráadásul majdnem ugyanazt a nevet viseli, mint maga a játék.

„Úgy véltem, hogy megnyitom a *ScreamRide*-ot, aztán napestig egy közepes minőségű játékban fogok vidámparkot menedzselni. Tévedtem.”





Szerencsére a választást nem nagyon lehet megbánni – persze egy idő után unalmassá válik ez a mód, de ott van nekünk a másik kettő. Így van kitalálva.

A második lehetőség – egyben személyes kedvencem – a Demolition Expert. Aki akár csak egy pillanatig is rajongója volt az Angry Birds-szerűának (vagy csak gyermeki örömet leli a pusztításban), biztosan megtalálja a számítását ebben a játékmódban. Különböző funkciókkal ellátott kabinokat kell az általunk meghatározott sebességben és szögben kilőnünk azzal a céllal, hogy minél több épületet romboljunk le egyszerre. A kabinok (melyekben

a ScreamRider módból is ismerős emberek vannak, hiszen miért ne, kellene azok a sikolyok) a mérges madarakhoz hasonlóan lehetnek bombával felszerelvek, elasztikusak, van, amelyik szárnyat tud bontani és rövid ideig irányíthatóvá válik, és így tovább. Nincs más dolgunk, mint egy kicsit taktikázni (a bátrabbak a vakvilágba is lövöldözhetnek, megvan az esélye, hogy működik), mivel a felhőkarcolókban, óriáskivetőkben és egyéb pusztítható egységekben a megfelelő lökettel akár láncreakciót indíthatunk el, hatalmas, szemet gyönyörködtető omlásokat és kövér pontszámokat szerezzve. A „szemet gyönyörködtető”

pedig tényleg szó szerint kell érteni: a ScreamRide pusztítási technológiájában minden a helyén van, ott és úgy omlik össze a terület, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, ráadásul a játék jellegéhez képest még a grafika is kifejezetten gyönyörű. A Frontier Developments alaposan odatette magát.

És akkor jöjjön a fekete leves. Az Engineer mód, ami egyfajta előkészítés a Sandbox módra biztosan sokaknak tetszik – legalábbis, elméletben. Gyakorlatban azonban egy idegőrlő negatív kaland, ahol mindössze annyi lenne a feladatunk, hogy egy már meglévő, majdnem kész hullámvasút-pálya hiányzó részeit



kipótoljuk a saját ötleteinkkel. Ehhez különböző alkatrészek (lerakható sínek és azok különböző változatai) állnak rendelkezésünkre, és miután – azt hisszük, hogy – elkészültünk, le kell tesztelnünk a pályánkat. Eddig minden jól hangzik, ám gyakori, hogy több tízszer kell nekifutnunk ugyanannak a feladatnak, mert a gravitáció, a sebesség, a hányásfaktor vagy bármi más nem a megfelelő ponton áll, és használhatatlan hullámvasutat gyártunk. Én hamar feladtam: igaz, végül is a mód neve is a mérnökmunkára utal, de ez, főleg az előző kettőhöz képest lassú és nem jutalmazza eléggé meg a játékost ahhoz, hogy tovább próbálkozzon. Szerencsére a játék hat nagy területét bármelyik mód fel tudja oldani, így nem kell végigszenvednünk

pl. minden Engineer pályán, hogy a Demolition Expert feladatait végigtoljuk. A Sandboxhoz pedig, amiben teljesen szabad kezét kapunk saját pályáink kiépítésében, semelyik karriermódhoz nem kell hozzányúlnunk: amennyiben nem igénylünk extrákat, amiket csak a három fő módban tudunk megszerezni, bármikor felépíthetjük a saját hullámvasút-birodalmunkat, elmenthetjük és a többi játékos rendelkezésére bocsáthatjuk azt. Mi is ingyen tölthetjük le másokét, amik sokszor jobbak, mint a beépített pályák. A cikk írásának pillanatában egy tölcseres, eszméletlenül gyorsuló pálya vezetett, amit játszva kicsit tényleg úgy éreztem, hogy egy hullámvasúton vagyok. A ScreamRider casual meglepetés.

Építhetünk, rombolhatunk, építhetünk, hogy rombolhassunk, és még ténylegesen virtuális hullámvasutazhatunk is benne. Egy idő után rá lehet unni, főleg Engineer módban, de minden a helyén van benne egy pár órás innovatív mókához.

Írta: Nancy Page

Kiadó: Microsoft Studios  
Fejlesztő: Frontier Developments

>75%

Értékelés

Mellette:

- + Innovatív
- + Teljesen mást nyújt, mint amit várnánk
- + Játékosbarát, következetes felépítés

Ellene:

- Az Engineer mód nem az igazi
- Van újrajátszási értéke, de rá lehet unni



# ZOMBIE ARMY

TRILOGY



## A zombifilmek aranykora, kissé rozsdás tálalásban

›PS4›XONE›PC



Játékosként néhány éve még krónikus élőhalott-hiányban szenvedtünk, és a fórumok gyakran visszatérő témája a „mikor kapunk már végre valami zombis játékot” volt. Az emlékezetem odáig már nem nyúlik vissza, hogy ez mikor változott meg, az viszont biztos, hogy az ipar átesett a ló túloldalára. Mostanra csömöröd lehet a zombis címeiktől, ráadásul az élőhalottak már mindenhová berágták magukat, még az egyszerű logikai játékokban is viszontláthatod őket. A nagyobbik baj persze az, hogy e játékok jelentős hányada nem épp minőségi alkotás, a rothadó járkálók inkább eszközzé, csúnyán szólva gimmickké korcsosultak, semmint a koncepció valódi részévé. Azért voltak egészen kellemes zombis címek. Például ott a Left 4 Dead- és a Dead Rising-sorozat, a PC-n félkész állapotban játszható DayZ, a Techland zombis FPS-ei, a State of Decay, vagy épp a “nem is igazán zombis” The Last of Us. A Zombie Army Trilogy azonban mégis kilóg a sorból: a zombifilmek igazi aranykorát idézi fel. Kár, hogy minőségileg is sokat repül vissza az időben...





A trilógia három epizódja (sorrendben: The Berlin Horror, Back to Berlin, Beyond Berlin) természetesen szorosan kapcsolódik egymáshoz. A II. világháború végnapjaiban ezúttal kissé máshogy alakulnak az események: a Berlint közrefogó Szövetségesek szorításában vergődő Hitler kiadja a parancsot a végső megoldásra. A Z tervet elindításával a holtak újra járnak, és útját állják a Harmadik Birodalom végső bukásának. Persze maga a Führer is túlvilági alakot ölt, de mire őt magát is puszkavégre kapnád, zombik ezrein és számos helyszínen fogod átküzdeni magad, miközben fény derül az események mögött álló titokra. Nyilván nem lehet, és nem is kell komolyan venni a történetet, ezúttal az önfeledt lövöldözésnek jut a főszerep.

A három különálló kampány a maga módján a debil, egyedi atmoszférával rendelkező horror-klasszikusokat idézi. A bután dülöngélő, kissé megmosolyogtató, darabokra lőhető élőholtak és a stílus velejárójának mondható zenei oldal biztosan megdobogtatja majd a szíved, ha a VHS korszakban nőttél fel és lopva nézted az azóta kultikusnak számító zombifilmeket.

**“Nagyot lendít a játék bohókás atmoszféráján, ahogy a több ellenfelet is leterítő találatok már-már a Hullajó című filmbe hajlanak...”**

A hangulati alapok megadják a kezdőlökést, ám ennél is fontosabb az, ami ehhez a játékmenet formájában társul. Meglehet, hogy a Sniper Elite hallattán sokan csak a bugokra és a logikátlan megoldásokra emlékeznek, számomra azonban kellemes élményeket juttat eszembe. A Zombie Army Trilogy nem teljesen friss játék: a Nazi Zombie Army első két része korábban PC-n már megjelent, méghozzá a Sniper Elite V2 vadhajtásaként (kicsit olyan ez, mint a Red Dead





Redemption és az Undead Nightmare esete), a frissen érkező harmadik epizóddal a ZAT tulajdonképp a trilógiává bővülő sorozat konzolos összefésülése lett. A Nazi Zombie vonal erősen épít a Sniper Elite széria alapjaira, természetesen a lopakodás kiállásával és jóval több lövöldözéssel.

Van tehát egy külső nézetes akciójátékod zombikkal, melyben a már említett Sniper Elite alapok hamar tetten érhetők. A játék a felszerelések tekintetében is a felmenőire ütött: a mesterlövész puská + másodlagos fegyver + pisztoly felállás ismét adott, a bukódrótos és hagyományos aknák, dinamitkötegek és gránátok ismét bevethetők. Ugyan a robbanóanyagok a tömegesen érkező ellenfelek okán sokkal nagyobb hangsúlyt kaptak, most is a mesterlövészkedésen van a hangsúly. Meglepően nagy távolságból is képes vagy újra kifektetni a holtakat, ami ismételten baromi látványos művelet, hála a szintén visszatérő X-Ray lassításoknak. Ilyenkor nem csak a kilőtt golyó útját követheted

végig, hanem az általa elvégzett pusztítást is szemrevételezheted. Ez általában nem túl izléses, ám annál kielégítőbb hatásvadász jelenetekben köszön vissza a képernyőről. A ZAT élőholtjainál fontos, hogy nem csak a fejlövés teszi végleg taccsra a célpontot, elég lehet a durva roncsolás, így ezek a jelenetek nem csak koponyákat, hanem belső szerveket, csigolyákat és egyéb csontokat is szép számmal tartalmaznak. Nagyon lendít a játék bohókás atmoszféráján, ahogy a több ellenfelet is leterítő találatok mármár a Hullajó című filmbe hajlanak, és az általad kilőtt lövedék sisakról vagy más fémtárgyról lepattanva olyan hangokat ad ki, amelyekről akarva-akaratlanul is a Tom és Jerry villan be.

A pályákon adott pontból a másikba kell eljutnod, közben időnként állóharcra, a lezáródó szakaszokon túlélésre kell játszani. Ha egyedül fogsz a kalandba, főleg a későbbi küldetéseken már a középső fokozaton is komoly kihívásokba ütközhetsz, ami leginkább a

speciális ellenfeleknek köszönhető. A különböző felszereltségű, kissé tétován járkáló zombikhoz hamar csatlakoznak a gránáttal kamikaze módjára rád rohanó rokonaik, a mesterlövészek és a tömegesen grasszáló csontvázak (akiket amúgy sokkal hatékonyabb meggrugdosni, mint az egyetlen sebezhető pontjukra lövöldözni). Ám az első komoly kihívást a gépágyúval cammogó, fejlövésekkel leteríthető superzombi jelenti. És ez még csak a kezdet, hamar előkerülnek a kisebb főellenfelek, a gépágyúsok párban tűnnek fel, és a későbbi küldetéseken többek közt páncélozott vagy épp láncfűrésszel hadonászó figurákkal is meg kell küzdened.

A keményebb ellenfelek akkor jelentenek igazán gondot, amikor a leghetetlenebb helyzetben eresztik rád őket. Lenyomsz három tucat zombit, a lőszerből a bénázás miatt kifogytál, ráadásul egy relatíve szűk szakaszon kell küzdened, ahol esélyed sincs fedezékbe vonulni, vagy a gépágyús fazonok lőtávolán kívülre kerülni. A pályák





változatosságára, sokszínűségére nem lehet panaszod, az ilyen lezárt helyeken azonban nem csak az átgondolatlanság érződik, de világossá válik: ez bizony nem egy játékosra lett optimalizálva. Főleg a tágasabb tereken, ahol az ellenfelek hullámokban érkeznek, sokszor fedezhetsz fel magaslesek, lefixált géppágyúállást, a területre jó rálátást biztosító magaslatokat, amelyek hatékony bevédésére és kihasználására egyedül esélyed sincs. Ennek köszönhetően egyes küldetések nemcsak nehezzé, hanem frusztrálóvá válhatnak, és az ismétlődő helyzetek sajnos már közepesen hosszú távon is monotonná tehetik a küzdelmet.

A játék ebből következően a többszemélyes menetekben mutatja ki a foga fehérlését. A négyesben nyomható kooperatív multi nemcsak a külön hordamódban, hanem az összes küldetésen használható, és vállvetve kifejezetten élvezetes irtani az egyre méretesebb hordákat. Megfelelő csapatmunka esetén végre értelmet nyernek a már

említett tüzelési pontok, mivel a társak képesek elvonni az ellenfelek figyelmét, illetve az oldalról érkező ellenfeleket is le tudják foglalni. A precizitást megkövetelő főellenségek, keményebb fazonok kevesebb frusztrációval járnak és hatékonyabban gyűrhetőek le, az első Gears of War óta alapnak számító felélesztési lehetőség nagyban segíti a boldogulást, és ideális esetben nem fogtok feleslegesen ugyanarra a csoportra gránátot hajítani. Persze nem árt észben tartani, hogy a problémás pontok továbbra is ott vannak, és a program az ellenfelek mennyiségét a játékosok számához igazítja. Ezen tudsz módosítani, négyen is nekimehetnek az egyetlen játékosra szabott ellenfél mennyiségnek, ez viszont az élményt is jelentősen visszavetheti. Az biztos, hogy a pályaismeret majd elkél, pár próbálkozás után már tudni fogod, hol kell majd aknáztatni, és nagy hasznát veszitek a lepakolt lőszer-utánpótlási pontoknak és speciális fegyvereknek (a páncéltörőnek és a hosszú csövű Preacher vadászpuskának).

A pályák sokszínűségét már méltattam, amit ki lehetett hozni a témából, azt kihozták. Harcolhatsz többek közt katedrálissal büszkélkedő faluban, aluljáróban, a Szövetségesek által bombázott utcákon, erdőszéli katonai táborban, fegyvergyárban, erődben, katonai bázison, könyvtárban, sőt, még egy vonaton is. A külcsínnel azonban már akadnak gondok. A játék gyakorlatilag a 2012-es Sniper Elite V2-re épül, ami a maga idejében sem képviselte a csúcsmínőséget, az alacsonyabb költségvetésű Zombie Army vonal pedig még azt a nívót sem üti meg igénytelenségével. Főleg a nyílt helyszínek fognak szemet szúrni, a szimpla sorompókkal és kerítésekkel lezárt határokon túli világ a legtöbb esetben elnagyolt, puritán megvalósítású. A zombik a célnak megfelelnek, de ez a saját karakterekről nem mondható el. Egyes ellenfél-animációk kifejezetten ósdiak, és a játék egészére nyugodtan kijelenthető, hogy erős poligonhiányban szenved. A harmadik epizód (Beyond Berlin) elviekben már a Sniper Elite III motorjával készült,

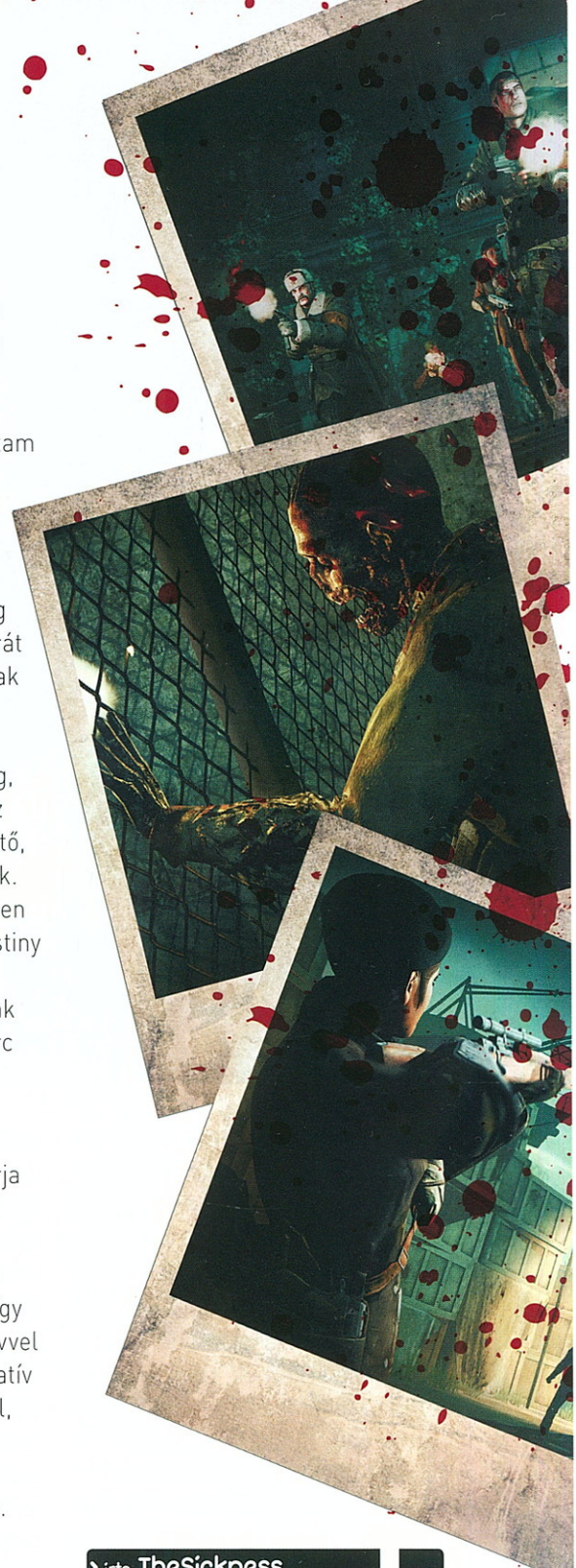


a tereptárgyak magasabb számán és az egy fokkal bátrabb pályadizájnon kívül mégsem véltem sok különbséget felfedezni, nem igazán mutat túl a megelőző szakaszok színvonalán. Hangozzék viszont akármilyen hülyén, ennek ellenére, vagy éppen ezért mégis vannak tetszetősebb szakaszok, valahogy klappol a képi világ – megvan a maga trash-bája. A nagyobb csoportokban hemzsegő zombik látványa pedig egyébként is megnyerő.

A Zombie Army Trilogy egy halom hibával, hiányossággal rendelkezik. Az idejétmúlt technikai oldalon, a néhol elkéfélt pályadizájnon, a szubjektív monotonitáson és a nehézségi tuskéken kívül is van neki mit felróni. Aki hangsúlyos történetet vár, csalódnai fog, bár a trilógia a harmadik epizódra úgy-ahogy összekaparja magát, és így is több van benne, mint az elmúlt idők olyan sztárjátékaiban, mint mondjuk a Destiny vagy az Evolve. A háromszor öt pálya sokadszorra is tartogat izgalmas összecsapásokat, a gyűjthető aranyrudak és a Resident Evil 5 / Gears of War 3 hasonló megoldásaira emlékeztető, alapos kutatást igénylő borosüveg-vadászat növelheti a szavatosságot. Ám a nyolc, csakis külsejében elűtő karakter nem fejlődik, nem is lesz belőlük több, és az alpból nyitott fegyverarzenál sem bővül újabb flintákkal. A készítők ezzel

gyakorlatilag az elmúlt évek trendjeinek, alap elvárásainak mutatnak fityiszt, még ha mindez nehezen is lehetne a koncepcióba erőltetni.

Azonban így is remekül szórakoztam a játékkal. A teszt példány kézhezvétele után igyekeztem minél többet nyomni, a külföldi tesztelőknek és a már fellőtt szerveknek köszönhetően pedig a kooperatív módba is sok játékórát sikerült beleölnöm (a cikk írásának pillanatában valahol 20 óra felett járok). Hiába a megkerülhetetlen hibák, hiányosságok és elavultság, nálam többet nyomtak a latban az érezhető fegyverekkel kivitelezhető, kiemelkedően élvezetes tűzharcok. Még ha nem is egy kategória, ebben simán oda merném rakni egy Destiny mellé. A rákattanós kooperatív módnak és az imádnivaló audióknak (PS4-en külön poén, hogy pár perc után a kontroller mikrofonjából egy zombi biztat a folytatásra), meg persze az atmoszférának köszönhetően remek hangulat járja át a játék egészét. Valamivel több ambícióval és sok-sok munkával egy maradandóbb, klasszikusabb alkotás is válhatott volna belőle, így mindössze azoknak merem jó szívvel ajánlani, akiknek fontos a kooperatív élmény, nem félnek a kihívásoktól, és a sötét humor képes legalább egy félmosolyt az arcukra csalni. Számukra viszont erősen ajánlott.



› írta: **TheSickness**

› Kiadó: **Rebellion Developments**  
› Fejlesztő: **Rebellion Oxford**

70%

› **Értékelés**

▲ **Mellette:**

+ Klasszikus zombifilmes atmoszféra annak minden bájával

♥ **Ellene:**

- Nehézségi tuskék  
- Egyes szakaszok pályatervezése nem épp játékosbarát  
- Technikailag hosszú évekkal van lemaradva

› **PC infó**

› Ajánlott/Minimum: Intel Pentium 3 GHz/AMD Athlon 64 X2  
2.2 GHz, 2 GB RAM, grafikártya 1 GB GeForce GTX 280  
Radeon HD 5870 vagy jobb, 15 GB HDD, Windows Vista(SP2)/7/8





## NARUTO: The Ultimate Ninja Tournament

A Kecskemét Games és a NARUTO Videojáték és Anime-Manga Közösség csapata idén is megrendezi a NARUTO versenyek napját! Ezúttal a Sony PlayStation 2 és 3 legjobb NARUTO játékaiban mérkőzhetnek majd meg egymással, és ajánlott lesz mindkettő korszak játékaiban egyszerre versenyezni! ;)

- **2 kétdimenziós (2D-s) és 2 háromdimenziós (3D-s) NARUTO játékból lesz közös pontverseny:**

- NARUTO – Ultimate Ninja 3 (PlayStation 2),
- NARUTO SHIPPUUDEN – Narutimetto Akuseru 2 (PlayStation 2),
- NARUTO – Ultimate Ninja STORM (PlayStation 3) és
- NARUTO SHIPPUUDEN – Ultimate Ninja STORM Revolution (PlayStation 3).

- **A rendezvény időpontja:**

2015. március 28., szombat (9:00 – 19:00)

- **Helyszín:** 6000 Kecskemét, Szolnoki út 23. – Hunyadi Inkubátorház

(Autóval is lehet jönni, mert a helyszín 30 darab parkolóhellyel rendelkezik!)

- **Minden fontos tudnivaló megtalálható a rendezvény Facebook eseményénél:**

[facebook.com/events/331345687054233](https://www.facebook.com/events/331345687054233) (NARUTO: The Ultimate Ninja Tournament)

Várunk Mindenkit sok szeretettel! ;)



# THE EVIL WITHIN THE ASSIGNMENT DLC – A LOPAKODÁS

*A tavalyi év videojáték-felhozatalának egyik üde színe minden kétséget kizáróan a Shinji Mikami mester által megálmodott The Evil Within volt, amely csavaros történetével és klasszikus túlélő-horror elemeivel sokakat megnyert magának. Viszont a sztori számos nyitott kérdést hagyott maga után, melyektől még a mai napig is hangos néhány tematikus fórum az interneten. Vajon mivel foglalatzkodott Juli Kidman, mialatt Sebastian a szörnyekkel harcolt? Mi az a Mobius? Miért keresi ennyire mindenki Leslie-t? A frissen megjelenő The Assignment címre hallgató DLC, ezeket a sötétfoltokat kívánja „megvilágítani”, szinte szó szerint, hiszen a legtöbbször használt eszközünk a zseblámpa lesz.*

► PS3 ► PS4 ► X360 ► XONE ► PC

Merőben eltérő játékmenehez lesz szerencsénk a kiegészítő történetben. Míg az eredeti Evil Within-t az akciódúsabb fegyverropogtatás jellemezte, addig a The Assignment-ben a lopakodós játékmene lett a főszerep. Szinte másból nem is áll a game, mivel újdonsült hősnőnk, Juli Kidman,

a játék 95 százalékában fegyvertelen, emiatt ne is számítsunk headshot-orgiára. Egyetlen zseblámpával felszerelve indulunk neki Leslie felkutatásának, és fegyver híján a bujkálás, az elterelés és a lopakodás lesz a fő menszvárunk. Hogy pontosan miért és hogyan lett a fiú a célpontunk, azt inkább

nem spoilerizezem el. A lopakodós játékmechanizmus sajnos nem túl összetett, és semmi különösebb extrát sem nyújt. Az ellenséges kreatúrák elől ildomos fedezékbe bújni, majd onnan kitekintve felmérni az adott élőlények mozgását, és aztán valamilyen módon észrevétlenül kell elosonni





mögöttük. Ehhez segítségünkre lehet néhány fellelhető sörösüveg, amelyeket elhajítva és zajt csapva könnyedén megtisztíthatjuk a terepet előttünk, továbbá, ha nincs más opció, akkor a búvóhely mögül hangos kiáltással csalogathatjuk el a szörnyeket. A fedezéktől fedezékig való eljutás néha nehézkes és darabos (nincs olyan direkt váltás, mint mondjuk az Unchartedben). A kamerakezeléssel is meggyűlhet olykor a bajunk, néha sikerült összeakasztanom, ami után restart checkpoint következett.

Figyelemelterelő okosmegoldásokkal, mint például a szomszédos szobában lévő mobiltelefon megcsörgetése és hasonlóakkal csak ímmel-ámmal találkozhatunk. Szóval Julitól ne várjuk el, hogy Solid Snake-ké lényegüljön át. Főhősünknek természetesen magas sarkú cipőben kellett ilyen kalandba keverednie, ám mindezt orvosolva képesek vagyunk lopakodni is. Ilyenkor köpögés nélkül, nesztelenül osonhatunk el ellenfeleink mellett, vagy ha a feladat úgy kívánja, akkor a csútságok mögé (a játék vége felé néhány egyszer használatos, felvehető baltával likvidálhatjuk a tántorgó förmedvényeket). Ha felfedeznek minket, célszerű elrohanni és olyan búvóhelyet találni, ahol egy ideig meglapulhatunk (pl. szekrények belseje), amíg lenyugszanak a kedélyek, mivel normál zombiknál talán egy támadást ha túlélhetünk, viszont az újdonsült ellenségekkel a találkozás

instant halált eredményez. Viszont pont a fegyvertelenség miatt működik jól a játék para-faktora, mivel a sötétben botorkáló kiszolgáltatottság érzése és az új keresőlámpa-fejű, fogas gyomrú főellenségtől való rettegés maximális hatással tudja borzolni a kedélyeket.

Az atmoszféra továbbra is kellemesen horrorisztikus. Grafikailag nem változott az egész estés verziójához képest, talán egy picivel sötétebb lett, és különösen a fény-árnyék hatásokkal igyekeznek megijeszteni bennünket. A fénynek ezeken túl is nagy szerepe van a játékban. Kidman a lámpája segítségével képes a fizika törvényeit meghazudtolva új átjárókat, kapukat megnyitni, bár aki ismeri az alapjáték cselekményét, annak ez nem lesz meglepő. Mentési pontok a fellelhető díványokon találhatóak, ahol egy folyton felbukkanó fekete macskát kell ráadásként megsimogatnunk, viszont az alapjátékkal szemben ezúttal fejlesztésre nincs lehetőség. A The Assignment nem sikeredett hosszúra. Az összesen két fejezetből álló történetet körülbelül 2 és 4 óra között lehet végigjátszani. Akad néhány embert próbáló feladat, amelynek akár huszadjára is neki kell veselkedni – szóval nehézség gyanánt lesz kihívás –, mindazonáltal még így is rövid. Gyűjtögethetünk hangjegyzeteket, valamint titkos széfekből feljegyzés-foszlányokat, amelyekhez a rejtett megoldás mindig valahol a környéken található, csak jól

nézzünk szét zseblámpánkkal. Az első végigjátszás után megnyílik a nehezebb KURAYAMI Mode (melyben teljes sötétségben lehet abszolválni a játékot), ami azért valamicskét javít a szavatosságon. Történet tekintetében sok mindenre továbbra sem kapunk választ, és a befejezés is lóg még a levegőben, mivel a következő The Consequence elnevezésű DLC zárja majd le Kidman történetét. Rossznak nem nevezném azt a szálát, amit a The Assignment felvezet, némileg az X-Akták cigis emberének motívuma jelenik meg, és valamelyest kiegészíti az alapjáték cselekményét, de Kidman karaktere továbbra is sematikus marad. Jelenleg számos puzzle darab nem került még a helyére, hogy a nagy Evil Within összképet megláthassuk, de remélhetőleg a folytatástól már teljes mértékben megvilágosodunk.

írta **JediEco**

► Kiadó: Bethesda Softworks  
 ► Fejlesztő: Tango Gameworks

65%

► **Értékelés**

▲ **Mellette:**

- + Új, lopakodós játékmenet
- + Kimaradt részletek az eredeti történetből
- + A félelme-gerjesztés nem lanyhult

▼ **Ellene:**

- Rövidecske; a befejezés még várat magára
- Kevés játék-mechanikai elem
- Beragadó irányítás
- Néhol gyenge textúrák

► **PC infó**

- Ajánlott: Core i7 3.5 GHz, 4 GB RAM, grafikártya 2 GB GeForce GTX 670 vagy jobb, Windows 7/8 64-bit
- Minimum: Core i7 3.5 GHz, 4 GB RAM, grafikártya 1 GB GeForce GTX 460 vagy jobb, Windows 7/SP1/8 1 64-bit



›XONE›PC

## Gyönyörködve szomorkodunk

*Ha szomorú voltál, mikor meghalt Bambi anyja vagy Simba apja, akkor az Ori and the Blind Forest első pár perce után magzatpózban fogsz a sarokban zokogni. És ez ne rettentsen el az élménytől: kevés platformjáték főhőiséhez lehet annyira kötődni, mint Orihoz.*

Gyönyörű menüvel és kellemes zenével indul az utóbbi évek legjobb platformjére. A háttér gyorsan játékintróra vált, ami alapján rögtön sejthetjük, hogy lebilincselő grafikai élményben lesz részünk. A történet szerint varázslatos módon egymásra talál két lény: Naru, a lomha, mackós teremtmény saját gyermekeként neveli fel a törékeny, gyors Orit. A varázslat azonban nem sokáig tart, ugyanis az erdő, amiben élnek, kiszárad, és a fákon nem teremnek már gyümölcsök. Egy hatalmas tragédia és abból fakadó dekadens

elszántság kell ahhoz, hogy a természet feléledjen, de ahhoz, hogy ez megtörténhessen, nekünk kell a kezünkbe vennünk az irányítást.

A megfáradt, éhező Ori a lepusztult erdő mélyén találkozik Seinnel, a fénylénnyel, aki mellénk szegődve

**„Kevés platformjáték főhőiséhez lehet annyira kötődni, mint Orihoz...”**

segít visszanyerni erőnket, új képességekre szert tenni, és új életre kelteni az erdőt. Sein a játék folyamán végig felettünk repül, és Ori részeként működve végig „kettejüket” irányítjuk, a platformerekben megszokott módon. Az oldalnézetes játék elején még csak kevés dologra vagyunk képesek, de ahogy előrébb jutunk az erdő egyre nehezedő pályáin és legyőzzük az ellenfeleket, egyre több képességet kapunk, melyekkel ügyesebben és gyorsabban tudunk mozogni. Szert teszünk a dupla

A character with dark fur and a white face sits on a tree branch in a glowing, ethereal forest. The character is holding a small, white, glowing object. The background is a dark, blue, and purple forest with glowing particles and a large, glowing tree trunk. The overall atmosphere is magical and mysterious.

ORI

AND THE BLIND FOREST





ugrás, a falonfutás, majd az ellenfelekről és az ő lövedékeikről való lepattanás/visszapattanás tudására, amivel egyre több rejtett helyre tudunk eljutni. Fő célunk, hogy megtaláljuk a három elemet, melyet az erdő elvesztett, és visszaállítsuk azokat, miközben természetesen mi magunk is egyre fejlettebbek és jobbak leszünk.

Az Ori and the Blind Forest érdekes tulajdonsága, hogy bár a rejtett, nehezebben elérhető zónákban mindig találunk élet- és energianövelő labdákat (melyek egy-egy egységet adnak hozzá a mutatóinkhoz, ezáltal nehezebben halunk meg és több képességet használhatunk), az általunk irányított karakter, Ori mégis mindig törekeny marad.

A játék során szinte soha nincs olyan érzetünk, hogy legyőzhetetlenek vagyunk: egy-egy túske, amire ráesünk, vagy egy pókháló, amit ránk dob egy pók, annyi egységet vesz le az életünkéből, hogy még az egyébként kiválóan rezponzív irányítás mellett is mindig halandónak érezzük

magunkat. Ez a szokatlan megoldás nagyon jól illeszkedik Ori fizikumához és szomorkás történetéhez is, ráadásul mivel javarészt ránk van bízva, hogy mikor mentünk (ehhez gyűjtögethető energiát kell elhasználnunk), csak és kizárólag magunkat szidhatjuk, ha tényleg meghalunk, és régen volt az utolsó checkpoint.

Ez alól egy kivétel van: a játék egyetlen igazán frusztráló része az, amikor helyreállítjuk az erdő három elvesztett részének egyikét. Ilyenkor egy pontos, átgondolt irányítást kívánó, több percig tartó menekülést kér tőlünk a játék, amiben nincsenek mentési pontok, és ha elrontunk valamit, akkor előlről kell kezdenünk a jelenetet.

Szerencsére ebből a tipikus kontrollercsapkodós élményből nagyon kevés van a játékban, és inkább a csodálatos zenével megáldott, gyönyörű grafikájú, nyugisabb, hangulatos játékmenetre emlékezünk, mint a negatív élményt jelentő, kötelező meneküléssel kínlódsárra.

A Rayman-sorozat a faszorban sincs az Orihoz képest. Bár utóbbi csak a régi, jól bevált recepteket vette elő és eléggé a biztonsági zónában játszik, minden megvan benne, ami egy jó játékelményhez kell. 10-15 óra lebilincselő, magába szívó, kellemes ugrálás, tökéletesen reagáló irányítás, logikus, nem frusztráló boss-fightok: ez az Ori and the Blind Forest, aminél kevés jobb platformjáték van ma a piacon.

› írta **Nancy Page**

› Kiadó: **Microsoft Studios**

› Fejlesztő: **Moon Game Studios**

› **90%**

› **Értékelés**

<p>▲ <b>Mellette:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Lélegzetelállító grafika</li> <li>+ Csodálatos zene</li> <li>+ Tökéletes irányíthatóság</li> </ul>	<p>♥ <b>Ellene:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nincs benne semmi „merész” újonság</li> </ul>
---	--

**PC infó**

Ajánlott: Intel Core i5 2300 2.8 GHz/AMD FX-6100 3.5 GHz, 4 GB RAM, grafkártya 1 GB GeForce GTX 550 Ti/Radeon HD 6770 vagy jobb, 8 GB HDD, Windows 7

Minimum: Intel Core 2 Duo E4500 2.2 GHz/AMD Athlon 64 X2-5600 2.8 GHz, 4 GB RAM, grafkártya 1 GB GeForce 240 GT/Radeon HD 6770 vagy jobb, 8 GB HDD, Windows 7



# COSTUME QUEST 2

54



## Csokit vagy csalunk...

*A magyar ember számára Halloween ünnepe kissé megfoghatatlan. E jeles napon Amerikában lurkók hada ölt jelmezt, majd koldul édességet a szomszédságban. Történetünk pont egy ilyen, úgymond átlagos Halloween napon indul. Bár a Costume Quest 2 egyenes folytatása az első résznek, mégis élvezhető az előd ismerete nélkül. Akadnak tréfásabb visszautalások, ismert karakterekkel is összefuthatunk, de ennél több hátrány nem érheti azt, aki befizet az újfent izgalmas rpg-be.*



►PS3►PS4►X360►XONE►WII U►PC

Bár a program gyerekesnek láttatja magát, a helyzet közel sem ilyen egyszerű. A CQ2 egy igényes kalandjáték, ahol nagy hangsúlyt fektettek a dialógusokra.

Nem egyszer sírva röhögtem egy-egy poénon vagy helyzetkomikumon.

Három gyermeket fogunk egyszerre terelgetni, akik közül a testvérpár állandó, míg a harmadik személy a helyszínek és a cselekmény szerint cserélődik. Kétforintos home-made ruháik a csatákban életre kelnek, és úgy elevenednek meg

a küzdőtéren. Egy betanító jellegű harccal indítunk (gondolva az újonnan belépőkre), amiben megtanulunk támadni és védekezni. A harcok faék egyszerűségűek, minden karakterhez egy akció gombot rendeltek, amit megfelelő időzítéssel célszerű elsütni. Ennek eredménye több sebzés és egy újabb roham lehetősége. Védekezésnél ugyancsak az adott figura saját gombját kell jó időben eltalálni (később tanulhatunk különféle technikákat, például visszatámadás).

Minden maskarához jár egy szuper támadás is: ezek változatos és hasznos képességek, amelyek egy kis videó keretben bontakoznak ki. Visszatérve a kosztümökre, a fejlesztők egy tucat új jelmezt eszeltek ki a mostani kalandhoz. Lesz itt szuperhős, bohóc, vérfarkas, Benjamin Franklin, hotdog, múmia és még vagy fél tucat másik. Néhányat különféle mellékküldetések árán lehet feloldani, de a legtöbbet bezsebelhetjük az utcákon található koporsókból.





## A történet röviden

Egy őrült fogorvos körül bonyolódik a cselekmény, akit gyermekkorában nem engedett az édesanyja édességet fogyasztani. Nem csoda, hogy bekattant az ürge, mire a negyvenes éveikhez érkezett. Egy fogorvos már önmagában is félelmetes, hát még akkor, ha ellop egy talizmánt, amivel igájába hajtja az idők urát! Ezáltal megváltozik a történelem. Ebben a zűrzavaros felállásban kell ismét rendet vágnunk, megmentve ezzel szeretett ünnepünket. Mármint a főszereplők ünnepét, mert nekem a Halloween még mindig nem jelent semmit. Ellenben így játék formájában egész jól fogyasztató.

A városkákban járva interakcióba kell lépünk a helyi lakosokkal: ilyen-olyan feladatokat kell teljesítenünk a továbbjutásért, ami sok esetben egyértelmű, de néhányhoz nem árt egy alapfokú angoltudás. Harcainkat a kártyagyűjteményünk bevetésével színesíthetjük: ezek vagy nekünk adnak pozitív buff-okat a küzdelem hátralévő részében (tökéletes védelem, átkok levétele, dupla sebzés stb.), vagy az ellenlábasaink jutnak negatív átkokhoz (azonnali kiütés, minden körben 25% sebzés elszenvedése, stb.). A kártyák általában három harc után használhatóak újra. Az egész játék teljesíthető közel óra alatt, és ebben az időben nekem benne volt az összes trófea begyűjtése is.

Apropó! Van egy jelmez, ami egy süveg cukorrá változtatja a használóját. Nos, ez a karakter a védekezésen kívül másra nem képes, az egyik trófea viszont megköveteli a használatát az összes harc alatt. A DoubleFine ismét egy remek kis játékot pakolt le az asztalra, viszont nyugodt szívvel nem tudom bárkinek ajánlani. Nem olyan fergeteges, mint az első része, de a stílus kedvelőinek simán megéri az árát. Azon kívül, hogy rövid és már nincs meg az újdonság varázsa, más hibát nem nagyon tudok felhozni ellene. Ezért utálom számban kifejezni egy indie szoftver értékét. Mostmár ezt is tudjátok, adios! [Én sem tudtam, de örülök, hogy azért mégis kifejezted számban is - Szasa]

55



› írta: **Onimushaman**

› Kiadó: **DoubleFine**  
› Fejlesztő: **DoubleFine**

› **75%**

### › Értékelés

#### ♥ Mellette:

- + Kedves, jól összerakott RPG
- + Fogyasztható az előzmény ismerete nélkül is

#### ♥ Ellene:

- Lehetne hosszabb a kampány
- Alapfokú nyelvtudás ajánlott hozzá (ez amúgy nem negatívum, tanuljatok nyelveket!)

### › PC infó

› Minimum/Ajánlott: Core 2 Duo 2.2 GHz, 4 GB RAM, grakártya 512 MB GeForce GT 220 vagy jobb, 1.5 GB HDD, Windows Vista/7/8



▶PS4

# SUPER STARDUST™ ULTRA

## Csillagos ötös

*Az előző konzolgeneráció végén egy furcsa jelenség ütötte fel a fejét: a játékesztelők visszatekintettek a néhány éves játékokra. Azt mondták, hogy a mechanika ott és akkor újszerű volt, megérdemelte a kiváló értékelést, mára azonban elfáradt, nem lehet többet kihozni belőle: ma már csak középezt lehetne adni rá. Elfáradni én szoktam, amikor efféle gondolatokat olvastok. A játékmekanika nem fárad el. Az vagy strapabíró a kezdetektől fogva, vagy gyenge, hiába van szépen csomagolva.*

A Super Stardust Ultra egy aktuális szemléltető ellenpélda. A nyolcéves HD verzión lényegében semmit sem változtattak, ugyanaz a kétkaros körlövölde, ugyanazokkal a pályákkal, mégis pontosan olyan élvezetes, mint az eredeti megjelenésekor, a PS3 európai premierje után pár hónappal.

Mi teszi ezt lehetővé? Először is az, hogy több rétegben élvezhető. A játékos eltérő taktikával hajthat a végigjátszásra vagy a pontgyűjtésre. Másodsor az üresjáratok hiánya, amit az biztosít, hogy a játékos meteorosőben, ellenfelek közt lavírozva folyamatosan cselekvésre

kényszerül. Nem csak néz, vár, hanem játszik. Harmadszor a változatosság, ami abban mutatkozik meg, hogy kicsit is másfelé haladva, egy meteor szétlövésétől vagy éppen hagyásától függően, mindig más a pálya, máshol vannak az akadályok. Negyedszer a játékos képességeinek folyamatos próbára tétele azáltal, hogy a figyelmetlenség büntetve, a szemfülesség pedig jutalmazva van. Aki hatékony, az tokeneken átboostolva felszorzott pontokat szerezhet, és a pálya végén megmaradt időtöbblettel is





jutalmpontokhoz jut. Aki nem, az nem csak életet veszít, hanem a szorzóját is reseteli 1x-esre. Ötöször pedig az, hogy a játék kockázatvállalási lehetőséget ad azáltal, hogy felkínálja a boost és a bombák használatának lehetőségét. A turbózással lehet a már említett módon több ponthoz jutni, időt spórolni az újonnan érkező 'sültgalamb' meteorokhoz és a pályák végéig való eljutásban, de újratöltődéséig a játékos elveszti legfontosabb védelmi eszközét. A boost ugyanis azonnali menekülési esélyt is jelent a szűk helyzetekből.

**“Ha saját hibás döntésed miatt buksz el egy életet, az építő jellegű kritika, ha a rossz balansz miatt, az szimpla kínzás. A Stardust nem kínzómaster, hanem oktató...”**

Ügyesen használva feljebb juttat a ranglétrán, a mohóság azonban megbosszulhatja önmagát.

A bomba nagyon hasonló elven működik: nagy rombolást végezve sok ponthoz és fegyverfejlesztő tokenekhez juttathat, de hiányában később könnyen védelem nélkül maradhat az ember. Mi több, minél kevesebbszer használod, annál több pontot bezsebelhetsz.

A Stardust legfontosabb eleme emiatt nem a háromféle, különböző mintázatban és távolságba lövő fegyver, hanem a boost és a bombák, mert ezek adnak a játékosnak igazi döntési lehetőséget.

Egy játékban pedig mi lenne fontosabb annál, hogy ügyességünk mellett saját döntéseink befolyásolják a végkimenetelt? Ki szereti hibáztatni a csaló játékokat, amikor veszít?

Ha saját hibás döntésed miatt buksz el egy életet, az építő jellegű kritika, ha a rossz balansz miatt, az szimpla kínzás. A Stardust nem kínzómaster, hanem oktató.

Akad a játékban más döntési lehetőség is, jó példa erre az életek felvétele. Ha sokáig akar az ember



játszani, akkor egyből rástartol és felszedi a SHIP feliratú életeket. Ha taktikusabb, akkor viszont megvárja, míg a token egy idő után pajzssá degradálódik, mert az ugyanúgy megvéd egy meghalástól, de a szorzó elvesztésétől is. A csavar pedig ott jön be a képbe, hogy működésben lévő pajzs mellett is dönthet úgy az ember, hogy nem életeket gyűjt, hanem egy újabb pajzs felvételével hazárdíroz. Nem lesz dupla védelme, de a második pajzs egy pusztító erejű robbantással ajándékozza meg őt. Csodálatos példája ez a hibátlan, pajzsvesztést kerülő, ügyes játék jutalmazásának és a döntési lehetőség játékos kezébe adása általi interaktivitási szint emelésnek.

A Stardust egyszerre változatos, megújuló, fejlődésnek felső határt nem szabó és döntési lehetőséget adó, ami olyan nagybetűs játék, ami sosem fárad el. Bármikor elővehető, ahogy a Tetris, a Pac-Man vagy annyi

más cím. Konkrétan mindent jól csinál anélkül is, hogy lenne benne online multi vagy pályaszerkesztő. Csupán egyetlen kérdés marad: a valamivel szebbé tett bolygófelszínnek, a stílusosan, kontrollerből szóló fedélzeti számítógéphanag, a pár új, de amúgy sok vizet nem zavaró single player játékmód, melyek az alapjáték egy-egy alkotóelemére koncentrálnak csak és a stream során nézők által beszavazott meteorok megérnek-e annyit, amennyit aktuálisan kérnek érte?

› írta: <b>Antaru</b>		<b>90%</b>
› Kiadó:	SCEE	
› Fejlesztő:	d3t Ltd	
› <b>Értékelés</b>		
<b>▲ Mellette:</b>	<b>▼ Ellene:</b>	
+ Azonnal megtanulható	- Csak offline coop	
+ Végtelenségig lehet benne fejlődni		
+ Morpheus ready		





## EXKLUZÍV POKOLBÚVÁRKODÁS NÉGYFŐS CSOPORTOK RÉSZÉRE, KEDVEZŐ ÁRON.

*Futva érkezünk a kimenekítési pontra. A kiszáradt, vöröslő kövek közül egyre erősödő, vészjósló zaj hallatszik. Társam káromkodva csapkodja a hívópanelt, nehezen találja el a megfelelő kombinációt. A bogarak lassan körbezáró morajlását szinte a lábunk alatt érezzük, miközben utánpótlás csomagok becsapódása rázza meg a földet. Lőszeres ládák, telepített gépágyúk, mechák kabinjainak zápora igyekszik maga alá temetni a tapasztalatlan zöldfülűeket. Aztán egy pillanatra teljes csend. Idegesen pásztázzuk a kavargó, sűrű porfelhőt. Senki sem mozdul. Majd hirtelen felvillan a zöld lámpa, éles hang hasít a levegőbe és másfél percre elszabadul a pokol...*

▶ PS3 ▶ PS4 ▶ PSV

Mit képes létrehozni egy számítógép-monitorokon már bizonyított, apró, alig huszonöt főt számláló svéd fejlesztőtudió, ha az egyik legnagyobb konzolgyártó támogatását élvezi? Tökéletesre csiszolt, két analóg karra épülő felülnézetes lövöldözős játékelemeket. Véresen szigorú, mégis igazságos szabályrendszert. Kaotikus, de egyben taktikus összecsapásokat. Meglepően mély és addiktív többjátékos élményt. Valamint egy vibráló, élő, folyamatosan fejlődő közösséget, ami minden nap ezernyi új, felejthetetlen, hősie vagy éppen vicces történetet alkot. Ez a Helldivers.

A szatirikus hangvételű propagandafilm stílusosan és tömören vázolja fel az alaphelyzetet a kezdőképnyő feltűnése előtt. Az emberiség bölcsőjét [Super Earth] három idegen faj fogja közre, akik akadályozzák agresszív kolonizációs céljainkat. Akarom mondani: szeretett otthonunkat veszélyeztetik. Így minden férfi, nő és gyermek kötelessége, hogy páncélba bújjon és csatlakozzon a frontvonalhoz. A történet a továbbiakban sem nyújtózkodik ennél tovább, de a gárdisták egysorosaiból és néhány elejtett mondatból azért egy egészen intelligens humorral megalkotott görbe tükrét fedezhetjük fel a valós

eseményeknek. Ha a fenti sorok hatására sivatagi homokba ágyazott, kellemesen homályos Starship Troopers emlékeket kezd valaki felköhögni, akkor a legjobb helyen jár!

A poklobúvárok sorai közé állva rögtön saját űrhajónkon találjuk magunkat, ami a küldetések közötti lobbintásnál is szolgál. Innen érhetjük el az Enciklopédiát, ahol átfogó képet kaphatunk a közelmúlt eseményeiről, eddig felfedezett fajokról és bolygókról. Ennél is fontosabb azonban, hogy az utazásaink során szerzett mintákat kedves kolléganőnkél kutatási pontokra válhatjuk be.





„A harc pedig idővel a szemet gyönyörködtető káoszról egy tudatos, tervezett, négy fővel összehangoltan mozgó gyors rajtaütésé alakulhat át.”



Utóbbi, rendkívül értékes narancssárga pöttyeinkkel pedig átcammoghatunk a Fegyverraktár paneljéhez, hogy először szembesüljünk a program mélységeivel. Itt nyílik lehetőségünk kezdetben meglehetősen szegényes választékból személyre szabni egyenruhánkat, nyomon követni statisztikáinkat, valamint több ponton fejleszteni fegyverarzenálunk, képességeink és a harc közben lehívható támogatásokat – úgynevezett stratagemeket. Amennyiben nincs mellettünk

a kanapén néhány barátunk, a Teleport kapun keresztül kereshetünk magunknak bajtársakat a ránk váró küldetésekhez. Feltéve, ha nem akarunk kitaszítottat játszva egyedül nekivágni az univerzum felszabadításának, hiszen arra is van lehetőségünk. Számunkra ideális nehézségi szintet megcélzó csapatot találni viszont nem okozhat problémát. A folyamat könnyen átlátható, beton stabil és villámgyors. Pár másodperc múlva már léphetünk is a hajó orrában elhelyezkedő holografikus Galaktikus térképhez.



A Helldivers okosan csavar egyet itt is a bevált elemeken, igazodva a mai igényekhez. A háború három fronton zajlik szeretett otthonunk körül, több nagyobb régióba foglalva az azt körülvevő bolygókat az ellenséges Bogarak, Cyborgok és az Illuminate faj között. Minden frakció egyedi tulajdonságokkal, taktikákkal és egységekkel rendelkezik, így a siker érdekében elengedhetetlen, hogy felszerelésünkkel és játékstílusunkkal rugalmasan alkalmazkodjunk az éppen aktuális kihíváshoz. Főleg, ha a tizenkét nehézségi szint szerint rangsorolt küldetés közül éppen egy „lehetetlen” vagy „pokolba merülés” címkével ellátott darabbal szemeztünk. A rendszer zsenialitása, hogy a harctér folyamatosan változik. A proceduráisan generált planéták megtisztítása által a frontvonalak állandó mozgásban vannak, minden sikeresen teljesített részfeladat növeli az emberiség befolyását az adott régióban, egyre inkább visszazorítva anyabolygójuk felé az idegeneket. Vagy éppen ellenkezőleg: ha kevés gárdistát mozgósítunk valamelyik faj ellen, akkor csupán néhány nap alatt könnyedén a küszöbünkig juthat. Minden megnyert ütközet kihatással van a világra, amit így napról napra formál a játék közössége – ez ráadásul az összes jelenleg futó Sony platformon átível. Válltva küzdhet minden PS3, PS4 és PS Vita tulaj a galaxis felszabadításáért.

A harc pedig idővel a szemet gyönyörködtető káoszról egy tudatos, tervezett, négy fővel összehangoltan mozgó gyors rajtaütéssé alakulhat át. Kezdetben persze rengeteg mókás pillanatot szül, amikor társunk sortüze a földre terít, egy löszeres utánpótlás kapszula maga alá temet, vagy amikor a lekérhető támogatás QTE-szerű gombkombinációjának pötyögése közben ránk lép barátunk három méter magas mechája.



De azt sem fogjuk elfelejteni, ha egy hosszú és véres küzdelem után a kimenekítésünkre küldött űrhajó alatt leljük halálunkat. Az érzés viszont, amikor hosszú órák után rutinszerűen megtervezzük érkezési területünket a térképen, felszerelésünket az adott bolygó adottságaihoz és az ellenséges faj gyengeségeihez igazítjuk, majd eszközeinket megfelelően használva, a feladatokat gondosan elosztva villámgyorsan likvidáljuk a felderítőket, lopakodunk el a nagyobb hordák mellett és teljesítjük a kitűzött célokat? Leírhatatlan.

Talán nem ez a legszebb játék, ami a képernyőre került az elmúlt időszakban. Lehet, hogy idővel unalmassá válnak majd a nem túlzottan kreatív, ezerszer látott küldetések. Az is megtörténhet, hogy olykor apróbb programhibákba fut bele az egyszeri gárdista. De mindez egyáltalán nem számít, amikor napról napra, újból a harcmezőre lépsz. A Helldivers egy stagnáló műfaj intelligens vérfrissítése és tökéletesre csiszolása, ami magabiztosan foglal helyet a Resogun mellett a Playstation digitális ékköveként. Kifogást nem fogadunk el. Irány az űr, pokolbúvár!

› írta **SQR'**

› Kiadó: Sony Computer Entertainment  
› Fejlesztő: Arrowhead Game Studios

› **Értékelés**

▲ **Mellette:**
♥ **Ellene:**

- + Folyamatosan változó játéktér
- + Gazdag taktikai lehetőségek
- + Tökéletesre csiszolt játékmenet
- + Stabil, gyors, átlátható többjátékos mód

- Átlagos prezentáció
- Ezerszer látott, önismétlő küldetéstípusok


35%



# DMC

Devil May Cry™

## DEFINITIVE EDITION



Akkor most  
mindenki  
boldog,  
értem?



► PS4 ► XONE

A hangszórókból üvölt a Noisia által felzajosított Combichrist nóta, ami fenemód megalapozza a hangulatot. Bár az efféle zenék hallgatása távol áll tőlem, a csapat kiváló munkát végzett (a DJ Hős miatt kedveltem meg őket). Egy fiatal Nephilimmal aprítom a démonok seregét – valamiért nagyon berágtak rám. Angyali anyám és démoni apám után egy felettébb erős fajzat vagyok, emellett ultra laza, mint ahogy az elvárható egy Devil May Cry játék sztárjától. Még arra a rusnya pófájúra ráverek kettőt, hogy meglegyen a SSSensational!!! rangom, aztán lepihenek.





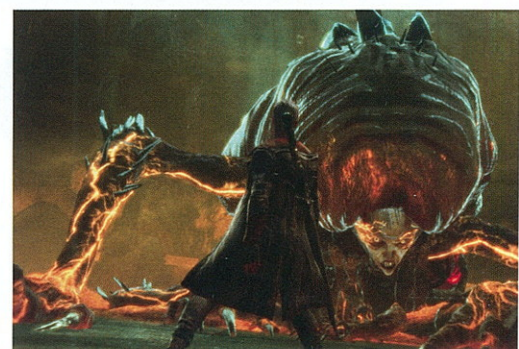
Sok mindent pakoltak az újrakadásba, így az eredetileg tervezett mesedélután helyett főként a változtatásokról fogok regélni. Kicsivel több, mint két esztendeje a DMC jött, látott és megosztotta a rajongói táborát. Sokan nem tudták túltenni magukat az ifjú Dante fizimiskáján, holott a szoftver kiemelkedően magas szintet képviselt az előző generációs masinákon. Már a játék megjelenése előtt köpködték, csúfolták a hőst (a legtöbbször elhangzott jelzők közé tartozott a hipster, emós és a meleg). Ezek az emberek kimaradtak egy remek Hack 'n' Slash-ből, amit most akár pótolhatnak is, hiszen a sok újításban gondoltak rájuk is. Hogy megérdemlik-e, az már megint egy más kérdés.

**„Hamar bele lehet rázódni, és miután megvan az összes fegyver és a képességek nagy része, egyre élvezetesebbé válik...”**

Elsőként az egyetlen negatívumról írnék, ami a program grafikáját érinti. A textúrákon, a karaktereken és az átvezető mozikon finomítottak, de közel sem annyit, mint mondjuk egy Tomb Raider vagy egy Last of Us esetében. Ami PS3-on a maga idejében kiválóra vizsgázott, az most,

a jelenlegi generáción nem a legszebb. Nem arról van szó, hogy csúnya lenne, de véleményem szerint egy nagyobb tuningot elbírta volna. Jó pont viszont az 1080p és 60 FPS, így érezhetően folyamatosabbá vált az aprítás. Szűz mentésnél választhatunk, hogy a két iker kampány közül melyikkel szeretnénk játszani: bármelyiket is választjuk, rögtön feltűnhet két új karakter skin és a Hardcore játékmenet módosító okosság. Az előbbi talán a krónikus fikázóknak lett beépítve, de jómagam is veszettül örültem neki: klasszikus DMC1-es Dantét, illetve DMC3 Vergil-t kaptunk. Emellett a korábbi összes DLC kapásból elérhető: Vergil kampány, három Dante skin és három fegyver skin (valamint az

a gyökerekhez. A Style rendszert „újrabalanszolták”: nehezebb a rangokat elérni (gyorsabban degradálódnak), jóval többet sebeznek a démonok, a parry és evade mozdulatokhoz nagyobb ügyességre lesz szükség, valamint

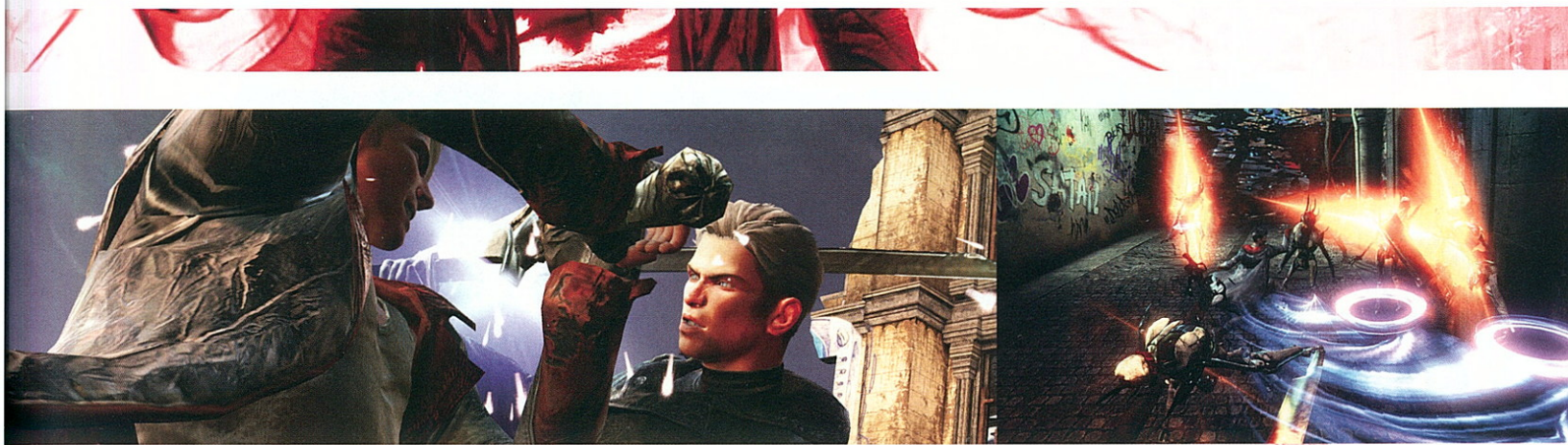


a DT állapot nem lövi a levegőbe az ellenfeleket. Nekem bejött a dolog, mert az alapjátékot túl könnyűnek találtam. Piros pont, hogy odafigyelték a játékosok sirámaira, így a közkedvelt Turbó mód is bekapcsolható. A 2. küldetéstől már így csapattam, amitől 20 százalékkal gyorsabbá vált a játékmenet. A sokak által kért manuális célzás is visszaköszön, ami nagyon közel áll a klasszikus megoldásához, továbbá teljesen konfigurálható.

Halmozva az élvezeteket (HC, Turbó, hard nehézségi fok) nagyjából hét óra alatt értem a húsz küldetésből







álló történet végére. Közben variáltam az öt ruhát. Hamar bele lehet rázódni, és miután megvan az összes fegyver és a képességek nagy része, egyre élvezetesebbé válik. Vergil a hat küldetésen és az új szerkóján túl kapott egy 60 szintes arénát, ami ugyancsak a sokak által várt dolgok egyike volt. A régi Dantés Bloody Palace-tól eltérően itt 20 szintenként nő a kihívás (1-20 Nephilim, 21-40 Son of Sparta, 41-60 Vergil Must Die) és keverednek a két kampány szörnyei. A BP arénánál immáron lehetőségünk van kikapcsolni az időmérőt, de ebben az esetben nem kerülünk fel

buta hozzáállás. Vergil a testvérétől eltérő stílusban küzd, máshogy viselkedik az DT-je, jók a képességei. Dante után jó kis felüldülés volt a másik sztori, amúgy is jól ismertem már PS3-ról az alapjátékot, és a már említett módosítók ugyanúgy jelen vannak ott is. Az első végigjátszás után egy újabb, a hardcore réteget megcélzó kedvesség oldódik fel, ami a Must Style névre hallgat: ha ezt kiválasztjuk, akkor csak S stílussal vagy fölötte tudunk sebzést okozni. Ez már tényleg csak a nagyon hardcore lelkületű gamereknek javallott. Úgy, mint a kiadás legnehezebb fokozata. A Gods Must Die tovább emeli a tétet: az összes senkiházi DT módba beváltva támad, nem használhatunk tárgyakat, valamint életerő orbokat sem dobhatunk az elesettek. Kedveskedtek a fejlesztők egy soha nem látott titkos videóval is, amit az elvetemült fanokon kívül a többség maximum a YouTube-on fog látni. Azért a jó szándék megvolt.

achievement/serleg vadászoknak is, hiszen jócskán visszavettek a követelményekből ezen a téren. Szuper cím volt a maga idejében, és most sem keltett csalódást. A lemezre pakolt extrák, valamint a csökkentett ár miatt kiváló vétel.



a Leaderboardra. Ez a lehetőség is a kérések egyike volt, amit szintén megvalósítottak. A Vergil's Downfall DLC nálam kimaradt anno, de most végre sikerült pótolnom. Olvastam olyat véleményeket, hogy ez egy kihagyható semmiség, ami szerintem

A DMC Definitive kiadása tökéletesen megfelel az újonnan belépő, a sorozatot nem ismerőknek, a régebbi kiadás rajongóinak, de még az



› írta: **Onimushaman**

› Kiadó: **Capcom**  
› Fejlesztő: **Ninja Theory**

90%

› **Értékelés**

▲ **Mellette:**

+ Már az eredeti is szuper játék volt  
+ Az újrakidadás még jobb, megannyi játékmekaniikai csavarral

♥ **Ellene:**

- A grafikán húzhattak volna még





# Guacamelee!

**SUPER TURBO CHAMPIONSHIP EDITION**

## Minden pezót megér

Úgy másfél éve a kezem ügyébe került a Guacamelee! PS3-as vanilla változata. Annyira rabul ejtett az atmoszférája, hogy befizettem a kiegészítőire is (ruha pack és egy kampány challenge, továbbá a platínium trófeáig még sem álltam). Úgy éreztem, megtaláltam a tökéletes játékot (a stílusán belül), egyedül a hosszát tudtam volna felhozni negatívumnak. Aztán kihozták a program tuningolt változatát PS4-re (is), amiről botor módon azt hittem, hogy csak egy sima, a külön tartalmakkal egybecsomagolt újrakiadás. Mekkora tévedtem...





## A tisztelet magasiskolája

Eszméletlen poénokat és rejtett filmes/játékos utalásokat és egyéb agymenéseket helyezett el a DrinkBox csapata szerte a szoftverben (PS Vita és PS3 konzolokra készítették Blob játékaikat). Több nagy múltú és számtalan sikeres indie game is tiszteletét teszi, ha csak egy mókás poszteren keresztül is. Aki régóta játszik, tízpercenként láthat valami kedvére való kis megemlékezést, esetleg egy jópofa paródiát (Donkey Kong szobor, birkózónak beállított legendák spanyol néven, vagy akár említhetném a játék alcímét is). A magas szintű humor jelen van a főellenségek monológjában és a városlakók mellékküldetéseinél is. Calaca emberei igazi egyéniségek, a mangákra jellemző egyedi rigolyákkal is bőven el lettek látva (X Tabay szereti a kétértelmű, főként szexuális tartalmú csevegést, Flame Face megrögzött alkoholista, az új boss pedig eleve skizofrén). Lerí a programról, hogy a készítő is vérbeli játékosok. Kicsit olyan érzés kerítheti hatalmába az embert, hogy ezt az egészet külön neki készítették. Nagyon sokan tanulhatnak az ilyen lelkes és igényes munkát végző szakiktól.

Sokadik nekifutásra is csupán egy zavaró hibát találtam, ami miatt a korábbi ellenőrzőponttól kellett folytatnom a kalandot, mert egy ellenség nem jelent meg és így a kapu sem nyílt fel.

**„Ilyenkor a patás emberré válik és lecsesz a rongálásért. Haláli egy forma, a kioktatás közben a nadrágját húzogatja, mert állandóan lecsúszik...”**

## Boom-Shack-Calaca

A Guaca egy végtelenül hangulatos akció-kalandjáték egyveleg (Metroidvania stílus). Arra mész, amerre akarsz, de a korábbi helyszíneket később újra meg kell látogatnod (kötelezően vagy opcionálisan) a megfelelő képességekkel. Speciális erőkre a kecskemester szobrainak széttörésével lehet szert tenni: ilyenkor a patás emberré válik és lecsesz a rongálásért. Haláli egy forma, a kioktatás közben a nadrágját húzogatja, mert állandóan lecsúszik. A támadások javát különféle állatokról nevezték el, mint például: Goat Fly, Rooster Uppercut, Frog Slam stb. Az életerőnk alatt található képességek kockák jelzik, hogy hány ilyen támadást tudunk indítani: tehát kell nekik egy újratöltési idő,



65

## Viva La Resurrección

Történetünk Mexikó egy kicsiny falujában játszódik. Hősünk az egyszeri farmer, Juan, éppen a templomban segítkezik, amikor szerelme otthonát szétveri egy túlvilági figura. Carlos Calacca önkényesen átvette a másvilág irányítását, és rövidtávú tervei közt szerepel az élők leigázása is. A bájos hölgyre egy rituálé miatt van szüksége, akit Juan az élete árán is megmentene. A harc csupán egy pillanatig tart, ugyanis hombréink elpatkol. A másvilágon megjelenik előtte egy Tostada nevű női Luchador. A harcos egy misztikus maszk segítségével visszahozza a főszereplőt, immáron egy profi birkózó képében. Juan Tostadával karöltve nekiesik a világot terrorizáló csontvázhordának. Már a bevezető szekvenciánál is élvezhetjük a játékra jellemző fülbemászó dallamokat – videojáték muzsikák nem sűrűn maradnak meg bennem, de ennek a csodának bármikor fel tudom idézni a zenéit. Átjön a mexikói téma: ha nem hiszitek, hallgassatok bele a QR kódot használva!

valamint a levegőben csupán egyszer tudjuk őket végrehajtani. Egy kiváló platformjátékról beszélünk, ahol sokszor a képességek összefűzésével tudunk tovább haladni. A már említett zárt pályarészeket felderíthetjük egy-egy speckó elnyerése után. Minden támadás egy külön színes aurát von magával, amivel az azonos színű akadály rombolható le. Nem mellesleg a bunyóban is jó szolgálatot tesznek, amiből rengeteg lesz.





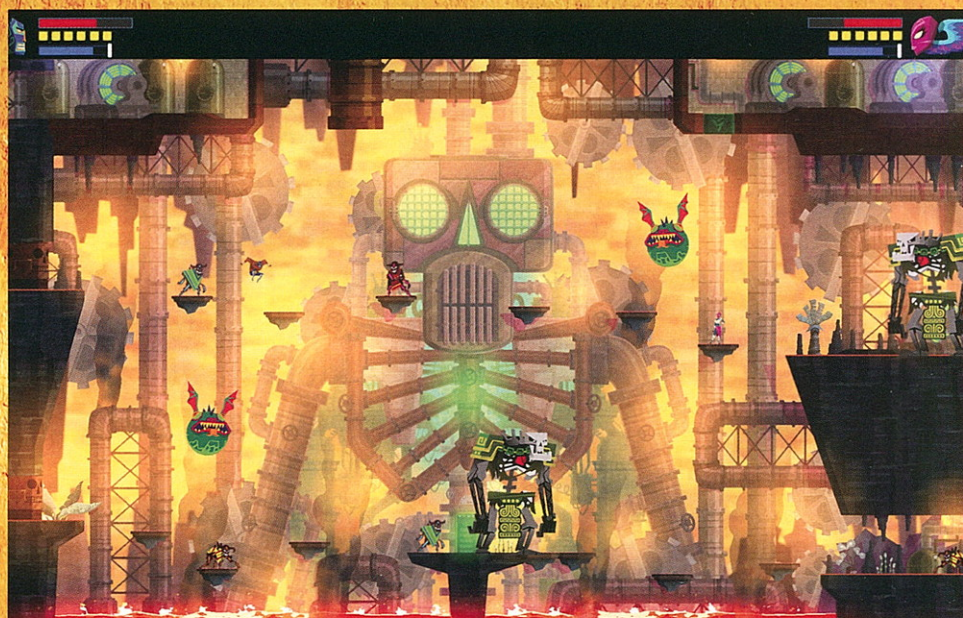


## Pollo Power

Az ütközetekre sokszor zárt „arénákban” kerül sor, és itt mutatkozik meg a Guaca valódi ereje: nagyon egyszerű, gyorsan betanulható harcrendszer jellemzi.

A sima veredésen túl akadnak még birkózós dobások, amelyek látványosak és újabb lehetőségeket szülnék. Ellenfeleink változatosak és ahogy haladunk előre, úgy „fejlődnek”. Egy idő után pajzsot kapnak, ami sok esetben a megfelelő színű képesség használatával törhető be, máskülönben a háttérben megbújva a másik dimenzióból molesztálnak. A bővített kiadás játékmecanikájára ható újítások közül az egyik a dimenzióváltás nélküli árnyékba vonulás, a másik pedig egy elsőprő erejű forma, az Intenso – ezektől az ütközetek könnyebben letudhatóak, de több taktikai lehetőséget vonnak maguk után. Nagyszerűen játszható párban is a program: például a barátnőm is csípi, főként a színes, egyedi vizualitás miatt. Nézzétek meg a képeket, szerintem magukért beszélnek. Egyedül a nehezebb platform részeknél lehet hátrány a co-op, mert néha elég nagy káosz alakulhat ki a „force respawn” miatt. Lemarad például a kettes player, ám a kamera még őt mutatja, holott az ügyesebb játékos már átért a csapdákon, de ekkor visszarántja őt a szerencsétlenkedő szárnyességéhez.

Az alapváltozat picit rövid volt, amit most kompenzáltak két egyedi dungeon-nal, melyekhez egy teljesen új főellenség is dukál. Normal fokozaton nyolc órát futottunk a tulajdonságaink maxolásáig, a 100 százalékhöz és a „jó” megnyeréshez pedig további 3 órára volt szükség. Ezek után ott van még a nehezebb futam is, ha erre valakinek van igénye (nekünk volt). Még úgy is remekül szórakoztunk, hogy a sima Guacamelee!-t annak idején oda-vissza teljesítettük, szóval teljes szívemből ajánlom a beszerzését. Témáján belül nincs nála jobb alkotás.



Okostelefonoddal behallgathatsz a játék zenéjébe. Hamisítatlan mexikói hangulat!



írta **Onimushaman**

Kiadó: **DrinkBox**  
Fejlesztő: **DrinkBox**

**95%**

### Értékelés

**Mellette:**

- + Végtelenül humoros, tele van easter eggekkel.
- + Élvezetes harcrendszer, intelligens platform részek, stílusán belül a legjobb alkotás.

**Ellene:**

- Ketten játszva akadhatnak gondok, ha nem egyenlő a két játékos tudása.
- Tarthatna örökké.

### PC infó

Minimum / ajánlott: Core 2 Duo 2.0 GHz, 512 MB RAM (1 GB RAM - Vista/7/8), grafikkártya 512 MB (GeForce 8800 GT vagy jobb), 800 MB HDD, Windows XP/Vista/7/8





# HAND OF FATE

67

## ›PS4›PSV›PC Kártyacsatatór

*Rejtélyes arab úriember az asztalához invitál minket egy sötét barlang mélyén. Mivel nem Afganisztánban járunk, és Jack Bauer sem köszönt minket tarkón nagy kaliberű NATO lövedékkel, ezért elfogadjuk a meghívást. Az arab úriember a polgári foglalkozását tekintve varázsló, és egy halálos kártyapartit szeretne velünk játszani. Ezzel pedig kezdetét veszi a Hand of Fate, az utóbbi idők egyik legújyszerűbb és egyben legkidolgozottabb játéka, amely rögtön három zsánert kísérel meg összekutyulni.*

### Rougelike, rpg és kártyajáték hibrid?

Az említett három zsánertől kezdjük a talán legkevésbé ismerttel, a rougelike-kal. Összességében a rougelike ma nagyjából az a független fejlesztők számára, ami az open world a megastúdióknak. Vagyis egy olyan hívószó, egyben olyan mechanikai alap, amely a tapasztalatok alapján tárt karú

fogadtatásra számíthat a közönség részéről. Hogy mit nevezünk rougelike-nak, annak megvannak a maga kritériumai, de tiszta formában ez alig lelhető fel hiánytalanul. Mégis két olyan tényező van, amely többé-kevésbé minden hasonló zsánertől megkülönböztethető. Az egyik a procedurális pályadizájn (tehát a pályák felépítése véletlenszerű, elvileg nincs két egyforma menet), a másik pedig az azonnali és végleges elhalálozás intézménye. Utóbbi a mentési lehetőségek különböző szigorúságú korlátozását

jelenti. Mindebből következik, hogy ha valaki most gyorsan mond egy „indie címet”, az elég nagy eséllyel rougelike lesz. Pár példa, csak a legismertebbekből: The Binding of Isaac, Spelunky, Minecraft, nem meglepő módon a Rogue Legacy és a többi. A procedurális pályák, valamint a végleges elhalálozás szerves összetevői a Hand of Fate-nek is, de mind a kettő kapott egy csavart. Koncentráljunk azonban a pályákra, mert a karakterszám véges, és a legnagyobb hókuszpókusz azon a térfelelén történik.





## Nem strip, pláne nem póker.

A játék tehát a kártyák körül forog, ám sürgősen hozzá kell tenni, hogy hagyományos értelemben vett kártyajátékról van a legkevésbé szó. Az, amit a játék kártyának nevez, valójában inkább adatlap és mező. Ez most zavarosan hangzik, de ha megnézünk egy-egy pályát, talán világosabb lesz a dolog. Egy leütendő csúnyasághoz vezető pályát táblák egymást követő sorozataként lehet elképzelni. Bizonyos típusú kártyák ezeken a táblákon mezőként funkcionálnak, és a tábla ezekből a mezőkből épül fel.

Tehát például van egy olyan lapunk már az alap pakliban is, hogy „The Maiden”. Ha erre rálépünk a kis figuránkkal, akkor a régi szöveges szerepjátékokat idézően kapunk egy rövid írásos szösszenetet arról, hogy találkozunk egy tündérrel az erdőben, aki teljesíti valamely kívánságunkat. Ekkor választhatunk utánpótlás, arany, több életerő vagy valamilyen véletlenszerűen kisorsolt áldás közt. Ha választottunk, lépünk a következő mezőre. Na és itt jön a trükk. Először is annyiban azért mégiscsak kártyák ezek a mezők, hogy van egy „üres” oldaluk is, és mi ezzel felfelé látjuk őket. Tehát alap esetben nem tudhatjuk, hogy mi vár ránk, mert arab barátunk csak a lépésünk után fedi fel a kártyát. Apróbb kalandba cseppenhetünk, melynek végén értékes varázsfegyverhez jutunk,

de elképzelhető, hogy egy csapat patkányember ugrik a nyakunkba, akikkel meg kell küzdenünk, esetleg egy kereskedőnél találjuk magunkat, akinél elverhetjük az aranyunkat, elcserélhetjük vagy eladhatjuk feléslegessé vált cuccainkat.

Ebből talán egyértelmű, hogy a procedurális felépítés egyik oldalról magukból a véletlenszerűen kisorsolt mezőkből-kártyákból ered. Másik oldalról viszont maga a mezők elrendezése, a pályák fizikai alakja is változik. A figuránkkal minden esetben lépünk kell, és mindig egyet léphetünk. Az irány tetszőleges, tehát vissza is mehetünk, ha úgy tartja a kedvünk. És bizonyos kártyákat a pálya alakjától függően ki is kerülhetünk. Ha tehát arab haverunk négy kártyát pakol le egymás mellé,





akkor ugye nem nagyon van mód a trükközésre, az A-ból B-be eljutás érdekében mindegyiken át kell haladnunk. Ha viszont lerak ötöt kereszt alakban, akkor a középsőbe eljutva kettőt akár ki is hagyhatunk.

## Hol a piros?

Ez nagyon szép, de ha egy kártyajátékot ketten játszanak, akkor a játszmba jobb esetben mindkét félnek van beleszólása. Ez így is van, és éppen ezért – nem győzöm hangsúlyozni – a Hand of Fate nem kártyajáték. Ellenfelünk, az arab jómadár nem egyenrangú játékos, sokkal inkább játékmester. Még így is marad valamennyi mozgásterünk arra, hogy sorsunkat alakítsuk,



de ez igen csekélyke, ha nagyon gonosz lennék (és végül is nagyon gonosz vagyok), azt mondanám: látszólagos. Egy-egy főrossz legyilkolása során kétfajta kártyatípussal gazdagodhatunk. Az egyik az adatlap, amely különböző felszerelések adatait tartalmazza. A másik pedig az a kártya, amire mezőként hivatkoztam, tehát amelyből a táblák összeállnak. Mindkettőből meghatározott számút (amely szám idővel és paklink bővülésével párhuzamosan nőni fog)

választhatunk, mielőtt beleszapunk egy-egy kalandba. Mármost felszerelésből nyilván a legjobbat fogjuk választani, tehát sok taktikai érzék nem kell ahhoz, hogy Thor Pörölyét zsákoljuk be a rozsdás kard helyett. A mező típusú kártyák kiválasztása marad az egyetlen pont, ahol valamennyire befolyással bírhatunk az események alakulására. A baj az, hogy ezeknek egy része kötött, tehát mindenképpen belekerül a pakliba. És csak ezeken felül nyílik módunk válogatni.

**„A bugylibicska-bőrgatya kombináció kevésbé záloga a sikernek, mint az adamantium pajzs és az Isteni Pallos, ami már a látványával öl...”**



## Story-mód

Ha összeállítottuk a paklinkat, akkor ellenlábaskunk is bedobja a miénk mellé a saját mezőkártyáit, majd ezekből véletlenszerűen kikever egy táblát. Mi haladunk, gyilkolunk, jó nekünk. Ám az egész cirkuszt lecsupasztva négy dolgot tehetünk. Ha van rá lehetőség, kihagyjuk az adott mezőt, kereskedünk, harcolunk vagy részt veszünk a sikerre különböző esélyekkel kecsegtető itt a piros, hol a pirosban. Esetleg ezek különböző kombinációit csináljuk, tehát ha veszünk mondjuk az itt a pirosban, akkor harcolunk. A harcról tudni érdemes, hogy nincs tapasztalati pont (ennyit az rpg-ről, mint összetevőről), se másfajta hagyományos út a fejlődésre. Egyedül a felszerelésünk számít,

de azt minden főszörnyhöz vezető futam során újra és újra össze kell grümdolnunk. Illetve három főgonosz kinyírása után kapunk egy állandó kártyát, amely javítja a kezdő felszerelésünk, de valamilyen módon erősíti az ellenfeleink egy részét is. Jobb felszerelést az egyes mezők különböző kihívásainak sikeres teljesítése után sorsol nekünk arab spanunk az általunk összeállított pakliból.

A harc maga rém egyszerű. Aprócska, de stílusos fantasy terepen kell kiirtanunk felebarátainkat, az Arkham-sorozat egy nagyon primitív irányítási metódusát kihasználva. Tehát ütünk, hárítunk, kitérünk. Sajnos a harcok is nagyban függenek a szerencsétől. Eleve ugye nem mindegy, hogy milyen felszerelésben talál meg minket a baj. A bugylibicska-bőrgatya kombináció

kevésbé záloga a sikernek, mint az adamantiumpajzs és az „Isteni Pallos, ami már a látványával öl”. És hát ugye nem ugyanaz a tiszta, száraz és biztonságos érzés egy viszonylag nagy, nyílt terepen kinyírni három útonállót, mint egy pöcsnyi ladik még pöcsnyibb fedélzetén harcolni tizenkét patkányemberrel. Utóbbi befolyásolása számunkra ismét csak nem lehetséges, az előbbie is csak módjával.

**„Jó esetben kiszülhetett volna a dologból valami olyasmi, mintha egy Ian Livingstone-féle lapozgatós könyvet kevertünk volna össze a Minecraft-tal...”**





## Kártyacsata pajzzsal és fejszével

Kifejezetten egyedi és ötletes játék a Hand of Fate, a legnagyobb problémája, hogy a bedobott újításokat a kedves fejlesztők nem vitték végig. Példának okáért zseniális húzás, sőt forradalmi gondolat, hogy a rougelike véletlenszerű pályáösszerakásába a játékosnak is van beleszólása. Jó esetben kiszülhetett volna a dologból valami olyasmi, mintha egy Ian Livingstone-féle lapozgatós könyvet kevertünk volna össze a Minecraft-tal. Ám a valóság az, hogy a részvételünk a pályaalakításban igencsak korlátozott. Nem is feltétlen

a szabadsági fokkal van a baj, inkább azzal, hogy túl sok helyet kap a szerencse. Ennek pedig jól látható oka az alaposabban kidolgozott mechanika teljes hiánya. Taktikai lehetőségeink vagy mesterkélték, vagy nem is léteznek, lényegi beleszólásunk a játékba néhány választásban és egy rendkívül kezdetleges harcrendszerben ki is merül. Az ellenfelekből kevés van, unalmasak. A szoftver pedig erős kihívásokkal küszködik a technikai oldalon (képtörés, el-eltűnő hangok). Mindezek ellenére annyira egyedi ízű az anyag, és annyira jólesik a régi szöveges rendszer részleges feltámasztása, hogy pár rövid menet erejéig időnként agyon lehet vele csapni egy-egy félórát. Igazi mélységet viszont senki ne várjon tőle.



› írta: **Komédiás**

› Kiadó: **Defiant Development**  
› Fejlesztő: **Defiant Development**

› **65%**

› **Értékelés**

▲ **Mellette:**

+ Zseniális, sosem látott ötletek...

♥ **Ellene:**

- Amelyek nincsenek kiaknázva  
- Technikai problémák

› **PC info**

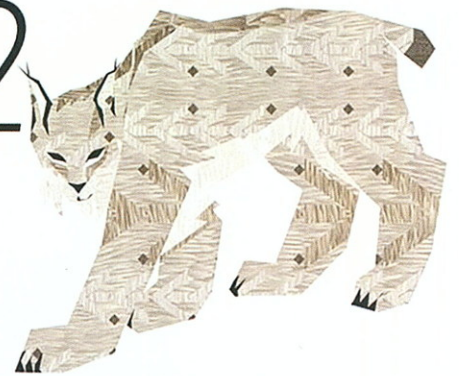
› Ajánlott: Intel Core i7 2.66 GHz, 4 GB RAM, grafkártya 1 GB GeForce GTX 460/Radeon HD 5770 vagy jobb, 5 GB HDD, Windows XP/Vista(SP2)/7(SP1)/8/8.1  
› Minimum: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz, 4 GB RAM, grafkártya 512 MB GeForce 260 GTS/Radeon HD 4850 vagy jobb, 5 GB HDD, Windows XP/Vista/7/8/8.1



## Üdvözlünk a hiúz túlélőhorrorban!



# Shelter 2



*„Akarsz hiúz bőrébe bújni és hiúzbébiket nevelgetni?” – kérdezte tőlem a Steam a minap. A különleges grafikával kecsegtető, borzalmasan cukinak tűnő játék előzetesében csak kettőt kellett nyávognia egy kisállatnak, és anyai ösztöneim azonnal beindultak. Alig 5 perc után teljesen transzban, 15 perc után pedig sokkban voltam a Shelter 2-től.*

Az ugrás és a futás gyorsbillentyűjének megnevezésén kívül az ég világon semmilyen támpontot nem adó játékban egy várandós hiúzanyát alakítunk, aki először a farkasok elől menekül, majd pedig bújóhelyet keres, hogy életet adhasson négy kicsinyének. Aztán bedobnak minket a mélyvízbe, és azt sugallják: éld túl. Kicsinyeink – akiket akár el is nevezhetünk (de később kiderül, hogy feleslegesen) – hiúzotthonunkban várják, hogy fogjunk nekik néhány nyulat, majd amikor kellőképpen megerősödtek, elkísérnek minket vadászni. Elkövettem azt a hibát, hogy előre elolvastam néhány felhasználói írást a játékról,

amikből kiderült számomra, hogy a Shelter 2 kökeményen odacsíp, ugyanis ha nem figyelünk eléggé, kicsinyeink elhullanak. Ezen tudás birtokában teljes lelki terrorban indítottam el első játékomat, és az apró hiúzek minden morajlására félig könnyes szemmel kaptam oda. Nem nekem való ez a játék – gondoltam, és valóban: mivel gyakorlatilag semmi nem utal rá, hogy melyik kölyök milyen állapotban van, könnyen előfordulhat, hogy csak úgy búcsút mondanak a világnak, és kis kihűlt testeik földre rognak. A maradék kölykök felnőnek, egy ideig velünk lógnak, majd továbbállnak és vége a játéknak. Mármost tényleg. Ennyi a játék.

Érzelmi terrorban megpróbálunk néhány nyulat vagy szarvast vadászni egy érdekes grafikájú, borzalmas irányítású játékban, aztán vagy túléljük a kicsinyek, felnőnek és elhagynak, vagy még kölyökként elpusztulnak, és a menüből elérhető nagyjából felesleges, örökre csak

**„A Shelter 2 tényleg hiúz-túlélőhorror, csak épp ezt a hiúzt nem tanította meg az anyukája arra, hogy hogyan éljen...”**





egygenerációs családfán elszürkül a nevük. Van egy térkép az open world ígéréssel, amit teljesen felesleges bejárni, mivel amíg eljutunk egyik pontból a másikba, azon kívül, hogy kihal a családnk, semmi nem történik, illetve akad néhány nehezen észrevehető, gyűjtögethető tárgy, amikkel nem tudunk semmit csinálni.

A Shelter 2 tényleg hiúz-túlélőhorror, csak épp ezt a hiúzt nem tanította meg az anyukája arra, hogy hogyan éljen: csak bedobták a vízbe, aztán

úszik. Vagy nem. És igen, ez egy analógia volt a játék és a játékos kapcsolatára is.

Mérgek vagyok a Shelter 2-re, mert annyi mindent ki lehetett volna belőle hozni. Ott a Goat Simulator, ahol bár ténylegesen nem lehet kecskéskedni (legelni, elleni, párizni stb), poénra vették a dolgot, és bármennyire is abszurd volt az ötlet, sikerült egy jól működő játékot kihozni belőle. Ebben az esetben pedig sajnos nem: adott a különleges grafika, amely a zenével és a játék ígéréssel együtt

teljesen magával ragad, aztán pedig pár perc után teljesen eltaszít és kiábrándít. Kevesebb, mint másfél óra játékidő – melynek nagy része egyébként is frusztráció – elég ahhoz, hogy elkezdjen pörögni a stáblista, és csalódottan, 13 euróval rövidebben nézzük, ahogy újakezdődik egy elpocsékolt hiúzélet. És ahogy a kezünk a Quitre klikkel.



› írta **Nancy Page**

› Kiadó: **Might and Delight**  
› Fejlesztő: **Might and Delight**

›30%

› **Értékelés**

▲ **Mellette:**      ♥ **Ellene:**

+ Különleges képi világ  
+ Hangulatos zene

- Minden más

› **PC infó**

› Ajánlott/Minimum: Pentium IV 2.6 GHz, 1 GB RAM (2 GB - Vista/7), grafikkártya 512 MB (GeForce 8800 GT vagy jobb), 2 GB HDD, Windows XP/SP2/Vista/7/8





**VENDÉGTOLL**

A Controller magazin rendszeresen kölcsönadja vendégtollát valamelyik hazai gamer magazin munkatársának, hogy egy kritika erejéig magazinunkban publikáljon. Ezúttal a Youtube-ról ismert GameTeve tapasztalt kollégáját, R4bbit-ot kértük fel, hogy tesztelje le olvasóink számára Sid Meier legújabb munkáját, a Starships című stratégiai játékot. Fogadjátok szeretettel.

**► PC ► MAC**

*Sid Meier-t mindenki a számítógépes játékok atyjaként tiszteli, ami teljesen érthető, hiszen a kanadai születésű géniusz szinte minden létező szakmai kitüntetést bezsebelt és munkáját az elsők között ismerte el az Interaktív Művészetek és Tudományok Akadémiája. A veterán fejlesztő játékait mindig alapos kutatás jellemezte, és már korai alkotásaival bizonyította, milyen könnyedén képes ábrázolni a különböző korokra jellemző, akár ezer éven is átívelő társadalmi és politikai viszonyokat. A hatalmas, dinamikus változó világnak,*

*kiszámíthatatlan eseményeknek és szerteágazó fejlődésnek köszönhetően az emberi civilizáció történelmét szimuláló sorozata minden idők legaddiktívabb játékfolyama lett, amely az elmúlt évtizedek során szinte semmit nem veszített népszerűségéből. A sorozat az ezredfordulón hagyta el a kék bolygót, ekkor jelent meg a Sid Meier's Alpha Centauri, amely a címszereplő csillagrendszer kolonizálásáról szól egy olyan rémisztő jövőben, ahol az emberiségnek menekülnie kellett a különböző háborúk, betegségek, éhínség és más katasztrófák*

*miatt. Akkor még nem tudhattuk, hogy az újabb csillagközi kalandra milyen sokat kell várni, ráadásul a Civilization: Beyond Earth a fejlesztők túlzott óvatosságára miatt kihagyott ziccer maradt. Utólag persze könnyű okosnak lenni, ezért állítsuk is sarokba a múltat, ugyanis megérkezett a tavaly elkezdett űrepszó következő fejezete, amelyből a készítőik szándéka szerint megtudhatjuk, mi történt a szeretteiktől elszakadt, új otthonra találó telepésekkel és mi lett sorsa a Földön hátrahagyott milliárdoknak...*



# SID MEIER'S STARSHIPS

GALAKTIKUS GYORSTALPALÓ POTYAUTASOKNAK...



75

A Sid Meier's Starships ott veszi fel a huszonegyedik századi pionírok történetének fonalát, ahol az elődje elejtette, azzal a különbséggel, hogy városok helyett most számtalan csillaghajó fejlesztését és terelgetését bízta ránk a program. A játék elején néhány állókép és egy szintetikus női hang segítségével megismerkedhetünk a kerettörténettel, majd a szigorúan funkcionális menüben találjuk magunkat. A kaland ezúttal is a térkép méretének és az ellenfelek számának meghatározásával,

valamint a nehézségi szint belövésével kezdődik; továbbá ki kell választanunk közösségünk vezetőjét, affinitását és a győzelmi kondíciókat; utóbbi a sorozatra jellemző módon azt hivatott meghatározni, milyen célok elérésével érjen véget egy-egy parti. A vezetők kiválasztásakor ismét érdemes odafigyelni, hogy az egyes személyek milyen bónusszal rendelkeznek (ezek lehetnek költségvetési, technológiai vagy morális előnyök), mert ezek a jellemzők hatással lehetnek a fejlődésünkre és az idegen népek

hozzánk való viszonyára. A játék alapvetése végtelenül egyszerűnek tűnik, hiszen anyabolygónkról csak el kell utazni egy-egy szomszédos planétára és teljesíteni a kitűzött feladatokat, majd az így megszerzett befolyást és erőforrásokat felhasználva gyarapítani csillagközi szövetségünket. Persze azért nem ennyire egyszerű a dolog, hiszen az ördög, ahogyan szokott, a részletekben bujkál, ugyanis más közösségek is hasonló céllal kóborolnak erre, így az egymás elleni versengés elkerülhetetlen.



Az eseményeket a korábbi gyakorlatnak megfelelően egy hexagonális mezőkre osztott galaktikus térképen kísérhetjük figyelemmel. Ezen a felületen ellenőrizhetjük a parti állását, az erőforrásokat, a legénységünk létszámát és állapotát, valamint innen indíthatunk diplomatákat, felügyelhetjük a kutatásokat és a flottánkat is. A kutatások iránya természetesen alapvetően meghatározza, hogy milyen hajókkal indulhatunk csatába, hiszen a hajótest és a páncélzat fejlesztése egy robusztus, lassabb járművet eredményez, míg a lopakodásra és a tüzerőre gyúruva egy mesterlövész csatlakozik a legénységhez. Természetesen építhetünk anyahajókat is, amelyek saját fegyverzetükön kívül fürge, ám sérülékeny vadászgépek bevetésével tudnak hatékonyan részt vállalni a küzdelmekből. Ugyanakkor érdemes odafigyelni, mivel terheljük a költségvetésünket, mert könnyen veszélybe kerülhet a prosperitásunk. A fejlődés a rendelkezésünkre álló technológiák szükségessége miatt eleinte behatárolt, szerencsére nem csak tudományos munkával szerezhetünk új kütyüket, hanem a szövetségünkhöz csatlakozott rendszerek is gazdagítják tudásunkat, ráadásul a megépített csodák is a hajók fejlesztését segítik. Persze a flottánk építése és erősítése nem pusztán saját szórakoztatásunkra

történik, előbb-utóbb be kell vetnünk őket, ugyanis az univerzum számos népe vár segítséget, amely általában össznépi lövöldözésbe torkollik. Ezeket az összecsapásokat egy különálló képernyőn játszhatjuk le, ahol minden hajó a saját meghatározott mennyiségű energiáját felhasználva mozoghat, manőverezhet, tüzelhet a torpedókkal, küldhet ki vadászgépeket, aktiválhatja a rejtőzködést segítő rendszerét. A csatákat nehezíti, hogy a világűr folyamatosan változik. Néha aszteroidákat kell kerülgetni, máskor az adott bolygóhoz tartozó egyedi objektumok, teleport kapuk, űrszemét kerül az utunkba. Természetesen minden sikeres misszió után valamilyen jutalom (pénz, nyersanyag, technológia, különleges bónuszok) jár, ezért a flottát mindig csúcsra kell járatni. Sosem szabad azonban elfeledkezni olyan fontos dolgokról, mint a bővítés, karbantartás vagy a legénység fizikai és mentális állapota. A föderációhoz csatlakozó égitesteken persze városokat, infrastruktúrát és védelmet is ki kell építeni, ezen a téren a program az elődökhöz hasonlóan működik. Éppen csak a díszletek változtak meg...

Első pillantásra a játék koncepciója kifejezetten üdítő, hiszen a készítő megpróbálták összeházasítani a rájuk jellemző stratégiát az epikus űrcsatákkal, azonban olyan erősen fókuszáltak a harcokra, hogy minden



egyébről sikeresen megfeledeztek. Az előzmény elkészülte után felmerült hibák ismeretében a fejlesztőknek lehetőségük nyílt volna kötöttségek nélkül dolgozni. Ám ismeretlen okból nem sikerült javítani a helyzeten, ami végül egy elég jellegtelen játékot eredményezett. A játékmenet maximálisan az űrcsatákra lett kihegyezve, amelyek alapvetően jók és taktikusak. Kifejezetten jólesett, amikor egy erősebb és jobban felszerelt flottát sikerült térdre kényszerítenem. Minden egyes hajót standard állapotban vásárolhatunk meg, ezek csak később, a rájuk aggatott felszerelés hatására változnak. Talán szerencsésebb lett volna külön osztályokba sorolni őket, mert nem mindegy, hogy egy hajót szállításra vagy rombolónak használunk. A repülő vasakat kilenc jellemző mentén fejleszthetjük:





„A Starships ugyanis megpróbál az előzmény örökségéből, ám annak megnyirbált komplexitását még inkább félretolva érvényesülni...”



77

piszkálhatjuk a hajtóműveket, kaphatnak erősebb pajzsot és fegyverzetet, érzékenyebb szenzorokat, nagyobb hatósugarú torpedókat és lézereket, de rágyúrhatunk a lopakodáshoz szükséges eszközök tuningolására is. Okos húzás volt a kritikus találatok bevezetése, amelyek megbénítják a létfontosságú rendszereket. Egy hátulról bevitt szép kövér találat rendszerint végzetes eredményhez vezet. Értékes taktikai bónuszokhoz juthatunk a „Battle Card” használatával; ezeket a rendszer bizonyos feladatok teljesítése után osztogatja. Sajnos a mesterséges intelligencia elég sokat bukdácsol, főleg alacsony nehézségi fokozatokon vagyunk kiszolgáltatva az A.I. szeszélyének, ami sokszor alávág a jól felépített stratégiáknak. A különböző küldetések eleinte változatosak, majd egyre többször szaladunk bele ismétlésekbe. A kíséretés, üldözés és védelem mellé nyugodtan be lehetett volna gyömöszölni néhány összetettebb feladatot is. Érzésem szerint az újító szándékú irányváltás

nem tett jót a játékelménynek, mintha a fejlesztők képtelenek lettek volna eldönteni, milyen irányba induljanak el... Ez pedig egyfajta tudathasadásos állapothoz vezetett. A sorozatra jellemző mélyebb stratégiai elemek eltűntek, a kutatási felület egyszerűsítésével egy korábban jól bevált taktikai pluszt vettek el a játékosoktól. Eltűntek az egymásra épülő fejlesztési területek is, aminek következtében a korábban megszokott lehetőségek nagy részét nélkülözni kell. A termelés gyorsítása, a népszerűség növelése és az építkezés folyamata egyszerűsítve, de jól működik, a diplomácia azonban továbbra is neveléses, mert lehetőségeink nagyon limitáltak, ami gyakorlatilag teljesen kizárja a normális kapcsolatok kiépítését és ápolását. Látvány tekintetében a játék rendkívül vegyes képet mutat... A játéktér homogenitása még érthető, hiszen a világűr nem feltétlenül a változatosságról ismert, azonban a rendkívül csúnya modelleket, elnagyolt textúrákat, igénytelen interfészt, elégtelen beállítási lehetőségeket, darabos animációkat és koncepciók rajzokra hajazó átvezetőket már sokkal nehezebben nyelem le...

Nehéz helyzetben vagyok, mert egyfelől látszik, hogy a Firaxis rengeteg időt ölt egy alapvetően szórakoztató és élvezetes harci játék összerakásába, ugyanakkor nem értem, hogy miért nem egy teljesen különálló címet készítettek. A Starships ugyanis megpróbál az előzmény örökségéből, ám annak megnyirbált komplexitását még inkább félretolva érvényesülni,

ám ilyen formában csak ideig-óráig működik. A játék képtelen megtagadni pedigéjét, azonban a sorozatra jellemző alapok és komolyabb összetartó narratíva hiányában meglehetősen felszínre sikerült, és ugyan az addikció valamelyest még mindig működik, menet közben elveszett valami...

► **írta R4bbít** (A GameTeve munkatársa)

► Kiadó: **2kGames**  
► Fejlesztő: **Firaxis**

► **70%**

► **Ertékelés**

▲ **Mellette:**

+ Szórakoztató harci játék  
+ Egyszerű győzelmi feltételek  
+ Könnyű irányítás  
+ Instant játékelmény

♥ **Ellene:**

- Sekélyes gazdasági és diplomáciai rendszer  
- Repetitív küldetések  
- Nincs multiplayer  
- Diszkont „Civilization”

► **PC infó**

► Ajánlott/Minimum: Intel Core 2 Duo 1.8 GHz/AMD Athlon 64 X2 2.0 GHz, 2 GB RAM, grafikkártya 256 MB GeForce 8800 GT/Radeon HD 2600 XT vagy jobb, 841 MB HDD, Windows Vista/SP2/7



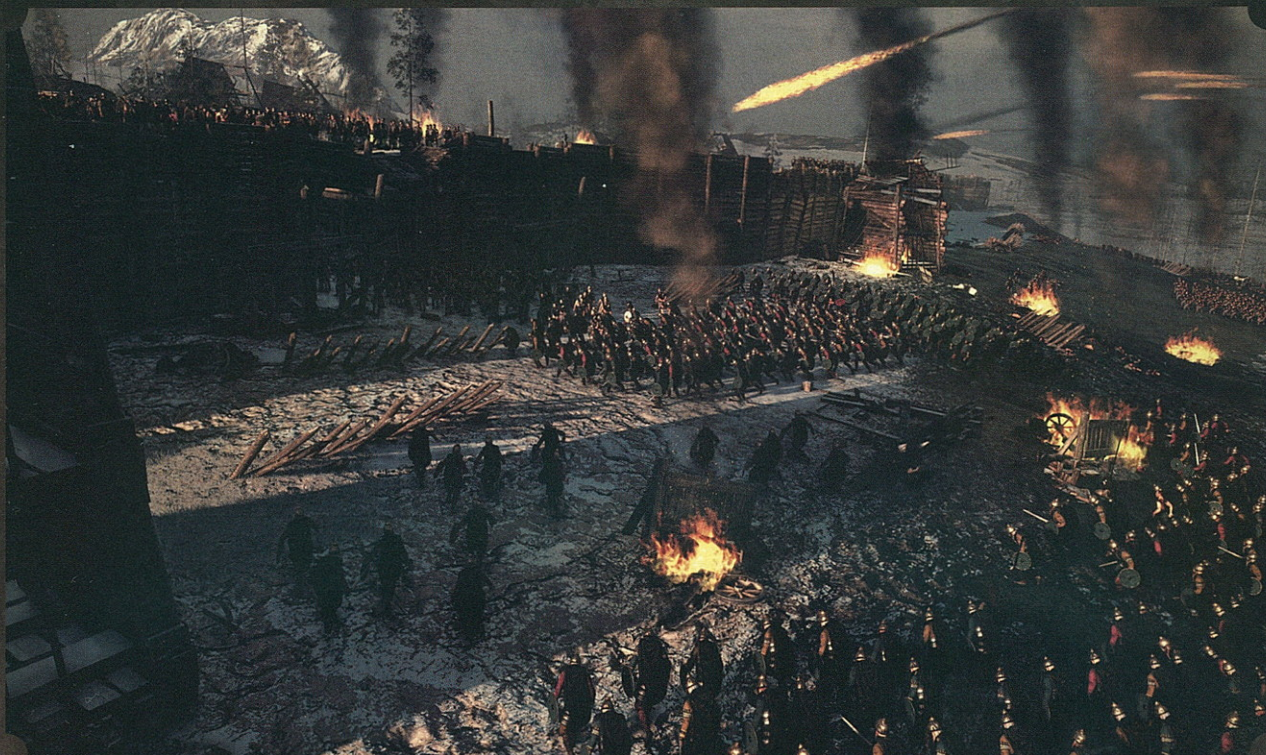
KRITIKÁINK: TOTAL WAR: ATTILA

78

TOTAL WAR™   
**ATTILA**

PC





# Új kor, új vér

*Másfél év. Ennyi kellett ahhoz, hogy a BioWare merényletet kövessen el a szerepjátékos közösség ellen, hón szeretett Dragon Age-em második részének képében. Azóta a 18 hónapos fejlesztési ciklus saját kis mumusommá vált. Egy játék ez idő alatt kiforthatja magát annyira, hogy ne érződjön rajta a ravaszdi-prémnyúzás jellegzetes aromája, ám arra már semmiképp sincs ideje, hogy koncepciójában rejlő ígéreteit átgondolt játékelemekként realizálja. Bevallom őszintén, félek ezektől a címeiktől: hiába teszem félre prekoncepcióimat, és ajánlom fel a szóban forgó tiszta lap nyújtotta előnyöket. Rendre csalódnom kell. Kritikánk alanya esetében pedig még előítéleteimmel sem tudtam leszámolni, hisz a szintén másfél év alatt összehegesztett Attila elődje, a Rome II csont nélkül a Total War széria legbotrányosabb felvonásaként él a köztudatban; így ismét csak reménykedni tudtam, hogy Isten Ostora inkább a sorozat szekerét fogja meghajtani, minthogy az én orcámon csattanna. A csavar pedig most következik: sebek nélkül úsztam meg a találkozást.*

Logikus lépés lenne az Attilát mellékszálként (spin-offként) kezelni, hasonlóan a Napoleonhoz, ám ugyanakkor méltánytalan is. Attila, a hun törzsek ikonikus vezére ugyan a játék történéseinek központi figurája lesz, ám személye csupán katalizátorként szolgál. Egy új kor eljövételét jelzi. A széthulló Nyugat-Római Birodalom agonizálása és a barbár népek felszabadulásának száz évét, mely által átlépünk a szandálos hősök érájából a lánccingesekébe.

A program pusztán lényéből csak úgy árad a bestialitás, és a hirtelen jött szabadsággal karöltve járó bizonytalanság. Ez két dolognak köszönhető: egyrészt a sorozat eddigi legjobb főmenüjének, mely rögtön beránt Attila füstös-vérgőzös világába, másrészt legérdekesebb újításának, a nomád népek megjelenésének.

Ezek az elemek egyértelművé teszik a játékos számára: a hunok megérkeztek!

## A sztyeppék zergjei

Az Attilában főleg az Urál hegységtől nyugatra található népcsoportokat fogja érinteni a címszereplő ambíciója. Hosszú távon természetesen az egész kontinens retteghet, ám ezúttal a Kárpát-medence környékén rezidáló gótok húzzák a legrövidebbet. A játék prologusa az ő szemszögükből mutatja be a hun invázió kezdetét, egyben Európa első védelmi vonalának elestét, miközben





végigvezet minket a Krisztus utáni 400-as éveken. Total War-ban talán még sosem volt ennyire erős a motivációs szál, mint itt. Az embernek kétféle reakciója lehet a végtelen horizontba kigyúzó hordák láttán: vagy rögtön fel akarja venni a kesztyűt Attila ellen, vagy épp ellenkezőleg: hatalmat akar szerezni seregei felett. Ha az utóbbi mellett döntünk, a folyton visszatérő nagykampányban, történelmi ütközetekben, skirmish-ben és többjátékos módban is lehetőségünk nyílik lovasai kommandírozására. Nem véletlen a Starcraft-beli zergekkel való párhuzam, a hunok bármely népcsoportnál könnyebben mozgathatók, és gyors ütemű fejlődésre képesek igen sovány időintervallumon belül. A csataterén (mely még mindig a szabadon megállítható, valós időben lefolytatott összecsapásokat

**„Hihetetlen, de a Creative Assembly 15 év után is képes a körökre osztott játékmenet dinamikájának újragondolására; és még ennél is nehezebb elhinni, de nem ezért éri meg a vétel...”**

takarja) minden esetben lovas egységekként vannak jelen, míg a körökre osztott birodalom-menedzselős részlegen egyszerre működnek mobilis légiókként és jurtákban lakó telepesekként. Haderő és népesség számukra egy fogalom, épp ezért egyetlen kattintásba kerül nekik leszerelni és tábort verni. Rögtönzött településeik úgy működnek, mint általában más népek városai, annyi különbséggel, hogy kevesebb pénz ellenében fejleszthetők, továbbá megtoldásukat nem gátolják falak, így közel kétszer annyi épületet húzhatunk fel területükön belül. Persze, ennek is megvan a maga börtje.

Mivel nincs védtelen populáció, melyre adót lehetne kivetni, havi profitunk nagyritkán fog négyjegyű számban manifesztálódni. A kiesett bevételt fosztogatással kell kompenzálnunk, ez pedig évente minimum egy portyára kötelez minket. Ellenségeinket óvatosan kell megválogatnunk, hiszen a hunok hiába alkalmasak a rush taktika applikálására, vándorjellegük okán diplomáciára nem túl nyitottak. Tehát, ha minden kötél szakad, és akaratlanul is felhergelünk egy katonai államokból összekovácsolódott konglomerációt, rögvést felégethetjük az általunk kirámolt provinciát, hogy ne legyen





mit visszafoglalnia opponensünknek. Hihetetlen, de a Creative Assembly 15 év után is képes a körökre osztott játékmenet dinamikájának újragondolására; és még ennél is nehezebb elhinni, de nem ezért éri meg a vétel.

## Kéz a kézben, tőr a hátban

A belpolitika az utóbbi években részről részre egyre nagyobb szerepet kapott, ám most az Attilában sikerül oly mértékben kiforrnia magát, hogy a játék többi aspektusával egyenértékű legyen. Uralkodói családfát kaptunk már a Rome II-ben is, ám az javarészt illusztráció gyanánt volt hasznos, azon belül is, hogy tudjuk, ki fogja örökölni birodalmunkat. Számon tarthattuk rajta továbbá befolyásunkat, illetve általa választhattuk ki provinciánk kormányzóit, de sok teendőnk sosem volt ezen a panelen. Nos, ha ezúttal nem akarjuk követni a rómaiak példáját, és belviszályoktól meggyengült központunknál fogva földbe állítani birodalmunkat, érdemes lesz odafigyelni alattvalóinkra. A nemesek, hűbéreseik illetve a primogenitúra szerinti örökösödésből kiszorult utódaink is akarnak majd maguknak egy szeletet abból a bizonyos tortából, és azt mind tudjuk, hogy nem lehet mindenkiből kormányzó vagy tábornok. Ennek orvoslása végett fogunk kapni egy hatalmas

erőviszonyokat reprezentáló piramist, melynek tetején szokás szerint az aktuális uralkodó trónol, viszont az alatta lévő tisztségek betöltésre várnak, a király jobb kezétől kezdve a kancelláron át egészen a tanácsosokig. Feltörekvésre vágyó leszármazottainkat hivatalunkba iktathatjuk, ezáltal, jobb szó híján, lekötve őket ahelyett, hogy egymás torkát vágják el.

Egy mindent lefedő birodalom kiépítésén túlmenően ez idáig igen kevés dolog ösztönzött hosszú távú menetekre, ám úgy érzem, most került helyére a kirakós legfontosabb darabja. A harc innentől kezdve nem csak határainkon túl, hanem házunkon belül is intenzíven zajlik: a királynak taposnia kell lefelé, hogy megtarthassa pozícióját, ám nem szabad megtagadnia nemesei alapvető jogait, hisz személye is csupán annyit ér, amennyi jelentőséget hűbéresei tulajdonítanak neki. Így áll fenn az az érdekes helyzet, hogy az Attilában felülről vagy alulról haladva is újraszervezhetjük kormányunk hierarchiáját: meggyilkoltathatunk és lefizettethetünk, de meggyőzés gyanánt szintén remekül működik a jókor, jó helyen elejtett bók. A házasságon kívül született gyermekeket törvényes utódainkká fogadhatjuk, sőt, akár frakción belüli házasság is lehetséges, ha nem akarunk más országokkal közösködni.

## Tiszta udvar, rendes vár

A győzelmet elsősorban otthon kell kivívnunk, és csak utána leszünk olyan állapotban, hogy kifelé tekinthessünk, ergo országunk minden szempontból úgy működik, mint egy test, melyet nekünk kell karbantartanunk... még akkor is, ha az megbetegszik.

A már említett Európán végigsöprő vándorlási hullámnak köszönhetően nem csak az embereknek, de az egzotikusabbnál egzotikusabb vírusoknak is szabad bejárásuk volt a kontinensre. Tartományaink tényezői eddig egyetlen konstans értékben, a közrendben voltak mérhetőek, ennek összképébe pedig csak legrosszabb esetben zavart be az élelmiszerhiány; himlőről, mint olyanról nem is halhattunk ezelőtt. Innentől kezdve azonban nincs kibúvó. A közrendtől függetlenített higiéniamérő nem pusztán egy számjegy, melyet szó nélkül engedhetünk nulla alá csökkenteni, ugyanis a játék általa követeli meg tőlünk, hogy a manufaktúra és a mezőgazdasági egységek működtetése mellett ugyanennyi pénzt és energiát fordítsunk kutak illetve csatornák konstruálására.

Gondolom, az alternatívát nem szükséges ecsetelnem: egy járvány sokkal hamarabb végez a népességgel, mint néhány ürességtől kongó éléskamra.



## Berozsdállt acél

A Total War: Attila címszereplőjéhez méltó módon olyan, mint a jó hadvezér. Tudja merre halad, mit akar elérni, változást hoz magával, és majdnem sikerül a legnagyobbként végeznie. De csak majdnem.

A 2009-es Empire-ben meghonosított tengeri csaták mostanra végtelenül ellaposodtak. Ami akkor remekül működött fejlett flottákkal, ágyúkkal, Karib-tengerrel a 18. századi kolonizáció korában, az itt a 400-as években unalmas házi feladattá silányult. A Creative Assembly megpróbált korhű lenni, és száraz, konvencionális keretek közé szorítani a játékmenetet, ám a fagyú csúnyán visszanyalt. Örüljünk neki, ha fregattjaink megmaradnak a víz felszínén, és képesek parancsok végrehajtására, mert ennél nagyobb sikerélményünk garantáltan nem lesz. Amint a transzportok egymásba futnak egy reumás selyemhernyó sebességével, már csak az íjászokkal megtömött és faltörő kossal felszerelt hajóinkkal tudunk kezdeni valamit, egyébként le leszünk ültetve a kispadra, szimpla nézőkként.

A tengeren való navigálást pedig továbbra sem javasolt a gépre bízni, mert ritkán fog nekünk az csatákat nyerni, cserébe viszont több időt fordíthatunk helyette földi javainkra. Az Attila MI-je nem ismer kegyelmet szárazföldön, legyen szó a minket



diplomácia nem működik rendeltetésének megfelelően, ugyanis az MI nem hajlandó tudomást venni mindazon veszélyekről, melyek saját határain túl leselkednek rá. Mindig az ellenkezőjét csinálja annak, amit kérünk tőle, fűzheti őt házunkhoz akárhány kapocs. Többjátékos módban e tényező nyilván nem túl releváns, ám a kampányban érdemes lesz megragadnunk a kereskedelmi szerződések szintjén.

## Csak egy karcolás...

Ez azon ritka alkalmak egyike, mikor két ekkora malőr még egy Total War méretű és komplexitású címben sem tud jelentős kárt tenni. Az Attila nem éri be kevesebbel,

koncepcióját tekintve ez a felvonás messze stabilabb lábakon áll, mint eddig bármely más darab a szériában. Ennek ellenére még mindig bizonytalan vagyok a sorozat jövőjével kapcsolatban, hisz ötletem sincs, mivel lehetne feldobni az előre borítékolható Medieval III-at. Csak reménykedni tudok, hogy az Attila megjelenése nem egy metaforikus belépő volt a sötét középkorba.

### > írta Archon

> Kiadó: SEGA  
> Fejlesztő: Creative Assembly

>75%

### > Értékelés

#### ▲ Mellette:

+ Extenzív belpolitikai hadszíntér  
+ A nomádok és járványok szolgáltatta játékdinamika  
+ Bevállalós és átgondolt koncepció

#### ♥ Ellene:

- Unalomba fulladó tengeri ütközetek  
- Az MI nehezen kooperál

**„Az Attila nem éri be kevesebbel, mint a sorozat részleges, de alapos revitalizálásával...”**

helyettesítő, az ellenséges vagy a velünk szövetségre lépő intelligenciáról; kár, hogy utóbbi ezt az indifferens hozzáállást felénk is előszeretettel tanúsítja. A katonai egyezményekben kicsúcsosodó

mint a sorozat részleges, de alapos revitalizálásával. Számozott elődjeihez képest is megállja a helyét, (a katasztrofális Rome II-t nem számítva) sőt, meg merem kockáztatni, hogy

### > PC info

> Ajánlott: Intel Core i5 3.9GHz, 4 GB RAM, grafikártya 2 GB GeForce GTX 560TI/ Radeon HD 5870 vagy jobb, 35 GB HDD, Windows 7 64-bit

> Minimum: Intel Core 2 Duo 3 GHz, 3 GB RAM, grafikártya 512 MB GeForce 8800 GT/ Radeon HD 2900 XT vagy jobb, 35 GB HDD, Windows Vista 64-bit



TECH OLDAL  
RÖNTGEN



ALATT

# TOTAL WAR<sup>™</sup> ATTILA

*A Creative Assembly a tavalyi meglepetése, az Alien: Isolation után visszatért gyökereihez, és előállt a méltán sikeres Total War sorozatuk új darabjával, ami a számunkra oly kedves Attila névre hallgat. Már a Total War: Rome 2 sem volt egy csúnya játék, pláne ha figyelembe vesszük, hogy stratégiai címről beszélünk.*

Az Attila még egy fokkal magasabbra tette a lécet: van itt minden, amit egy jó RTS-től elvárhatunk. A térképnézet feltűnően jobban fut, mint az elődje, de sajnos a geometria és a textúrázás végig hagy maga után valamiféle hiányérzetet. Nem csúnya, de kicsit olyan üres. A csatanézet már sokkal meggyőzőbb, hozza a Total War sorozatra jellemző gigantikus skálát,

több száz (esetleg ezer) egység, szabadon zoomolható és dönthető kamera, lényegesen jobb részecskeeffektusok, és jól sikerült 3D felhasználói felületelemek. Külön kiemelném, hogy bár nincs sokféle modell, a véletlenszerű mozgásokkal és dekorációkkal a Creative Assembly gárdájának sikerült igazi "tömeghangulatot" keltenie, néha valóban úgy érzi az ember, hogy egy masszív, gigászi csatát irányít.

Sajnos, ennek ára is van: ha teljes pompájában szeretnénk látni a játékot, kőkeményen a zsebünkbe kell nyúlni, mert a fejlesztők nem fogták vissza magukat. Saját bevallásuk szerint az Attila már az újabb generációs PC hardverekre van optimalizálva, ezért senki ne lepődjön meg, ha egy kicsit régebbi gépén a játék nem muzsikál olyan jól, mint az elődje. Cserébe elég sok opciót lehet finomhangolni, így előbb-utóbb mindenki megtalálja az elvárásainak és a gépének megfelelő kompromisszumot.





# RETROLÓGIA MIDNIGHT RESISTANCE

Ha kíváncsi vagy a játék  
fülbemászó zenéjére,  
olvasd be a QR kódot:



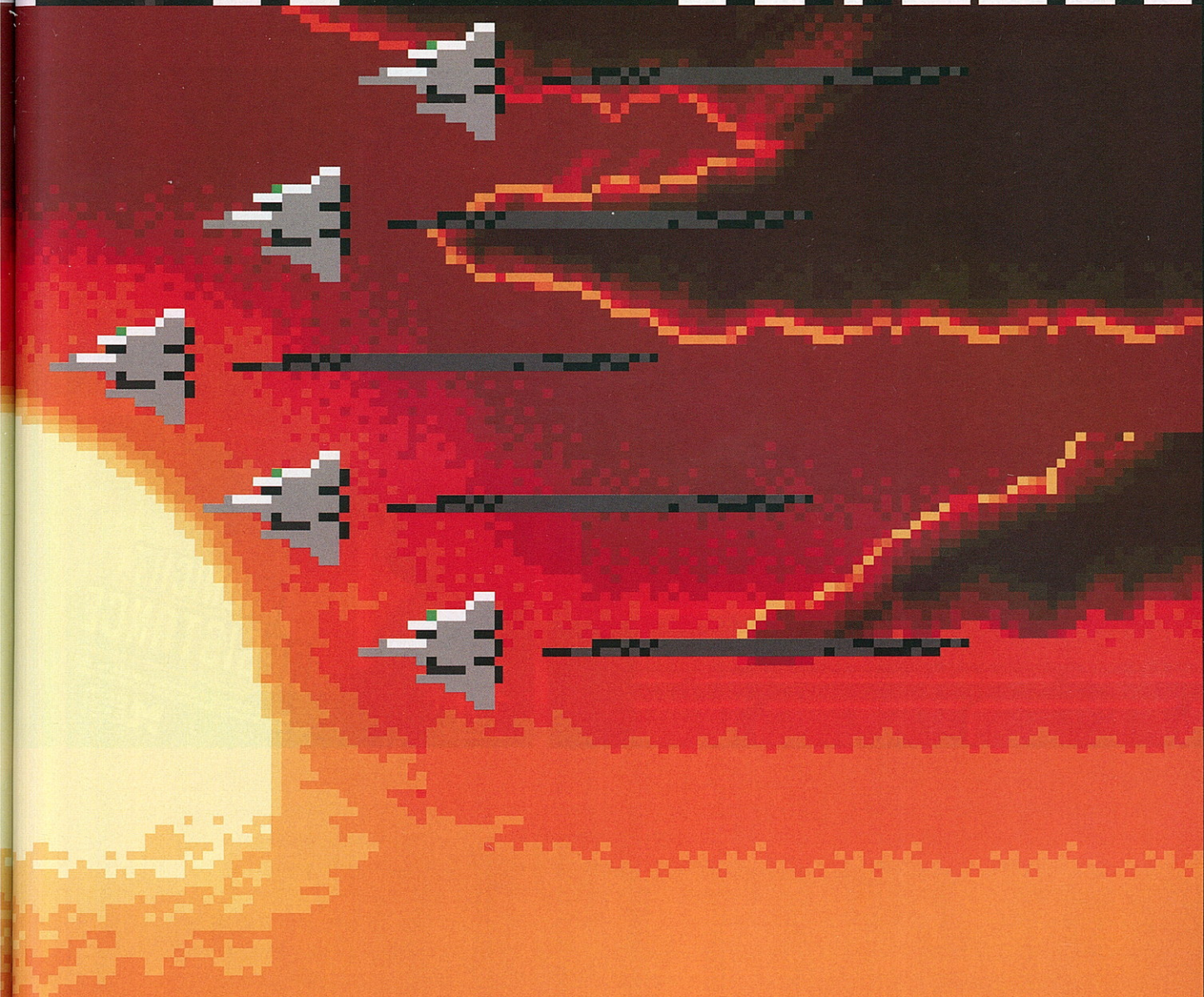
Okostelefonoddal  
megnézheted, hogyan  
festett a MR különböző  
platformokon:



## ► MEGA DRIVE

Az e havi Controller magazinban két, konzol szinten exkluzív Mega Drive játékot mutatok be nektek. Egyikőjük a híres Shinobi széria klasszikusa, melyet pár oldallal arrébb olvashattok, előtte azonban a méltatlanul mellőzött Midnight Resistance kerül terítékre.





Több oka is van annak, hogy miért burkolózik ismeretlenségbe ez az alkotás. Egyrészt a Mega Drive verzió nem látogatta meg öreg kontinensünket, míg az Egyesült Államokban és Japánban tiszteletét tette. Másfelől nem egy meghatározó, vagy legalább több felvonást megélt játéksorozatról van szó. Az 1989-ben játéktérmekekben, majd egy évvel később otthoni eszközökre megjelent játék abból az időből származik, amikor a Spectrum, Commodore 64, Atari ST vagy éppen az Amiga még népszerű gépeknek számítottak. A Midnight Resistance ezeken a masinákon is megjelent, így esetleg innen ismerős lehet egyesek számára.

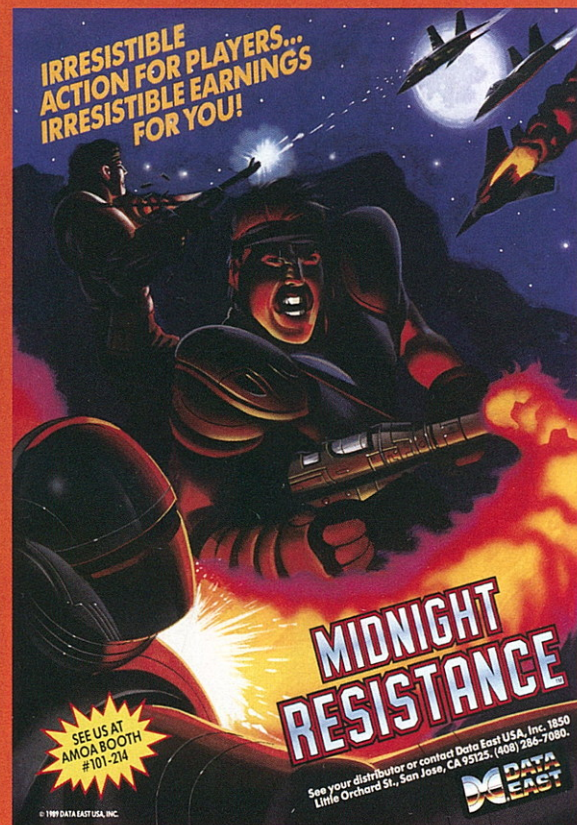
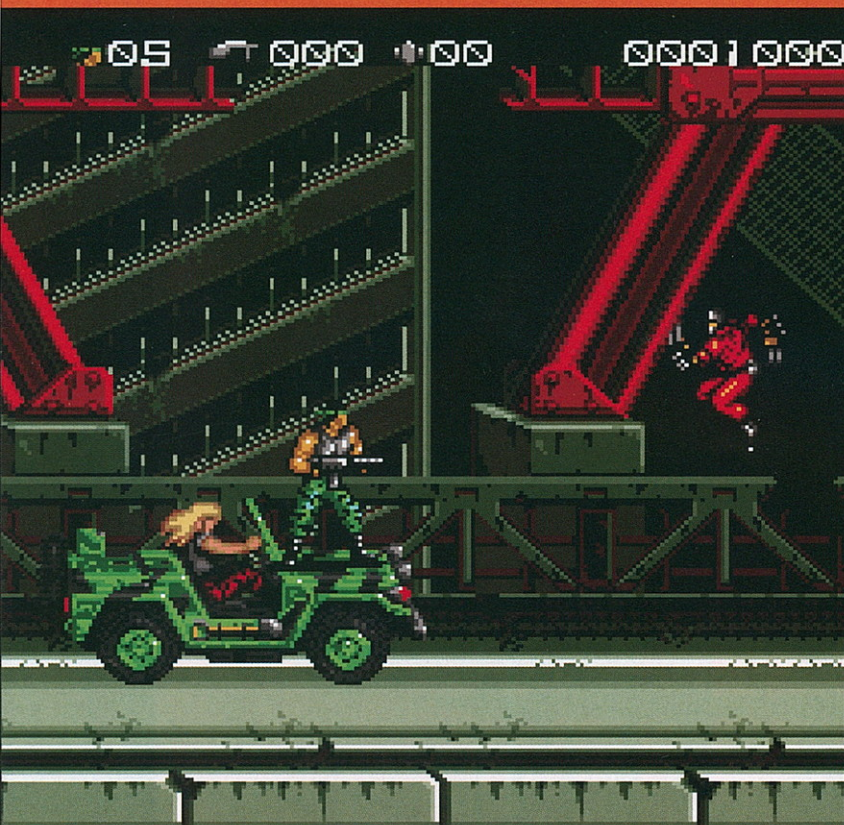
A játék stílusa és mechanikája tökéletesen megfelel az akkori kor követelményeinek, szépen belesimul a 1989-es évek miliójébe. Fogták a szórakoztatóipar két nagy területéről származó élenjáró alkotásokat, és az időszakra oly jellemző kulturális jegyeknek eleget téve összegyúrták őket. Így találkozhat a Contra sidescroller run&gun stílusa a Rambo-filmek esszenciájával.

Még kis tacsó koromban, amikor már a VHS szalagjaim mellett a C64-et is nyúztam, egy ilyen jellegű játék aligha lehetett volna tökéletesebb választás a bennem rejlő hősies férfi hormonok megnyugtatóására. Egy tizenéves

sráctól ez még természetes is, de a kistesóm még nálam is jobban oda volt érte. Mindenféle hivatalos stílusmeghatározás hiányában kitaláltuk mi magunk, hogy melyik játékhoz milyen definíció illik. Így lett a Midnight Resistance-ből „Oldalról mutatós Rambo”, hogy öcsém szavaival éljek. Hogy honnan tudta egy ilyen kis emberke, hogy mi vagy ki is az a Rambo, az már más kérdés... De más volt a világ nagyon, én is 6-7 évesen már kívülről fújtam a Terminator és RoboCop filmeket. Mai fejjel persze már óva intenek minden lurkót, hogy ilyen filmeket nézzen.







Mindenesetre a bratyo legalább tízszer, ha nem hússzor végigvitte a játékot, amire ma nagy csodálattal tekintek vissza. Felfoghatatlan, hogyan volt képes azzal a precíziós irányításra tökéletesen alkalmatlan C64-es joystickkal egy ilyen játékban helytállni. Azt sem tudtuk, hogy miért csinálunk, csak mentünk és löttük a ránk támadókat. Csupán az volt érthető, hogy a családjunkat kell kiszabadítani. Ez is a történet végén derült ki számunkra, hiszen hiába volt füzet a játékhoz, angol tudásunk még mínuszban volt akkoriban. Na, gondoltam magamban, most, hogy újra kezem ügyébe került a játék, de immár Mega Drive-ra, majd jól megnézem én magamnak a történetét. Bár ne tettem volna...

A nem túl beszédes bevezető képek szerint felhívjuk családunk figyelmét arra, hogy vigyázzanak magukra, fegyvert ragadunk és már segítjük is át a túlvilágra a ránk támadókat. A játék háromnegyedénél kapunk egy videóüzenetet, hogy familiánkat elrabolták, így mi a kiszabadításukra igyekszünk. Az utolsó pálya már nem földi közegben játszódik, hanem egy H. R. Giger ihlette helyszínen (Contra, valaki?), majd egy

földönkívüli teremtményt leküzdve véget ér kalandunk. A játékból több nem derül ki! Aham... Akkor nézzük a játék kézikönyvében mit írnak a sztoriról. Íme, egy rövid kivonat:

*„Johnny Ford egy kábítószer ellenőrző ügynökség vezetője, közel 15 éve. Atyja feltalál egy különleges szérumot, mellyel az emberek kigyógyíthatók kábszer függőségükből. Am mielőtt a nagyközönség elé tárhaná találmányát egy Crimson King névre hallgató bűnszervezet elrabolja őt és családját. Egy levelet hagynak az utolsó küldetéséről éppen hazatérő Johnny Fordnak. Azt írják, hogy jöjjön és szabadítsa ki családját, ha van hozzá bátorsága. Johnny természetesen elutazik Matao szigetére, hogy leszámoljon a bandával, de kiderül, hogy mindez egy halálos csapda. Sokkal több ellenféllel találja szembe magát, mint gondolta volna.”*

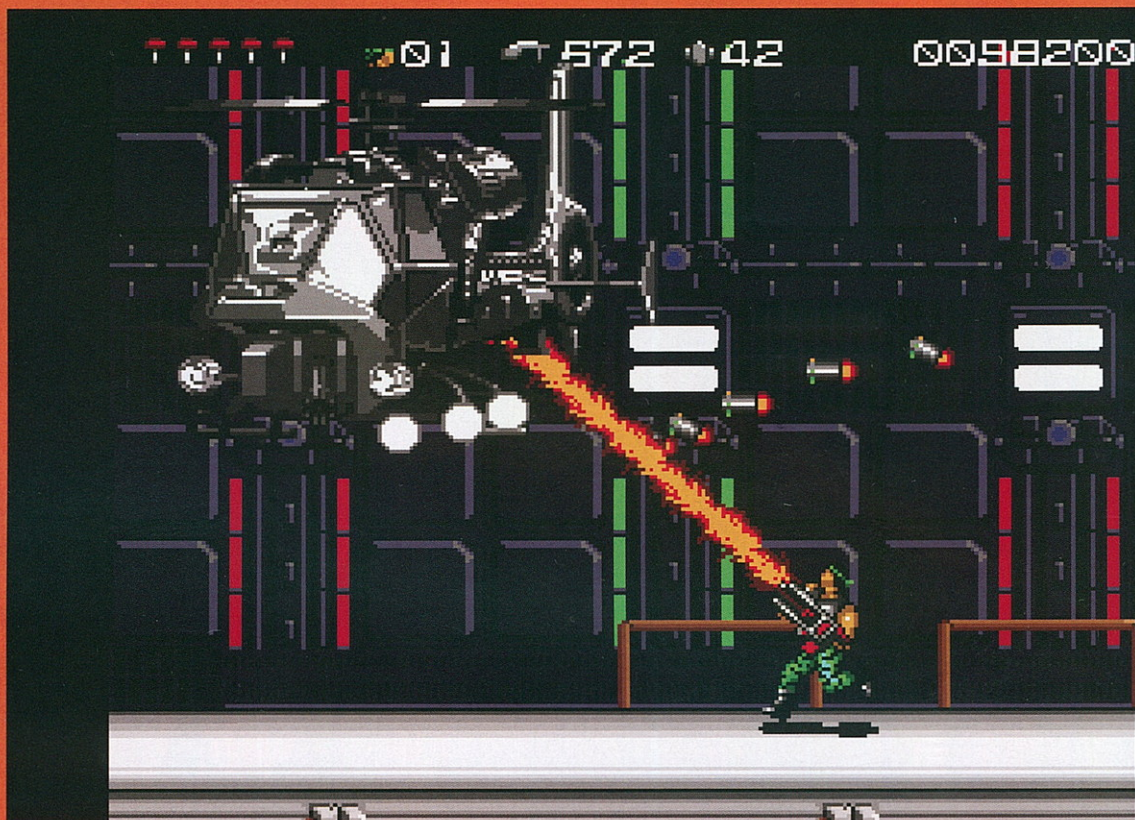
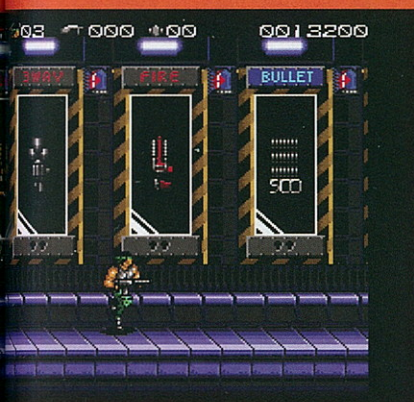
A leírtakhoz képest hűsünk csak a történet közepén jön rá, hogy elrabolták családját, drogoknak nyoma sincs és még űrlényekkel is szembe kell szállnia. A játéktérmi verzió leírása szerint apját azért

rabolják el, hogy superfegyvert gyártson, míg a promóciós anyagokon az olvasható, hogy űrlények viszik el szereteteinket, de hogy miért, azt homály fedi. Ki érti ezt...? Na de lássuk, ha felülkerekedünk a sok ellentmondó zagyvaságon, milyen játékot is kapunk.

Tipikus Contra jellegű alkotásról van szó, amely remekül használja fel annak elemeit, bár néha pofátlanul nyúl tőle. Annyival talán könnyebb dolgunk van az említett klasszikushoz képest, hogy egyszerre jóval kevesebb ellenfél van a képernyőn, lévén sokkal nagyobbak a karakterek. Fegyverünkkel nyolc irányba tudunk löni, ami nagyon kényelmes irányítást eredményez, és segítség gyanánt vannak másodlagos fegyvereink is, amik a leghasznosabb elemei a harcnak, nélkülük elvesztünk.

Kilenc, változatos, igencsak eltérő pályán folyik a harc. Hídon, erdőben, kikötőben, bázison és idegen állomáson kell megküzdenünk nagyon sokféle ellenséggel. Támadnak ránk gyalogosan, fegyverrel, jet-packkel, harckocsival,





repülővel, hajóval, helikopterrel, de még a gépek is az életünket akarják, melyből öt van maximum és continue-ból sincs több. Ami megfűszerezi a játékmenetet, az a két pálya közötti fegyverraktár, melyek tárolóhoz a kulcsokat csak bizonyos ellenségektől szerezhethetünk. A tározóban így juthatunk hasznos és haszontalan fegyverekhez egyaránt. A shotgun és az automata fegyver alig jobb alapfegyverünkénél, de a lángszóróval azért már remekül lehet tömeget oszlatni. Ezeken kívül muníció-utánpótlást is vehetünk kis kedvencünkbe, ugyanis vésszesen képes fogyni, de plusz életet, pajzsot, fegyver boost-ot is, na meg a már említett másodlagos fegyvereket, amik kardinális részét képezik arzenálunknak. Nyolc irányba robbanó bomba, vagy a nyomkövetős rakéta nagyon jól jönnek az örült rohanás közepette, mikor nem tudunk, vagy nincs idő mindenkivel foglalkozni. Egyszerre hat kulcs lehet nálunk és a tárolók kettő vagy akár öt kulcsot is kérhetnek. A kulcsok bejuttatása nem mindig egyszerű feladat, ugyanis nincs energiacsík a játékban, és ha eltalálnak, azonnal elhalálunk és kiesik minden fegyverünk és kulcsunk, amelyek az

instant újraéledésnek hála egyből felvehetők (ha van még életünk), de ha létramászás közben vagy lebegő platformokon ugrálva ér el minket a kaszás, akkor könnyen a szakadék mélyén végezheti arzenálunk teljes egésze. Egyébként a játék nem kimondottan nehéz, bár easy-n nem szabad vele játszani, normal-on vagy hard-on sem olyan nagy a kihívás, mint a Contra, köszönhetően a kevesebb ellenségnek és a minimális mennyiségű platformelemnek.

Ha jól kiismerjük a játékot, akár harminc perc alatt is végezhetünk vele, ugyanis pofátlanul rövid kaland. A játéktérmi verzióval ellentétben nem lehet ketten játszani, de talán abból a megfontolásból, mert úgy már túl könnyű lennek a játék. Újrajátszhatósági faktora egész jó, ugyanis megnövelt nehézségi szint mellett nem csak keményebbek lesznek az ellenfelek, de a számuk is nő, rádásul váratlan helyekről támadhatnak. Nem hiszem, hogy elsőre sokaknak sikerülne kimenekíteni az egész családot, mivel ők is csak kulcsok ellenében szabadíthatóak ki, és előtte rendszeren megizzaszt azért a játék. Még nem szóltam a zenéről.

Sajnos csak pár számmal operál a Midnight Resistance, viszont azok mind jellegzetesek és fülbemászóak, amelyeket órákkal később is dúdol az ember.

Minden platformon, szinte minden forrástól kimagasló pontszámokat kapott a játék a maga idejében. A Spectrum és Commodore 64-es verziók több helyen mint a gép egyik legjobb játékeként szerepelnek, és nem csak műfajon belül. A kritikusok mellett a játékosok is kitörő örömmel fogadták a játékot. Amerikában kifejezetten népszerű volt, az akkoriban forgatott RoboCop 2-ben többször is mutatják totál plánban az arcade gépet. Ha nem létezne a Contra széria, vélhetően többre is vitte volna ez az alkotás, de így csak egy átlagos akciójátéktól éppen hogy egy fokkal jobb lövöldét kapunk, zavaros történettel, jellegtelen képi megjelenítéssel, könnyű, de élvezhető, szórakoztató játékmenettel.





## Dudikoff is ezzel játszott

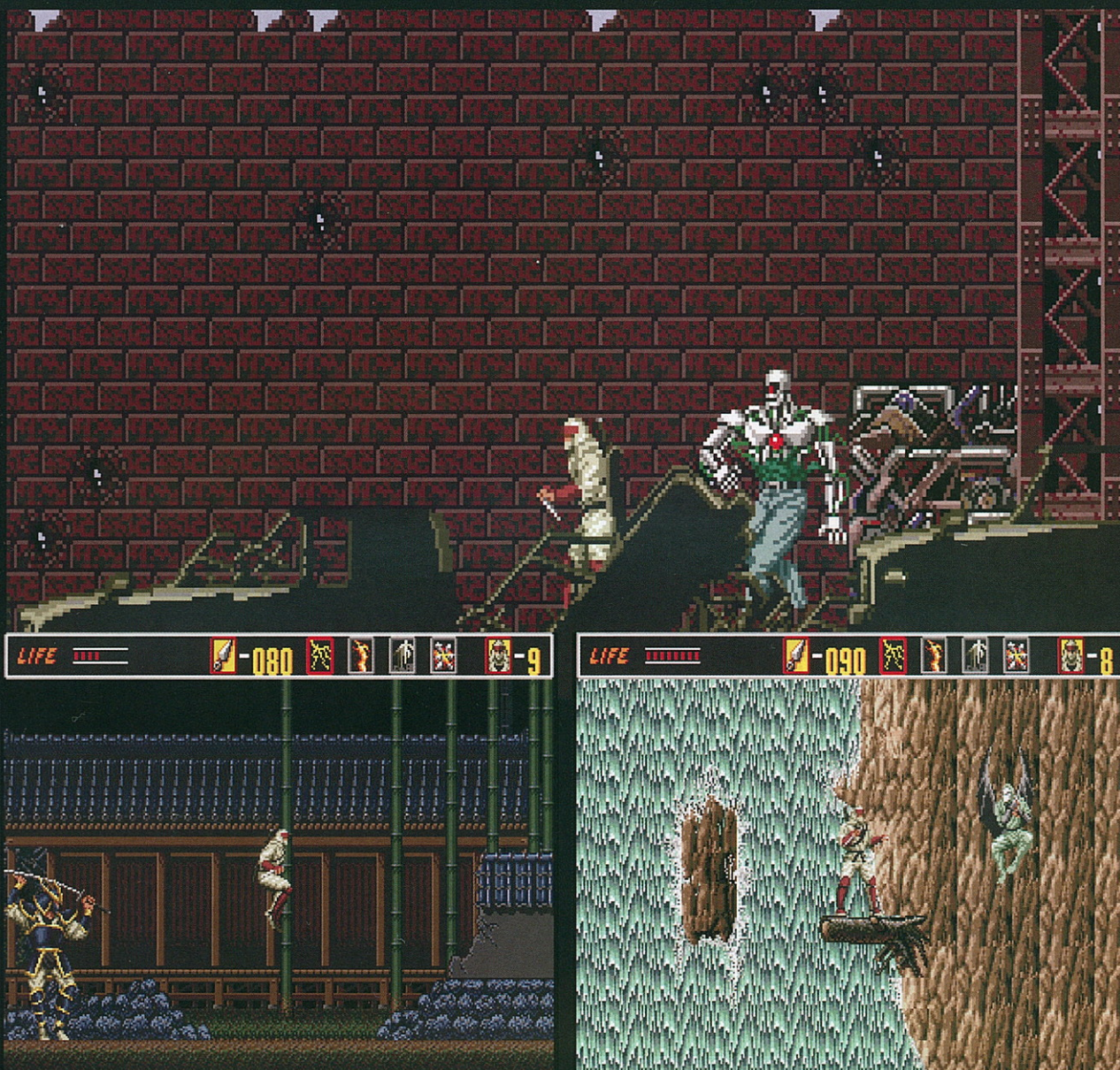
► SEGA MEGA DRIVE

*Valamikor az 1980-as évek második felében, mikor az egy bérházra jutó videójátékosok száma egy volt (legalábbis a miénkben biztosan), köré állt a jónép, hogy rácsodálkozzon a technika vívmányára és a Szomszédoknál egy fokkal izgalmasabb amerikai akciófilmekre. Egy kisiú a hátsó sorból előrefurakodva, keresztül a sörtől, mogyorótól és cigarettától bűzlő felnőtteken az egész gyermekkorát meghatározó dolgot látott. Nem, nem pornót néztek... A kis emberkét elvarázsolta a mű, tátott szájjal nézte az első perctől az utolsóig. Még az sem zavarta, hogy kásás a kép és a filmben mindenkinek két hangja van, egy német és egy magyar, ugyanis fekete ruhába öltözött, csak a szemüket szabadon hagyó egyének szaltóztak, „karatéztak”, füstbombákat használtak, dobócsillagot hajítottak, és ha kellett nesztelenül gyilkoltak. Ők voltak a Nindzsák! Egy tag kitűnt közülük. Ő volt a legjobb, ráadásul amerikai. Nem is kellett, több. Egy kisiú szemében a legcoolabb dolog volt. Nindzsa és még amerikai is? Onnantól kezdve csakis a nindzsás dolgok érdekelték, legyen az könyv, film, képregény, játék. A kisiú természetesen év voltam. Mánia lett nálam, amelynek kezdő lépését a VHS aranykorának egyik meghatározó „B” filmjének köszönhetek, az Amerikai Nindzsának. Persze, ahogy az lenni szokott, felnőttem és szépen lassan kiszaltóztak életemből a fekete ruhás harcművészek. Rajongásom alábbhagyott, már-már megszűnt létezni, és már nem is emlékeztem, milyen is nindzsának lenni [mert tudom, oké?]. Sosem gondoltam volna, hogy egy rég nem látott SEGA Mega Drive kazetta újra előhossa ezeket a szép emlékeket és átéltem velem gyerekkorom eme életézését.*

Okostelefonod segítségével  
mehallgathatod a játék zenéjét!







Az Európában 1990-ben megjelent Mega Drive exkluzív The Revenge of Shinobi kazettáját a gépbe helyezve, majd a jó öreg képcsöves tévé képernyőjére pillantva egy pillanat alatt kikapcsolt számomra külvilág,

mondjak, már rég láttam ilyet. A kép szemcsés, a színek túlfutnak a kontúrokon és a hang is recsegős. A nagy hi-tech 3D-s meg full HD-s éra kellős közepén már visszaemlékezni sem tudunk rendesen a régi

egy lapon lehetett emlegetni Sonic barátunkkal. Ez az epizódja is kimagasló pontokat kapott és még díjakat is zsebelt be. Mivel a The Revenge of Shinobi a harmadik része a sorozatnak, az események közepébe csöppenünk. De sokat nem veszünk az előzmények ismeretének hiányában sem, ugyanis a történet a kornak és stílusnak megfelelően faék egyszerű. A bosszúszomjas Neo Zeed bűnszervezet megöli főhősünk, Joe Mushasi mesterét és elrabolják menyasszonyát. Joe (Dudikoff is Joe volt a fent említett filmben...) bosszúra éhezve útnak ered, hogy leszámoljon ellenlábasával és kiszabadítsa kedvesét. Nem is kell ennél több, ez a kemény férfiak játéka.

**„Találkozhatunk Ramboval vagy Godzillával, de még a Terminátorral is megküzdehetünk. A pereskedések elkerülése miatt persze ne csodálkozzunk a kopasz Rambon vagy a csontváz Godzillán.”**

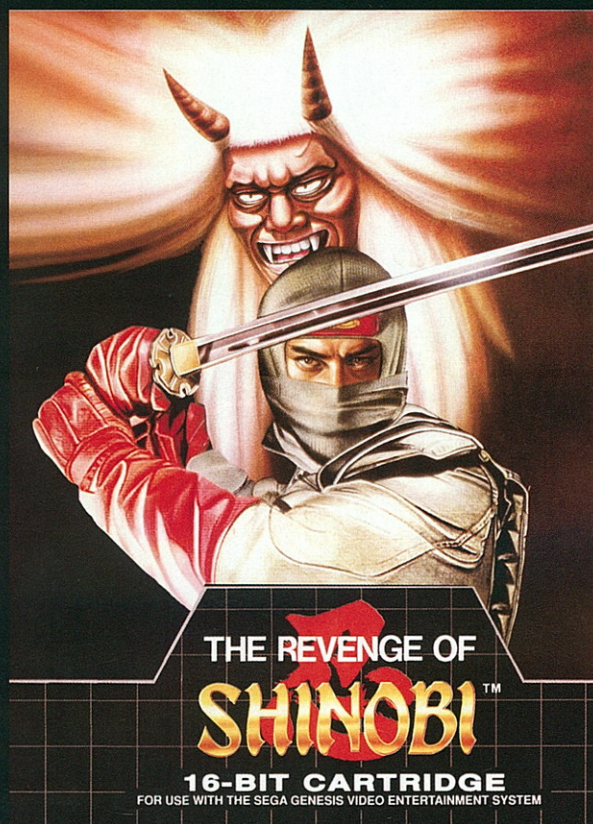
úgy megrohantak a régi érzések. Az első mellbe vágó dolog a képi és hangvilág volt. Sűrűn szoktam retró gépeken játszani, de mindig igyekszem a legjobb minőséget kisajtolni a televízióból, RGB és SCART kábelek segítségével, de a Mega Drive-omhoz csak antennás kábelem van. Hát mit ne

korszakra, mert minden megszépül. De újra átélve valahogy mégis megváltozik a helyzet. Kifejezetten örültem a gyenge technikának: sokkal többet adott, mint elvett.

A Shinobi széria 1987-től egészen a 90-es évek közepéig meghatározó játéksorozata volt a SEGA-nak,

Kalandunk nyolc pályán át tart, mindegyik kettő alszintből és egy bossból áll. A színhelyek roppant





90 változatosak. Bambuszházak közt, kanyonban, katonai létesítményben, repülőn, gyárban, ronccstelepen, kínai negyedben és kikötőben is mászkálhatunk többek között. Legjobb barátunk a shuriken lesz, azt fogjuk szinte mindenkibe belevágni. Ezen kívül tudunk még duplát ugrani, nyolc shurikent is eldobva egyszerre. Ha kifogyunk belőle, marad a kis tör, de én ebben az esetben az első szakadékba vagy karókkal kihelyezett verembe ugrást javaslom... Egy kis szerencsével ládák szétrúgásakor hozzá lehet jutni utánpótláshoz, akár kardhoz is. A legkirályabb képességek kétségkívül a Ninjutsu technikák, melyekkel tűzsárkányt vagy pajzsot tudunk idézni, de növelhetjük ugrásunk magasságát, és kővé válva, majd szétrobbanva is sebezhetjük ellenségünk. Az utóbbi módszert használva bár veszítünk egy életet, de teljes lesz az energiánk és nem kell mindent a pálya elejéről kezdenünk. Készüljünk rá, hogy sokszor fogjuk magunkat ott találni, a játék ugyanis piszok nehéz. Egyrészt az aljas pályatervezés miatt, másrészt pedig a nagyon nehezen kivitelezhető dupla ugrás

miatt. Sok ellenség a pályán kívülről lő, sokan nincsenek egy szintben velünk, így nem tudjuk őket rendesen eltalálni és előszeretettel alkalmaztak épp olyan széles szakadékot, amekkorát maximálisan ugrani tudunk. Már ha sikerül ugrani, ugyanis hősünk csak akkor haljandó szaltózni még egyet a levegőben, ha pont az ugrása legmagasabb pontján nyomjuk meg még egyszer a gombot. Ha eltalálnak, akkor legalább két métert hátrarepülünk, tuti bele egy szakadékba. A játék hevében mindenre figyelni és előre számolni szinte lehetetlen.

Az ellenfelek is változatosak; nindzsa, katona, démon, többféle harcművész és harcos amazonok tarkítják a palettát. Ha már ellenségekről beszélünk, érdemes kitérni a főellenségekre is. A játékból összesen ötféle verzió készült, ugyanis híres képregény- és filmes figurákat is felvonultat, csak éppenséggel ezek nem licenszeltek. Én a harmadik kiadással rendelkezem, amelyben hivatalosan szerepel Pókember, mert egy másik játék miatt a SEGA-nál voltak a jogok. De a korábbi verziókban más

színnel jelenítik meg a superhőst, hogy elkerüljék a galibát. Az első verzióban még Batman is feltűnik, akit később lecseréltek egy denevérszerű lényre. Találkozhatunk Ramboval vagy Godzillával, de még a Terminátorral is megküzdehetünk. A pereskedések elkerülése miatt persze ne csodálozzunk a kopasz Rambon vagy a csontváz Godzillán. Természetesen Sonny Chiba japán színésztől sem kértek engedélyt, hogy felhasználják arcát a menüben és egyes borítókon. Persze takarva van a maszk miatt, de egyértelmű az azonosság.

Sajnálom, hogy ezekkel a superhős és egyéb karakterekkel kicsit vásárvá tették a játékot, mert a hangulat és az atmoszféra kiváló, és a nehézséget is be lehet tudni az akkori kor sajátosságának. A zene is nagyon jó lett, a QR-kóddal ti is meghallgathatjátok. Mára már igazi klasszikus dallamok is vannak köztük, bár néha olyan, mintha egy német softpornó autós üldözéséhez írták volna...



# MONDO GAMES

2015. ÁPRILIS 11-12 @ HUNGEXPO

NE HAGYD KI A TAVASZ  
LEGNAGYOBB E-SPORT  
RENDEZVÉNYÉT!

KATTANJ RÁNK:

MONDOGAMES.HU  /MONDOGAMESHUNGARY  /MONDOCON



JUST  
DANCE







# KÉT ÜZLET, EGY NÉV: VIDEOJÁTÉKBOLT.HU

## WESTEND CITY CENTER

Westend City Center. Reggel nyolc óra. A bevásárlóközpont folyosói némák és kihaltak, az üzletek rácsai is leeresztve ásitóznak. Hát igen... a legújabb műkörömmel szerelt plázacikák (vagy libák vagy egyéb szárnyasok) ilyen korai időpontban még nem támadnak. Ám van egy üzlet, amely kivilágítva, nyitott kapuval várja érkezésünket. Hamar rá is akadunk az épület legalsó szintjén. Videójátékbolt.hu – hirdeti a felirat. Ennél egyértelműbb elnevezése nem is lehetne az igényes, ízlésesen berendezett üzletnek. Korai érkezésünk nem véletlen, hiszen ilyenkor még zavartalanul fotózhatunk és nyugodtan beszélgethetünk a munkatársakkal.

János és Norbert készséggel végigkalauzolnak minket, és lelkesen mesélnek a választékról és üzleti hitvallásukról. Van itt minden, a legújabb generációtól kezdve a használt játékgig, díszdobozoktól a kiegészítőig. Megtudjuk, hogy a Videójátékbolt.hu már elmúlt egyéves, és hamar népszerűvé vált a játékosok között. Ebben nyilván szerepet játszott remek elhelyezkedése és szakmai felkészültsége. A munkatársak kiválasztásánál ugyanis a segítőkészség mellett elengedhetetlen a vérbeli videójátékos múlt. Kérdésünkre, hogy befolyásolja-e őket a márciustól kötelező vasárnapi zárva tartás, azt a választ kaptuk, hogy a vásárlók érdekében a többi napon este 10 óráig tartanak nyitva.

Ez igen! Így tényleg nem lehet gond, ha valaki munkaidő vagy iskola után szeretne itt vásárolni.

**Videójátékbolt Westend**  
1067 Budapest,  
Váci út 1-3. Westend City Center  
Tel.: +3670 388 8771  
westend@videojatekbolt.hu





# ALLE BEVÁSÁRLÓKÖZPONT /BEST BYTE

Disney  
**INFINITY**  
INFINITE POSSIBILITIES. ENDLESS FUN.



Allee. Este hét óra.

A bevásárlóközpont folyosói tele élettel, az üzletek még javában nyitva. Ezúttal azonban nem a legalsó, hanem épp a legfelső szint felé tartunk, hogy felkeressük a Videójátékbolt.hu másik üzletét is.

A boltnak különleges az elhelyezkedése, mert a Best Byte elektronikai üzlet területén belül találjuk meg. Testvérehez hasonlóan az Allee-ban működő bolt szintén igényes kialakítású, és az alapterülete valamivel még nagyobb is.

Az üzlet munkatásai itt is szívélyesen, mosolygósan fogadtak. Elég volt egy pillantást vetnünk az egyik kolléga Halo cipőjére, és tudtuk, hogy itt is fanatikus játékosok állnak a pult mögött. Pár perc ismerkedés után kiderült, hogy ez is olyan hely, ahova szívesen lép be, és még szívesebben keresi fel újra a gamer. A bolt különlegessége, hogy a videojátékok óriási választéka mellett remek társasjátékok közül is válogathatunk. A Walking Dead-et kipróbálás nélkül is imádjuk. De hamar

megfeledkeztünk a "társasokról", amikor felfedeztük a gamerpóló választékot. És itt ne piacos vagy promóciós ruhákra gondoljatok. Igazi, minőségi, eredeti pólókról van szó, amelyeket az üzlet weboldalán ti is megnézhettek!

A Videójátékbolt.hu mindkét üzletében széles választék és mérsékelt ár várja a vásárlókat. Nemcsak a legújabb Playstation, Xbox és Nintendo sikerjátékok, de ritkaságok is fellelhetők, amelyeket kiegészít a több százra tehető használt játék kínálat. Megunt lemezét bárki beviheti és eldöntheti, hogy levásárolja az árárt vagy inkább készpénzre váltja. Az Allee-ban PC-s játékokat is felfedeztünk a kínálatban, sőt azt is megtudtuk, hogy az üzlet tavaly novemberben indult, azaz ugyanakkor, mint a Controller. A magazinunk egyébként mindkét helyen kapható. Biztosak vagyunk benne, hogy még sok születésnapot ünnepelhetünk meg együtt.

A budaiaknak tehát ott az Allee, a pestiek pedig a Westendben található üzletet kereshetik fel. De tudjátok mit? Teljesen mindegy, hogy hol laktok, mert mindkét Videójátékboltot jó szívvel ajánljuk.

## Videójátékbolt Allee

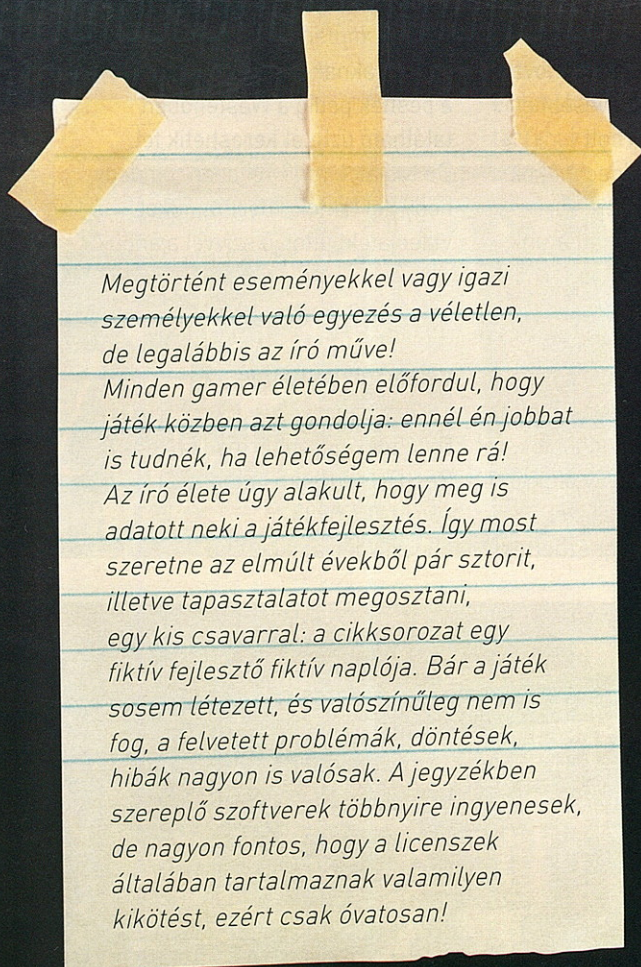
1117 Budapest,  
Október Huszonharmadika utca 8-10. Allee,  
BestByte üzleten belül  
+3670 947-5995  
allee@videojatekbolt.hu





# EGY PROGRAMOZÓ SZEMÉVEL

Az előző részekből: a szerző úgy döntött, örökségét felhasználva megpróbálja megvalósítani egy régi álmát: saját játékprogramot készíti! Összeszedett egy kisebb csapatot (Lajost, a programozót, Fülöpöt, a pályatervezőt, és Rezsőt, a grafikus), és némi infrastruktúrát. A programozók elkészítették a technikai alapokat, a művészek megalkották a tartalmat gyártani, de még egy ilyen relatíve kis projektben is mindig akad valami, amiről elfedkeznek az urak...



## III. CSINN-BUMM CIRKUSZ

2015. február 10.

Jó sok idő eltelt az előző bejegyzés óta. Az az igazság, hogy mindenki nagy erővel nyomja az ipart, a technológia kicsit csikorogva, de működik, elkezdünk összerakni egy pályát. Rezső egyelőre kicsit elakadt, úgy tűnik, nem teljesen biztos benne, hogy milyen is legyen az alap látványvilág, ide-oda pattog egy reális és egy kicsit stilizált, cartoonosabb, 16 bitesebb között. Kezdem azt gondolni, hogy kéne valaki, aki kibillent minket ebből.

2015. február 15.

Nem "kezdem gondolni", hanem biztos vagyok benne. Kicsit pánikban vagyok, mechanikusan már játszható az anyag, de még mindig csak a narancssárga átmeneti-design kockáknál tartunk, azt hiszem, nem ártana picit odahatni Rezsőnek, hogy ugyan, kezdjünk már el kinézni valahogy, de legalább döntsük el, mit is szeretnénk. Nagyobb projekteken dolgozott velünk egy koncepció-grafikus (concept artist), és most kezdem igazán értékelnit az olyanokat, akik bár a technikai részletekhez nem értenek, de kellő fantáziával rendelkeznek ahhoz, hogy egy határozott irányvonalat adjanak a játék vizualitásának. Nagyon hiányzik most egy ilyen ember :(



2015. február 17.

Beszéltem Rezsővel, és sajnos ahogy sejtettem, teljesen kiakadt. Valamiért úgy érezte, szakmailag támadom, pedig én csak azt szeretném, ha tovább tudnánk lépni ezen az egész problémán. Rezső láthatóan megsértődött, mikor megemlítettem, hogy behoznék még egy grafikust, aki adna néhány jó kezdőötletet. Nem szeretnék konfliktust vele, így a témát egyelőre jegeltük. Azt hiszem, a mai nap tanulsága az, hogy a projekt irányítójának nem árt, ha egy kicsit pszichológusként is működik, de sajnos ez nagyon nem az én világom.

2015. február 20.

Ma kivételesen nem dolgoztunk, hanem összeültünk "ihletet meríteni" - magyarul játszottunk egész nap! Metroid, Turrican, Castlevania, szóval a nagy elődök voltak terítéken, és egyszer csak belémhasított a felismerés: nincs zenésem! Ezek a játékok kivétel nélkül mind a zenéjükről (is) híresek, és én még csak nem is gondoltam erre! Amíg a többiek folytatták a játékot, én elkezdtem a tetet bújni, hátha találok ingyenes, vagy legalábbis olcsó forrást, ahonnan megfelelő muzsikákat szerezhetek, de eddig semmi.

2015. február 23.

Egy régi programozó ismerőssel söröztem a hétvégén, és említettem neki a problémám a zenével, ő pedig egy olyan közösséghez irányított, amiben bár sosem vettem részt, mindig is követtem a munkásságukat: a demoscene. A demoscene amatőr programozók, grafikusok, zenészek laza hálózata, akik hobbiból valósídejú videoklipeket készítenek, és bár "amatőrt" írtam, ez csak a non-profit jellegre vonatkozik, amúgy talán a legprofibbak a szakmájukban. Regisztráltam a weboldalukra, megkérdeztem a fórumon, hogy tudna-e valaki segíteni, és egy nap múlva már meg is volt a megfelelő ember!

2015. február 27.

Rezső összekapta magát, és végül a tipikus 16 bites grafikai vonalat választottuk, csak nagyobb felbontásban - éljen a fémes-színes (nem





színesfémek :) grafika! Megkaptuk az első zenét is, így nemsokára már össze tudjuk rakni azt a nulladik pályát, ami már hasonlít a majdani végleges produktumra. Nem akarok előre inni a medve bőrére, de azt hiszem, büszkék lehetünk magunkra: három hónap telt el, és készen állunk a tartalom tömeggyártására. Innen már egyszerűbb lesz! (spoiler: nem lesz.)

### Kompromisszumos döntések:

a Rezsővel való konfliktus megoldása elsősre kompromisszumnak tűnhet, de a pozitív végkimenetel valójában inkább szerencse volt. Érdemes lett volna az elején átgondolni, hogy

milyen "identitása" legyen a játéknak, és ez nem csak a játékmenetre, hanem a grafikára és a zenére/hangra is vonatkozik. Javasolt minél hamarabb lefixálni ezeket a dolgokat, mert ha nem elég stabil a vízió, a későbbi változtatgatások fel fogják őrölni a csapatot.

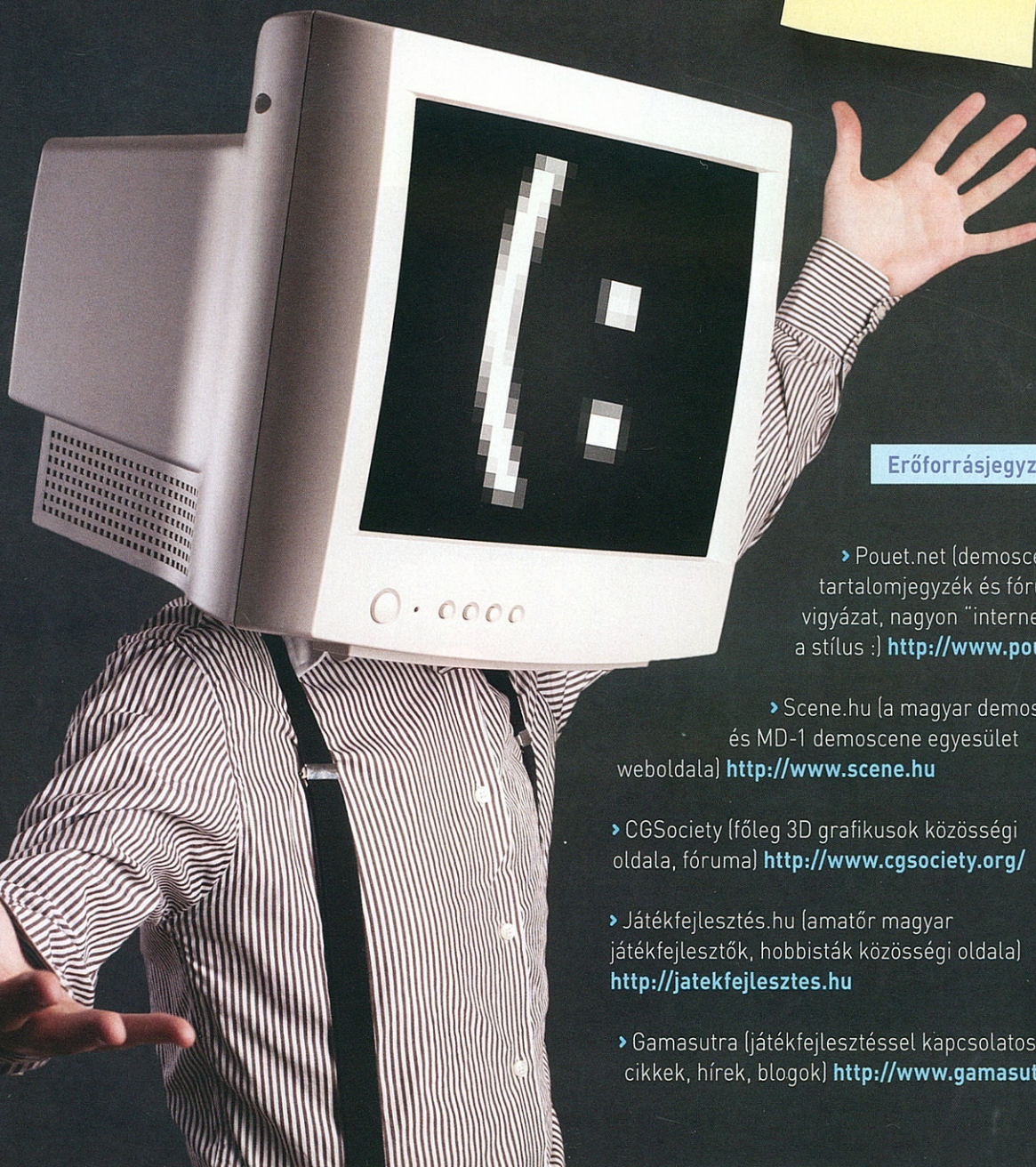
### Amit rosszul csináltam:

bár fontos, hogy egy kis csapatban mindenki lehetőleg a legjobban érezze magát, azt azért nem szabad hagyni, hogy az ego vezérelje a döntéseket. Ha valaki nem brillírozik egy témában, és van rá lehetőség, hogy új erőforrással egészítsük ki, akkor azt meg kell tenni:

előbb-utóbb az érintett is belátja, hogy mindenkinek jobb így.

### Amit jól csináltam:

kisebb projekteknel mindenképp érdemes körülnézni az internet alternatív közösségeiben, oldalain, mert egészen elképesztő mennyiségű és minőségű anyagokat és egyedi ötleteket találhatunk.

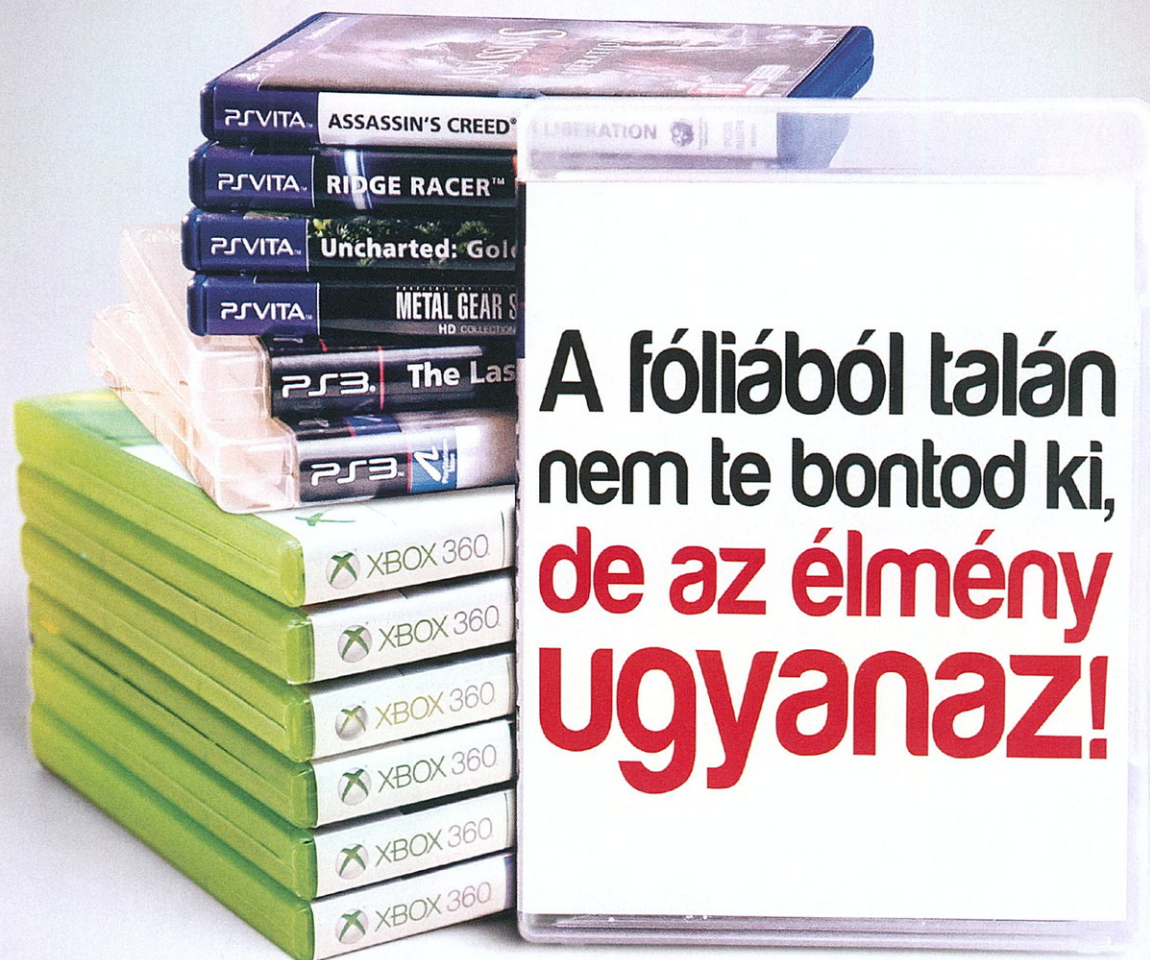


### Erőforrásjegyzék:

- ▶ Pouet.net (demoscene tartalomjegyzék és fórum - vigyázat, nagyon "internetes" a stílus :) <http://www.pouet.net>
- ▶ Scene.hu (a magyar demoscene és MD-1 demoscene egyesület weboldala) <http://www.scene.hu>
- ▶ CGSociety (főleg 3D grafikusok közösségi oldala, fóruma) <http://www.cgsociety.org/>
- ▶ Játékfejlesztés.hu (amatőr magyar játékfejlesztők, hobbisták közösségi oldala) <http://jatekfejlesztes.hu>
- ▶ Gamasutra (játékfejlesztéssel kapcsolatos cikkek, hírek, blogok) <http://www.gamasutra.com>



# CONSOLE CORNER



A fóliából talán  
nem te bontod ki,  
de az élmény  
ugyanaz!

Használt játékok **30% KEDVEZMÉNNYEL**  
és **AKCIÓS JÁTÉKCSERE** minden hétvégén!

Másnak talán használt, de neked még újdonság! Hatalmas használt játék választékkal és kedvezményes játékcserével várunk!

PS2 PS3 PS4 PSP PSVITA NINTENDO DS NINTENDO 3DS XBOX 360 XBOX ONE Wii

Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: +36 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu • MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner  
www.consolecorner.hu • Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva





# Moly-nő és az elfelejtett isten

*A következő néhány lapon nem ítéletet, még csak nem is feltétlenül véleményt olvashatnak a tisztelt érdeklődők. Sokkal inkább lesz szerencséjük egy rövid úti filmhez: elindulunk Nagy-Britanniából, egy nagyot álmodó és rendkívül tehetséges játékkészítőtől, és kilyukadunk az utóbbi idők egyik legnagyobb videojátékos botrányánál, amely során elfelejtenek egy istent, és elbukik egy király.*

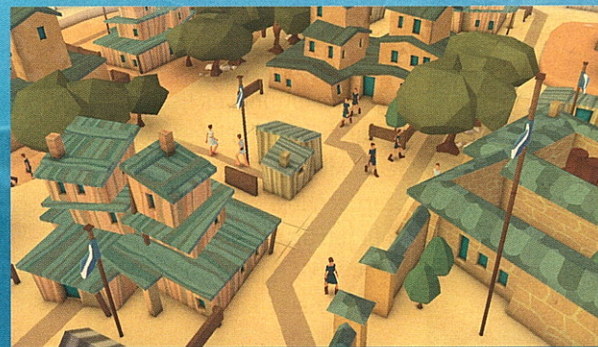
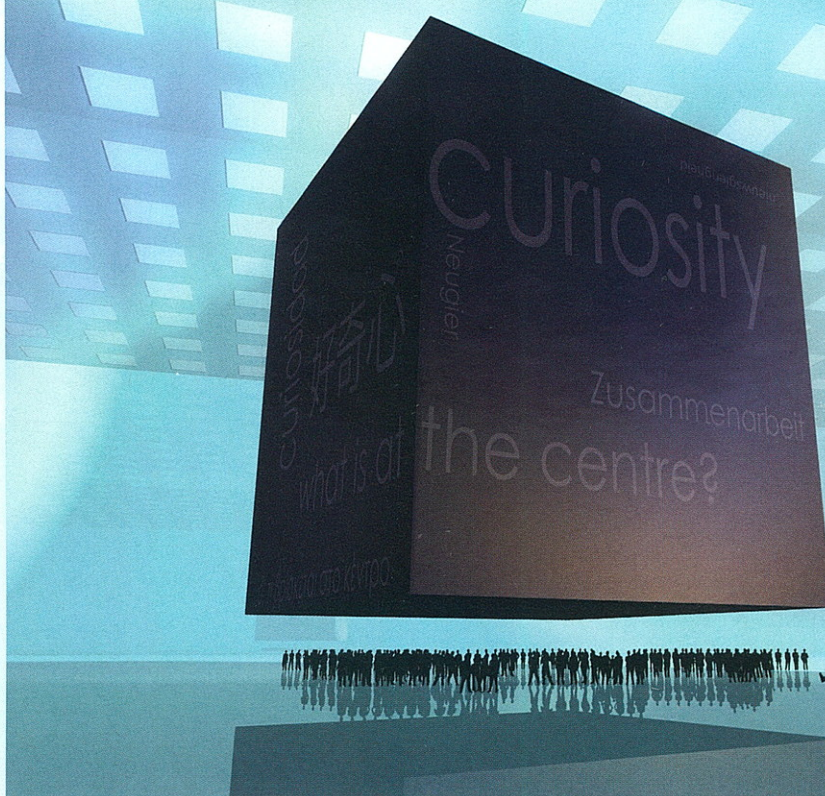


## Tévedések vígjátéka

Peter Molyneux karrierje hazugsággal indult. Főhősünk 1982-ben kezdett játékot fejleszteni, ám a dolog nem ment olyan könnyen és simán, mint képzelte. Egy komolyabb bukta után ki is szállt a bizniszből, és megalapította a Taurus Impex Limitedet, mely cég nem túl egzotikus tevékenységként babkonzervet exportált a Közel-Keletre. A bab és a szoftverfejlesztés nem feltétlen jár kéz a kézben, ám ezt szerencsére nem így gondolta a korszak egyik számítástechnikai megavállalata, a Commodore International. A Commodore ugyanis a Taurust összekeverte a TORUS-szal. Az utóbbi cég hálózati programokat készített, ami szép és jó, csak éppen Molyneux-nak köze nem volt hozzá. A félreértés következtében Peter barátunk tíz darab Amigával gazdagodott (kábé egy komplett

**„Szeretett, mélyen tisztelt fejlesztőkirály volt, akinek nevét csak a legnagyobb áhítattal mertük kiejteni érdemtelen szánkon...”**

stúdió kijött belőle akkortájt], és megbízták őt egy adatkezelő program kifejlesztésével. Molyneux később elhíresült eljárásaként persze igyekezett nem kibontani az igazság minden részletét, így többek között a babkonzervekről is mélyen hallgatott. Később tisztázták a félreértést a Commodore-ral, és összehozták a programot, amely visszafogott siker lett. A Commodore idővel tönkrement (ki tudja miért, ha ennyire képen voltak a világ dolgairól), Peter pedig fogta a nyereséget, és megalapította belőle a legendás Bullfrog-ot.





## Aranykor

A Bullfrog 1987-ben alapult, és két évvel később kijött az a játék, amely azt jelentette Molyneux-nak, mint a Civilization Sid Meiernek. Egy teljes zsáner, egy meghatározó stílus, amelyet soha senki sem tudott ezt követően leutánozni. Egy igazi zseni mesterműve. Ez volt a Populous, a világtörténelem első istenszimulátora. A játék kirobbanó siker lett, több mint négymillió példányban talált gazdára. Ezután a jó Peter egyszerűen nem tudott hibázni. Csak a leggyengébb munkái olyan játékok, mint a Theme Park, a Magic Carpet vagy a Genewars. Legnagyobb sikerei viszont máig emlegetett csodák: a pokoli cyberpunk regény, a taktikai játékmenetű, a véres, lángoló brutalitásból egy millimétert sem engedő Syndicate sorozat; vagy a sötét humorú stratégia, amely a dungeon crawler receptet állította a feje tetejére, a Dungeon Keeper. És akkor még nem is beszéltünk a Populous szó szerinti és átvitt értelemben is isteni második felvonásáról.

Peter Molyneux a csúcsra ért. Szeretett, mélyen tisztelt fejlesztőkirály volt, akinek nevét csak a legnagyobb áhítattal mertük kiejteni érdemtelen szánon, és kizárólag úgy, hogy előtte meggyújtottunk néhány szent gyertyát, háromnap böjtöt tartottunk, és tisztító fürdőt vettünk. Ez volt a kilencvenes évek vége. Most 2015 februárjának egy szerdai napja van. A Rock, Paper, Shotgun újságírója felhívja Peter Molyneux-t egy telefonos interjú miatt. Az első kérdés így hangzik:

„Do you think that you're a pathological liar?”

(„Véleménye szerint ön egy kóros hazudozó?”)







## Az oroszlán feje

Addig a bizonyos hívásig azért meghatározódott néhányszor a számítási kapacitás, és elkészült pár játék is. Peter Molyneux új céget hozott össze, amelyet már a konzolosok is ismerhetnek. A Lionhead Studios biztosra ment az első projekttel, és istenszimulátort gyártottak. A Populous-utód a szerény, de kifejező Black and White címet nyerte keresztségben, és az elődhöz hasonlóan kiugró értékelésekkel bombázta a szaksajtó. Ám az első repedések ekkor már megmutatkoztak. A hosszú távú tesztek már nem voltak annyira meggyőződé a játék forradalmi voltáról, kiemelkedő szórakoztatási értékéről. Sokan mondták, hogy hiányzik a valódi interaktivitás, a nagy újításként beharangozott avatár pedig csak egy béna tamagocsi. A GameSpy végül minden idők legtürelmetesebb játékaának választotta meg a Lionhead bemutatkozó címét.



Közben történt a világban egy s más. Többek között a dögunalmas Excel táblákról, terrorista kiképzésre is alkalmas repülősimulátorokról és az újraindításról elhíresült vermonti óriás mindenki nagy meglepetésére szerencsét próbált a konzoliparban. Bemutatkozott a Microsoft csodamasinája, az Xbox. És kitört a hiszti. A Playstation tábor a friss gyarmatosítóként érkezett Xbox rajongók torkának ugrott, akik pedig pökhendien, mint színes kavicsokat mutogatták a Halo álmografikáját, sosem látott PC-FPS megoldásait. Ámde volt valamije a Sony-nak, ami a Microsoftnak nem. Egy valag csodálatos és exkluzív szerepjátéka. A Microsoft pedig úgy járt el, mint a férfiaság terén kihívásokkal szembesülő, ugyanakkor gazdag bácsik: ha nem tudott szerelmet szerezni, akkor vásárolt. Jó sok pénzért.

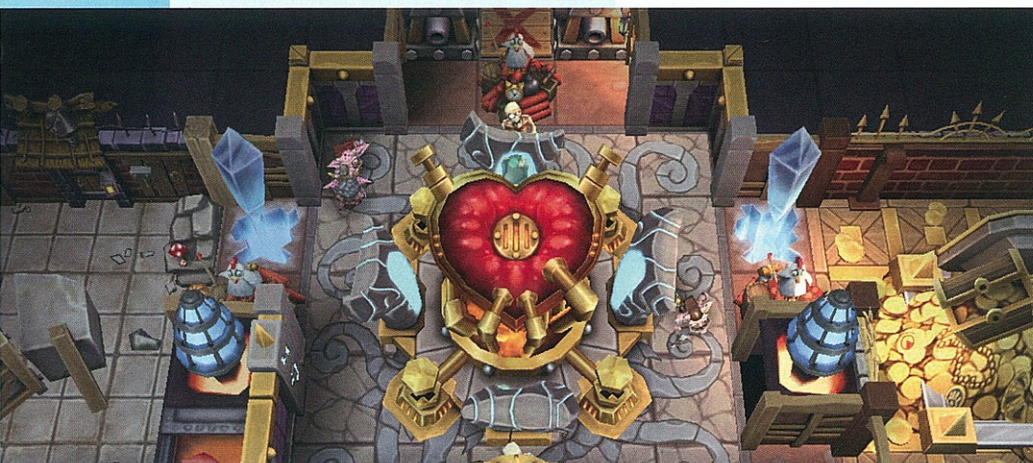
A Lionhead második dobása logikus következménye volt az elsőnek. Amíg a Black and White-ban egy élő, lélegző világot ismerhettünk meg felülnézetből, egy isten perspektívájából, addig a készülődő címben, amit ekkor még Project Ego-ként ismert a nagyvilág, mindezt alulról élhettük meg. Legalábbis ez volt a terv. Talán a kedves olvasók is emlékeznek az elhajított makkból idővel kisarjadó tölgyfára, a ránk ezerféleképp reagáló világra, a

minket körülvevő, egyedenként saját személyiséggel rendelkező szereplőgárdára, és ki tudja még mi minden blikkfangra. A Microsoft lecsapott a cuccra, először Xbox exkluzív címként állítva azt be, de később persze megjelentette PC-re is. Eredmény? Fable... Hosszú fejlesztés, a végén egy szép, de nyúlfarknyi, és bikkfa egyszerűségű akció-szerepjáték, amelyben szépen szólt a zene, és kicsit bénácska angolszász mesevilága aránylag sikertelenül próbálta lenyúltni Terry Pratchett jellegzetes stílusát. A „hájp” kifejezés ezekben az időkben kezdett elterjedni, talán nem véletlenül. Maga Molyneux így emlékezett vissza ezekre a szép napokra 2015 februárjában:

„There have been many many times, many times in my career where I said things I shouldn't have said about acorns and oak trees and dogs and god knows what else. But I promise you John, I only said them because at that time I truly believed them.”

[“Nagyon sokszor, rengetegszer fordult elő a karrierem során, hogy olyan dolgokat mondtam makkokról, tölgyfákról és kutyákról meg isten tudja még mi mindenről, amiket nem kellett volna. De esküszöm neked, John [az RPS újságírója], hogy csak azért mondtam mindezt, mert akkor őszintén hittem bennük.”]





## Catch-22

A Microsofttal való összebútorozás gyalázatos finálójáról felesleges szót ejteni. A tök objektíven is részről részre szarabbá váló Fable sorozat, vagy a már bemutatásakor is nevetséges, a Kinect képességeit reklámozni hivatott „pedofil szimulátor” a Milo mind jobb, ha eltűnnek a feledés jótékony homályában. Térjünk is át gyorsan Peter barátunk legújabb cégére, a 22Cans-re!

Új cég, új istenszimulátor, mondhatnánk, de nem eszik olyan forrón. A 22Cans első projektként egy nem játék, de azért játék, pszichológiai cuccot jelentettek be. Ez volt a Curiosity. A Curiosity lényege az volt, hogy kaptunk egy kockát, amit különböző módokon szét kellett törni, hogy megtudjuk,

mit rejt a belseje. Ám csak az az egy játékos nyert, aki a világon először jutott el a kocka belsejébe. Mi volt a titok? Valami, ami megváltoztatja a győztes életét („lifechanger”). A bravúr 2013-ban az akkor 18 éves Scot Bryan Henderson-nak sikerült. Bryan jutalma, hogy a 22Cans-nél készülő új istenszimulátorban, a Godus-ban az istenek istene lesz (egyfajta totális moderátori szerepkör), valamint részesül az eladások utáni nyereségből. A „győzelem” után Molyneux Bryan felé sem szart úgy két évig, és a nagy ígéretekből sem valósult meg semmi. Az interjú során a derék Peter azt nyilatkozta erről az apró fiaskóról, hogy valakinek foglalkoznia kellett volna Bryan-nel, aki aztán mégsem foglalkozott, bla-bla-bla. Végül Bryan gazdagabb lett egy bocsánatkéréssel. Az istenek istenének ennyi végül is járt.



A Godus-ra pedig a támogatók összekalapoztak egy szakajtónyi pénzt a Kickstarteren, méghozzá kifejezetten a PC-s megjelenésre. Nyilván azt remélték, hogy Molyneux így végre mindenféle csúnya, nagy kiadótól függetlenül valósíthatja meg romlatlan vízióját. Aztán, hogy-hogy nem, Molyneux a projektbe bevont egy nagy kiadót, és megjelentette a cuccot félkészben (dobpergés) telefonokra. Szexi, ugye? A Godus iOS verziója jelenleg kőkemény 60 százalékon áll a Metacriticen, a felhasználói szám ennél kicsit alacsonyabb, 2,8 pont. Jó, ebben nyilván benne vannak a csalódott támogatók is. A Godus elvileg készül pécére továbbra is (egy szir-szar Early access már most elérhető), Bryanból isten lesz egy szép napon, ugyanakkor a 22Cans kis csapat, és már egy másik projektet jelentettek be, a The Trail-t. Peter állítja, hogy van elég ember mind a kettőre. Ha ő mondja...

Peter Molyneux: Do you think [...] that this industry would be better without me?

RPS: I think the industry would be better without your lying a lot.

(Peter Molyneux: Úgy gondolja [...], hogy ez az iparág jobb lenne nélkülem?)

RPS: Úgy gondolom, hogy jobb lenne a sok hazudozása nélkül.)

» írta: Komédiás





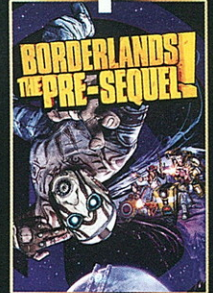
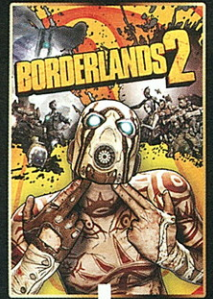
# BORDERLANDS®

## THE HANDSOME COLLECTION



MEGJELENÉS:  
**2015.03.27.**

TARTALMAZZA A



TELJESEN  
FELÚJÍTOTT  
VÁLTOZATAIT,

AZ ÖSSZES ELÉRHETŐ  
KIEGÉSZÍTŐ TARTALOMMAL,  
ÉS 4 FŐS OSZTOTT-KÉPERNYŐS  
JÁTÉKMÓDDAL!

\*Tartalmazza a Borderlands 2 és a Borderlands: The Pre-Sequel összes, 2015. március 24-ig megjelent letölthető tartalmát.  
Internet hozzáférés, valamint PlayStation®Network vagy Xbox Live felhasználói fiók szükséges bizonyos  
kiegészítő tartalmak - további többletköltségekkel nem járó - letöltéséhez.

18  
www.pegi.info



CENEGA







# Van-e különbség a játékosok és a nem játékosok között?

*A videojátékok kutatásával sokan foglalkoznak, már-már minden oldaláról alaposan megvizsgálták a témát. Egyesek szerint pozitívan hat ránk, mások a végletekig elítélik. Én próbálok semlegesen állni a dologhoz, hogy reálisak legyenek az eredményeim. Persze nem könnyű elfogultság nélkül tekintenem a dologra, hiszen évek óta élvezem a „kockulás” örömeit.*

104



Először is kerestem egy területet, amely még többé-kevésbé kiaknáztatlannak számít. Így nem kell attól tartanom, hogy akaratlanul is másolok valakit. A videojátékok és a lélek kapcsolatát vizsgálva végül körvonalazódott egy gondolat: vajon a rutinos játékosokra másképpen hat-e az erőszak, vér és brutalitás, mint a szolid emberekre, aki maximum a boci tamagotchival játszanak online? (Igen, létezik boci tamagotchi.) Az bizonyított tény, hogy hozzá tudunk szokni különleges ingerekhez. És itt jön a kényes kérdés: vajon, amennyiben





eleget kaszaboltunk a képernyőn, már meg se kottyán, ha előttünk négyelnek fel valakit az utcán? Vagy ha rengeteg fejlövést osztunk ki egy háborús játékban az AK-47-tel, akkor nem félnénk annyira, amikor egy rabló a mi koponyánkhoz nyomná a fegyverét? De maradjunk inkább életszerű dolgoknál: minél több játéknak érünk a végére, annál kevésbé lesznek ránk hatással az újabbak? Hogy megkapjam a választ, egy olyan játékot kellett keresnem, amelynek erős képi világa és intenzív hangzása megfelelő mértékű reakciót vált ki. A Tetris például nem jó választás ilyen esetben. Az is fontos szempont volt, hogy aránylag rövid idő alatt átjöjjön a hangulat, az életérzés. Tehát nem felelt meg egy hosszú és összetett történettel apelláló RPG sem. Először a műfaját határoztam meg. Kevés idő alatt sok akció és sokkoló jelenetek. A megoldás: horror. De nem a lopakodós, sunnyogós fajta! Hulljanak a fejek, folyjanak a belek! Az kell ide! Hadd tudja meg szegény kis törékeny lányka és önkéntesei, milyen egy vérbeli videójáték! Előkaptam tehát az elmúlt évek egyik kultikus sorozatának első részét, amelynek megjelenése óta átértékelik az emberek az űrutazást. Nem! Nem az Alien szériáról beszélek.



105







hogy mennyire kedvelik a különböző műfajú játékokat, különös tekintettel a horrorra. Aztán indulhatott a menet! Leültettem az önkénteseket játszani húsz percre. Nem túl sok idő... Igazi kockaként egy óránál kevesebb időt nem is tartok igazi játéknak. De nem akartam kegyetlen lenni a kis ijedős báránnyakkal, akik vélhetőleg inkább kínzásnak érezték a dolgot, mint kísérletnek.

## Hulljanak a fejek, folyjanak a belek!

**Az kell ide!  
Hadd tudja meg  
szegény kis  
törékeny lányka  
és önkéntesei,  
milyen egy  
vérbeli  
videojáték!**

Sajnos azt nem volt lehetőségem megvizsgálni, hogy mennyire voltak képzetek vagy éppen ügyetlenek a játékban, pedig a „szakértelemnek” is köze lehet a kiváltott érzelmekhez.

A Dead Space a nyertes. Vérszomjas szörnyek, lövöldözés, ijesztő zajok, sötét, kopottas helyszínek és nem túl bonyolult játékmekanika... A játék tehát megvolt, jöhetett a többi.

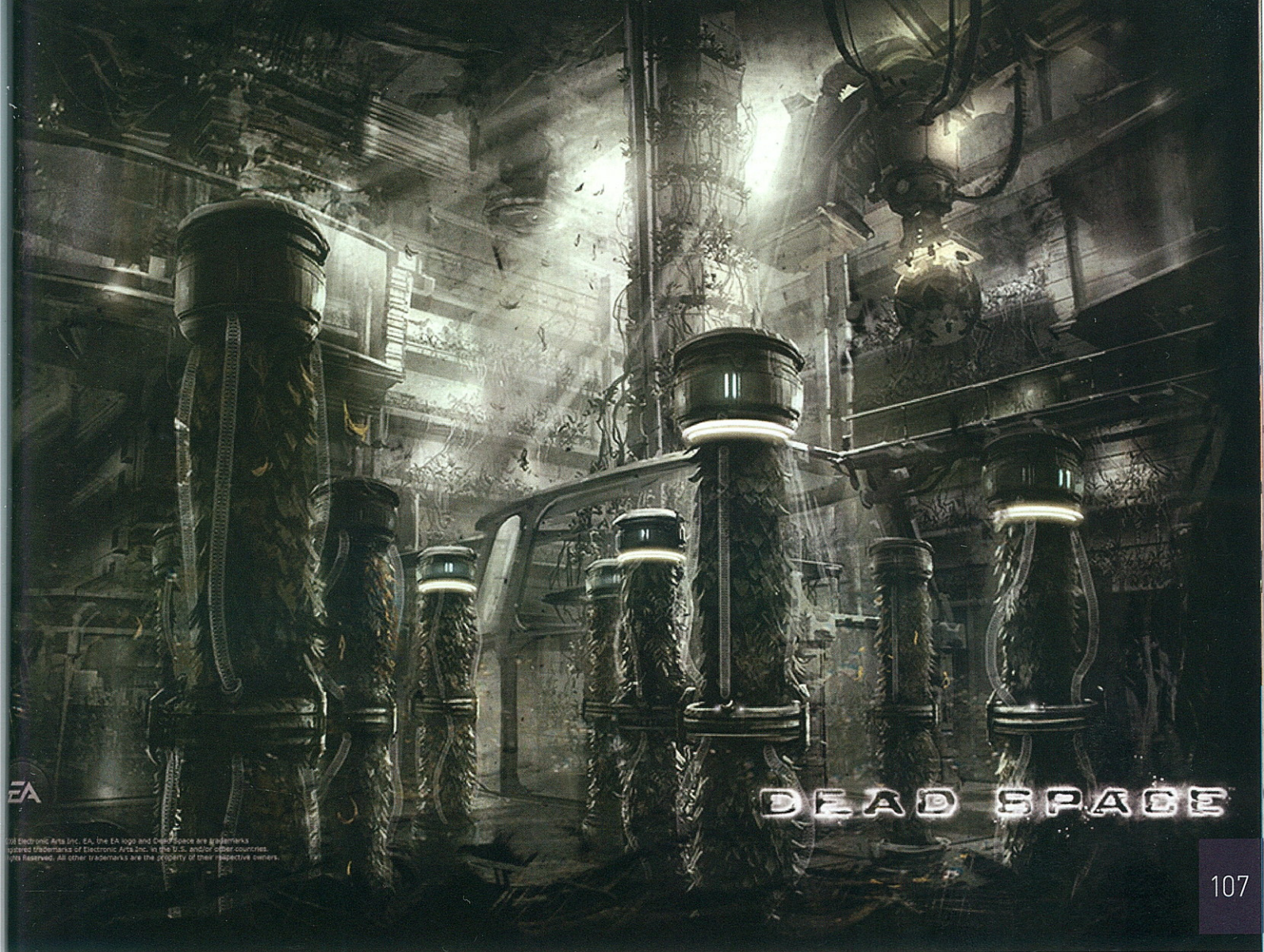
Először is, ki kellett találni, hogyan mérhetőek könnyen és jól a pillanatnyi érzelmek. Elektródákat azért még sem köthettem a kedves önkéntesek fejére. Igaz, azzal a megoldással pontosabb lett volna minden mérés, de hát nem vagyok

milliomos, és bátor alanyaim sem lelkesedtek a drótokért. Maradt a hagyományos teszt. Szerencsére létezik egy jól bevált kérdőív a pillanatnyi érzelmek mérésére, így azt használtam fel a kísérlet során. A lényege nagyon egyszerű: a kérdőíven listázunk rengeteg érzelmet (harag, félelem, düh, vidámság, stb.), amelyeket értékelni kell, hogy milyen intenzíven éljük át az adott pillanatban. Ezen kívül még megkérdeztem a kedves alanyoktól,

Titokban azért jól elszórakoztam az alanyokon, köztük szegény szüleimen, ahogy „bénáztak” a kameramozgással és a célzással. Igen, a szüleim is bátor önkéntesek voltak, én pedig a gonosz kutató. Igazán kedvesek, hogy vállalkoztak rá.

A kísérlet végén statisztikát készítettem az eredményekből, és nagyon érdekes dolgokra bukkantam! Egészen másra, mint





amire számítottam. Mit gondoltok, a teljesen tapasztalatlan játékosok, akik amúgy néha ügyesebbek voltak, mint gamer társaik, hogyan értékelték a sötét, ijesztő TPS élményét? Előtte úgy véltem, hogy a videojátékokat mellőző emberek érzelmei negatív irányban billennek el. Nem így történt. Először is, a játékosok és „újoncok” között nem volt különbség az érzelmeik változása tekintetében. Vagyis ugyanúgy hat ránk, videojátékosokra a véres, sokkoló látványvilág, mint azokra, akik nem szoktak hozzá. Még ennél is érdekesebb, hogy az érzelmeik mutatója a pozitív tartomány felé leng. A Dead Space pozitívan hatott volna mindenkire? Hiszen véres, ijesztő, tele undorító szörnyekkel. De van rá magyarázat...

A korábbi cikkemben megkerestem a legfőbb okait annak, hogy egyáltalán miért játszunk. Akkor előkerült egy fogalom, amit

most érdemes újra felidézni: szenzoros élménykeresés. Vegyük át még egyszer, ha esetleg nem emlékeznétek, vagy nem olvastátok. A szenzoros élménykereső szereti, ha minél több, erősebb inger éri. Mindannyian ilyenek vagyunk. Ez alapvető szükségletünk,

csupán a mértéke változik személyenként. Modern világunkban megsokszorozódott a kép- és hangingerek száma, amely automatikusan emeli az ingerküszöböt. Minél több, annál jobb, mert a kevés már nem elég. Gondoljunk csak a dubstepre,





amit a félreértések elkerülése végett nagyon is szeretek, szégyen, vagy nem. Megkaptuk az ufók üzenetét és táncolni kezdtünk rá...

A Dead Space esetében az ingerek számára nem lehet panasz. Minden második percben a nyakunkba ugrik valami, ami kielégíti az említett ingeréhségünk, tehát pozitív változást okoz!

A másik dolog, az úgynevezett flow. Erről is beszéltem már. Az élmény, amikor teljesen elmerülünk abban, amit csinálunk és ennek hála javul a közérzetünk. Leegyszerűsítve ennyiről van szó. Játékos vagy nem játékos, mindenki egyaránt koncentrált arra, amit csinál. Ha játékos, akkor azért, mert tudja, mivel van dolga, szereti, amit csinál, és persze teljesíteni is akar. Ha nem játékos, akkor azért, mert fogalma sincs, mit kell nyomni, és komoly erőfeszítést és koncentrációt igényel akár egy szörny megölése is. Vagy egyáltalán megmozdulni és előremenni. Ha visszagondolunk kezdő játékos korunkra, eszünkbe juthat ez az élmény. Sőt, én még most is bénázok, ha egy új játékba kezdek és bele kell tanulnom. Bizony sok mindenre oda kell figyelni egy-egy gameplay során. „Hol vagyok? Jaj, csak meg ne öljenek! Az ott az életcsíkom? Csak ennyi van!? Hogy kell újratölteni? Kéne valami jobb fegyver, ez egy sz\*r! Mi ez a hang? Megmozdult az az izé! Még él?” És még sorolhatnám.

Főleg az akciójátékoknál fontos, hogy ne csak gyorsan, de jól is reagáljunk. És ha félünk, ez még nehezebb, mint általában. A lényeg, hogy ha magával sodor az „áramlat”, zajlanak az események, mi pedig úszunk velük, könnyű kizárni a külvilágot és nem figyelni másra, csak amit éppen csinálunk. Ahogy a cikk elején írtam, megkérdeztem azt is, hogy ki mivel szeret játszani. Volt, aki FPS-el, más inkább RPG-vel és így tovább. Úgy tűnik, egy-egy műfaj előtérbe helyezése nincs hatással az átélt

érzelmekre. Egy műfajt leszámítva! Gondolom, nem kell sokat találgatnotok, hogy melyik lehet az. A horror. Logikus, hogy akik jobban szeretik a horrort, jobban élvezik a játékot is. Ez be is bizonyosodott! Mindazok, akik magasabb pontot adtak a horrorra, pozitívabb érzelmeket éltek át a műfaj kevésbé kedvelőkhöz képest. Viszont ők sem lettek negatívak, csak kevésbé pozitívak. Szóval, ha valaki inkább bocsit etet a böngészőjében, az sem lesz komorabb, ha egyszer összeakad egy ijesztő, véres játékkal. Annyit meg kell jegyezni, hogy 37 ember vett részt a kísérletben. Ez elegendő arra, hogy véleményt alkossunk, statisztikát készítsünk,

de természetesen nem túlságosan reprezentatív. A pontosabb eredményhez több résztvevő kell. Ugyanakkor én mindig úgy gondolok egy-egy kutatásra, hogy az csak iránymutató. Attól még nem leszek mindentudó, hogy megkapok bizonyos eredményeket, számadatokat. Senki nem számokból áll, nullákból és egyesekből. Annak azonban örülhetünk, hogy vannak még olyanok, akik bár nem érdeklődnek a hobbink iránt, kipróbálva mégis élvezik azt. Vagy ha nem is élvezik, legalább jó hatással van rájuk arra a pár percre.

› írta Fanni

# GAME OVER







2015. 03. 28.  
MOMI SPORT

**Bajnokok összecsapása!** Látványos színpadon mérik össze erejüket az ország legjobbjai, **profi sportközvetítők** tolmácsolásában, ilyen egy valódi show! Próbáld ki számos **Playstation 4 konzolon** a Sony legvagányabb címeit, köztük a frissen debütált **Bloodborne-t**. **Öröletes nyitókoncert**, hallgasd meg élőben az Imagine Dragons - Warriors c. dalát, az **AmlGod előadásában**.



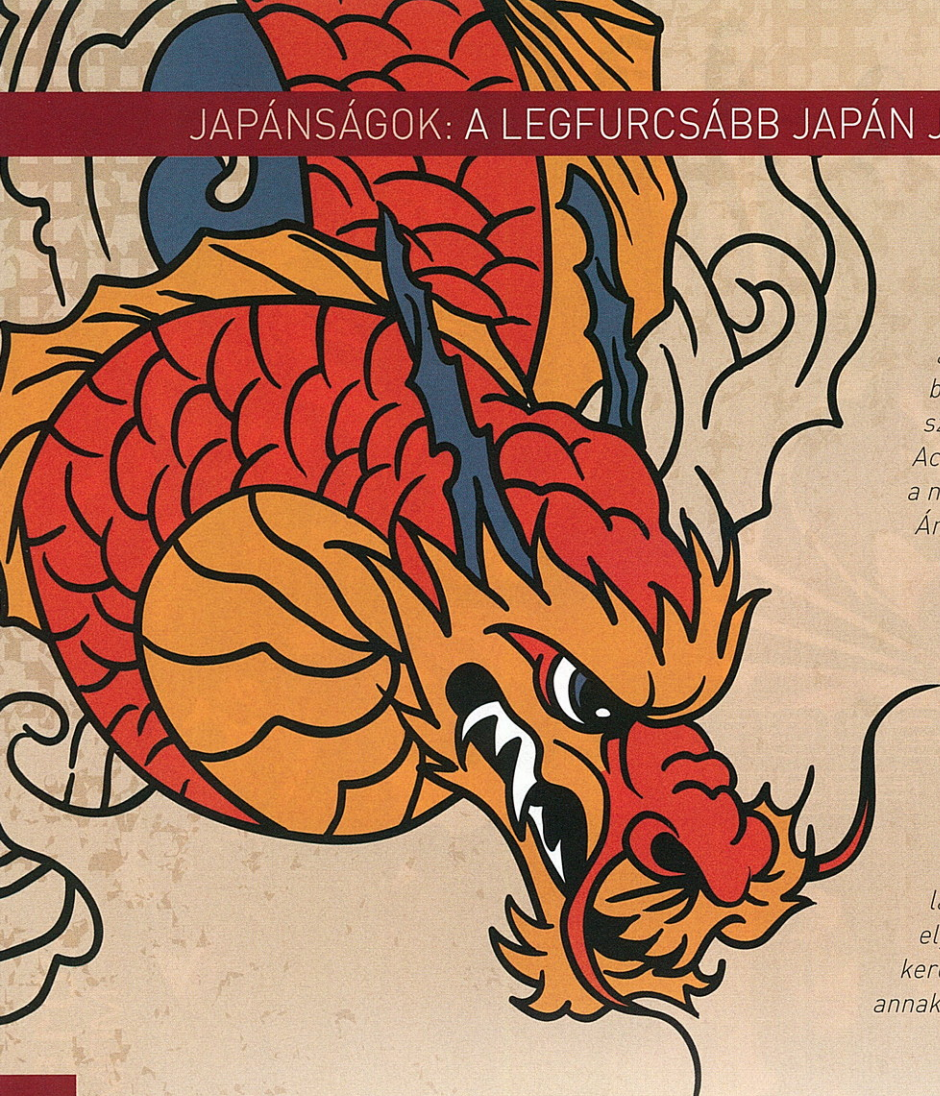
EF facebook

Folyamatosan frissülő programjainkról részletesen olvashatsz az **EsportFest.hu** weboldalon!



esportfest.hu





*Akik már nyomják egy pár évtizede a konzolos játékokat, bizonyára többször találkoztak olyan japán programokkal, amelyek még a kinti standardhoz viszonyítva is bizarrnak, vagy éppen meghökkentőnek számítanak. Catherine, Katamari Damacy, Ace Attorney – csak hogy párat említsek a nálunk is ismert ilyen jellegű játékok közül. Ám ne higgyük, hogy ezek jelentik a kint előforduló furcsaságok csúcspontját!*

*Vannak annyira elvont, sokszor már játéknak sem nevezhető programok a szigetországban, amelyek bizonyára két perc alatt kicsapnák a biztosítékot minden nyugati stílusú játékokhoz szokott gamernél. Játékok, amelyek bizarrságuk okán az ismeretlenség homályába veszttek nálunk, vagy el sem hagyták Japán partjait. Hölgyeim és Uraim, lássuk, milyen az, amikor a japán fejlesztőknél elgurul a gyógyszer. A legfurcsább játékokon keresztül járunk együtt utána, milyen mély annak a bizonyos nyúlnak az ürege...*

# JAPÁNSÁGOK

## A legfurcsább japán játékok

› első rész ‹

### Hatoful Boyfriend

(2011, PC)

Japánban van egy nagyon népszerű zsáner, az úgynevezett 'dating sims' játékok. Ezek a főként állóképekre és dialógusokra épülő programok amolyan randiszimulátorok, ahol általában egy virtuális lány/fiú meghódítása a cél, helyes szövegbeli válaszok és döntések segítségével. Vannak ezek között kissé perverzebb (ecchi vagy hentai) verziók tesztoszterontól átfűtött kamasz fiúknak, de akadnak komolyabb

### Anghel Higure





# Hatoful Boyfriend

hangvételő, kifejezetten romantikus kiadások is, elsősorban lányoknak. A kínálat tehát ilyen téren kifejezetten sokrétű. A Hatoful Boyfriend ebbe a kategóriába tartozik, ám kicsit más, mondhatni különlegesebb, mint a többi. Már a címe is szemöldökráncolásra készítő (a hatoful egyszerre utalás az angol hateful, azaz „gyűlöletes” szóra, másrészt a játék egyik készítőjére, Hato Moa-ra). A történet szerint egy olyan lányt alakítunk, aki éppen felvételt nyert a St. Pigeon Nation (Szent Galamb Nemzet) egyetemre, ahova a nevéhez hűen galambok járnak. Nem a szelíd lelkű emberekre utalok, hanem valódi madarokról beszélek. És ez mind semmi: mivel mi vagyunk az új dögös csak az iskolában, ezért galambfiúk tucatjai kezdenek el udvarolni nekünk, azaz a játékosnak. A cél innentől kezdve az, hogy az iskolai tanulmányainkra ügyelve és az életünk egyéb aspektusait rendben tartva kiválasszunk magunknak egy galambfiút. Vele ugyanis majd randizni fogunk, és karácsonyra haza is kell vinnünk a szüleinknek bemutatni. Igen! Egy szemtelen, mások fejére szó szerint nagy ívben szaró madárka testesíti meg a latin szeretőt a játékban. Csodás, nem? Van tovább is: a történet egy pontján rejtélyes gyilkosságok történnek az iskolában, minekután (galamb) szellemek lepik el a helyet. Így ránk vár az a feladat is, hogy egy alapos nyomozás során felfedjük a gyilkos kilétét.

A játékon kívül már csak az a nagyobb csoda, hogy volt olyan kiadó, amelyik fantáziát látott ebben az egészben Japánon kívül, így 2012-ben angol nyelven is megjelent a program. Szóval feleim, akinek eddig minden nedves vágya egy galambbal való randizás volt, az szaladjon gyorsan letölteni, mert most már erre is lehetősége van!



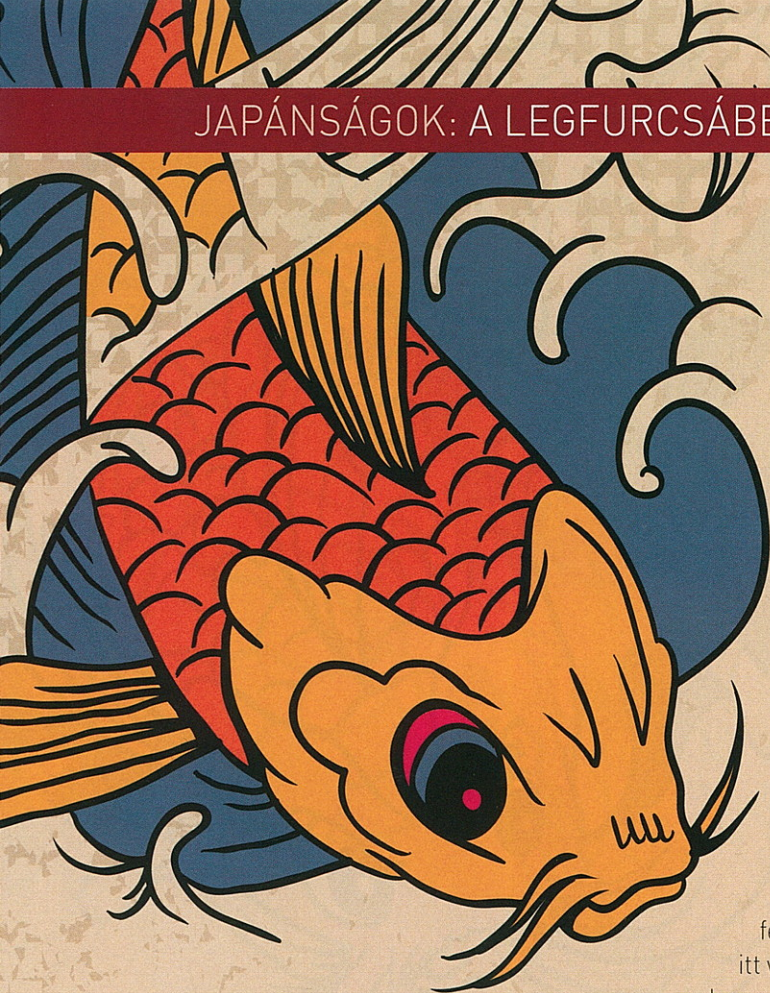
## Mister Mosquito (2001, Playstation 2)

Gondtál már valaha arra, hogy milyen lehet szünyognak lenni, és egész nyáron keresztül egy japán család vérét szívni? Nem? Most megteheted, még ha csak virtuálisan is. Egy ügyességi játékról van szó, ahol kis cipellőbe bújt vérszívónkkal úgy kell eltávolítani az ínycsiklandó hemoglobint a család tagjaiból, hogy azok ezen tevékenységünk közben agyon ne csapjanak bennünket.

Minden pályán egy-egy családtagot vehetünk külön célba. A legizgalmasabb, amikor a legfiatalabb tagot, egy hamvas japán tinédzserlányt szemelünk ki, akire ráadásul éppen fürdés közben csapunk le! A feldühödött leányzó ránk irányított zuhanyrózsáját elkerülni a legkomolyabb kihívások egyike a játékban. Mit is mondhatnék: ez a játék minden szempontból szívás...







## Muscle March

(2009, Wii)

Szintén egy ügyesség játék, hasonlóan agyament koncepcióval. Főhősünk egy testépítő, akivel a

játékban felbukkanó segítőink hőroszunkhoz hasonlóan mind végletekig kigyúrt, olajjal leöntött férfiak (és állatok!), akikhez emberünk... khm, mondjuk úgy, hogy talán indokolatlanul is gyengéden viszonyul. Bár a szemünk előtt

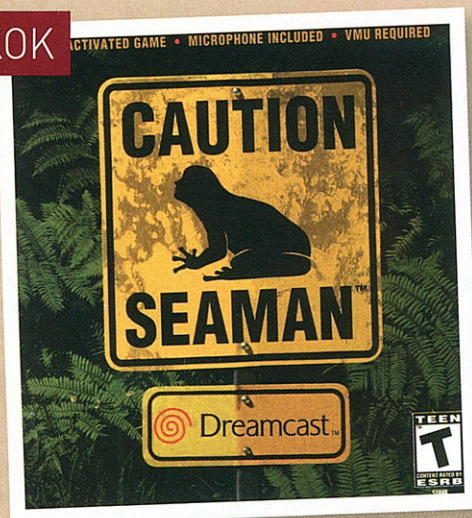
lehető legrosszabb történik, ami csak a munkájából fakadhat: ellopják a proteinkapszuláit. Több sem kell neki, üldözőbe veszi a galád elkövetőket. Az üldözés végül az egész földre kiterjed, a város utcáitól kezdve egészen egy űrállomásig. Eddig a pontig még azt is mondhatnánk, hogy oké, bár az alapötlet több mint különös, de még akár humorosnak is felfogható. Ám nem itt van a kutya elásva,

hanem a tálalásban: a konkrét romantika nem bontakozik ki (hál'istennek), de így is épp elég utalás történik arra vonatkozólag, hogy talán van valami más is köztük, túl a barátságban.

## Seaman

(2001, Dreamcast, Playstation 2)

'Tengerember' – szól a cím, és valóban nem hazudik. A játék középpontjában az említett kreatúra áll. Emberfejű és haltestű teremtményünk egy virtuális háziállat, aki a játéklemezt a gépbe behelyezve a tévénkben önálló életet kezd élni (az arcát egyébként a



régi Star Trek filmekből is ismert George Takei-ről mintázták). Mi a játékhoz adott mikrofon használatával segíthetjük elő a fejlődését, amolyan tamagotchi módra. A probléma ott van, hogy a halember nem egy kedves teremtmény, a gondoskodást és a baráti érdeklődést válogatott sértésekkel hálálja meg. „Hogy nálatok milyen büdös van...” „Adj már ennem!” „Na én most jól a tengerbe sz\*rok!” – ilyen és ehhez hasonló „kedvességeket” kell elviselnünk furcsa kis kedvencünk szájából, egészen addig, míg a mikrofont hal barátunk pofájára célozva be nem törjük a tévé képernyőjét.

## Super Table Flip

(2010, Arcade)

Eleged van abból, hogy mindenki papucsként könyvel el téged otthon? Csak nevet rajtad és lenéz a saját családod? Nosza, légy határozott, és csapj végre az asztalra! Szó szerint! A Super Table Flip játéktermi automatának pont ez a lényege. Az érme behelyezése után a kabinet képernyőjén kezdetben csak annyit látsz, hogy egy apuka a családjá körében éppen egy japán étkezőasztalnál békésen vacsorázik. Hirtelen rossz híreket kap és/vagy felidegesíti valaki a környezetéből, és elszabadul a pokol. Itt lépünk be mi a képbe: az automata tartozékként előttünk szereplő valódi asztalt kell ütnünk-vernünk minél erősebben, hogy az végül kis családunkra boruljon. Minél látványosabb a borítás, annál több a pontot kaptunk érte. A játék készítői szerint a program célja a stressz oldása,





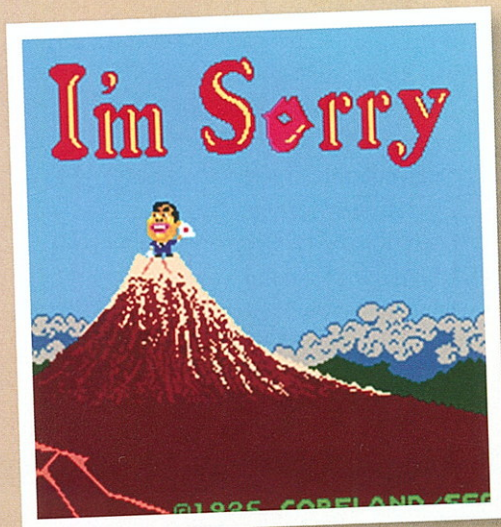
„Az automata tartozékaként előttünk szereplő valódi asztalt kell ütnünk-vernünk minél erősebben, hogy az végül kis családunkra boruljon...



amit bizonyára hiánytalanul teljesít is. Azért léteznek jobb módszerek is a felgyülemlett feszültség levezetésére...

### I'm sorry (1985, Arcade)

Egy retro csoda, amelynek főszereplője nem kisebb nevezetesség, mint Japán volt miniszterelnöke, Kakuei



Tanaka. Vagyis inkább a karikatúrája, de a hasonlóság elég egyértelmű. Némi politikai felhangnak köszönhetően hősünk egy igazán kapzsi alak, akivel egy Pac-Man- szerű labirintusban aranytömböket kell gyűjtögetnünk. Ezúttal azonban nem szellemeket kell kerülgetnünk, hanem többek között Michael Jacksont, Carl Lewist vagy éppen Madonnát. Érdekes módon ez a játék is megélt egy angol kiadást, de mivel a nyugati közönség nem értette a japán utalásokat, így a sziget-országban kívül csúnyán elhasalt a játéktérképben.







## Boong-Ga, Boong-Ga (2001, Arcade)

Akik sokat néznek animét, esetleg olvasnak mangát, bizonyára ismerik a kancho névre hallgató, egyébként Koreából származó gyerekcsínyt. A csíny lényege, hogy középső- és mutatóujjainkból egy pisztolyt formálva beszedünk azt a másik ülepébe (természetesen ruhán keresztül, jobb esetben). Az említett mutatvány a népszerű Narutóban is sokat látható Kakashi-sensei és a címszereplő jóvoltából. Hihetetlen, de mégis igaz: az epés csínyből egy játéktermi automatát csináltak! A kabinet elején konkrétan egy ténylegesen megalkotott és megfogható műanyag tompor néz velünk szembe, amelyen megadott jelre végre kell hajtunk a kancho-t. A játék még arra is lehetőséget ad, hogy kiválasszuk, kin akarjuk ezt végrehajtani: választhatunk exbarátnőt, anyóst, öreg nénikét, de

akár gyermekmolesztálót is (Az utóbbinak egy anyahajóhorgonyt is felszúrnék az ülepébe – Szasa). Az áldozatunknak okozott fájdalmat az előttünk lévő képernyőn még nyomon is követhetjük, és ha elég pontot értünk el, akkor a játék megjutalmaz bennünket egy műanyagból készült... öhh, most mit szépítsek, szóval egy műanyag kakidarabbal. Hát, izlések és pofonok, de ha már játékerem, akkor maradok a jó öreg bunyós és autós cuccoknál...

## The Lost Soul of Tong-Nou (1995, PC)

„Megtált. A lelked üresen bolyong a semmi közepén, mígnem egy szigeten köt ki. Itt megadatik neked a lehetőség, hogy ismét egészsé válj és élj, de ehhez mások lelkeit kell elrabolnod. Vajon elég bátor vagy hozzá, hogy meghozd ezt a döntést?” – ilyen és ehhez hasonló történettel szerintem már mindenki találkozott valamelyik játékban, nincs ebben semmi különös. De ami ezután jön! A szigetről hamarosan kiderül, hogy nem más, mint a játék megalkotójának virtuálisan lemodellezett feje(!), akinek elmebeteg ötleteiből és agyszövetének különböző

darabkáiból kell kivezetni jobb sorsra érdemes főhősünket. Mindezt valami rém pszichedelikus zenével aláfestve. Utazás a koponyám körül japán felfogásban? Valami olyasmi.

## Toilet Kids (1992, PC)

A South Park Kula bá'-ja óta tudjuk, hogy, idézem: „A szar az a minden!” (Mi van veled, Sanada mester? Az előbb kaki, most ez... – Szasa). Eme

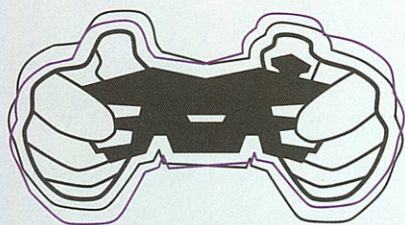
mélyenszántó bölcsességet fogadhatták meg a japán Bits Laboratory fejlesztői, akik megalkottak egy olyan játékot, ahol minden az emberi fekália körül forog. Ráadásul gyerekekkel a főszerepben. Amikor azt mondom, hogy minden a bélsárról szól ebben a shoot 'em up-ban, akkor egyáltalán nem túlzok: kaki környezetben kaki ellenfelek kaki fegyverekből kakit lövöldöznek, de azért a változatosság kedvéért néha feltűnik egy-egy jókora segg is, elvégre valahonnan jönnie kell ennek a sok kakinak. (Na, már megint – Szasa) Ha másra nem is, de arra feltétlenül jó a program, hogy utána elmondhassuk: ennél sz\*rabb játékkal életünkben nem játszottunk! Ajánlott muzsika a játék alá: Kovbojok –Kakadal. Ennyit mára, akit bővebben is érdekelnek a fent tárgyalt remekművek, nyugodtan keressenek rájuk a youtube-on, mindegyikről találnak majd anyagot. (Csak aztán maradandó agykárosodást ne szenvedjete! Én előre szoltam!). Egy hónap múlva folytatódik az örület, mert derék japán barátaink bőven gondoskodtak róla, hogy legyen miért furcsán néznie rájuk a világ többi részének. Addig is: Mata ne!





SZÁMODRA IS FONTOS,  
HOGY ÉRTSENEK  
A JÁTÉKOKHOZ OTT,  
AHOL VÁSÁROLSZ?

Nálunk csak  
játékosok  
dolgoznak.



VIDEOJÁTÉKBOLT.HU

## WESTEND üzlet

1062 Budapest, Váci út 1-3.  
Westend City Center: aluljárószint,  
a Millenium Udvar mellett

+36 70 3888 771  
+36 70 4311 298

westend@videojatekbolt.hu  
h-sz.: 10<sup>00</sup>-21<sup>00</sup> ■ v.: 10<sup>00</sup>-19<sup>00</sup>



## ALLEE üzlet

1117 Budapest, Október  
huszonharmadika útca 8-10.  
- Allee Bevásárlóközpont -  
A BestByte üzletén belül

+36 70 9475 995

allee@videojatekbolt.hu  
h-sz.: 10<sup>00</sup>-21<sup>00</sup> ■ v.: 10<sup>00</sup>-19<sup>00</sup>





*"Hosszú az út, míg a kezem a kezéhez ér" - éneklő érzelmesen a Republic. Vannak azonban folyamatok, amelyekhez nemhogy nem kell sok idő, hanem észveszejtően gyorsan lezajlanak az ember szeme láttára. Mint a játéktérmekekben, amikor lövöldözünk a ránk rontó rémségeket: már felvettük a ritmust, mégis bekapunk egy még csak nem is lesből előkerülő pofont, amely után kikerülünk a játékból, tudomásul véve, hogy semmi sem tart örökké. A filmiparban is vannak moziléptékkal mérve tisztavirágéletű sikertörténetek. Nyilván nem azért hozakodok elő ezzel a témával a Chappie alatt, mert Neill Blomkamp ismét egy District 9 kaliberű történetet alkotott. Sokkal inkább azért, mert mostani filmje még az Elysium szintjét sem tudta megütni.*

A mesterséges intelligenciáról alkotott fogalmunk rendkívül árnyalt azóta, hogy James Cameron két lábon járó, vörösen izzó szemű acélcsontvázak formájában álmodta meg a világvégét. A roboháborútól eljutottunk a szofisztikáltabb hatalomátvételi formáig (például Mátrix, 13. emelet). Sőt, ma már szinte filozófiai értelemben kutatjuk a mesterséges intelligencia természetét, vagy a mögötte megbújó Isten-komplexust. A lényeg, hogy ebben a témában nagyon sok filmet láttunk már, így elég kevés olyan szabad nézőpont maradt, ahonnan még nem vizsgáltuk ezt a kérdést. És ha mégis akadna ilyen, vajon tudunk-e élni a bemutatása nélkül is? Legtöbbször igen. Neill Blomkamp Chappie-je azonban minden előzetes híresztelés, trailer és

marketingkampány ellenére sem több, mint a téma erősen felszínes kapargatása, ami a District 9 rendezőjétől várakozáson aluli teljesítmény. A történet valamikor a látszólag nem túl távoli jövőben játszódik. A dél-afrikai Johannesburgban a rendfenntartó erők megrendelésére egy profitorientált gonosz multi (sic!) robotrendőröket küld az utcákra, hogy visszaszorítsák az eluralkodó erőszakot és káoszt. A technológia mögött álló mérnökzseni, Deon, azonban titokban a mesterséges intelligencia megalkotásán dolgozik, amit saját szakállára egy leselejtezett droid agyába táplál be, afféle prototípusként. A magához térő robot kezdetben egy gyermek értelmi szintjén áll, ám szélsébes fejlődése során Chappie módszeresen

megismeri az őt körülvevő világot és az emberi természetet. A Chappie trükkjei szenzációsak, mint az összes Blomkamp-filmben és nagyon mély témát feszeget, ahogyan azt mostanra megszokhattuk. Deon és Chappie kapcsolata akár egy újrajátszott XXI. századi Genesis történet is lehetne, ahogyan a teremtő, ha nem is saját képmására alkotja a gépet, de a saját nevelésével akarja formálni. Nem is igazán derül ki, hogy miért....

Talán pont ez a legnagyobb probléma a Chappie-vel: a rengeteg miért. MIÉRT lett ez végül egy agygalós sci-fi helyett egy közepkategóriás akciófilm? MIÉRT kellett beleerőszakolni az erősen rétegzetét játszó Die Antwoord két színész antitalentumát? De ennél is fontosabb kérdés, hogy





MIÉRT kellett őket megtenni a film főszereplőjének, amikor kéznél volt egy Hugh Jackman és egy Sigourney Weaver? Együtt nem kaptak annyi szöveget, mint Ninja és Yo-Landi (ezekkel a nevekkal szükséges még bármit is magyarázni?). Chappie és szűkebb értelemben a fejében élő mesterséges értelem pedig a környezete hatására ugyanúgy reagál, mint az ember: alkalmazkodik. Chappie az emberi rosszindulat-, félelem- és számítógépes törtétek háromszögében találja magát, ami bár dramaturgiai teljes mértékben indokolt, a történet okán azonban torzzá teszi a jelentést annak környezete. Bár az emberi természetnek valóban vannak szörnyű, sötét, bűnös oldalai, de Chappie sosem találkozik a jóval – legalábbis Johannesburgban.

Egy AI / ember fejlődése pedig nem csak abból áll, hogy non-stop ömlik rá a szemét jobbról-balról. Ha pedig mégis, akkor pontosan tudjuk, milyen eredménnyel jár, ehhez nem tesz hozzá semmit a Chappie. Ez felveti annak a kérdését, hogy Blomkamp számára mennyi ihlet maradt még a szülőföldjén? Mert amikor egy rendező pusztán érzelmi kötődésből hoz szakmailag erősen kifogásolható döntéseket, akkor ne csodálkozzon, hogy ha a végeredmény látja kárát. A Chappie pedig nem is elsősorban mint popcorn mozi vérzik el, mert viszonylag fájdalommentesen eltelik az a két óra, de Blomkampnak látványosan nincs mondandója, pedig egy ponton már a tudatexportálást is behozzák a képbe. Persze az összképet most számtalan dolog árnyalja. A filmbeli Deon

egyszer már létrehozta a Tetravaal vállalat számára a tökéletes robotot, a főnöke pedig ilyen teljesítményt vár el tőle a jövőben is. Jogos elvárás-e nézői oldalról, ugyanilyen zsarnoki szemlélettel, háromévente műfajreformáló eredmény várni Blomkamptól? Valójában az-e a gond a Chappie-vel, hogy nem egy District 9? Jogosan várunk-e minden alkalommal csúcstejesítményt valakitől? Mielőtt erre választ adnánk, jusson eszünkbe, hogy Blomkamp következő projektje az Alien 5 lesz.

› írta Zoly



Köszönjük a cikket Zolynak, az Otherworld élménymagazin kiváló munkatársának.



## Sigourney Weaver

## EXKLUZÍV INTERJÚ

Az *Intercom* jóvoltából exkluzív interjút olvashattok a *Controller* magazinban **Sigourney Weaverrel**, aki ezúttal a *Chappie* című filmben vállalt szerepet.



**Mennyit tudott Neill Blomkamp munkásságáról, mielőtt elvállalta a szerepet?**

Hallottam már róla, mondhatjuk, hogy rajongtam is a munkáiért. Nem is tudom, hogy kezdődött, leszámítva persze a jóleső emailt, amit a producerektől kaptam. Azt hiszem, tavaly a születésnapomon, amikor Londonban voltam, beszéltem Neill-el és beleszerettem a forgatókönyvbe. Imádtam a District 9-t is. Nem tudom, miért gondolt rám, de megtisztelő volt.

**Neill előző filmjei az előítéletekről és a bevándorlásról szóltak (District 9), illetve a túlnépesedésről és a gazdagok-szegények közti szakadék növekedéséről (Elysium). Habár ezek akciófilmek voltak, de ezek a gondolatok is a részüket képezték.**

**Ez a helyzet a Chappie-vel is?**

Igen, azt hiszem hasonló a téma. Ezúttal is sci-fi körítést használ, hogy bemutassa egy fiatal roboton, Chappie-n keresztül az emberi kapcsolatokat és a felnőtté válást. Azt szeretem Neillben, hogy a fontos témákat ügyesen közelíti meg, nem csupán akcióról, kalandról és a lövöldözésről szólnak a filmjei. Ellátogat a jövőbe, de a történeteinek szíve és lelke van, még ha első olvasatra szórakoztatónak és távolinak is tűnnek. Egyszerre nagyon kifinomult, technikailag pedig lélegzetelállító. De amit én személy szerint nagyon szeretek benne, hogy tudok azonosulni a történeteivel. Szinte betekintést enged a jövőbe, hogy tisztán lássuk mindazokat az eseményeket, amik napjainkban is zajlanak.

**Hogy viszonyult a karakteréhez?**

**Mert ő egy fegyvergyártó céget vezet.**

Égnek állt a hajam tőle (nevet). A szempontjai egészen elképesztőek és szerintem ez nagyon reális képet fest a mai üzleti világról. Egyszerűen nem látja a fától az erdőt. Ahogyan ezek az elnökök az irányításuk alatt tartják a technikai fejlesztéseket és profitálnak azokból, nagyon aktuális etikai problémákat vetnek fel.

**Igaz, hogy egy valódi fegyvergyárban forgattak?**

Igen. Tulajdonképpen most forgattam először Johannesburgban és a jeleneteket egy valódi hadi ipari üzemben vettük fel. Gondolom az apartheid idején jól mehetett nekik, mivel senki sem árult fegyvereket Dél-Afrikának, úgyhogy innen hatalmas hálózatot építhettek ki. Ott voltunk ezen a csodálatos vidéken, egy olyan épületben, amiben a fene sem tudja, mi mindent tároltak.

**Milyen Neill, mint rendező? Okozott meglepetést?**

Nagyon nyugodt. Pontosan tudja mit akar, de tud könnyed is lenni. Szeret kísérletezni, de tökéletesen tudja, hogy az egyes jelenetekkel mit akar elmondani. Egy ilyen rendező komoly önbizalmat ad, amitől úgy érzed bármire képes vagy. Nagyon jól éreztük magunkat, remek volt a stáb és minden zökkenőmentesen ment.

**Milyen volt Hugh Jackman-nel dolgozni? Több közös jelenetük is van.** Valóban, azt hiszem vele szerepelek együtt a legtöbbet, leszámítva a robotokat. Jó fej. Mindig szerettem

volna együtt dolgozni vele, hatalmas rajongója vagyok. Elképesztően alakítja Vincentet, nagyon élveztem a közös felvételeket.

Van egy nagy adag szatíra ezekben a jelenetekben, de komoly átéléssel kell eljátszani, ahogyan az emberek a valóságban is viselkednének. Csodálatos volt egy olyan színésszel játszani, aki feszegeti a határokat - sok mindennel kísérleteztünk.

**És mi a helyzet Dev Patellel? Ő alakítja az egyik beosztottját, Deont, aki 'létrehozta' Chappie-t és lényegesen derűlátóbban áll az AI kérdéséhez, illetve hogy mi mindenre lehet képes.**

Michelle szemszögéből Deon egy kedves, tudós zseni, akit pórázon kell tartani. Szerintem Dev hitelesen és érzékenyen hozta a figurát. Michelle persze legtöbbször csak el akarja hallgattatni (nevet). Olyan, mintha Deon találta volna fel a spanyolviaszt, Michelle pedig azt akarná, hogy tartsa meg ezt a jó szokását.

**Mindig a forgatókönyv alapján vállalt el egy szerepet?**

A rendező is sokat számít. A szerep, nos, annyira nem. Kicsit úgy vagyok vele, hogy akármit adhatnak a kezembe, tudok javítani rajta, jobba tenni. Azonosulok azzal, amit mondani akarnak vele. Egy régi vágyam volt Neill Blomkammal dolgozni, habár korábban sosem találkoztunk - nagyon spirituális vagyok az ilyen dolgokban (nevet). Úgy érzem, ami megtörténhet, az megtörténik. De mivel alapvetően színházi múltam van és ilyen szakon is végeztem, így persze a forgatókönyv a legfontosabb számomra. Ebben az esetben azonban mind a rendező, mind a forgatókönyv számított. Sok sikeres filmet készítettem már, de én mindig többet láttam bennük egy felszines



történetnél. Mindig valami többről volt szó. Még a Szellemirtókban is megláttam sok apróságot. Felvillanyozott, amikor kézhez kaptam a Chappie forgatókönyvét. Egy futurisztikus világba repít el, rendkívül meglepő és bensőséges módon. Szerintem sokakat lenyűgöz, mert már régen láttunk ilyen filmet. E dolgokra egyébként is érdemes figyelniük, hiszen egyszerre vagyunk emberek, szülők, tanítók és lelkek.

**Sok fiatal színésznőt inspirált olyan meghatározó női karakterekkel, mint az Alien-filmek Ripley-je. Akkoriban is ilyen fontos szerepnek érezte?**

Um, nem (nevet). De jó hallani. Nagyszerű színész mentoraim voltak, mint például Jessica Tandy [a '89-es Miss Daisy sofőrje Oscar-díjas főszereplője - a szerk.]. Ez felbecsülhetetlen volt számomra, még ha nem is dolgoztunk együtt soha, de pusztán az, hogy körülöttük lehettem és hallhattam, ahogy beszélnek a munkájukról... szerintem valamilyen fura módon, de mindannyian tanítjuk egymást. Éppen most fejeztünk be Barcelonában az A monsters call forgatását Felicity Jones-szal és láttam az alakítását a Mindenség elméletében, nagyon imádtam. A figura eleve különleges, de Felicity kiválóan és eredeti módon közelíti meg. Nagyon komoly projektbe vágtunk bele együtt és ilyen esetekben mind egymásba kapaszkodunk. Óhatatlanul összekerülsz emberekkel és idővel jobban megismered őket. Ezt imádom a szakmánkban. Sokat vagyok a színpadon fiatal színészekkel és rengeteget tanulok tőlük. Ez sosem változik, sosem lesz könnyebb, de megéri. Örülök, hogy ha néhányuknak hasznos segítséget nyújthattam, de ez kölcsönös. Azért vagyunk, hogy együtt örüljünk a sikernek.

**A színészet iránti szeretet az édesanyjától származik?**

Nem hinném... Édesanyám nagybetűs Angol volt, nagyon zárkózott és ritkán beszélt nekem a munkájáról [Elizabeth Inglis, angol színésznő, a család miatt hagyta hátra a színészi pályát - a szerk.]. Apukám viszont a tévénél dolgozott (mint producer - a szerk.) és mindig úgy tekintettem rá, mint aki olyan színészeket instruál,

mint Mary Martin és Jackie Gleason. Annyit tudtam, hogy csodálatos munka, de azt nem, hogyan is működik, viszont nagyon komolyan tanultam. Igazából író szerettem volna lenni, végül a színészetnél kötöttem ki, mert beválogattak ide-oda, én meg azt mondtam, "legyen". Azt sem tudtam, hogyan lesz valakiből mondjuk újságíró. Barátaim próbálkoztak velem, kisebb lapoknak felgöngyölíteni gyilkosságokat, utcai lövöldözéseket, ilyesmiket... Én azt mondtam magamnak, hogy "Jézusom. Szerintem ez nem nekem való" (nevet). Szóval a színészkedés adatott meg nekem és hálás vagyok érte. Mindig is szerettem, de sosem hittem, hogy ebből meg fogok élni.

**Karrierje során szerepelt a mozivászonon és a színpadon is. Milyen álmokat dédelget még?**

Annyira szerencsés vagyok. Mármost, hogy olyan csodálatos fiatal rendezőkkel dolgozhatok, mint Neill. Talán ismerik a munkáimat a korábbi filmjeimből, amiket már ki tudja, milyen régen forgattam. Most pedig az ő filmjeikben dolgozom, és ezt nagyon szeretem. Juan Antonio Bayona [a fentebb említett A monsters call rendezője - a szerk.] hatalmas filmrajongó. Százával tette fel az alienes kérdéseit, és még be is válogatott a filmjébe. Nagyon hálás vagyok azért, hogy ezek a fiatal rendezők rám bíznak egy teljesen más karaktert egy teljesen másféle filmben. Úgy érzem, megütöttem a főnyereményt. Szerintem ez a létező legjobb dolog. Komolyan. Kemény meló, mindig is az volt, de még mindig nagyon leköti.

**Mit szólt mindehhez a család?**

Ez elég nehéz mindenkinek. Mondhatnám, hogy a lányom már lelépett (nevet). Amikor kisebbek, nem lehet magukra hagyni őket. Nehéz volt megtalálni az egyensúlyt és szerintem ma még nehezebb lenne. Vannak barátaim, akik tévésorozatokot csinálnak, de még egy HBO-sorozat esetében is hosszú elfoglaltságot jelent a forgatás, ami kicsi gyermekek mellett nagyon kemény.

**Ehhez megfelelő társ is kell...**

Pontosan és nekem egy nagyszerű jutott. A színháza miatt Jim (Simpson

- a szerk.) állandóan New Yorkban volt és akár tetszett a lányunknak, akár nem, mindig volt társasága. Mindig volt ott valaki, aki figyelte (nevet).

**A hangját adta a tavalyi Alien videojátékhoz, ami nagyszerű kritikákat kapott. Jó érzés volt visszatérni ebbe a világba?**

Örülök a pozitív kritikáknak. Az egész videojáték dolog jóval korábban kezdődött. Egyébként nem rajongok különösebben azért, hogy egy filmből játék készüljön, de a srácok nagyon eltökéltek voltak. Lenyűgözött az elszántságuk és a fantáziájuk. Nem egyszerűen csak fel akarták használni a filmet, hanem új dimenziót adtak neki. Komoly érzelmi lökés volt, amikor Ripley egykori lányáról beszéltek [a szóbanforgó Alien: Isolation főszereplője - a szerk.]. Nem volt igazán sok dolgom, de elégedett vagyok a végeredménnyel. Ha a játékosok elég örültek ahhoz, hogy azon az úrhajón tartózkodjanak, akkor készséggel hozzájárulok, hogy a legjobb minőségben éljék át az élményt.

**Az Exodusban ismét Ridley Scottal dolgozott. Milyen érzés volt?**

Csodálatos. Az nézők valószínűleg nem látják, mennyi jelenetet is forgattunk - például Ramses egész életéről. Azt szerettem benne, hogy a forgatókönyv nagyon összetett és érdekes volt a hatalomról, a természet erejéről, a hatalom gyakorlásáról és hogy mitől lesz valaki igazi vezető. Nagyon örültem, hogy Ridley a teljes tehetségét beleölte ebbe a történetbe, így tényleg úgy érezhettem, hogy egy zseni kezei között vagyok. Nagyon gyorsan és nagyon sok kamerával forgat, nem pocskékol időt olyasmire, ami számára jelentéktelen. Csak tippelni tudok, hány órányi anyagot rögzített, mert nagyon sok jó jelenetünk volt, de végül is egy látványos és izgalmas film lett belőle. Kár azért, amit kivágtak, de hát ez van.

**Köszönjük az interjút!**

HUMANITY'S  
LAST HOPE  
ISN'T HUMAN





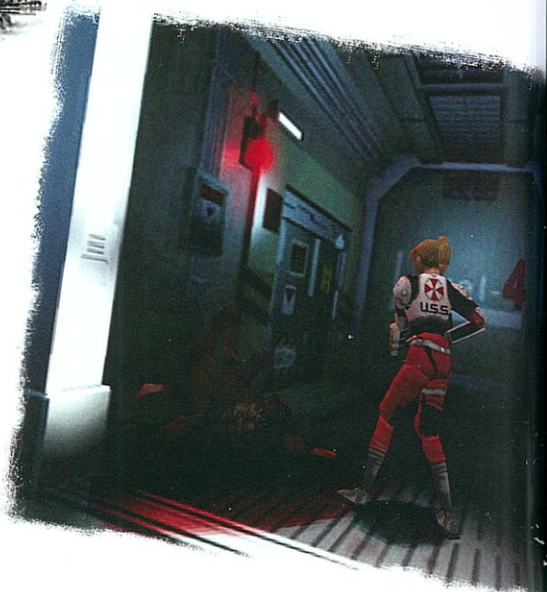
# törölt resident evil játékok

*A Resident Evil-t nem kell bemutatnom senkinek. Arról is felesleges értekezni, hogy mekkora szerepet tölt be játéktörténelemben. Lehet róla vitatkozni, hogy az utóbbi időben jó irányt vett-e vagy sem. Most azonban azt szeretném bemutatni, hogy az elmúlt sok év alatt milyen tervezetek kötöttek ki a kukában, illetve egyes részek mikén mentek keresztül, míg megszülettek. Van köztük olyan, amit bánhatunk...*

## resident evil 1.5

Már a második rész fejlesztése sem ment zökkenőmentesen 1996-ban. Az első verzió szerint Leon-t és Elza Walker-t irányíthattuk volna, amelyben a történet az első rész cselekményét viszi tovább. A készítőik állítása szerint mindenben nagyon hasonlított volna az eredeti epizódra. Így a magas készültségi szint ellenére újakezdték az egészet, szinte a nulláról. A feszültséget a zombik mennyiségével próbálták

növelni, ami a karakterek poligon-számának bántóan alacsony hányadosához vezetett. Kaptunk volna cserébe szakadó ruházatot, akcióérzékeny zenét és külső behatásra változó háttereket. Ám ezen a ponton kimerült volna az innováció, így Shinji Mikami úgy döntött, hogy 80 százaléknál kihúzza a dugót. A Resident Evil 1.5 címet ő adta a játéknak és később beismerte, hogy bántóan ötletellenes és unalmas lett volna az egész.





## resident evil gameboy

Igazán senki sem mondhatja, hogy pénzéhes lenne a Capcom... Az első Resident Evil-ből csak Playstationre adott ki három változatot, és volt még RE: Dual Shock Edition, valamint RE: Director's Cut. Nyilván rájöttetek, hogy ironizálok... És ha a sok verzió nem lett volna elég nekik, még Game Boy Colorra is szerették volna kiadni, amely platform nem éppen ideális

ehhez a stílushoz. Végül 1999-ben megbízták a HotGen Studios fejlesztőit, hogy készítsék el a hordozható verziót. Ők „szépen” át is portolták, sőt még tettek hozzá új elemeket az új ellenségek és a képességsapkák hatástalanítására. De egy új mentési rendszert is bevezettek, amely nélkülözötte az írógép használatát. Mikor a Capcom megkapta

a véglegeshez közeli verziót, ijedtében gyorsan ki is húzta a szőnyeget a projekt alól. 2000-ben egy hivatalos nyilatkozatban ismerték el, miszerint azért döntöttek így, mert „nem tette volna boldoggá a játék sem a fogyasztókat, sem a kiadót”. Nem ismerek a Capcomra... A játék egyébként ijesztő lett volna: na nem a zombik miatt, hanem a GB technikai határai miatt.



## resident evil zero n64

A remekül sikerült és kiváló fogadtatásban részesült N64-es Resident Evil 2 port után a Capcom belevágott egy Nintendo exkluzív rész készítésébe. A munkálatok nagyon jól haladtak, a 2000-es E3-on már demót is mutattak belőle. A bemutatót leejtett állak kísérték, ugyanis bitang jól festett, és nagyon jónak

ígérkezett. Eredetileg az N64 egy kiegészítőjével tervezték, a 64DD-vel, ami plusz tárhelyet biztosított a gépnek, de olyan keveset adtak el belőle, hogy áttértek a hagyományos kazettára való programozásra. Így azonban nem volt elég helyük a játékokra. Ezért a Nintendo úgy döntött, hogy nem N64-re, hanem az új gépükre,

a Gamecube-ra adja ki a RE Zero-t. A másik oka az volt, hogy felfuttassák a konzolt. Nagyjából 50 százalékos készültségnél megváltoztatták a célplatformot, vizuálisan feljavították, majd 2002-ben kiadták, pompás kritikái fogadtatással és sajnos alacsony eladási számokkal.



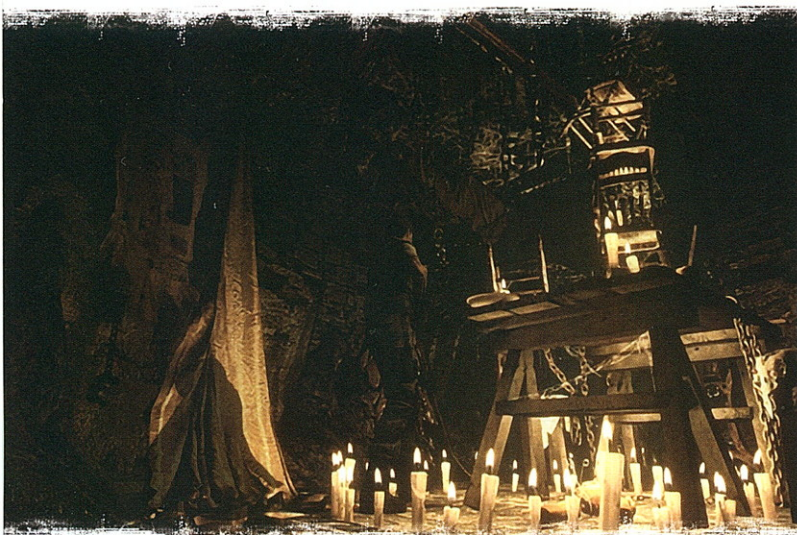


## resident evil 3.5

A legkacifántosabb fejlesztési története a 2005-ben megjelent, és első körben Gamecube exkluzív Resident Evil 4-nek van. A fejlesztés hat éve alatt rengeteg verzió készült, amelyekből jó párat fel is fedtek. Már 1999-ben terjedni kezdett egy pletyka, miszerint a Capcom egy új RE játékon dolgozik, de hivatalosan csak 2002-ben jelentették be. Mi történt három év alatt? Viccesen hangzik, de tudtukon kívül egy másik játékon dolgoztak. Elvileg nem voltak tudatmódosító szerek hatása alatt (legalábbis gondolom...), hogy ne tudták volna, min dolgoznak, csak annyira meg szerették volna reformálni a Resident világot, annyira újat akartak alkotni, hogy igencsak eltávolodtak szeretett horrorszériánk világától. A Tony névre keresztelt karakternek szuperhősöket megszegyenítő képességeket adtak, az akciót pedig olyan szinten magas fordulatszámon tartották és olyan audiovizuális mámorban tálalták, hogy arra talán az „orgia” a megfelelő jelző. Amikor Mikamiék észrevették, hogy fix hátterek előtt nem mutat olyan jól

a pörgős játékmenet, dinamikus kamerarendszere váltottak és ezzel együtt eldöntötték, hogy nem Resident Evil 4 címen adják ki. A történetet itt-ott átírták, kivágták belőle az Umbrella szálát, a zombikat lecserélték démonokra, a főhőst pedig átnevezték Dante-ra. Így született meg másik sikerszériájuk, a Devil May Cry. 2001-ben kiadták, és év végén újra hozzáálltak a negyedik rész hegesztéséhez. 2002 végén már mutattak valamit a zombikra éhes nagyközönségnek. A soha ki nem adott „Fog” azaz a „köd” néven elhíresült verzióban már Leon volt a játszható karakter, akit egy vírus megfertőzött és ezáltal új képességekre tett szert. A rövid, mindössze másfél perces videóban két színhelyt láthattunk, egy európai kastélyt és egy léghajót. Ellenséget nem sokat mutattak, csak egy fekete ködszerű lényt, aki megfertőzi Leon-t. A készítő elmondása szerint hagyományos zombikat kaptunk volna és néha FPS nézetbe váltó játékmenetet. A videó bemutatásakor 40 százalékos készütségben volt

a játék, amely a Code Veronica direkt folytatása lett volna, Weskernek, egy kislánynak és egy kutyának is nagy szerepet adva. A 2003-as E3-on azonban egy egészen más, de szintén soha ki nem adott Resident Evil 4-et mutattak be, melynek a rajongók a „Hook man” azaz a „Kampós ember” nevet adták. Ezúttal gameplay elemeket is láthattunk, szintén Leonnal a főszerepben. A játékmenet (jó értelemben) rémisztőbb volt, mint valaha, a természetfeletti jelenségek bevezetése végett. A kamera hol a szobát pásztázta, hol Leon háta mögé váltott. Támadó lovagi páncélok és játékbabák, valamint egy kampóval hadonászó, teleportáló szellem hozta ránk a frászt. Nagyon ijesztően és hangulatosan tálalták, néha a Silent Hillt idézve. Én személy szerint nagyon sajnálom, hogy nem ezt a vonalat vitték tovább. Az ezt követő játékbemutató alkalmával már a véglegeshez nagyon közeli formulát tártak a nagyközönség elé.





# resident evil portable

A PSP-s Resident Evil-t a 2009-es E3-on jelentették be, egy hatalmas kivetítőre kiírt „Portable” munkacím kíséretében. Amit tudni róla, hogy 2010-es megjelenést ígértek, és egy teljesen új történetszálat, új karakterekkel. Éééés ennyi... Később nemhogy egy képet, vagy bármilyen infót közöltek volna róla, de hivatalosan még csak be sem jelentették a játék törlését.

Nyilvánvaló, hogy sem PSP-re, sem szegény PS Vitara nem jelenik már meg jó Resident Evil játék a jövőben. Valószínűsíthető, hogy bizonyos változtatásokkal a 3DS-re megjelent Revelations lett belőle, de ezt sem erősítették meg. A kihagyott ziccert mi sem bizonyítja jobban, mint a PSP-re megjelent hasonló zsánerű és zseniálisan kivitelezett két Silent



Ha szeretnétek megnézni a fent említett Resident ritkaságokat, az okostelefonod és a QR kódok segítenek benne!



Resident Evil 1.5



Resident Evil  
Gameboy



Resident Evil 4  
Hook Man







› iOS › ANDROID

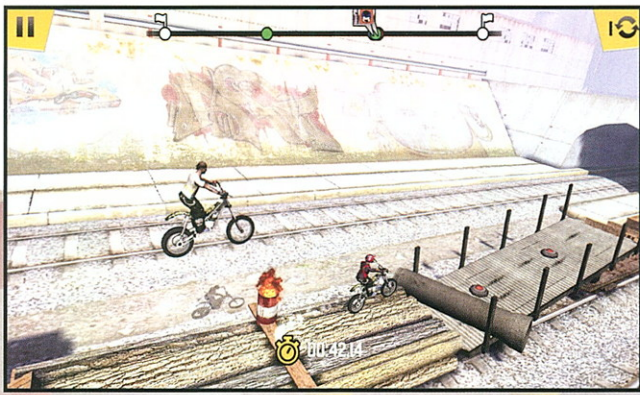
A négykerekű járgányok szerelmesei egy pillanatig se panaszkodhatnak, ugyanis tengernyi kiváló autós cím sorakozik fel a mobilos rajtvonalon. A kétkerekű száguldozás kedvelőinek egyelőre nem nyílt meg a Kánaán, ám ha valaki kitartóan keresgél, rátalálhat egy-egy korrektebb stílusbeli anyagra. Nemrég megjelent a DeeMedya népszerű Trial Xtreme-sorozatának negyedik darabja, amely ugyan nem az önfeledt, nyíltpályás száguldozás témáját karolja fel, azért kihívásokban és izgalmakban vele sem lesz hiány. A játékban hajmeresztő sáncokkal teletűzdelt akadálypályák várják a legbátrabb triál-fanatikus base ridereket. A nyaktörő elemekkel megrakott helyszínek teljesítésének több módozat is lehetőséget biztosít, melyek közül a Play opció lesz

leginkább kézenfekvő a program első nekifutásakor. A kezdőcsomagban a húsz pályából álló Depot szett elérhető, a másik három, Construction, Canyon és Docks tematikájú pakkok pedig nagyjából ötszáz magyar fizetőeszközzel tölthetőek le darabonként. Ha vásárolni támad kedvünk, újabb forintokért vehetünk virtuális coinokat, amelyekből többek között a motorunk fejlesztésére költethetünk el egy halommal. Szintén pénzbe kerülnek karakterünk újabb ruhadarabjai, motorjai, illetve a tétmeccsre tehetünk fel ezekből kisebb-nagyobb összegeket. Gyakorlásképp a Play szekció Race for Free opcióját javasoljuk, hiszen itt tétek nélkül lehet betanulni az irányítás minden fortélyát. Ha már elég tőkös ridernek érezzük magunkat

a nyeregben és csuklóból vágunk mindent, kihívhatunk facebook ismerősöket triál-párbajokra, majd profiként valódi tétekért mehetnek az adrenalinidús megmérettetések randomszerűen behajigált online opponensek ellen. A program tartalmi oldalát a Tournament játékmód koronázza meg, ahol a kihívási szint az egekbe szökken, a komolyabb versenyek nevezési díjaira pedig a gatyánk is rámehet. Ha nyerünk, hatalmas summa üti a markunkat, de ezekért a nyereségért itt bizony nem ritkán vért fogunk izzadni.

A Trial Xtreme 4 felhasználói vélemények alapján megosztó darabja lett a 70 milliós letöltési példányszámot meghaladó szériának. Sokan tartják gyengébbnek a harmadik





résszel szemben állva, de ez a véleménykülönbség nem rajzolódik ki szignifikáns mértékben a Play Áruház értékelési pontszámaira pillantva. A tilt-szenzoros irányítást nagyon eltalálták a DeeMedya-s fiúk, melyre az Xtreme physics engine hajít rá egy jókora lapáttal. A motorok fizikája valóban életszerű, minden pályaelemre akkurátusan reagálnak. A játékművelés kimagasló, viszont a grafikáról már nem énekelhető el ugyanez a jelző. Sok esetben csak funkcionális látványmegvalósítással találkozunk, mely nélkülöz mindenféle pompát és csillogást. A másik oldalon e viszonylagos gyengeséget a remek pályadízajn hivatott ellensúlyozni és bizony meg is teszi becsülettel. Izgalmasabbnál izgalmasabb elemek, felépítmények és tereptárgyak gondoskodnak minőségi, tenyérizasztós

szórakoztatásunkról. A motorozás rock'n'roll feelingjét stílusbeli kompozíciók erősítik, ami nagyban hozzájárul a dögös atmoszféra megteremtéséhez. Kár, hogy az önismétlés hibájával mér ordenáré csapást a fülekre. A Trial Xtreme 4 egy majdnem minden szempontból korrekt iparos munka, eltekintve a néhanapján jelentkező lefagyásoktól és tereptárgyakba való beakadásoktól. A produkciót több, egymástól eltérő hardveres képességekkel felvértezett mobilon is megfuttattuk, de lényegi különbségeket nem sikerült felfedeznünk közöttük. A lag-jelenség éppúgy felütötte fejét egy csúcskategóriás Sony Xperia Z3-on, mint egy korábbi, szerényebb teljesítményű modellen, Xperia Z-n. A legjobb élményt mégis a szintén Xperia családból eredező T2 Ultra készüléken hozta. Utóbbi mobilon

- középkategóriás mivolta ellenére - sem voltak erősebb beszaggatások, így megállapítható, hogy a „gépigénye” sem lett magasra tekerve, a 6”-os, korrektil kalibrált kijelzőn pedig valóságga életre keltek a versenyek. Korosztálytól és érdeklődési körtől függetlenül mindenki számára benézhet egy próba, főként hogy a starter pakk beszerzése egy árva fillérbe sem kerül.

„Mondj fel a melóhelyen, hagy el a csajod, tárold el a macskát és töröld a határidőnaplód a következő hónapokra...” - szól a fejlesztők poénosra szabott jó tanácsa, mert tudják ők is jól, hogy ismét egy addiktív anyagot tettek az asztalra.

› írta FutuRetro

› Kiadó: DeeMedya  
› Fejlesztő: DeeMedya

› 75%



# GAME DEVELOPER CONFERENCE AVAGY A NAGY VR- BOOOMM!



*Idén is megrendezték a játékefejlesztő és hardvergyártó cégek egyik legnagyobb szakmai rendezvényét, a Game Developer Conference-t. A 2015-ös év visszatérő témája és egyben legnagyobb kérdése a virtuális valóság. Elképesztő mennyiségű hardvert és kiegészítőt mutattak be. John Carmack is erről a témáról tartotta szokásos másfél órás előadását. Összeszedtük, milyen új fejlesztésekkel jelentkeztek idén a virtuális valóság úttörői.*

## **HTC Vive (HTC & Valve)**

Bár egy ideje köztudott, hogy a Valve folyamatosan kísérletezget VR-technológiával, mégis meglepetésként robbant, hogy szövetkeztek a taiwani HTC vállalattal, és együtt jelentették be

Vive névre hallgató fejlesztésüket. A fő attrakció természetesen a headset, ami technikailag talán az eddigi legmeggyőzőbb: 1200x1080 felbontás jut egy-egy szemre (a többi gyártó általában a két szemre jutó felbontást adja meg!), 90 Hz-es képráfrissítés és beépített érzékelők

az úgynevezett bázisállomásokhoz. Ez utóbbi elnevezés a HTC vadonatúj megoldása a fejünk térbeli pozíciójának (nem forgásának!) megállapítására. Két bázisállomásról van szó, amelyek a szobánkban elhelyezve jeleket sugároznak, és ezekből állapítják meg a headset érzékelői a pozíciót, még hozzá a milliméternél is pontosabban! A készlethez egy újfajta kontroller is tartozik, amit a Valve már jó ideje fejleszt, és láthattunk is már a prototípusokról képeket. Legnagyobb újdonsága az "analóg kar helyett kör alakú mélyedés". Már alig várjuk, hogy kipróbálhassuk. A HTC 2015 végére ígéri a boltban megvásárolható verziót!





## Sony Morpheus

A tavalyi bemutató után úgy tűnik, a Sony nem feledkezett meg ígéretéről, és egy újabb, fejlettebb Morpheus modellel jelentkezett idén. A felbontás 1920x1080, ami ugyan elmarad vetélytársaitól, de az ügyes pixeleloszlásnak köszönhetően a valódi részletesség nem tűnik rosszabbnak, mint a nagyobb fizikai felbontással rendelkező Vive-on. A Sony headsetje 120 Hz-es képrissítésre képes, és bár kétségesnek tűnt, hogy ekkora felbontást hogy tud a Playstation 4 meghajtani 120 fps-sel, a Sony erre is felkészült: bemutatott egy szoftvertechnológiát, ami egy 60 fps-sel renderelt játékot „felhúz” 120-ra, vagyis minden második frame-et előre megjósol és behelyettesít a fejmozgásnak megfelelően. Ez nagyon hasonlít az Oculus time warping technológiájára, ami persze nem meglepő, hiszen adott probléma esetén előbb-utóbb mindenki ugyanarra a megoldásra konvergál. Konzolgyártó céghez méltóan a Sony fektette a legnagyobb hangsúlyt a VR- irányítókra. A prezentált demóban a Playstation 4 kontrollere megjelenik a maga „valójában”, már amennyire VR térben beszélhetünk valóságról, ezzel is bebetonozva a játékos jelenlétét a virtuális valóságban.

## Oculus Rift – Crescent Bay

Az újhullámos VR „nagy örege” (már két és fél éve létezik), az Oculus új prototípusa is bemutatkozott a kiállításon, és bár a többi versenyzőhöz képest semmi extra kiegészítőt nem tudott felmutatni, azért még mindig ez a márka a legstabilabb, ha meggyőző VR-jelenlétről van szó. A hardver maga előrelépett, de nem ugrott az előző DK2-höz képest. Érdekes módon az Oculus fejlesztői nem adnak hivatalos adatot a felbontásról, inkább csak azt említik meg, hogy az új optika, azaz a lencsék nagyon sokat segítenek a „perceptív felbontáson”. Valószínű, hogy a HTC Vive-hoz hasonlóan 90 Hz-es a frissítés. Bárhogy is,



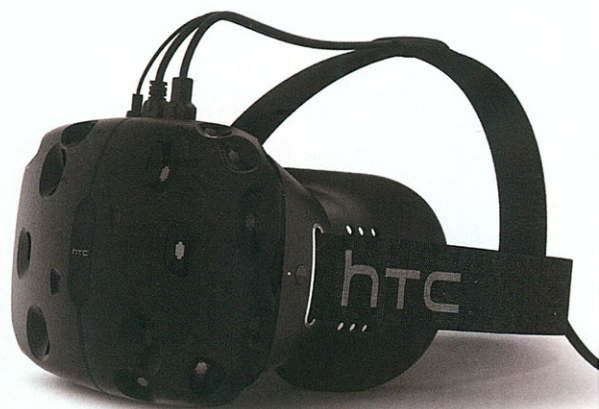
a látvány az előző modellhez képest nagyon meggyőző: eltűnt a „rács”, a mozgás érezhetően finomabb, a pozicionális érzékelés is hiba nélkül üzemel. Ez utóbbi az Oculustól már megszokott infrakamerás módszer, ami ugyan elméletileg kevésbé megbízható, mint a HTC megoldása, de a valóságban mégsem igazán érzékelhető.

## Samsung Gear VR

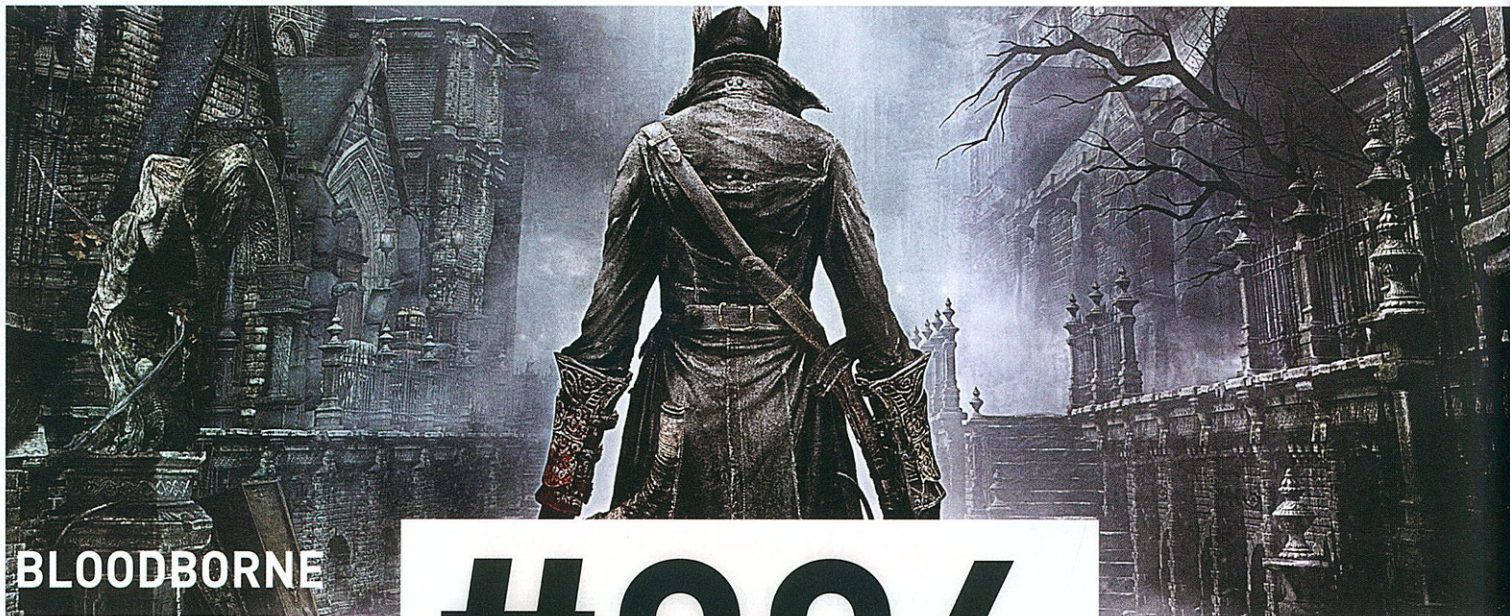
Ez a kütyü egy ideje már kapható, pontosabban rendelhető. Mégis úgy éreztem, írnom kell róla pár sort, hiszen ez az egyetlen olyan hardver, amit a felhasználók elvárnak egy ilyen eszköztől, ugyanis wireless! A Gear VR gyakorlatilag egy fél-headset, amelybe bele kell tenni egy Samsung Note 4-et. A készülék a display és a renderelő gép szerepét is betölti, maga a Gear VR csak a fejmozgás-követő szenzorból és a keretből áll. A Note 4 2560x1440-es felbontása örületesen nagy! A legnagyobb a VR-headsetek közül. Ezt a mobil hardvernek 60 fps-sel kell meghajtania. Ebből persze az következik, hogy csak nagyon egyszerű grafikát tud valós időben, VR módban megjeleníteni. A Gear VR ára 200 dollár, amihez még hozzájön egy Note 4 ára (más eszközzel nem használható), vagyis nem olcsó a belépő. Mégis, ha úgy tekintünk rá, mint egy érdekes kísérletre mobil VR létrehozására, már nem is olyan rossz a helyzet. Drága és ambíciózus, de aki egyszer kipróbálja, alig várja majd a jövőt!



127







BLOODBORNE

# #006



FINAL FANTASY TYPE-0



BATTLEFIELD HARDLINE



HOTLINE MIAMI



DARK SOULS 2



# NYEREMÉNYJÁTÉK!

Már hónapok óta tervezgettük...  
Hosszú ideje készültünk rá...  
És most végre elindult!

Mostantól fogva minden hónapban nyereményjátékkal kedveskedünk olvasóink részére. Nem is egy játékkal, de rögtön hárommal!  
A feladat minden esetben ugyanaz.

1. Vágd ki a szelvényt a magazinból!
2. Töltsd ki a hátoldalon található adatlapot hiánytalanul!
3. Egy zárt borítékban postázd a nyereményszelvényt a kiadó címére!
4. A borítékra írd rá: "Controller nyereményjáték"
5. A következő számunkban megtalálod a nyertesek nevét!

Postázási cím:

**INTEGRO STUDIO**  
1134 Budapest  
Rózsafa út 13-17.  
"Controller nyereményjáték"

A játék 2015. április 12-ig tart!

**Sorsolás: 2015. április 13.**

A hiányosan vagy olvashatatlanul kitöltött szelvények, valamint a 2015. április 12. után beérkezett levelek nem vesznek részt a sorsoláson. Kizárólag a magazinból kivágott szelvények érvényesek, fénymásolt példányokat nem fogadunk el. A nyerteseket e-mailben is értesítjük. A nyereményeket postai úton juttatjuk el a szelvényen megadott címre.

## 1. NINTENDO AJÁNDÉKOK

A csomag tartalma:

Fekete SuperMario póló (Méret: L) - Bayonetta 2 poszter - Nintendo toll - Hűtőmágnesek - Jegyzetfüzet - Kulcstartó

## 2. BLOODBORNE (PS4)

Tiéd lehet egy vadonatúj, dobozos Bloodborne játék.

## 3. CONTROLLER ELŐFIZETÉS

Egy évig nem lesz gondod a magazinra

## 1. NINTENDO AJÁNDÉKOK

A csomag tartalma:

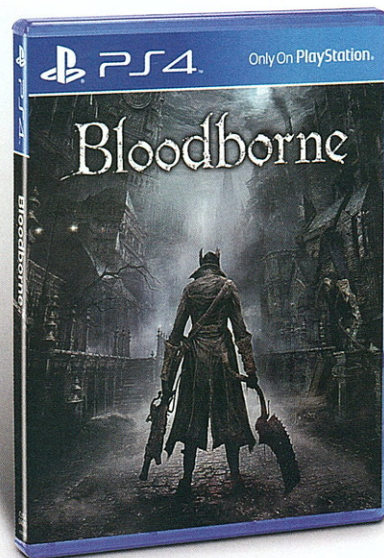
Fekete SuperMario póló (Méret: L),  
Bayonetta 2 poszter, Nintendo toll,  
Hűtőmágnesek, Jegyzetfüzet, Kulcstartó

Nintendo®



## 2. BLOODBORNE (PS4)

Tiéd lehet egy vadonatúj,  
dobozos Bloodborne játék.



## 3. CONTROLLER ELŐFIZETÉS

Egy évig nem lesz gondod a magazinra





## 1. NINTENDO AJÁNDÉKOK

Név: .....

Cím: .....

Email: .....

Telefon: .....

## 2. BLOODBORNE (PS4)

Név: .....

Cím: .....

Email: .....

Telefon: .....

## 3. CONTROLLER ELŐFIZETÉS

Név: .....

Cím: .....

Email: .....

Telefon: .....

# NYEREMÉNYJÁTÉK!

Már hónapok óta tervezgettük...  
Hosszú ideje készültünk rá...  
És most végre elindult!

Mostantól fogva minden hónapban nyereményjátékkal kedveskedünk olvasóink részére. Nem is egy játékkal, de rögtön hárommal! A feladat minden esetben ugyanaz.

1. Vágd ki a szelvényt a magazinból!
2. Töltsd ki a hátoldalon található adatlapot hiánytalanul!
3. Egy zárt borítékban postázd a nyereményszelvényt a kiadó címére!
4. A borítékra írd rá: "Controller nyereményjáték"
5. A következő számunkban megtalálod a nyertesek nevét!

Postázási cím:

**INTEGRO STUDIO**  
1134 Budapest  
Rózsafa út 13-17.  
"Controller nyereményjáték"

A játék 2015. április 12-ig tart!

### Sorsolás: 2015. április 13.

A hiányosan vagy olvashatatlanul kitöltött szelvények, valamint a 2015. április 12. után beérkezett levelek nem vesznek részt a sorsoláson. Kizárólag a magazinból kivágott szelvények érvényesek, fénymásolt példányokat nem fogadunk el. A nyerteseket e-mailben is értesítjük. A nyereményeket postai úton juttatjuk el a szelvényen megadott címre.

### 1. NINTENDO AJÁNDÉKOK

A csomag tartalma:

Fekete SuperMario póló (Méret: L) - Bayonetta 2 poszter -  
Nintendo toll - Hűtőmágnesek - Jegyzetfüzet - Kulcstartó

### 2. BLOODBORNE (PS4)

Tiéd lehet egy vadonatúj, dobozos Bloodborne játék.

### 3. CONTROLLER ELŐFIZETÉS

Egy évig nem lesz gondod a magazinra



HASZNÁLT JÁTÉK AKCIÓ!

**HÁRMAT** fizetsz  
**NÉGYET** vihetsz!

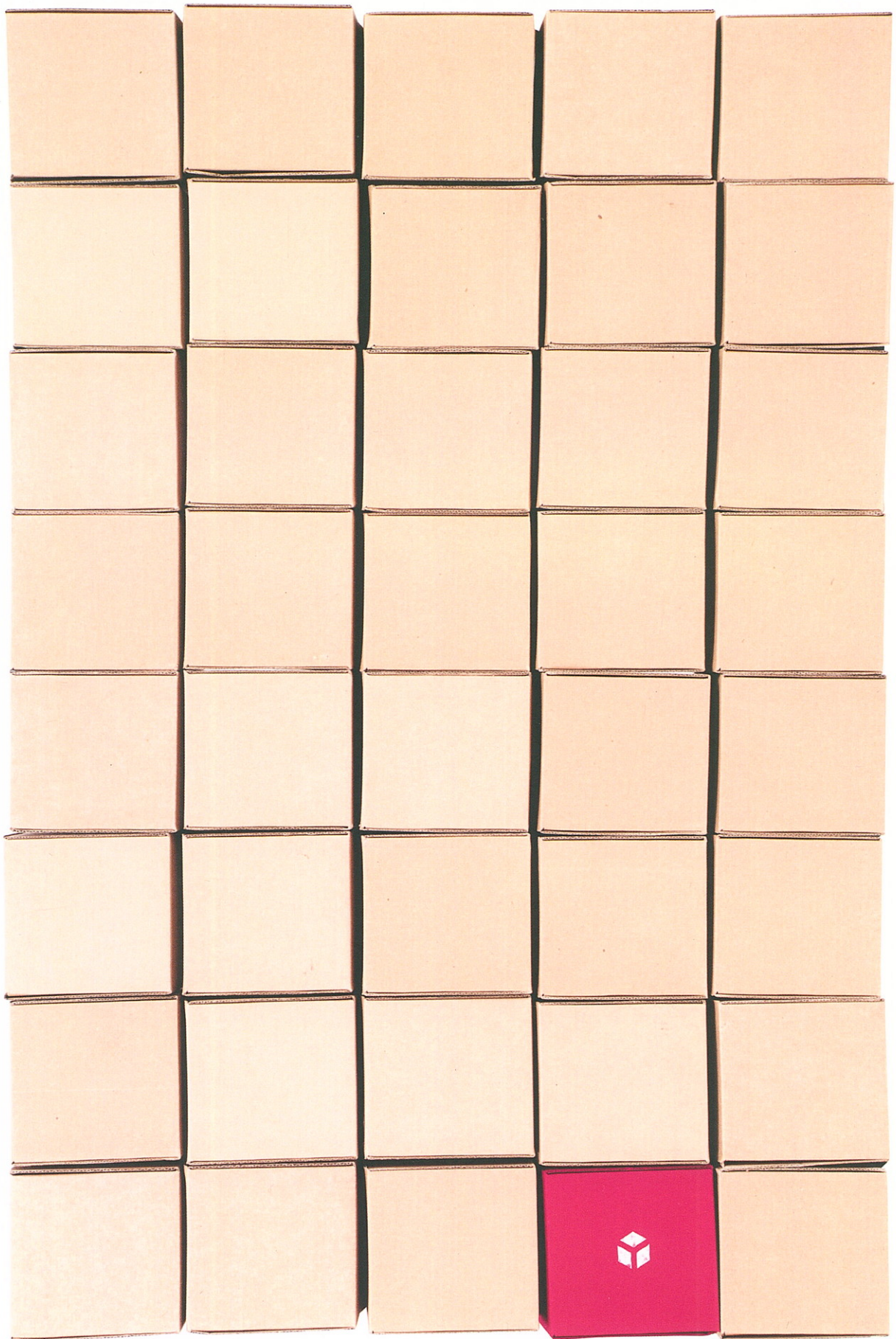
A használt játék vásárlás négy lépése:



C | O | R | V | I | N | K | O | N | Z | O | L

1082 Budapest, Üllői út 52/a | Tel: 061 233-89-87 | Mobil: 0670 426-14-64 | E-mail: [info@corvinkonzol.hu](mailto:info@corvinkonzol.hu)





Nem az egyetlenek vagyunk. De különlegesek...

Nyomdai előkészítés » Nyomdai kivitelezés » Reklámeszközök » Rendezvényeszközök

[www.blackboxprodukcio.hu](http://www.blackboxprodukcio.hu)  
[info@blackboxprodukcio.hu](mailto:info@blackboxprodukcio.hu)



 **BLACKBOX**  
PRODUKCIÓS HÁZ