

2 TELJES  
JÁTÉK

SYBERIA I&II



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2017/03

NYERD MEG  
KEDVENC



HEROES  
OF THE STORM  
KARAKTEREDET\*

\*A kódok korlátozott számban érhetők el, regisztráció után véletlenszerűen kerülnek kiosztásra.

VÉGIGJÁTSZOTTUK AZ IDEI ÉV EDDIGI LEGJOBB  
KONZOLEKLUZÍV JÁTÉKÁT, ÉS NEM CSALÓDTUNK

# HORIZON ZERO DAWN

The Legend of Zelda: Breath of the Wild | For Honor | Torment: Tides of Numenera | Halo Wars 2

Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr | Gwent: The Witcher Card Game | Sniper Elite 4

www.gamestar.hu  
2017/03 1995 Ft



9 771787 902009



17003





REPUBLIC OF  
GAMERS

P R E S E N T S

# PLAYIT+ PLUS

MINDEN ÁPRILISI GAMESTAR  
MAGAZIN MELLÉ AJÁNDÉK  
BUDAPESTI PLAYIT PLUS JEGY!

#JÁTÉKKIÁLLÍTÁS ÉS VÁSÁR #VR #STANDUP  
#RESIDENT EVIL VII #COSPLAY #MODDING  
#ETESD A TROLLT #HALO #ESPORT #RETRO  
#FOR HONOR #GAMEART #SÖR #KOKTÉLOK

BUDAPEST **HUNGEXPO** 2017/04/29

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK: [WWW.PLAYITPLUS.HU](http://WWW.PLAYITPLUS.HU)

\*A RENDEZVÉNYEN KIÁLLÍTOTT ÉS KIPRÓBÁLHATÓ JÁTÉKOK TÖBBSÉGE PEGI 18-AS BESOROLÁSÚ,  
EZÉRT A RENDEZVÉNY LÁTOGATÁSA 18 ÉVES KORHATÁRHOZ KÖTÖTT!

**18**<sup>TM</sup>\*  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

## Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) ivoros@gamestar.hu

## Szerkesztők:

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

## Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátly Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonari) jmolnar@gamestar.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somii) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Epreszsedlee) dvigh@gamestar.hu

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felölés kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

## Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

## Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

## Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádás utca 8.

## Felölés vezető:

Borbás Gábor office@infopressgroup.hu

## ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

## HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

## TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők

terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügy-

félszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország

bármelyik postáján (információ: +36 80 444

444; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a

hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hír-

lap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1.

tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai és ajándéktárgyai

megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon

(nyitva tartás: H-Cs: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00),

valamint elektronikusan a piacter.project029.hu

honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail-

címen.

A GameStar megjelenik minden hónap harma-

dik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

## Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei sze-

rint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldé-

sét, megőrzését. A GameStarban megjelenő va-

lamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban),

minden megjelent képet, táblázatot, aktíváló

kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos

terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk

kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történ-

het. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körülte-

kintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget

nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kó-

dok az újság megjelenésétől számított három

napig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



## CÍMLAPSZTORI » 26

## SZIASZTOK!

**T**AVASZ VAN. BEKÖSZÖN-  
TÓTT VÉGRE A JÓ IDŐ,  
MOST MÁR NEM TAKA-  
RÓZHATUNK A BORÚS, HIDEG  
IDŐJÁRÁSSAL. Nincs mese, ki kell  
menni a szabadba. Illetve ki kellene  
menni, de ez jelen pillanatban telje-  
sen esélytelen, hiszen olyan játékok-  
kal köszöntötték a kiadók a márci-  
ust, amelyekhez foghatót rég láttunk.  
Itt van mindjárt címlapsztorink, a  
*Horizon Zero Dawn*: tipikusan az a ját-  
ék, amely miatt érdemes venni egy  
PS4-est, de ha kicsit jobban el va-  
gyunk engedve anyagilag, akkor egy  
PS4 Prót és egy 4K-s HDR-televíziót  
is megérdemel ez a gyöngyszem. Je-  
len pillanatban ez az egyik legszebb,  
nyitott világot akciójáték. Jól döntött  
a holland fejlesztőcsapat, amikor vál-  
tott, és pihenni küldte a *Killzone* szé-  
riát. Kifejezetten jó lett a Ubisoft új  
verekedős játéka, a *For Honor* is,  
nagy kár, hogy az egyjátékos részt  
ennyire elhanyagolták.  
Március elején jött ki a Nintendo új  
konzolja, a Switch, és pont a laple-  
adás hajrájára érkezett meg a szer-  
kesztőségbe; hazudnék, ha azt mon-  
danám, hogy nem okozott némi  
fennakadást az új *Zelda* kipróbálása.  
Egyelőre még csak költségtartjuk az

új masinát, de első látásra nem fe-  
nyegeti otthoni konzoljainkat, eset-  
leg a régi vágású kézi konzolosok-  
nak lehet érdekes az új felállás.  
Ebben a hónapban két legendás ka-  
landjátékot adunk ajándékba a lap  
mellé. A *Syberia* első és második ré-  
sze nagyon jól fog mutatni Steam-  
könyvtárunkban. A címlapon meg-  
hirdetett *Heroes of the Storm*-nyere-  
ményjáték keretében 500 kódot  
sorsolunk ki azok között, akik regisz-  
trálnak a GS Plus rendszerbe. Őt hóst  
sorsolunk ki, és sajnos utólag nincs le-  
hetőség cserére (csak ezt az 500 da-  
rab kódot kaptuk felhasználásra).  
Ne felejtsetek el, hogy jövő hónapban  
itt a tavaszi PlayIT. A szervezők gon-  
dolnak az idősebb játékosokra, és a  
PlayIT Plus rendezvényt kizárólag a  
18+-os korosztály előtt nyitják meg.  
Az áprilisi GameStar vásárlói ingyen  
mehetnek be erre a rendezvényre (ez  
csak az esti PlayIT Plusra vonatko-  
zik), ahol nem kell kerülgetniük a ren-  
geteg kiskorút (nekik ekkor már rég  
az ágyban a helyük), és kényelmesen  
hozzájuthatnak a kiállított játékok-  
hoz. Köszönjük szépen, hogy március-  
ban is minket választottatok, marad-  
jatok velünk továbbra is!

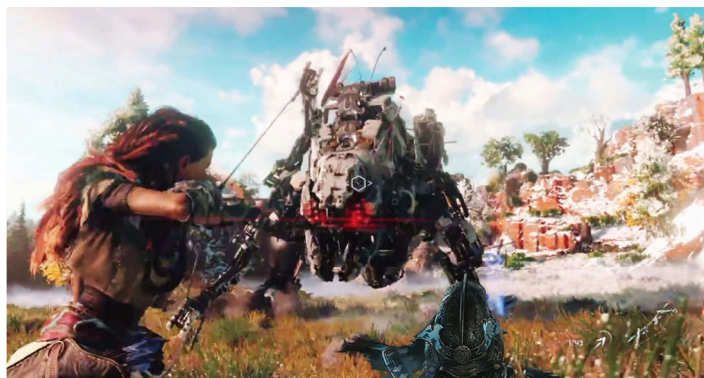
Mocsy



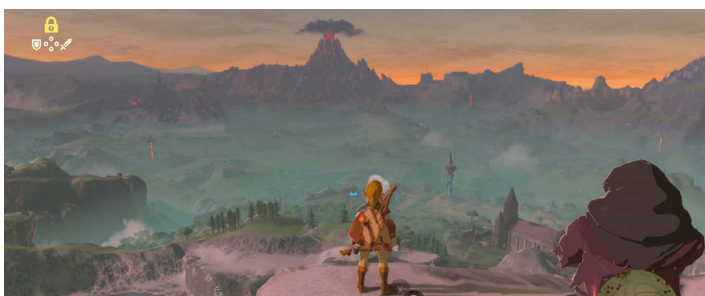
# TARTALOM



WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR 14



HORIZON ZERO DAWN 26



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 32



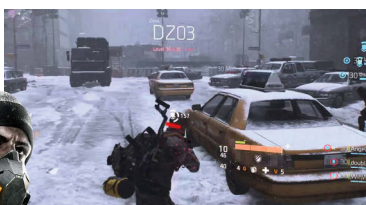
FOR HONOR 36



SNIPER ELITE 4 44



HALO WARS 2 48



TOM CLANCY'S THE DIVISION: LAST STAND 52



THE HUNTER: CALL OF THE WILD 54





# BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR
- 18 OSIRIS: NEW DAWN
- 20 M.E.R.C.
- 22 GWENT: THE WITCHER CARD GAME
- 24 NORTHGARD

## TESZT

- 26 HORIZON ZERO DAWN
- 32 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
- 36 FOR HONOR
- 40 TORMENT: TIDES OF NUMENERA
- 44 SNIPER ELITE 4
- 48 HALO WARS 2
- 51 HALO WARS: DEFINITIVE EDITION
- 52 TOM CLANCY'S THE DIVISION: LAST STAND
- 54 THE HUNTER: CALL OF THE WILD
- 56 HOW TO SURVIVE 2
- 58 FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR
- 60 TAKE ON MARS
- 61 DISGAEA 2
- 62 COSSACKS 3: RISE TO GLORY
- 63 REALPOLITIKS
- 64 911 OPERATOR
- 66 THE WARDROBE
- 67 SYRIAN WARFARE
- 68 CANDLEMAN
- 69 ZOMBIE VIKINGS
- 70 CAYNE
- 71 WATCH DOGS 2: HUMAN CONDITIONS
- 72 RESIDENT EVIL VII: BANNED FOOTAGE VOL. 1
- 73 RESIDENT EVIL VII: BANNED FOOTAGE VOL. 2
- 74 DEUS EX: MANKIND DIVIDED - A CRIMINAL PAST
- 76 PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN
- 77 FRUIT NINJA VR
- 77 MERVILS: A VR ADVENTURE
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HARDVER

- 80 HÍREK
- 82 INTEL KABY LAKE CPU-TESZT
- 84 INTEL Z270 ALAPLAPTESZT
- 86 PIACTÉR
- 88 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## EXTRA LIFE

- 90 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: ANIMÉK ÉS VIDEOJÁTÉKOK
- 92 MOZDULJ GAMER
- 94 SZABAD(A)JÁTÉK
- 96 KONZOLPREMIEREK
- 98 JÁTÉKVILÁG - DUNGEONS & DRAGONS: PLANESCAPE
- 100 MINECRAFT-MELÓDIÁK
- 102 E-SPORT: IEM - HEROES OF THE STORM
- WESTERN CLASH-BAJNOKSÁG
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSHÁM



HOW TO SURVIVE 2

56



TAKE ON MARS

60



SYRIAN WARFARE

67



WATCH DOGS 2: HUMAN CONDITIONS

71



INTEL KABY LAKE CPU-TESZT

82



INTEL Z270

ALAPLAPTESZT 84



## SYBERIA I & II

**T**IZENHÁROM ÉVNYI VÁRAKOZÁS UTÁN IDÉN ÁPRILISBAN VÉGRE VISSZATÉR MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB KALANDJÁTÉK-SOROZATA, A SYBERIA.

A széria a fantasztikus dizájn-nak, remek grafikai megoldásainak és ötletes fejtörőinek köszönhetően sikerét, ezekre pedig várhatóan a harmadik részben sem lesz panasz. És mi mással is készülhetnének fel a nagy visszatérésre, mint azzal a két epizóddal, amely naggyá tette Benoit Sokal tervező nevét a játékiparban? Ha szeretik a csavaros történetet, az ügyességi feladatokat és logikai puzzle-öket, akkor mindenképp merüljete el ebben a steampunk világban. A GameStar Pluson az első részhez még magyar szinkront is találtak.



# GAMESTAR PLUS TARTALOM

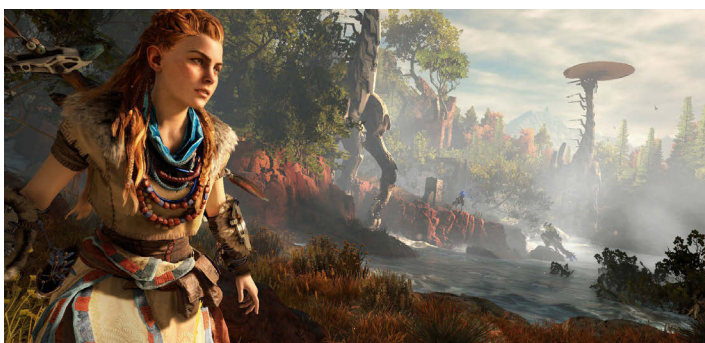
## HOGYAN HASZNÁLD?

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

GSTV



FOR HONOR



HORIZON: ZERO DAWN



SNIPER ELITE 4

Még csak március van, de már most borítékolható, hogy elképesztő évnek nézünk elébe. Az exkluzív címek általában jól teljesítenek, de a Horizon: Zero Dawn és a The Legend of Zelda: Breath of the Wild is akkorát szól, hogy arra még évek múlva is emlékezni fogunk. Előbbiről találsz egy videobeszámolót a GameStar Pluson, ahol egyébként a Sniper Elite 4-be és a For Honorba is belekukkanthatsz. Természetesen ebben a hónapban sem maradnak olvasóink menő háttérképek, izgalmas demók és minőségi magyarítások nélkül, sőt, ezek közt még e havi teljes játékunk szinkronját is elhelyeztük, hogy teljes legyen az élmény. Jó szórakozást!

TELJES JÁTÉKOK



SYBERIA I & II

**EXTRA:** FilmMagazin 2017. március

**MAGYARÍTÁSOK:** Syberia szinkron, Sniper Elite: Zombie Army Trilogy, Company of Heroes 2

**HÁTTÉRKÉPEK:** For Honor, Horizon: Zero Dawn, Sniper Elite 4, The Legend of Zelda: Breath of the Wild

**DDEMÓK:** Your very own Hell, The Long Way, Glass Kind

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

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



### ESET NOD 32 ANTIVIRUS 10, INTERNET SECURITY 10 ÉS ESET MOBILE SECURITY

Az antivírusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2017. április 30-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a [gamestar.hu/plus](http://gamestar.hu/plus) oldalra, és add meg nevedet, e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben beírnod a kódot, ezt később, a főoldalon lévő [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban is megteheted.



A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2017. április 30-ig. A regisztrációhoz látogass el a [gamestar.hu/plus](http://gamestar.hu/plus) weboldal biztonsági szekciójába, és add meg a szükséges adatokat: nevedet, e-mail-címedet. Probléma esetén a [support@scontact.hu](mailto:support@scontact.hu) címen kérhetsz segítséget.



# MEET THE TEAM

A nyitott világú akciójátékok közül melyik áll hozzád a legközelebb?



MOCSY

**VÁLASZ:** Évekkel ezelőtt kíváncsiságból kölcsönkértem egy GameCube konzolt egy The Legends of Zelda: The Wind Waker minilemezzel. Életem egyik legmeghatározóbb játékmélysége volt, azóta szinte az összes Zeldát végigjátszottam. Nem tehetek róla, odáig vagyok az ilyen jellegű akciójátékokért.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Star Wars: Galaxy of Heroes

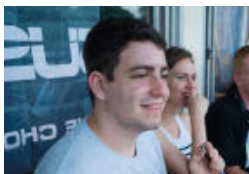


MAZUR

**VÁLASZ:** Nehéz választani a Skyrim, a Red Dead Redemption és a The Witcher III között, úgyhogy legyen inkább az Assassin's Creed IV – mert ugyan sose voltam különösebben oda a kalózos-kincskeresős regényekért vagy filmekért, ez a játék egyben zúdította rám mindazt, ami éveken át kimaradt.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Torment: Tides of Numenera, Nioh



PACA

**VÁLASZ:** Elég lelkes fogyasztója vagyok ezeknek, szerintem egy sem volt, amit kihagytam az elmúlt években. A legtöbbet nekem a hangulat adja el, de ha favoritot kell választani, akkor egyértelműen a GTA V. Még unatkozni is élvezetes volt benne.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Gwent, Ghost Recon Wildlands



STÖKI

**VÁLASZ:** Witcher III. Nem akciójáték, de nem érdekel, semmi sem tudott úgy beszippantani, mint ez a lengyel RPG. Talán a jó kis káeuropeai, nyomasztó hangulat miatt.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Horizon Zero Dawn



NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** A magazin betűtároló-kapacitása is kevés lenne ahhoz, hogy elmondjam, miért az Assassin's Creed IV. Közel száz órát töltöttem csak azzal, hogy vitorlásommal szeltem a habokat, és énekeltem a legénységet. Meg hát értitek, van egy saját, tuningolható ladikod az ég szerelmére! Csoda minden másodperce!

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Guild Wars 2, AC Rogue



RG

**VÁLASZ:** Mivel előttem már többen át(meg)hágták az akciójáték kitéltét, egyértelműen a Skyrim lenne a választottam. Idestova lassan hat éve, hogy folyamatosan fent van a gépen, és bár néha egy-egy félévre magára hagyom, a havas hegycsúcsok és az északi fény mindig visszacsábít hozzá.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Just Cause 3, Mad Max



KACI

**VÁLASZ:** A Wildlands bétája alatt realizáltam, hogy mennyire hiányzik az az érzés, amit a Division kínált az első hónapban. Most, hogy megérkezett az 1.6-os frissítés, biztos, hogy vissza is nézek majd New Yorkba.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

For Honor, Rainbow Six: Siege



SZADA

**VÁLASZ:** Tudom, hogy akciójáték volt a kérdés, de szeretném ezt kicsit elferdíteni, elmozdulva a szerepjátékok irányába, mert a The Witcher III: Wild Hunt nyújtotta a legnagyobb nyitott világú élményt valaha, amely minden mást elhomályosított, legyen szó akár a GTA-ról vagy más hasonló gigászi franchise-ről.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Far Cry Primal, Tom Clancy's The Division



CHAVALIER

**VÁLASZ:** John Wayne filmjein nőttem fel, úgy hiányzik a hatlövetű és a cowboykalap karimája alól kikandikáló szürös tekintet, mint sivatagban rekedt vándornak a jégbe hűtött Dom Pérignon. Nem jöhet elég hamar a Red Dead Redemption folytatása.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Halo Wars 2, Torment: Tides of Numenera



HP

**VÁLASZ:** Minden korszakban más érintett meg, a Scarface: The World Is Yours és a GTA Vice City vette el a fiatalságomat, a The Witcher III varázsolt el férfikoromban, de az RDR, az Oblivion, az AC IV és a Far Cry 3 is nagy szerelem volt. Nem tudok választani.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Horizon Zero Dawn



ENDREMAN

**VÁLASZ:** Ha csak és kizárólag azt nézzük, mennyire sikerült egy olyan világot alkotni, amit szerintem évek alatt sem lehet felfedezni, és – nem elcsépelve a kifejezést – tényleg „él”, akkor az a GTA V, még akkor is, ha Witcher III sztorik, küldik terén megverte őt. Még így, évekkel később is hihetetlen, ahogy Los Angeles-t rekonstruálták.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Rainbow Six: Siege, Final Fantasy 15

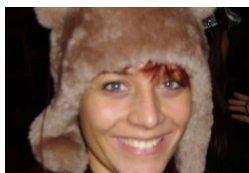


SIMÁNMARTIN

**VÁLASZ:** A GTA világa már részekkel ezelőtt megfogott – mocskos és igazságtalan, pont, mint a való élet. Nem kell nagyon erőlködni egy-egy munkanap végén, hogy otthon lerogyva hamar beleéljük magunkat a történesekbe – legyen az egy könnyed leszámolás, pénzbehajtás vagy éppen a rendőrök lerázása.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Wolfenstein: The Old Blood



EPRESPUSZEDLEE

**VÁLASZ:** Az Assassin's Creed IV hórihorgas kalózái belopták magukat a szívembe. Amikor együtt hajózunk a naplementébe, miközben a heves szél belekap a vitorlákba, és tovaszáll legénységem nótaival a hátán, az páratlan élmény.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Northgard



BZ

**VÁLASZ:** Emlékszik még valaki az Outcast című játékra 2000-ből? Persze, nem volt tisztán akció, volt benne kaland is erősen, de azóta nem találkoztam jobb open world címmel.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Rust, Battlefield 1

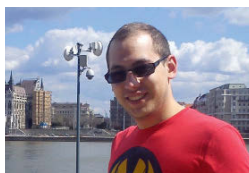


CSIRKE

**VÁLASZ:** Sosem fogom elfelejteni azokat a dallamokat, amelyek Mexikóba vezető első utunk alatt csendültek fel a Red Dead Redemptionben. Nagyon várom már, hogy a folytatás hasonlóan maradandó emlékekkel ajándékozzon meg.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Horizon Zero Dawn



GÓCZA

**VÁLASZ:** A mai napig a kedvenc játékaim közé sorolom – nem csak ebben a kategóriában – a Red Dead Redemptiont. Az alapjátékot és a kiegészítőt is 100 százaléig kitoltam, sőt még édesapám is csúnyán ráfüggött utánam. Most pedig itt ülök a kis masinisztafőzőmben, és terelgetem a második rész hype-vonatját.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Nioh, Bloodborne



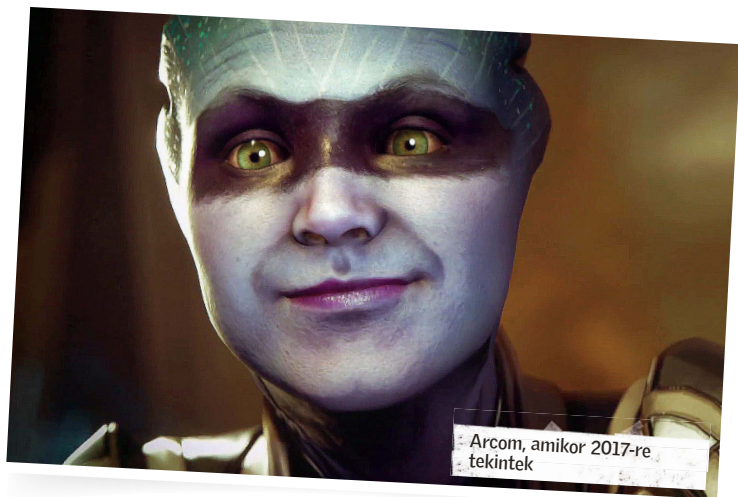
# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## RÜGYFAKADÓS, MADÁRCSICSERGŐS, ANDROMEDÁVAL TELI, MESÉS TAVASZT MINDENKINEKI

Annyira vicces volt, hogy amikor költői túlzásként odarittyentette Kaci a gamestar.hu-n a Horzion Zero Dawn kapcsán, hogy az első értékelések szerint ez lehet akár az év játéka, megindult a „shitstorm” (nézzétek el a nyomtatott formában nem túl elegáns városi szlenget, de erre nem lehet szép szót használni, mivel a jelenség maga sem szép). A gamerközösség ismét megvillantotta csúnyábbik arcát, és ömlött a sav, mintha csak egy mentális xenomorphot beleztünk volna ki a mélyen tisztelt kollektíva előtt. Ennek fényében már csak az új Mass Effect címevel merem beköszönni, mert az legálább multiplatform, nincs belőle sértődés. De ennél sokkal fontosabb, hogy itt van egy PS4-es kincs, mellé felzárkózott egy varázslatos The Legend of Zelda: Breath of the Wild, és még az Andromeda is érkezik, ami azért az eddigiek alapján elég izgalmasnak ígérkezik. Nincs elég idő arra, hogy ennyi címet kiélvezhessünk, és lássuk be, ez egy olyan panasz, amely azt mutatja, hogy most megint jó dolgok történnek az iparban: van verseny, tolonganak a remek címek. Szóval egymás anyázása helyett lehet akár örülni is annak, hogy ennyi kiváló alkotás érkezik (remélem, a Mass Effect is az lesz, én bizalmat szavazok neki), és tényleg messze van még „Az év játéka” szavazás, szóval reményekkel telve tekintek erre az évre.



Indul a PlayIT szezon is, ráadásul már PlayIT Plus is lesz a rendezvények után este, ahol csak 18 éven felüliek mókázhatnak együtt – nézzetek utána a [playit.hu](http://playit.hu) és a [playitplus.hu](http://playitplus.hu) oldalakon. Természetesen mi is ott leszünk majd a nagyszínpadon és itt-ott a rendezvényen; mindig örülünk annak, ha ismerősökkel találkozunk. De most már eleget téptem a számat (illetve a billentyűzetet), tiétek a szó, jöjjenek a levelek.

## KONZOLHÁBORÚ, VAGY AMIT AKARTOK

Csók és OJ – csókolj?

**Vakon felismerem már DrednyA barátunk furcsa beköszönéseinek stílusát, gondolom, a csók a hölgyeknek szól a szerkesztőségben, az „OJ” köszöntést magamévá teszem, és határozott biccentéssel, szolid pogózással válaszolok. Nem látod, sajnós, pedig vicces.**

Amiért itt vagyok, nem más, mint a Konzolháború. A jó öreg CW.

**Nálunk az a Computerworld magazin rövidítése; vigyázz, milyen rövidítést választasz, mert perliünk. Kőkemények a vállalati informatikával foglalkozó arcok, nem kapsz habot a kakaódra, ha nem viselkedsz rendesen.**

Nehéz nem észre venni, hogy rövidítése visszafelé olvasva milyen helyiségre mutat... lehet, hogy oka van ennek.

**Tessék, megint beszól a CW-re. Jelzem is nekik, hogy a következő B2B-konferencián a te képeddel díszített vudubabát szurkálják majd kötőtűikkel. Én szóltam.**

Szóval ennek a kis csetepaténak köszönhetően hatványozódott a „Mi a kedvenc...”-cel kezdődő dialógusok száma. Ha van olyan, Alekossal végződő mondat, aminek a feltevőjét azon nyomban klónoznám, és azzal verném agyon, na ez az.

**Esküszöm, nem értem, hogy miről beszélsz itt, de a saját klónnal való agyonverés gondolata annyira megtetszett, hogy a mondatot változtatás nélkül, eredeti formájában közöljük. Aki érti, érti, a többieket, remélem, nem akarod klónozni, mert tudom ám, mivel jár az.**

*(„Mi a kedvenc Alekoszod?” Egyértelmű, hogy erre a mondatra gondolt a mélyen tisztelt olvasó. Nem tudom, HP, mit nem értesz ezen – V.)*

Te hogy vagy ezzel?

**Ha az a kérdés, hogy mit gondolok a konzolháború jelenségéről, akkor a válasz egyszerű. Ugyanazt, mint a GameStar berkein belül mindenki: a legnagyobb baromság, amit ki-termelt magából ez a szubkultúra. Még szegény Gyu idejében is rendszeres téma volt, és ő igyekezett buddhai nyugalommal elismételni, hogy addig jó a játék, amíg téged szórakoztat, boldoggá tesz, és amíg**

**nem valami más ellenében akarod meghatározni magad (ha nem így mondta, elnézést, nem akarom utólag a szájába adni a szavakat – mondjuk akkor azt, hogy én mondom így, és tőkre igazam van).**

Ecsetelmem is felesleges, hogy – beteg – lelkenek ez olyan, mintha egy szülőnek vetné fel, ki a kedvenc gyermeke. Amikor tőlem megkérdezik, hogy konzol vagy PC, daczból azt vágom rá, hogy tabletop. „Amíg nem dobsz – kétszer is! – húszast arra, hogy megerősökölj egy legyőzött sárkányt, nem eltél igazán” – D&D-bandánk rekeszizmával már gyémántot lehetne fúrni.

**Nem is rossz edzésforma.**

*(Mi az a tabletop? Az internet szerint Wil Wheaton webszériája – ez lenne a kedvenc játékatplatformod? És hogyan lehet rekeszizommal gyémántot fúrni? Eleve miféle hobbi a rekeszizommal gyémántfúrás? Valami tolkieni törp vagy, vagy mi a szösz? – V.)*

Na de a tárgy (vagy tárgyak), amiről szó volt eddig.

**Nem biztos, hogy pontosan tudom, miről volt szó eddig, de gondolom, a klikkesedés és egymás megvetésének klasszikus művészetéről.**

Társadalmunk morális kódjára ráférne egy debugolás. Tolerancia, kedveség, intelligencia... ha ilyen tulajdonságokkal rendelkező emberekkel szeretnénk megtölteni egy falut, szerinted hogy nézne ki?

**„Nem lehet mindenki okos, óberlajtnant úr, kell, hogy a hülyék kivételét képezzenek, mert ha mindenki okos volna, akkor annyi ész volna a világban, hogy attól minden második ember teljesen meghülyülne.”**

Az én verziómban olyan kihalt lenne, mint az Árpád ház.

**Én jól érezném magam benne, kényelmesen elférnék.**

A SEGA vs. Nintendo rivalizálásának – amik reklámjai egész szépen tükrözték civilizációnk beállítottságát – köszönhattük a konzolháborút.

**Ebben nem vagyok annyira biztos.**

Vizsgálat a máj napig fennálló ellenségeskedést is? Vagy annak, hogy amikor őseink feltalálták a tulajdont, a használati utasításba azt is belebarlangrajzolták, hogy „Ami a tied, az jobb.”?

**Ebben már sokkal biztosabb vagyok. De talán alapvetően arról van**





## ]] KÖKEMÉNYEK A VÁLLALATI INFORMATIKÁVAL FOGLALKOZÓ ARCOK, NEM KAPSZ HABOT A KAKAÓDRA, HA NEM VISELKEDSZ RENDESEN

szó, hogy ha nem tudom magamat pontosan meghatározni, akkor segít a közösséghez való tartozás élménye, főleg akkor, ha más közösségekkel szemben képes vagyok ezzel állást foglalni. Saját magamat máris jobbnak érzem attól – bármilyen legyen is –, ha le tudok nézni másokat. Ősrégi módszer, tutira bejön. Nézd meg, mi is itt fanyalgunk a hülyék felett, máris eltartott kisujjal kortyoljuk a pezsgőt, mint valami elit klub tagjai, közben meg ki tudja, mitől leszünk értékesek. Például egy apokalipszis esetén a ha-

ladó szellem pont annyit ér, hogy empátikus lehetek azzal szemben, aki megver, elveszi a cuccaim, mert erősebb. Na, kicsit elszakadtam a témától, rosszat tesz nekem, ha elkezdek merengeni ilyen dolgokon. Abból a szempontból érdekes a dolog, hogy a két említett konzol (vagy bármelyik) csupán két darab plasztik, két tárgy, két tulajdon, ha már itt tartunk, képes volt kiváltani a gamerekből egy ilyen szintű gyűlölködést. Úgy néz ki, olyan szinten benne van a genetikai ködünkben ez az attitűd, hogy ez is csak egy ürügy volt, mint mondjuk a nem-

zetiség, a bőrünk színe vagy netalán a vallás?

**Pontosan. Ezt taglaltam fentebb is. Javaslom a Maslow-szükséglet-hierarchia tanulmányozását, a mi „kulturánk” embere egészen jól kiolvasható belőle.**

Egy ősrégi állati ösztön, ami egy több ezer éves genetikai kód foszlánya? Vagy csak simán gyökerek lettünk, és nem tudjuk elviselni, ha valakinek nem az a jó, amit mi szeretünk?

Ismétlem, a döntés a tied, de egyvalami biztos. A „SEGA does what NintenDON'T!” korszakban valami el-

kezdődött a játékosok társadalmában. Valami, ami szintén divattá nőtt ki magát, mint az említett gamer életstílus.

**Vagy csak minél nagyobb lett egy közösség, annál jobban megmutatkozott annak emberi oldala. Ami ugyebár sosem szép.**

Benne van a pakliban, hogy tévedek.

**Az is benne van, hogy én tévedek.** Én sem vagyok tökéletes.

**Én egy kicsit igen, de nem szeretek nyíltan beszélni erről.**

(A tökéletességnek nincsenek fokozatai – V.)

Mindenesetre a gamer is csak ember, és amíg világ a világ, az emberek találhatnak rá okot, hogy gyűlöljék egymást. A jelenlegi okok mellé pedig szépen lassan felkerül a listára minden, ami játékokkal kapcsolatos. Azok után, amit írtam, gondolom, nehéz elhinned, de hiszek benne, hogy nem kell így lennie. Mert nem szeretném a gyermekeimet elengedni egy olyan e-sport-rendezvényre, ami hemzseg a footballhuligán és a CS-s ragelő vérpitkék hibridjeitől... ne kelljenek már oda is rohamrendőrök. Ez viszont csak rajtunk áll. Tegyük ellene. Tegyük azért, hogy a gamer tényleg jobb ember legyen, mint a többi... ne pedig csak ámsuk magunkat ezzel.

**Teljesen jogos felvetés, de sajnos egyre kevésbé gondolom, hogy lehet tenni ellene, mert aki eleve nyitott a változásra, az pont az az embertípus, akitől nem kell féltened a jövődet.**

(A gamer jobb a többi embernél? Biztos, hogy jól vagy? Lázad nincs? – V.)

Ennyi szerettem volna a témával kapcsolatban megosztani veled. Köszönöm, hogy végig olvastál. ÓMEN!

(DrednyA)

### TÉNYLEG CSAK A REBOOT, REMAKE?

Kedves GameStar!

**Kedves olvasó!**

Már nagyon régen írtam levelet az Arénába (vagy bárhova, ez az elkényelmesedett Facebook-generáció már csak ilyen), de azóta annyi minden történt, hogy azt hiszem, bőven van mit megbeszélni.

**Nem tudom, mikor írtál utoljára, azóta Mocsy a főszerkesztő, Chava a lap lelke, éltető ereje, mazur pedig végre lett, ő fújja meg a kürtöt, ha jönnek a sárkányok, ő eszik először a pattogatott kukoricából, éshátrattett kézzel mászkál a folyosón, felvont szemöldökkel figyelve az evezősöket. Ha nem erre voltál kíváncsi, ne haragudj, figyelek.**

Igazából arra akartam most kitérni, hogy mennyi minden megváltozott, mióta legutóbb írtam, de ha jobban belegondolok, akkor pont az ellenkező-jét látom: a kőítés más lett, a politika



## Facebook-sarok

Arról mikor írtok cikket, hogy mennyire jól fogják a switch, vagy mennyire is esélyes az év játék címe a botw? Ja, soha hisz nintendo. **De szépen fogják a Switch! Megírom.**

Szerintem ez a gáz, hogy már Mari néni is játékot fejleszt(het) bármire és így fulladunk az indie igénytelenség tengerébe... (Jók az indie játékok, de nem tud mindenki Inside szintet letenni az asztalra és akkor még finoman fogalmaztam.)

**Nem is kell, pont az a lényeg, hogy minél szabadabban kísérle-**

**tezhessenek az alkotók, ne csak a bevált sablonok mentén készüljenek a játékok. Ennek a gondolkodásnak köszönhetően sok remek cím készült, és persze ahol fát vágnak, ott hullik a forgács.**

Én jobban felháborodtam volna azon, hogy Bolíviát ilyen bugosan találják! A többi már csak részletkérdés!

**Egy tökéletesen cinikus válasz arra, hogy panaszt nyújtott be a francia nagykövetségen a bolíviai belügyminiszter, mert sérelmezi, hogy a Wildlands egy drog-**

**kartell uralta országnak mutatja be otthonát.**

Szerintem majd visszanezék egy óra múlva, amikor a kommentek már egy megfelelő mértékű konzolháborús sz\*rzivatarrá eszkalálódtak.

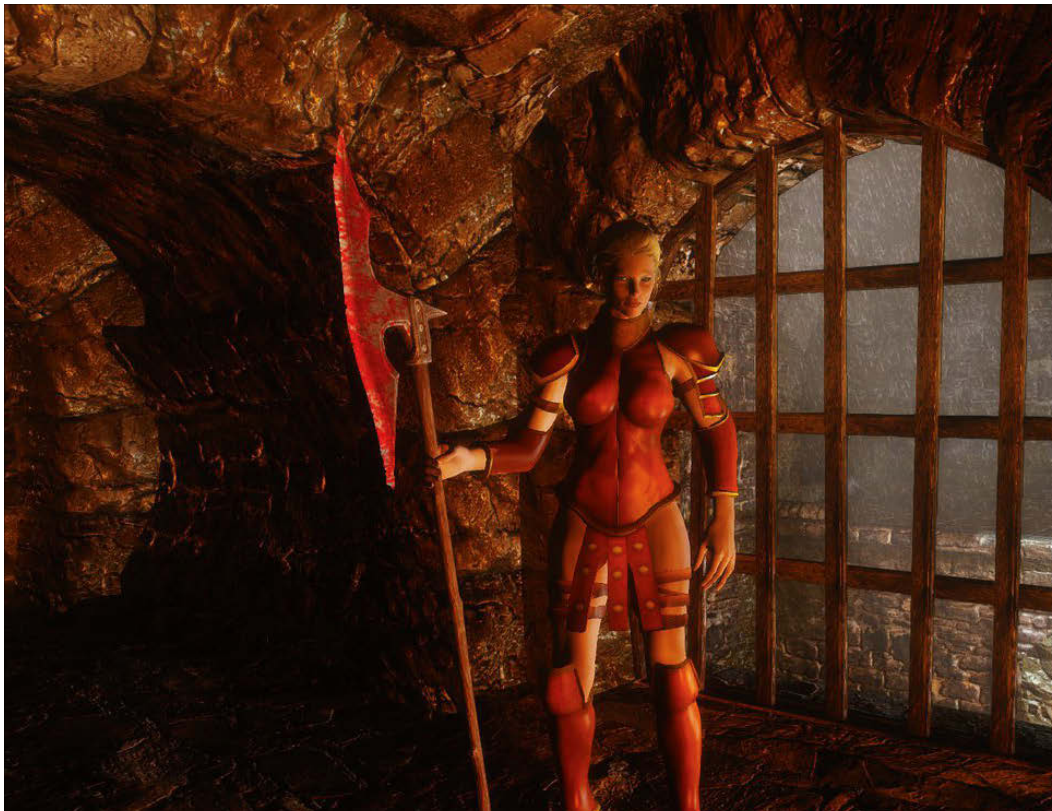
**Ez gyakorlatilag bárhol, bármikor megeshet, ilyenkor ragad mindenki pattogatott kukoricát, hogy élvezze a világégést. Nem tudjuk, mikor lehet ebből kinőni, úgy tűnik, soha.**

Hogyan légy király Eddyvel? (hivatalos instrukció a Tekken 3-as időkből):

- 1, Válaszd Eddy-t
- 2, Spammeld az X-et és a O-t
- 3, Nyertél!

**Majdnem tökéletes útmutatás.**





## LOVAS MARCELL A HALÁL KÖNYVE 4. RÉSZ

**Remélem, örültök, folytatásos novella van az Arénában. Olvassátok és véleményezzétek nekünk az arena@gamestar.hu címre. Persze saját alkotás is jöhet, de most Marcell Diablo történetének negyedik részét olvashatjátok.**

Négy nap telt el a tengeren, a csoport tagjai keveset beszéltek egymással, mindenki már csak arra gondolt, hogy milyen kincseket fognak találni. Az ötödik napon hatalmas viharral találták szemben magukat. A hullámok úgy dobálták a hajót, mintha az súlytalan lenne. Aki eddig nem volt tengeribeteg, ettől a kegyetlen hintától az is hányingert kapott, a legnagyobb hősök is aggodalommal teli arccal kapaszkodtak a gerendákba. Egy áló napon keresztül tombolt a vihar, ami itt-ott ugyan megtépte a hajót, de komolyabb károkat nem okozott. Hajnalban örömhírt hozott a kapitány, miszerint még két óra, és partot érnek. Ez feltüzeltelte az embereket, még Yillon is izgatottá vált. Ahogy közelebb értek a hajóval, jól lehetett látni, hogy hatalmas sziklafalak és erdők borítják mindegyik

szigetet. A legnagyobb kifejezetten óriásinak tűnt, de a két kisebbik alig volt nagyobb, mint Lut Gholein városa. Úgy döntöttek, hogy a nagy szigetet célozzák meg, ott könnyebb elrejtteni egy ilyen tárgyat.

Miközben kikötöttek, és összedették a kellekeiket, Hwaninon átfutott a felismerés, amit egyből szóvá is tett.

– Ha az amazonok nem találták még meg ezt a valamit, mi hogyan álljunk neki?

– A kérdés remek, barátom. Mint mondtam, kiskorom óta legendák nyomában járok, megvannak a módszereim. És nem biztos, hogy az amazonok nem találták meg, lehet, hogy éppen ők őrzik.

Yillon lesétált a hajóról a sziget fűvel és mohával borított partjára. Hwanin még mindig nem igazán értette a fickót. Harcoshoz vékony és gyenge, de túl agyafúrt ahhoz, hogy orgyilkos legyen. A gyanú nem hagyta nyugodni, úgy döntött magában, hogy minden lépését figyelni majd.

A kapitány azt az utasítást kapta, hogy szedje rendbe a hajót, amíg távol vannak, öt nap múlva térnek vissza. A hatfős kis csapat elindult

a hatalmas fákkal és kövekkel tarkított tájon. Senki sem tudta eldönteni, hogy vezetőjük vajon tudja-e, merre megy, vagy csak véletlenszerűen bolyonganak a vidéken, de nem tették szóvá. Mikor besötétedett, letáboroztak. Tüzet gyújtottak, mindenki csendben enni kezdett. Yillon azonban nem evett, kicsit távolabbra húzódott a többiekől. Mikor Hwanin néhány falat után ismét odanézett, ahol pillanatokkal korábban állt a csuklyás, már nem volt ott. Gyorsan körbenézett, de nem látta sehol a titokzatos férfit. Halkan odasúgta a többieknek, hogy valami baj van, mert eltűnt a vezető. A két sötét bőrű sivatagi egyből a szabályjájért nyúlt, ám mielőtt kivehették volna a tokból, hátukhoz hideg lándzsahegyek préselődtek, majd női hangokat hallottak közvetlenül maguk mögött:

– Bekerítettünk titeket. Ne is próbáljatok támadni! Mit akartok itt, hol van a vezetőtök?

– Hát ezt mi is szeretnénk tudni – horkant fel Hwanin, akinek nagyon nem volt ínyére, hogy egy csapat nő foglyajává váltak.

– Itt vagyok – hallatszott úgy

húsz méterrel fölöttük egy szikláról –, hallottam, hogy jöttök.

– Ha ilyen jó vagy, gyere csak le onnan – köpte fel neki az egyik női hang.

Alig két másodperc múlva a Hwanin hátához dárdát szegező nő mögül szólalt meg Yillon.

– Tessék, itt vagyok.

Hirtelen senki sem értette, mi történik, hogyan képes a csuklyás ilyen gyorsan mozogni, dermedt pillanatképpé fagyott a sok harcos.

– Nem akarunk bántani titeket, így ti se akarjátok minket. Egy legenda után nyomozok, ők pedig itt az embereim – folytatta nyugodt hangon Yillon.

A dárdahegyek elhúzódtak, a női harcosok előléptek a tűz fényébe. Mindegyikük magas és szőke volt. Pirosra festett fémvértet hordtak, és csak egy rövid, oldalt nyitott laposknýt.

Vezetőjük, aki különösen magas volt, beszélni kezdett:

– Az én nevem Jann. Én vagyok az amazonok vezére. Melyik legendáról lenne szó? A régi népéről esetleg?

– Miféle régi nép? – húzta fel a szemöldökét Yillon.

– Hajdanán, mielőttünk mások élhettek itt, minden jel erre mutat. Ma már csak romok maradtak civilizációjukból. Mi évszázadok óta nem megyünk a romok közelébe, mert rendkívül furcsa események történének ott.

– Mint például? – mordult fel Hwanin.

– Néhányan csak eltűntek, de voltak, akik megtébolyulva tértek vissza, és arról beszéltek, hogy ezek nem ember alkotta épületek romjai, hanem valamilyen hatalmas óriás entitásoké.

– Merre vannak ezek a romok? – kérdezte Yillon, amire a csapat tagjai felhúzott szemöldökkel tekintettek rá, de még Jann is furcsán nézett fel:

– Oda akarsz menni?

– Mi a Halál könyvét keressük, jobb helyen nem is kezdhetnénk felkutatását.

– Hmm. Nem tudok semmiféle könyvről, bár való igaz, mi sosem jártuk be rendszeren azt a vidéket.

– Oda tudsz vezetni?

– Nem én! Mondtam, nem megyünk a közelébe. De innen egyenesen nyugatra van, a hágóról jól látszik. Le kell ereszkedni a völgybe. Most megyünk, ég veletek! Figyelni fogunk, ebben biztosak lehettek.

Azzal egy szempillantás alatt eltűntek az amazonok. Olyan csöndben, ahogy megjelentek.





## ★ A HÓNAP LEVELE ★



### A VISSZATÉRŐ

Nehéz nem azt gondolni, hogy nálunk hízelgészel mindent el lehet érni, de annyira jól esett olvasni ezt a levelet, hogy muszáj kiemelnem, és megosztanom veletek. Nemcsak azért, hogy kelően szépen köszönjem meg az egész csapat nevében, hanem azért is, mert... na, inkább kezdjük el együtt olvasni, és kifejezem közben, amit gondolok.

Sziaztok, kedves régi és új GameStar-szerkesztők!

**Oké, itt még teljesen visszafogott, udvarias köszöntés, semmi túlzó.** Azon örvendetes alkalmából ragadtam billentyűzetet, miszerint előfizetőtök lettem.

**Na, máris egy erős felütés, ugyanis mi IMÁDJUK az előfizetőket. Nemcsak azért, mert nekik köszönhetően tervezhető egy kicsit is előre a lap sorsa, hanem azért, mert pontosan tudjuk, milyen nagy dolog már a mai világban, amikor valaki előre bizalmat szavaz, hogy törődik az újságjával, támogatja annak működését.** Rendben, tudom, ez nem túl nagy szám. Sok előfizetőtök van.

**Nem annyi, mint amennyit szeretnénk.**

Kezdem akkor az elején. 2002/08. Nem sokkal eme neves dátum előtt sikerült szert tenni első PC-mre. Tudom, régen volt, de közületek még sohan emlékeznek arra az időre. Netelérés elvéve, fájlmegosztó, ne adj' isten torrent még úgyse.

**Azt se tudjuk, mit jelent, amit most írtál.**

Maradt a játékok vásárlása, cseréltetése. Aztán a szokásos Garfieldért indultam az újságoshoz, mit látok? GAMESTAR? TELJES JÁTÉK? Akkor ezt már nem kell külön megvenni? És még játékokról is olvashatok benne? Királyság. Megveszem. Garfield kimaradt. Szegény, azóta is.

**Pedig imádni való. Lehet, hogy a GameStarba is be kellene tennünk?** Aztán sorban vettem az újságokat, mindet a bódénál. De rég volt ez, mazurnak még pelyhes volt az álla, mondjuk nekem is.

**Mazur üzeni, hogy sosem volt pelyhes az álla, mindig is acélos, férfias arccal viselte az élet nehézségeit.**

Gyúval leveleztem, de jó volt! **Sokunknak hiányzik ez a lehetőség manapság.**

Sok az új arc, de nem baj. Majd megismerlek titeket.

**Na és ez az a mondat, amit nagyon fontosnak tartok, és amiért külön köszönöm neked, hogy visszatértél és írtál. Mert ez az új csapat is megérdemli a figyelmet, és bízom benne, hogy ha megismered (megismeri-**

**tek) őket, akkor szeretni sem lesz túl nagy kihívás. Nekem például egész könnyen megy. Szóval majd lehet, hogy az Aréna keretében kicsit több teret kapnak; Mocsyval beszélgetek egyet, mi lenne a jó. De YouTube-on is egyre aktívabbak vagyunk, ott ráadásul ingyen lehet nézni, amit művelünk, és talán kicsit könnyebben rálátsz az emberekre is a csapatból.** 2007-ig vásároltam töretlenül a magazint. Ezután történt a változás. Család, gyerek stb. Egy-két hónapja jött egy kósza gondolat. GAMESTAR! Csak ennyi. Előfizettem.

És itt jönne a lényeg. Bizalmat szavaztam, egyből előfizettem. Ennyi év után is bízik bennetek. Kilenccéves kislányom velem együtt olvassa írásotok. Örül, örülök, mindenki boldog. Köszönöm, GameStar! (VV.)

**Hát fátyolos a szemünk. Külön puzsi és pacci a kislányodnak, amiért veled együtt olvassa az újságot, és tényleg csak azt tudom mondani, hogy egész évből azon leszünk, hogy rászolgáljunk a bizalmadra. Nagyon hálásak vagyunk, kérlek, írd meg, örülnék neki.**

próbál úgy tenni, mintha más lenne, de ugyanazok a gondolatok (és ballépések) térnek vissza.

**Na, kíváncsi vagyok, hova lyukadunk ki most.**

Ez nagyon látszik a játékokon (meg persze a filmekben is), hiszen ha megnézzük, mennyi folytatás, remake, reboot jelenik meg mostanság, igazából olyan az egész, mintha egy nosztalgiaivonaton ülénék, ami körbe-körbe megy.

**Hát ez igaz, de lássuk be, előbb-utóbb minden mutatvány eljut odáig, hogy saját magát ismétli valamilyen formában. Nem lehet ezért haragudni, ebben a közönség is ugyanannyira hibás. Most egy kicsit érzem, ahogy a DrendyA levelekor született Elit Klub hívatag, hogy megint beszédet mondjak, és tényleg nem szeretnék pálcát törni mások (vélt vagy valós) igénytelensége felett, de az innovációs hajlam nem csak az alkotókban kevés, a befogadók sem éppen rugalmasságukról híresek, amikor a fogyasztói tömegről beszélünk.**

Persze ez nem jelenti azt, hogy ez rossz, hiszen az új Wolfenstein és az új Doom állati király játékok lettek (remélhetőleg a System Shock remake-je is patent lesz), de azért az ember jogilag aggódik, hogy mennyit lehet kihozni olyan ötletekből, amiknek ennyire fix keretek között kell mozognia.

**Pont annyit, amit írtál. Egy felújított nosztalgiát, egy kellemes újrázást, amivel könnyebb kicsit köny-**

**nyet csinálni a szemekbe, és jobb esetben még egy önmagában is értékes alkotást letenni az asztalra. Szerencsére tényleg van ilyen.**

Egyébként ezekről a példákról pont az ugrik be, hogy az FPS-játékok gyakorlatilag ugyanazokra az alapvető mechanikákra épülnek, mint régen, és még ennek ellenére is nagyon élvezetesekek tudnak lenni, ami viszont pont azt bizonyítja, hogy egyes ötletek tényleg lehetnek nagyon időtállóak. Ilyen ötlet még például a kakaós csiga vagy a sőr. **Ha nem egyszerre javasolod így az élményt, akkor teljes mértékben támogatom.**

*(Szívből ajánlom a könyveket is, állítólag azokban is sok időtálló jószág van - V.)*

Összességében felmerülhet az emberben a kérdés, hogy vajon tényleg van-e még igény igazán új ötletekre.

**Nehéz kérdés, egy bizonyos réteg mindig az újdonságot keresi, de nem hinném, hogy örökké lehet új dolgokat kitalálni. A Horizon Zero Dawn például kicsit sem eredeti, de ennyire tökéletesen összelopkodni mindent már önmagában érdem. És talán itt a válasz: a minőségi munkákra lenne igény. Az odafigyelésre. (A lopkodás nem érdem, maximum a közönség nem veszi észre, hogy innen-onnan összeszedett ötleteket patchworköltek meg az „alkotók”. Lásd Mátrix film vagy a teljes Star Wars univerzum. Ugyanakkor tényleg nincs**

*új a nap alatt, mindent kitaláltak már, korunkban maximum újraértelmezik a dolgokat. A játékvilág ráadásul szerencsés helyzetben van, mert egészen fiatal még, ezért igazán vicces olvasni, hogy tízen- és huszonevesek panaszkodnak: kiégték, és régen minden jobb volt (amúgy tényleg) - V.)*

A piac azt adja, amire van kereslet, és ha megnézzük a számokat, akkor az jön le belőle, hogy igenis kell ilyen az embereknek, de van egyáltalán valós alternatíva? Az érem másik oldala, hogy talán nincs is igazán lehetőség teljesen új dolgokat kitalálni, hiszen a kreativitás maga is csak arra épül, hogy a már meglévő ismereteinkből merítve találunk ki valami újat.

**Abszolút igazad van.**

Ti hogy vélekedtek erről? Nektek aztán tényleg végig kell pörgetni minden ilyen nosztalgiaivonatot, ha tetszik, ha nem. Lehetséges, hogy a két véglet között van a megoldás? **(Ádám)** **Nem nagyon esik nehezükre végigpörgetni a sok rebootot és remastert (nyilván csak akkor, amikor két extra poligont ráaggatnak egy előző generációs címre, és eladják újakevert játékként), mivel alapvetően régeza és nagyon szeretjük az úgynevezett játékvilágot, mindig öröm nézni, amikor valami újjászületik. De nyilván az az igazi élmény, amikor valami soha eddig nem látott ritkaságot fedez fel az ember, amikor szökőévente vala-**

**ki olyat tesz le az asztalra, amit eddig még nem láttunk. Ehhez kell a kellemes, a közepes és a pocsjáték is, így érezzük csak igazán, amikor valami legendásat fogunk ki. És bármennyire divat szidni az ipart mostanában a kicsit elkényeztetett Facebook-generáció teljes hangerejével (nehogy magadra vedd, csak szemléletes példa volt, nézd meg a rovat Facebook-sarok részét, minden hónapban potyognak a gyöngyszemek), azért manapság is találni életre szóló élményeket. Nyilván mások a sztenderdek, mint amikor gyakorlatilag minden új játék egy új élmény volt, csak az nem túl nehéz, ha előtte nem volt még semmi ilyesmi.**

Ismét egy nagyon kellemes Aréna rovaton vagyunk túl, jó társaságban csak úgy elrepül ez a négy oldal. Kérlek, ne engedjétek, hogy elmúljon ez az érzés, írjátok sokat, sokszor, sokat jelent ez nekem, nekünk. És persze legyetek a fogyasztói társadalom láncos kutyái azzal, hogy minden hónapban támogatjátok a magazint annak birtoklásával, így ugyanis a rólam elnevezett, meglehetősen egyszerű ivós játék is biztosítva van. Vagyis mindenki iszik, amikor én jó hangosan kimondom: „Vegyetek GameStart!”

HP



# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

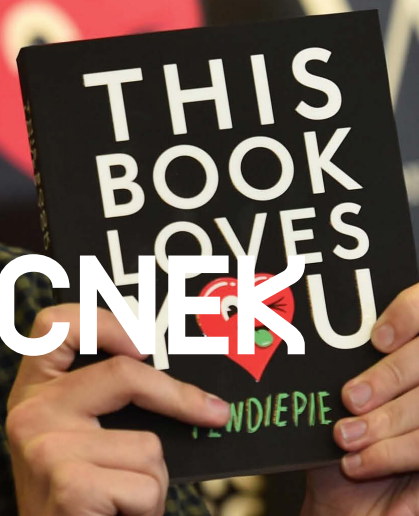


## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR
- 18 OSIRIS: NEW DAWN
- 20 M.E.R.C.
- 22 GWENT: THE WITCHER CARD GAME
- 24 NORTHGARD

PewDiePie rasszista lenne?

## EZ MÉG VICCNEKÜ IS ROSSZ



**FEBRUÁR EGYIK LEGNAGYOBB VIDEÓS BOTRÁNYÁT A SVÉD ILLETŐSÉGÜ FELIX KJELLBERG EGYIK BALULSIKERÜLT VICCE ROBBANTOTTA KI.** Tizből persze kilenc embernek semmit sem mond ez a név, de ha azt mondjuk, hogy az illetőt PewDiePie néven ismeri és követi több mint ötvenmillió ember a neten, akkor már rögtön be tudjuk azonosítani ezt a fiatal srácot.

### „MINDEN... HALJON MEG”

A címben nem véletlenül nem írtam le a népcsoport nevét, mert a szövegkörnyezetből kiragadva gyorsan hasonló helyzetbe jutok, mint Felix, ezt pedig egyetlen porcikám sem kívánja. Felix barátunk nem volt ennyire óvatos, az egyik videójában kicsit túltolta az élcelődést, és egy hasonló feliratú táblát felmutató félmeztelen indiaiakon röhögött. A vicc az, hogy igazából nem is a felirat volt a lényeg, ennyi erővel lehetett volna norvégokat is odaírni. Svéd barátunk mindössze arra akart rávilágítani, hogy öt dollárért szinte bármilyen állatságra rále-

het venni azokat, akik a világ kevésbé szerencsés felén születtek. A poén azonban nem aratott osztatlan sikert, a Wall Street Journal Post újságírói rekordsebességgel ugrottak rá a sztárra, és megpróbálták náci szimpatizánsnak beállítani. Odáig mentek, hogy megkeresték a Disney-t és a YouTube-ot, és szembesítették a két óriásvállalatot ezekkel a sértő tartalmakkal. Ők persze nem tehetek mást, mint megszakítottak minden üzleti kapcsolatot a svéd videóssal, aki emiatt nagyon sok pénztől esett el. Azonnali hatállyal kukázták Scare PewDiePie (Ijeszd meg PewDiePie-t) néven futó műsorának készülő második évadját. Ezzel egyidejűleg a stábtagokat is lapátra tették, de velük persze nem foglalkozott senki. Ennyi azonban nem volt elég, a YouTube kivette Felix csatornáját az ajánlott hirdetési kategóriából. Nem mindenki volt persze ilyen finnyás, egy amerikai nacionalista csoport gyorsan a védelmébe vette a sztárt, és telepakolták az oldalukat PewDiePie vitatott videóival. Ezek között volt olyan, ahol egy Jézus-imitá-

tor szentvelennel arccal és hanggal közölte, hogy Hitler semmi rosszat nem csinált, és ott van mellette az égben, ahelyett, hogy a pokol egyik forró üstjében pácolódna. Az sem aratott osztatlan sikert, amikor Felix egyenruhában, átszellemült arccal bólogatott, miközben a náci vezér egyik gyűjtő hangú beszédét hallgatta. Ez azonban csak vicc, a svéd videóss egy percig sem gondolta komolyan az egészet, de ez persze nem hatotta meg azokat, akik elhatározták, hogy még a bolhából is elefántot csinálnak.

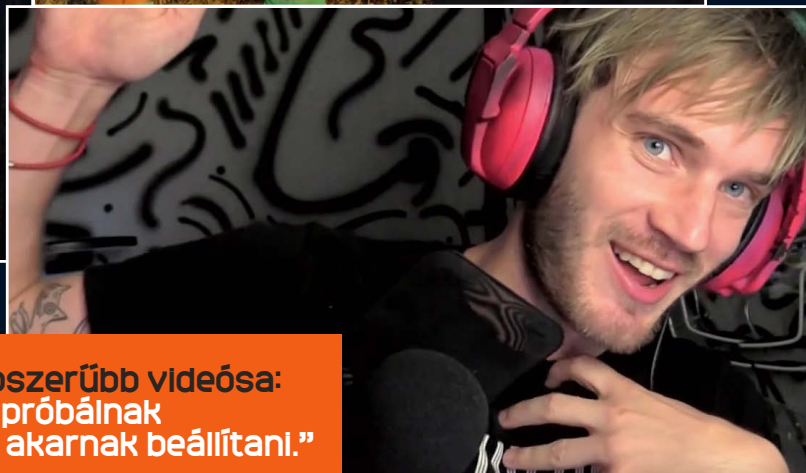
### ÉVI NÉGYMILLIÁRDOS FIZU

Sok előnye van annak, ha valaki videó sztár. Milliók ismerik meg az arcát, sok fiatal példaképének tekintik, bombanők lesik minden kívánságát, és nem melleleg keres egy raklap pénzt. Jelen esetben 15 millió dollárról beszélünk, ami azért már Svédországban sem számít rossz fizetésnek. Nem csoda, hogy a tizenévesek új sztárja ez a mocskos szájú szőke fiú, aki néha odáig merészkedik, hogy a középső ujját mutatja meg a kamerának. Botrány és skandalum – na nem



## FIVERR

Az internet egyik vitatott szereplője a FiveRR oldal, amelyen keresztül közel hárommillió szolgáltatást vehetünk igénybe pofátlanul alacsony áron. PewDiePie itt fizetett öt dollárt azért, hogy két félméretű indiai viccesen felemelje azt a bizonyos sértő mondatot tartalmazó táblát. Ennél persze sokkal cifrábbakat is találhatunk itt, a pihent agyú felhasználók roppant vicces tartalmakat képesek a weboldal segítségével generálni. Jelen esetben Felix kicsit túltolta a humort.



## HA TE MONDOD

**Felix Kjellberg alias PewDiePie, a világ legnépszerűbb videósa: „Ez egy nyílt támadás a média részéről. Megpróbálnak ellehetetleníteni anyagilag, és hiteltelennek akarnak beállítani.”**

az egyezményes jel felmutatása, hanem az a tény, hogy ennek köszönhetően dollármilliókat vág zsebre. Egészen biztosak lehetünk benne, hogy egy jó nagy adag féltékenység is megbújik a támadások mögött, a hagyományos média egészen egyszerűen nem tud mit kezdeni a hozzá hasonló videós fenegyerekekkel. Felixet nem kötik a szabályok, nincs mögötte egy főszerkesztő, aki kordában tartaná, bármit mondhat, és folyamatosan arra törekszik, hogy a másokat gúzsba kötő szabályokat áthágva olyan tartalmat hozzon létre, amire a közönsége fogékony. Káromkodik, jópofizik, kiabál, és ontja magából az olyan poénokat, amelyeket bármelyik jóérezsű szerkesztő azonnal cenzúrázna. Ez a sikerének a titka, ezért iratkozott fel csatornájára Magyarország lakosságának ötszöröse. Időnként persze neki is elgurul a gyógyszer, rengeteg támadás éri meggondolatlan ki-

jelentései és poénjai miatt. Rasszistának tartják, mert a feketékre simán használja azt az n betűs szót, ami miatt Los Angeles szegényebb negyedeiben gondolkodás nélkül lepuffantanak. Az igazság viszont az, hogy semmivel sem rasszistább ez a szóke svéd suhanc, mint az átlag. Egyetlen bűne az, hogy szemtelenül sok pénze van (érdekes módon azt egyik média sem szokta lehozni címlapon, hogy mennyit jótékonykodik ebből a pénzből), és borzasztóan népszerű azoknak a fiataloknak a körében, akik látványosan kivonultak a hagyományos médiapiacról, és csak az olyan vicces megmondóemberek tudják elérni őket, mint PewDiePie.

### (NÉP)MESEHŐS

A médiatámadások és az óriáscégek reakciója azonban nem igazán hozta meg a kívánt eredményt. Rajongóinak száma folyamatosan nő, e

cikk írásának pillanatában már közel ötvennégy millió ember kíváncsi Felix botrányos vicceire. Rajongótáborra nyilvánvalóan magasról tesz arra, hogy mások mit mondanak hősről. A dolog pikantériája az, hogy a PewDiePie-t lejárató videó egyik szerzőjének visszakeresték a rasszista vicceit, amiket még évekkal ezelőtt twittelt az említett népcsoportról. Ilyen az, amikor a fagyvi visszanyal – az internet nem felejt. A lejárató videót eddig összesen 150 ezer ember nézte meg, és jelen pillanatban alig 250-en lájkolták (viszont 54 ezer dislike-ot bezsebelt hét nap alatt). Sokan azt nehezményezték a hozzászólásokban, hogy miért lehet mondjuk a Family Guy vagy a South Park sorozatokban ennél sokkal vaskosabb és sértőnek tűnő poénokat elsütni. Miért vonatkoznak más szabályok egy közösségi médiaszemélyiségre, mint mondjuk a nagy televíziócsatornákra?

Itt tart most ez az abszurd történet; a kék sarokban ott tobzódnak a humorra kevésbé fogékony jogvédők, míg a piros sarokban rölhögnek rajtuk a polgárpukkasztó vicceken edződött videós tartalomfogyasztók, akik nem értik, mit nem értenek mások ezeken a vicceken. Azt maga PewDiePie is elismerte, hogy egy kicsit elszaladt vele a ló ebben az esetben, bocsánatot is kért azoktól, akiket megbántott, bár saját bevallása szerint ez soha nem volt célja. Gyaníthatóan nem ez volt az utolsó összezerzés a hagyományos médiaszolgáltatók és az önjelölt videós sztárok között. Egyértelműen látszik, hogy a média fenyegetésként éli meg ezeknek a fiataloknak a jelenlétét, és mindig lesznek olyanok, akik semmilyen eszköztől nem riadnak vissza annak érdekében, hogy megpróbálják visszaszerezni elhódított közönségüket.

Mocsy



# Előzetes

WARHAMMER 40,000:  
INQUISITOR – MARTYR

Ültesd rá a puha fotelre!

# WARHAMMER 40,000: INQUISITOR – MARTYR

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

## INFO

Kiadó  
**NeocoreGames**  
Fejlesztő  
**NeocoreGames**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Diablo stílusú akció-RPG a Warhammer 40,000 komor univerzumában, a szokásos űrgárdisták helyett az inkvizíció egyik ügynökével a főszerepben.  
Megjelenés **2017**  
PEGI **N/A**

**T**ÁRSASJÁTÉKOK BEVETT SZOKÁSA, HOGY ELŐDEIKHEZ HASONLÓ SZABÁLYOKKAL, DE ÚJ TÉMÁVAL TESZNEK SZERT TOVÁBBI RAJONGÓKRA. Már most, az alfa-teszt elindulásakor is úgy tűnik, hogy a budapesti NeocoreGames is ebből profitálhat majd, ugyanis a Games Workshop népszerű univerzuma olyan játékosokat is a *Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr* táborába vonzott, akik egyébként nem feltétlenül hívei az ARPG-knek. A kérdés már csak az, hogy mondjuk a *Diablo* vagy a *Path of Exile* rajongóinak is tud-e valami újat mutatni a magyar stúdió.

### AZ ISTENCÁSZÁR REPÜLŐ CIRKUSZA

Egyelőre nem volt alkalmunk megismerni a történetet, ehelyett a látszólag vég-

telenségig ismételtető küldetésekbe kótolhattunk bele az alfa indulásakor. Ez a helyzet egyébként még illik is ahhoz, hogy a Warhammer 40K világában a Birodalom akárhányszor elnyom egy fenyegetést, egy új rondaság üti fel a fejét helyette, ahogy a készítő több száz órás játék-időre vonatkozó terveihez is. A játék jelen állapotában több csillagrendszer, ott több bolygó és több küldetés közül választhatunk.

Ezek ugyan a konkrét végrehajtandó feladatokat illetően különbözhetnek egymástól, de a tényleges játékmenet szempontjából nem forradalmi újdonság, ha öt értékes tárolórekesz begyűjtése helyett be kell zárunk a démoni erők megjelenését lehetővé tévő három kaput. A végeredmény az, hogy nagy valószínűséggel végig kell darálnunk az egész pályát, maximum néhány megállót beiktatva, hogy kinyis-

sunk pár ládát, vagy szétüssünk egy elleneséges épületet. Ez persze más ARPG-kben is hasonlóan történik, de jobb lett volna a korábban kiemelt, rengeteg küldetéstípus között ennél markánsabb eltéréseket felfedezni. Persze itt is visszaköszön a fejlesztés korai fázisának kérdése, hiszen elképzelhető, hogy az igazán érdekes misztiótípusok beépítése még várat magára.

### ÉS MOST VALAMI EGÉSZEN MÁS

A műfaj legtöbb nagyágyújához hasonlóan persze a *Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr*ban sem csak a sztori vagy az adott kihívás teljesítése hajt majd előre, hanem ezúttal is karakterünk folyamatos erősödése lesz az egyik legfontosabb erő, amely az eretnekek újabb és újabb hordáinak felaprítására készlet. Várhatóan minden küldetés után kapunk egy adagot a játékbeli mindkét fizetőes-

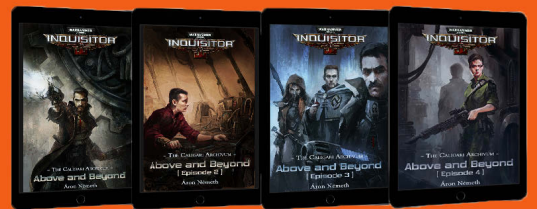
## HA TE MONDOD

Juhász Viktor vezető író, Neocore Games: „Olyan játékot akartunk létrehozni, amelyet azok az ARPG-játékosok is élvezhetnek, akik semmit nem tudnak a WH40K-ról.”



## MÁR MOST NYOMOZNI KEZDHETSZ

A Games Workshop IP-inek történeti háttérét megte-remtő Black Library weboldalán már ingyenesen olvas-ható egy négy részből álló sztori, amely az Inquisitor – Martyr kampányát hivatott megalapozni. Németh Áron írása, az Above and Beyond pedig csak az első a Caligari szektorban játszódó sztorik közül.



Azon ritka esetek egyike, amikor működik a fedezékrendszer



A rengeteg effekt között néha nehéz megtalálni magunkat



Nurgle szolgálai kellően rusnyák lettek



A Pimp My Inquisitor mai adásában...

közből, XP-pontokból és lootból is. Ezenfelül egy adott csillagrendszerben több küldetés teljesítésével növelhetjük az inkvizíció befolyását, ha pedig ezen a csúszkán elérünk bizonyos mérföldköveket, további jutalmak ütik a markunkat (ügyes taktika, hogy belecsúszunk a „csak még egy misszió végigfutok” mókuserékbe). Ezzel együtt a karakterfejlődés rendszere egyelőre felemás élményt nyújt az alfában. A szintlépés után kapható pontjainkat rengeteg különböző képességfán dobálhatjuk szét, de a megszerezhető fejlesztések egyelőre nem túl izgalmasak. A legtöbb esetben viszonylag kicsi, százalékos fejlesztésekről van szó, így egy-egy szintlépés és a vele járó fejlesztés hatása szinte elhanyagolható. A sok eltérő képességfa viszont azt jelzi, hogy egy karakterosztályon belül is többféle harcmodorra specializálódhatunk, ami kifejezetten jó előjel.

### FŐ FEGYVERÜNK A MEGLEPETÉS ÉS AZ ELRETTENTÉS

Ugyan a megszerezhető loot leírásában található tulajdonságok szintén a különböző százalékos bónuszok kategóriájába esnek – és így sajnos azt kell mondanom, nem túl kreatív ez a megoldás, de persze nem lennék meglepve, ha az izgalmasabb extrákat az igazán nehezen megszerezhető cuccokra tartogatná a Neocore –, mégis sokkal hamarabb meglátszik a hatásuk, mint a kiosztott képességpontoké. Egy erősebb fegyver

megszerzése után máris sokkal magabiztosabban szálltam szembe az olyan, nagyobb ellenfelekkel, mint a dreadnought: első találkozásunkkor még a fél pályán átkergetett, miközben valahogy csökkenteni tudtam az életerejét. Az egyértelmű erőnövekedés mellett a felszerelési tárgyak gyűjtögetésére biztat az is, hogy ezekből kapjuk meg a küldetésünk közben aktiválható legtöbb képességünket. Páncéltól függően például jump pakkal ugorhatunk ellenfeleink fedezéke mögé, némi támogatás gyanánt ledobhatunk egy tarantulalóveget, vagy akár rakétákat is kilőhetünk a hátunkról. Emellett övünket lecserélve több különböző gránát típus közül is választhatunk, ahogy elvileg később a szimpla, életerőt visszatöltő szérumot is másra cserélhetjük majd. A legfontosabb, hogy minden fegyver kiválasztásával kapunk kettő vagy négy képességet – attól függően, hogy egy- vagy kétkezes gyilokeszköztől van-e szó –, ennek köszönhetően pedig még az elvileg azonos kategóriába eső fegyverek használata is más-más harci élményt eredményez. A széles palettában akadnak kevésbé eltalált darabok és elképesztően szórakoztató fegyverek is, plazmaágyúból például nem sikerült olyat találnom, amelyik elég nagyot ütött volna ahhoz, hogy megérje szöszmötölni alacsony tűzgyorságával. A taposóaknától a szőnyegbombázásig terjedő felhozatalt produkáló gránátvető vagy a fokozatosan felgyorsuló nehézbolter viszont hamar

### MERRE TOVABB, INKVIZITOR?

A készítő a legelső alfát csak a játék legelkövetettebb támogatóinak ajánlják, de egy részletes fejlesztési tervet is megosztottak, ami egészen 2017 harmadik negyedévéig, a teljes változat megjelenéséig vázolja, milyen feature-ök kerülnek még be az Inquisitor – Martyrba.

széles vígyort varázsolt az arcomra még akkor is, ha nem voltak olyan hatékonyak, mint az aktuális legerősebb fegyverem.

### „DÖFKÖDD MEG A PUHA PÁRNÁKKAL!”

De a közelharc is meglepően szórakoztató, a pajzs vagy a kétkezes pöröly területre ható képességeivel pillanatok alatt véres cafatokra redukálhatjuk a gyakoribb ellenfelek csapatait, a lánckard megvalósításánál tematikusan pontosabb feldolgozást pedig talán még nem is láttam játékban. A területre ható széles vágások mellett alapátmadásunkkal beleakaszthatjuk egy kiválasztott szerencsétlenbe a lánckardra hasonlító penge fogait, ami az izometrikus kamerával szemlélve talán nem nyújt olyan zsigeri élményt, de éreztre majdnem olyan brutális, mint a *Gears of War* Lancerével végrehajtott kivégzések. Összességében tehát valószínűleg mindenki megtalálja majd a saját stílusához illő mordályt, de két apróbb probléma azért így is van a rendszerrel. Egyfelől hiába a rendkívüli felhozatal, idővel szinte biztos vagyok benne, hogy mindenki a legnagyobb ütő fegyverhez fog visszatérni, ha pedig a kedvenc típusából szeretne egy megfelelően erős darabot





Interjú Juhász Viktor vezető íróval

## „EZ AZÉRT MÉGIS CSAK A WARHAMMER 40,000 UNIVERZUMA!”

**GameStar: Most, hogy már három ARPG-n túlvagytok, gondolom, magabiztosabban álltok a műfajhoz. Mi lesz a legbátrabb újítás, amit megpróbáltok beépíteni az Inquisitor – Martyrba?**

**Juhász Viktor:** Valóban elég otthonosan mozgunk az ARPG-k világában, és ezzel a játékkal nem titkolt célunk, hogy a következő szintre emeljük a teljes műfajt. Talán a legmerészebb dolog, amit az Inquisitorral megpróbunk, a perzisztens és nyitott világ, ahol szabadon kalandozhatnak majd a játékosok. Igyekszünk olyan jelentőségteljes módokon megújítani az akció-RPG-t, hogy az valóban hozzáadjon a játéklélményhez.

**GS: Mekkora változást jelentett a korábbi projektekhez képest, hogy a Warhammer 40,000 licence miatt együtt kell működnötök a Games Workshoppal?**

**JV:** A Van Helsing trilógia után egy kicsit furcsa érzés, hogy nem egy olyan világgal dolgozunk, ahol lényegében bármit megtehetünk. De ez azért mégiscsak a Warhammer 40,000 univerzuma. Íróinknak hatalmas élményt jelent, hogy egy új történetet rakhatnak hozzá ehhez a világhoz, és természetesen a fejlesztőnek is nagy feladat megtalálni az érzékeny egyensúlyt az ARPG zsáner elvárásai és a Warhammer 40,000 világa között. Ez az eddigi legnagyobb játékunk. Hatalmas kihívás, de minden percét imádjuk.

**GS: A hivatalos 40K sztorikkal foglalkozó Black Libraryn már meg is jelent az első néhány novella, amely az Inquisitor – Martyr sztorijához kapcsolódik; ezeket előzményként érdemes olvasni, vagy inkább csak szeretnétek megalapozni a helyszín történetbeli hátterét?**

**JV:** A Caligari szektor egy különleges része az univerzumnak; a külön sarkunk, amelyhez nagyon gazdag háttértörténetet írtunk. A Caligari Archivum azért fontos számunkra, mert ezzel a sorozattal be tudjuk mutatni saját kis világunkat, és kontextusba helyezni a játék történéseit. A kisregények és novellák nem a kampány történetét egészítik ki, viszont mélyebben bemutatják szektorunkat és az itt tevékenykedő inkvizitorokat, illetve sok olyan apróságot tartalmaznak, amelyek kibontják az adott események hátterét, vagy esetleg később felbukkannak a játékban kisebb utalások szintjén. Az Inquisitor ízig-vérig Warhammer 40K játék; ennek egyik alapvető része az, hogy illeszkedünk a lore-ba, és hozzáteszünk valamit ehhez az univerzumhoz.

**GS: A Birodalom képviselőit leggyakrabban az űrgárdisták látjuk a WH40K játékokban, és először ti is a power armort viselő Crusadert tettétek be az alfába. Lesznek azért olyan karakterek vagy játéktípusok is, amelyek megmutatják az űrgárdisták és az inkvizíció közötti különbséget?**

**JV:** Természetesen. Nagyon sokféle inkvizítor létezik, teljesen eltérő filozófiával, felszereltséggel és specializációval, amit mi a különböző osztályokkal fogunk érzékelteni. Ezek tulajdonképpen hátterek, azt mutatják, honnan jött az adott karakter, mielőtt inkvizítor lett volna, és mind az orgyilkos inkvizítor, mind a későbbi harmadik karakterosztály markánsan különböző játéktípust kínál a most bemutatott, tank jellegű Crusaderhez képest.

**GS: Az ellenfelek közül egyelőre főleg a Káosz különböző szárnyúségeit apríthatjuk fel a játékban. Ké-**

**sőbb tervezitek más fajok, frakciók behozatalát?**

**JV:** Az egyik legnagyobb előnye annak, hogy perzisztens, nyitott világú játékot készítettünk, hogy később folyamatosan bővíthetjük. A tervek már körvonalazódtak, és ugyan konkrétumokról egyelőre nem beszélhetek, annyit talán elmondhatok, hogy kevés olyan ellenféltípus van, akivel ne találkozhatna az, aki velünk tart a következő pár évben.

**GS: Ha pedig már szóba került az első frakció, terveztek valamilyen játékmecanizmust építeni a Káosz és a Warp megrontó ereje köré?**

**JV:** Nagyon sok ötletünk van, amiről egyelőre nem tudni, hogy beférnek-e a későbbi fejlesztésekbe, de kezdetben nem tervezünk ilyesmit.

**GS: Lesznek olyan rendszerek a kooperatív módban, amelyek azon kívül is hozzáadnak valamit a csapatjátékhoz, hogy többen vagyunk ugyanabban a csatában?**

**JV:** Igyekszünk úgy kialakítani a kooperatív módot, hogy az a játékmódot valóban színesítse, ugyanakkor ne csak több játékkal legyen élvezetes a kaland. Kísérletezünk különböző megoldásokkal, illetve nagyon figyelünk a játékosok visszajelzéseire, úgy-hogy nem kétlem, hogy megtaláljuk a legjobb megoldást.

**GS: Egyelőre csak az egyedülálló küldetéseket próbálhatjuk ki, a sztorimisszióktól és a nyomozástól mit várhatunk? Lesz egy egybefüggő, fejezetekre osztott sztori, vagy a dinamikus történetek adják majd ennek gerincét?**

**JV:** Természetesen lesz egy egyjátékos kampány, amelyben egy teljes sztorit izgulhatnak végig a játékosok, de magának a Caligari szektornak is

megvan a saját története, sőt történései. Ez utóbbit lényegében maguk a játékosok írják, és a sztorinak ez az a része, amit folyamatosan mesélünk tovább az ingyenes seasonökkel.

**GS: Korábban is kiemeltétek, hogy folyamatosan, több szezon alatt szeretnétek fejleszteni a játékot. Ezzel a szisztémával milyen távra terveztek a projekt jelen állapotában?**

**JV:** Az Inquisitorhoz a megjelenés után is folyamatosan érkeznek majd új tartalom, ami új történeti szálak, területeket, ellenségtípusokat és küldetéseket ad hozzá az alapjátékhoz. Az ingyenes seasonök és a többi ingyenes és fizetős tartalmi frissítés mellett két nagy kiegészítőt is tervezünk, amelyek sok egyéb mellett további kaszttal és egy-egy teljesen új kampánnyal bővítik az Inquisitor – Martyrt.

**GS: Valljuk be, a szezonális megjelenéssel együtt is rendkívül ambiciózus projekt az Inquisitor – Martyr. Volt valami külön módszeretek, hogy ne vállaltok túl magatokat az új feature-ök tervezésével és bejelentésével?**

**JV:** Ez bizony az eddigi legambiciózusabb projektünk. Az egyik legjobb módszerünk, hogy kordában tartjuk a fantáziánkat, maga a The Founding. Az alfa- és bétaidőszakra összerakott fejlesztési tervünk állomásait nagyon alaposan átgondoltuk, hogy lehetséges szerint ne ígérjünk olyat, amit nem tudunk majd teljesíteni. Hatalmas segítség számunkra, hogy ilyen sok elhivatott játékos csatlakozott hozzánk a fejlesztés segítésében. Rengeteg visszajelzést kaptunk, hamarosan a Community Site-on és a játékon belül is kikerülnek az első kérdőívek, amelyeken keresztül még pontosabb képet kaphatunk a közösség igényeiről.



A 18-as korhatáron kívül bármin meglepődünk



Itt is csak a sebzésszámok segítenek tájékozódni



Társakkal még vidámabb az etretnekritkítás



Egy-két horrorba illő jelenet is akad



## A TAKTIKAI LEHETŐSÉGEK KIBONTÁSA PEDIG FONTOS LENNE, UGYANIS A JÁTÉK NEHÉZSÉGE JELENLEG HEKTIKUSAN VÁLTOZIK

szerezni, egyelőre erősen Fortuna kegyeire kell bízni magát. A másik probléma pedig a zsákmány és az inventory kezelésében rejlik. Cuccainkat csak két küldetés között cserélhetjük ki, azaz nincs lehetőségünk kipróbálni a frissen felvett, szuper erős tárgyat, ha pedig rájövünk egy misszió elején, hogy egy adott eszköz annyira mégsem jön be, akkor vagy végig kell küszködnünk az adott pályát, vagy végigülnünk a töltőkép-ernyőket, hogy egy másikat tegyünk a helyére. Szintén pont elég macerás ahhoz, hogy megemlítssem: cuccaink tulajdonságait csak kattintás után láthatjuk, ráadásul a zsákkunkban (vagy az árusnál) lévő tárgyak erőssége mellett nem ugrik fel semmilyen tájékoztatás arról, hogy a jelenleg rajtunk lévőhöz képest mit tud. Tudom, szórászhasonogatás, de egy, a lootra nagyban támaszkodó műfajban ezek az apróságok is rengeteget tudnak jelenteni.

**AZ A SZÉP PIROS EGYENRUHA**  
Ha pedig már a lánckard kapcsán egy pillanatra szóba került az *Inquisitor - Martyr* esztétikai oldala, néhány

gyors megjegyzést még hadd tegyek a látványra és a hangzásvilágra. A játék alapvetően nem néz ki rosszul, habár a 41. millenniumtól elvárt kország értelemszerűen korlátok közé szorította a készítőket. A karaktermodelleket igazán egyedivé tévő részleteket viszont csak korlátozottan élvezhetjük ki, ugyanis távolról nem igazán lehet őket kivenni, az akcióra ráközelítve pedig nem látunk annyit a pályából, hogy az elegendő legyen a hatékony purgálásához. Az animációk szintén tudnak dobni a hangulaton, egy-két támadás elemi erejét jól érzékeltetik a képernyőn átrepülő karakterek – bár értelemszerűen kevésbé szórakoztató, ha ez a mi inkvizitorunk –, a semmibe eltűnő és szétterülő belsősegekké váló ellenségekkel viszont nehéz bármit is kezdeni. A zene nem rossz, bár a harcokat kísérő dallamok ismétlődése hamar a lehalkításukra készítetett, ahogy az ellenfelek által kiadott hangok között is akad néhány, amelyet nehéz volt összeegyeztetnem társaink sokkal magasabb minőséget képviselő hangjával.

## KÖNYÖRTELEN VÉGREHAJTÁS

És végül kanyarodjunk rá a harcra, amivel időnk nagy részét tölteni fogjuk, és alapvetően ismerős lesz, ha játszottunk már ARPG-vel. Az alapok helyett inkább kiemelnék pár elemet, megkülönböztetendő a Neocore alkotását a műfaj más képviselőitől, amelyek a játék egészéhez hasonlóan még némi finomhangolásra szorulnak. Az egyik a fedezékrendszer: a pályák egyes pontjain talált tereptárgyak mögé nemcsak elbújhatunk, hanem meg is kell kerülnünk azokat, hogy megsebezhesük egyik-másik ellenfelet. Míg az ötlet kifejezetten érdekes, a megvalósítás egyelőre nem az igazi, ugyanis az előre elkészített modulokból véletlenszerűen generált pályákon ritkán futunk bele könnyen elérhető és hasznos fedezékbe. Ha pedig mégis sikerülne lekuorodnunk valahová, a közelharc típusú ellenfelek gyakran semmissé teszik ennek előnyeit. Márpedig nem érdemes arccal tompítani minden, felénk záporozó támadást, hiszen életerőnk mellett az úgynevezett Suppression-mérőt is mendszelnünk kell. Ha ugyanis túl sokszor

kerülünk tűz alá, karakterünk elveszti hidegvérét, és először csak lelassul, ha pedig abszolút zítává lönek, minden közelharcú ütés a padlóra küld néhány másodpercre. Ez a rendszer kicsit idegesítő, mivel ha teljesen lemerülünk, a játék elveszi tőlünk az irányítást; nem a legjobb megoldás, de legalább némi taktikázásra kényszerít. Bár ilyenkor sem a fedezékrendszer használata, hanem a kisebb csoportok kihúzósa és a folyamatos hátrálás bizonyult hatásos technikának. A taktikai lehetőségek kibontása pedig fontos lenne, ugyanis a játék nehézsége jelenleg hektikusan változik. Miután percekig minden szembejövő ellenfelet játszi könnyedséggel aprít fel az ember, könnyű elkényelmesedni és beugrani egy durvább csapat közepébe is, ahonnan pedig a Suppression-rendszer miatt nem olyan egyszerű kilábalni. Az előzetes írásakor épp ezért egy teljes újrabalanszólást teszteltek a készítő, amiből egyértelműen kiderül, hogy az *Inquisitor - Martyr* még sokat fejlődik majd a jövőben (amire szükség is van), de az alapok biztatóak.

TÁ



# Előzetes

## OSIRIS: NEW DAWN

Mocis kirándulásról hazafelé



A testreszabás egyelőre az űrruha színére korlátozódik

Csináljunk saját univerzumot saját szabályokkal



Szép nagy naprendszer lesz ez... ha elkészül

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

Matt Damon beájulna

# OSIRIS: NEW DAWN

## INFO

Kiadó **Reverb Triple XP**  
Fejlesztő **Fenix Fire Entertainment**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Túlélőjáték a marsi mentőexpedíció nyomdokain, csak épp nem a Marson, és nincs mentőexpedíció. Megjelenés **N/A**  
PEGI **N/A**

**LEZUHANTAM VALAMI VÖRÖS BOLYGÓN, A ZSEBEMBEN PÁR KRUMPLI, MELLETTEM EGY FELFÚJHATÓ OXIGÉNSÁTOR ÉS NÉMI FÉMTÖRMELEK.** Ismerős helyzet? Naná, Matt Damon is ilyen helyzetben volt nemrég, és csak addig kellett kibírnia, amíg meg nem mentették. De basszus, most úgyrik be, hogy ez nem a Mars, hanem egy másik naprendszer, itt aztán a kutya se jön értem, szóval fel kell készülnöm mindenre. És még annál is többre.

### TÚL SOKADIK TULÉLŐ?

Korai hozzáférési túlélőjáték – láttunk már ilyenből egy tonnányit az elmúlt években, hol nagyon jól, hol nagyon rosszat, hol elrontott jó ötletet, néha meg ígéretes kezdeményezéseket befejezetlenül. Szóval annak ellenére, hogy valamilyen úton-módon kineveződtem a GameStar túlélőszakértő-jévé, minden esetben óvatosan közelítek a stílus újabb üdvöskéi felé, hogy ne essek olyan nagyot arcba.

Ismerkedésemet az *Osiris: New Dawn*mal ezért a legkönnyebbre állított egyjátékos móddal kezdem, hogy legalább vérgőzös orosz játékosok ne akarják tovább lyuggatni megtépázott űrruhámat. Szerencsére a beállítások között kifejezetten részletesen megadhatjuk, milyen környezetben próbálkozunk: szabályozhatjuk a millió durvasá-

gát (éljenek-e például állatok a bolygón, ezek milyen erősek legyenek, és mennyire trükkösen támadjanak), de a fejlődésünkhöz szükséges szintezést is könnyebbre vehetjük, ha még csak tanuljuk a túlélést, és gyorsabban szeretnénk sikerélményt elérni a játék során.

Ezután következik saját karakterünk létrehozása, de ne számítsunk *Elder Scrolls*-i magasságokra, a sisak mögött például sosem fogunk belátni, nagyjából a szkafander elsődleges és másodlagos színeit tudjuk megadni. Mondjuk én szeretek ilyen képernyőkön sokat szóróznia a kinézetrel, de itt valahogy elhittem, hogy nincs helye a „babázásnak”, szóval ez nem zavart túlzottan. Frakcióból kétféle akad, az U.N.E. a Földi Egyesült Nemzetek képviselője, a felfedező, aki a legújabb technológiákhoz is hozzáfér, míg az Outlanders tagjai egyfajta űrkalózok, akik inkább a kitermelés hatékonyságában és az idegen létformák háziásításában jeleskednek. A játék jelenlegi állapotában nem találtam nagy különbséget a két tábor között, de ez minden bizonnyal változni fog az elérhető technológiák és lehetőségek számának növekedésével.

### ZŰRHAJÓS A PORBAN

Bevallom, amikor elkezdtem a játékot, az első két perc után majdnem kiléptem a francba, ugyanis a zuhanás itt bizony tény-

leg zuhanás: kóválygok, semmit se látok a saját lélegzetem párájától, életerőm gyakorlatilag másodpercek alatt apad nullára. Vagy háromszor meghaltam, mire rájöttem, hogy a nálam lévő szigetelőszalaggal megjavíthatom a ruhát, aztán felvehetem a hajóroncsból kieszett oxigénsátor-készítő készletet, és gyorsan osszétákolhatok vele egy kezdő „bázist”. Ide betérve viszonylagos biztonságban érezhettem magam, kaptam éltető levegőt, és itt találtam egy ágyat is, amelyre kattintva elmenthettem a játékállást. Juhé! Arra számítson mindenki, hogy tutorial egyelőre csak nyomokban bukkan elő, szóval mindent a saját kárunkon és káromkodásunkon át találunk majd ki, de egye fene, ezért túlélőjáték, kihívás elfogadva.

Amikor tehát a kezdeti sokk után alapszinten berendezkedtem, elkezdhettem felfedezni a világot. A háztízskomban 80 kilónyi cucc fér el (szerencsére a „fiókok” számában nincs korlátozás), nyolc helyen pedig a kézbe vehető tárgyakat rendezgethetem. Zseniális egyébként, hogy mind a tatyóban, mind pedig a később építhető összes tárolóeszközben elérhető a rendezés funkció, amely automatikusan összevonja a hasonló tárgyakat, így átláthatóbb marad a készlet. Az első pár lépésen egyébként még valamilyen szinten vezette a kezemet az *Osiris* (már persze azután, hogy





Űrhajón kívül hihetetlenül badass mechanikus rovarjárművet is építhetünk



Elég sok mindent összegyűjthetünk, még saját végtermékünket is

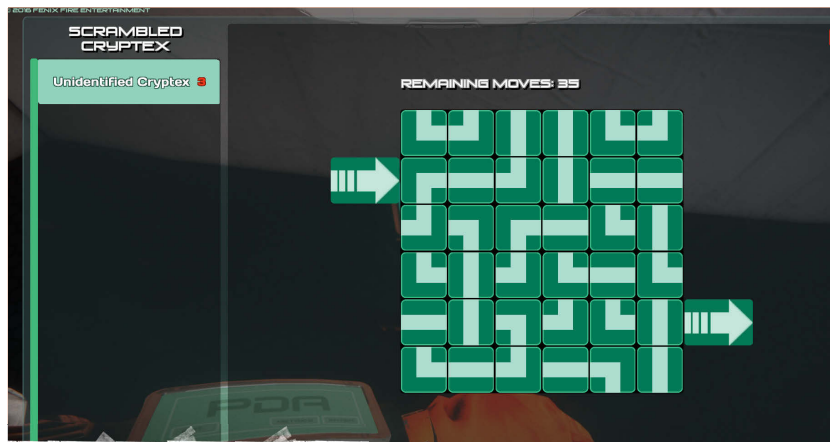


## HA TE MONDOD

**Brian McRae alapító igazgató, Fenix Fire: „Mi lenne, ha volna egy beszélő robottársunk? Mi lenne, ha házasított idegen állatokon lovagolhatnánk? Egy csomó ilyen kérdés van még a listánkon.”**

## TÜLÉLŐ TÜLÉLŐNEK FARKASA

Bár egy túlélőjáték önmagában is rejthet kihívásokat (rejt is, hogy nyuvadna meg az összes tüskés, piros bokor), az igazi erőpróba az, amikor a környezet és a természeti elemek mellett a többi játékos is megkeseríti (túl)életünket. Az viszont látszik, hogy az *Osiris*-ben egyelőre nem erre a területre fektüdtek rá leginkább; nagy különbség nincs a single és a multi között, csak annyi, hogy nem egyedül mászkálunk a sziklákon. A legújabb frissítés (1.096) mindenesetre sokat javított a döcögős élményen, kevesebb alkalommal dobja el a játékot a szerver (ezeket régió szerint választhatjuk ki), reszelték a lokátorrendszeren, és néhány járműbe akár csoportosan is beszállhatunk. Mindenesetre azért jó lenne valami szofisztikáltabb multis fejlesztés, lehetőség a coop és a mindenki mindenki elleni módok elkülönítésére. De addig is el lehet szórakozni az egyjátékos móddal, van abban is elég kihívás, a végleges megjelenési dátumról még úgysem tudni biztosat.



A roncsokból kiszedett titkosított terveket nem épp Mátrix-szinten kell meghackelni



Ilyen képekre senki se számítson a játék első óráiban

magamtól rájöttem, hogyan éljem túl a zuhanás utáni pár percet). Az oxigén-sátor felállítása után így gyorsan kitálaltam, hogy kalapáccsal szétverhetem az űrhajó megmaradt darabjait, ezzel értékes nyersanyagokat megszerezve, aztán elszaladtam a környező dombokig, ahol a *Rust*-ból is ismerős érchal-mokat szétcsapkodva mindenféle érceket is összeszedtem.

Ezután összeraktam az első, kültéri tárolódobozomat, ami nagyon fontos, mert a kezdeti 80 kilós limit eléggé szűkösen bizonyult. Innentől aztán szép lassan meg lehetett tanulni a különféle egyéb berendezések elkészítésének trükkjeit, így lett egy olvasztó-kemencém, kis fabrikátorom, meg néhány egyéb, alapvető felszerelése.

### TISZTA OTTHON, RENDES HÁZ

Innen jött a következő kihívás, az oxigén-sátor ugyanis nemcsak szűkös, de hosszabb távon elég sérülékeny is (jelenlét, hogy random időközönként lágy meteorosó hullik a fejünkre). Szóval jöhetnek a nagyobb létesítmények, ahol már külön áramforrásra is szükség van, aztán megerősített falakra, a főépületből kinyúló folyosók végére pedig alvószobát, gyárcsarnokot vagy akár kis botanikai állomást is felhúzhattunk. Közben persze csellengünk mindenfelé, felfedezzük az ércek mellett az egyéb erőforrások lelőhelyét is, például a ritkán növekvő fákat és a ránk támadó alien állatkákat. Ez utóbbiakra pisztollyal lövöldözhetünk (ennek végtele a tára, de cserébe lassú és gyenge), vagy használhatjuk a roncsok kö-

zött talált puskát, ami erősebb ugyan, de gyorsan kifogyunk a lőszerből. Miközben ügyesen építkezünk, felfedezünk és gyűjtögetünk, az elvégzett munka függvényében tapasztalati pontok is érkeznek, valamint egyes tevékenységi körökre bontva szintén nő a pontszámunk, miáltal külön fejlődünk harci, tudományos és mérnöki képességeinket tekintve. Ezeket felhasználva pedig egy, még kissé puritán, de alapvetően ötletes fejlődési fán tanulhatunk újabb képességeket. Az egyjátékos rész jelenleg nagyjából odáig fejleszhető, hogy egy egészen részletes bázis mellett különféle járműveket készíthetünk az űrhajóig bezárólag, amivel majd elvileg más bolygókra is utazhatunk. Egyelőre viszont egy aszteroidáig sem sikerült eljutnom, mert valamiért a közelségében egyszerűen lecsökkent a sebesség, egészen nulláig – bizonyára az alfaállapot a ludas.

A többjátékos élmények még olyan alapszintűek, hogy erről külön kertes írásban pár mondatban elég értekezni, mindenesetre a single player kalandozás a kezdeti sokkhatás után sokkal jobbnak bizonyult a várakozásainnál. Grafikában röccenésmentes, játékmekaniájában is egész jól összerakott állapotban van az *Osiris: New Dawn*, szóval kis túlzással csak a multin kell resznelni, és szép lassan egyre több építhető eszközt, épületet és járművet kell belepakolni, végül jöhet az űrkalandozás. Mindenesetre kíváncsian várom, hová női ki magát, egyelőre élvezem a kényeszerű remetéletet.

BZ



# Előzetes

M.E.R.C.



Neopolis sem sokkal színesebb, mint a külvilág



Katonáinkat millióféleképpen tudjuk alakítani



Az időlassítás a legfontosabb fegyverünk misszióinkon

## Ufók nélkül sincs biztonságban az emberiség

# M.E.R.C.



## INFO

Kiadó **TinyMob Games**

Fejlesztő **TinyMob Games**

Platform **PC**

**Röviden** A M.E.R.C. egy XCOM-szerű taktikai szerepjáték, amelyben a válságba jutott emberiséget kell megmenteniük saját magától.

Megjelenés **2017**  
PEGI **16+**

### ZSOLDOSNAK LENNI EGY OLYAN VILÁGBAN, AHOZ AZ EMBEREK AZ UTOLSÓ MEGMARADT FÖLDDARABOK FELETTI URALOMÉRT ÖLIK EGYMÁST, NEM TÚL HÁLÁS FELADAT.

Valakinek azonban a rendet is fenn kell tartania, mert hiába pusztult el a világ jelentős része, a vég csak akkor jön el, ha beköszön az anarchia. Ennek megakadályozására fogadtak fel bennünket.

### CÉGEK MARKÁBAN

Veszélyesen hihető jövőképet fest a M.E.R.C.: a nukleáris háborúk, a hulladékfelhalmozás, a mértéktelen fogyasztás és pusztítás odáig sodorta az emberiséget, hogy alig néhány város tud élhető körülményeket teremteni a túlélőknek. A legnagyobb ezek között Neotopia, amely a megacégek fényárjában úszva tud kényelmes életet kínálni lakóinak. Persze egy város önmagában nehézkesen tartja fenn magát, így a szomszédos Sprawl segítségével működtetik a megapoliszt. Sprawl egyfajta nyomornegyed, ahol a kirekesztett kétkézi munkások tengődnek, és kizárólagos megélhetési forrásuk a városban keresztülfutó, egyetlen működő csatornarendszer. A két félnek szüksége van egymásra, de ez persze nem akadályozza meg őket abban, hogy folyamatosan egymásnak es-

senek. A bevillogásokat valakinek el kell rendeznie, mert ha nagyobb háború robban ki a két város között, az jó eséllyel a civilizáció végét jelenti. Ekkor kapjuk meg az elitalakulat bázisának kulcsait, és választhatjuk ki zsoldoscégünk logóját és nevét, aztán szemlézhetjük a kezdőkor rendelkezésünkre álló személyzetet. Kapunk négy, viszonylag jól felszerelt katonát, akikkel első küldetésünk az, hogy jussunk be a város egy komolyan védett területére, és hozzuk el a zsákmányt. Innentől a játékmenet ismerős lesz bármelyik XCOM-rajongónak.

### A NÉGYFŐS HADSEREG

Egységeinket egy szállítóhelikopter a helyszínre dobja, utána pedig kezünkbe vehetjük az irányítást. A program tökéletesen úgy működik, ahogy számítunk rá: jobb klikkel utasításokat adunk, bal klikkel aktiválhatunk tárgyakat és képességeket, a szóközzel pedig lelassíthatjuk az idő folyását, hogy óvatos parancsokat oszthassunk ki. Utóbbit csak limitált ideig tudjuk igénybe venni: a játék egy csúszkán jelzi, hogy meddig van lehetőségünk kiélvezni az időlassításból fakadó előnyeinket. Szerencsére nem ez az egyetlen extra képességünk. A játék legtöbb karakterének van legalább két különlegessége, amiket szabadon használhatunk; a légi támogatás-

tól a speciális gránátokig sokfélék lehetnek, mindegyiket valamilyen kifejezetten nehéz szituációra tervezték. Mondjuk ezeknek köszönhetően viszonylag könnyű megoldani bármilyen kihívást, de legalább látványosak. A játék a képességrendszeren kívül egy teljesen egyszerű fedezékrendszert is használ, ahol az XCOM-hoz hasonlóan egy jól irányított jobb klikkel elrejtethetjük egységeinket különböző te-reptárgyak mögött. Mindezzel együtt a játékmenet először sokkal egyszerűbbnek tűnt a nagy riválisánál, viszont ezzel együtt könnyebben is tanulható. Az oktatóküldetés szépen elmagyarázza, mit kell és mit tudunk csinálni egyes szituációkban, így a második feladat már pofon-elegyszerű.

### EGYSZERŰ ÉS HALÁLÓS

A M.E.R.C. egészen érezhető a gondos egyszerűség. A fejlesztők láthatóan megtették mindent azért, hogy a műfajt jellemző zavaros tanulási fázist a lehető legrövidebbre fogják. Persze mi csak a játék egy apró szeletkáját láttuk, és abszolút lehetséges, hogy a jövőben több taktikai opció nyíljon meg, de jelenleg ez egy gyorsan tanulható és könnyed taktikai szerepjáték, amivel együtt jár, hogy a jelenleg elérhető kilenc fejezeten viszonylagos könnyedséggel mentünk végig. Néhány feladat óvatos megközelítést igényel.





Az akció kifejezetten jól néz ki közelről

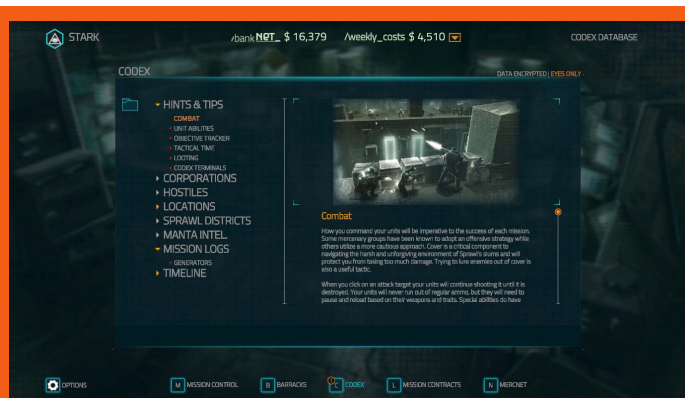


Csapatunkat lehetőleg igyekezzünk többféle egységből összeállítani



## HA TE MONDOD

**Jamie Toghill rendező, TinyMob Games: „A M.E.R.C.-ben kereszteljük a valós idejű játékményt a komoly taktikai élménnyel, az izgalommal és a feszültséggel.”**



## A TUDÁS BÖLCŐSŐJE

A játékegyesítő tényleg komolyan vették az egyedi világ felépítését. A játék már most egy komolyan megpakolt kódexszel rendelkezik, amelyből mindent megtudhatunk az egyes megacégekéről, vezetőikről, az ellenséges szervezetekről és a katasztrófa előtti időszak történelméről. Annak, akit komolyan érdekel a sztori, érdemes lesz beleásnia magát a kódex menüjébe.

## HAVERRAL IS LEHET

Elvileg a végleges játékban lesz coop mód, amit ugyan a nálunk járt verzió is hirdet, de valójában nem találtunk partnert, így kipróbálni nem tudtuk. Mindenesetre annak, aki szeret a barátaival játszani, jó hír, hogy erre is lesz lehetőség.



nyel, de alapvetően egy-két próbálkozás után sikerül abszolválni minden pályát. Az irányítás tökéletesen működik, karaktereink pedig azonnal reagálnak parancsainkra. Ha a nyitóképernyőn nem lett volna feltüntetve, hogy alfával van dolgunk, simán elhittük volna, hogy egy, a fejlesztés végénél járó bétaverzióval játszunk. Mindezzel együtt a játék egyik legnagyobb dobásának kikiáltott coöplehetőséget sajnos nem volt alkalmunk kipróbálni, mert a tesztidőszak alatt nem találtunk csapatársat. Ez kissé beárnyékolta az élményt, de mivel problémamentesen végig tudtuk menni a küldetéseken egyedül is, nem igazán okozott gondot. Persze minden csak azon múlik, hogy hogyan bánunk egységeinkkel bevetés közben és utána.

### HADSEREGMENEDZSMENT

A csatatéren kívül találunk egy méretes taktikai térképet, ahol kiválogathatjuk misszióinkat, de ennél is fontosabb, hogy itt rendezgethetjük karaktereinket. Embereinket felszerelhetjük különböző fegyverekkel, páncélokkal, extra kutyákkal, és képességeiket is itt fejleszthetjük. A legtöbb karakternek legalább két fejlesztési fája van, amelyen keresztül erősíthetjük egyik vagy másik speciális képességüket. Mi dönthetjük így el, hogy

melyik karaktert mire használjuk, és az egyes bevetésekre külön, az adott feladatra specializált csapatot rakhatunk össze. Ez azért is fontos, mert ha sikertelenül térünk vissza egy misszióból, akkor sajnos csorbul a hírnevünk, kevesebb fizetést kapunk, és ennek eredményeképpen nehezebb lesz fenntartani egységeinket. Különítményünk ugyanis nem dolgozik ingyen, ez nem egy ufók elleni önkéntes védelmi osztag. Ezek az arckok kökemény zsoldosok, és ha nem fizetjük ki a jussukat, akkor a következő küldetésen kénytelenek leszünk nélkülözni őket. Annak ellenére, hogy a bázisemenedzsmint nagyon fontos része a kampánynak, pontosan olyan egyszerűen kezelhető, mint a program többi része.

Ha így folytatódik a játék fejlesztése, akkor a M.E.R.C. jó eséllyel lehet az a játék, amire rámutathatunk, ha valaki bele szeretne kóstolni a műfajba. A jelenlegi tesztverzió könnyen játszható, élvezetes, és izgalmas világot tár elénk. Reméljük, hogy a végleges kiadásban még többet kapunk belőle, mert a kilenc küldetés végére kifejezetten érdekessé vált a világban zajló konfliktus. Lenne kedvünk megmenteni ezt a dugába dőlő civilizációt.

Hunter



# Előzetes

## GWENT: THE WITCHER CARD GAME



GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

A vezérlapot kijátszva akár egy szintet elbukott meccset is megmenthetünk

A fagyasztással a teljes közelharcú sort legyengíthetjük – már ha ezt az adott lapok nem védik ki

Saját magunk építhetünk paklit, így garantálva, hogy a kombókat is használhassuk

A bajba jutottak még várhatnak

# GWENT: THE WITCHER CARD GAME

## INFO

Kiadó CD Projekt  
Fejlesztő CD Projekt RED  
Platform  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden A The Witcher III népszerű minijátékát kiszakították, továbbfejlesztették, és már most pályázhat a Hearthstone trónjára.  
Megjelenés 2017  
PEGI 12+

**M**ÉG TAVALY AUGUSZTUSBAN, A GAMESCOMON TALÁLKOZTAM ELŐSZÖR AZ ÖNÁLLÓ GWENT JÁTÉKKAL, OTT JÓFÉLE KÉZMŰVES SÖRÖK KÍSÉRETÉBEN JÁTSZHATTUNK MÁS ÚJSÁGÍRÓK ELLEN.

Mindenkinek minden új volt – már abban a változatban is olyan lapok szerepeltek, amelyek a *The Witcher III* minijátékában nem, ezért hiába játszottam azzal sok-sok kört, nem éreztem magabiztosnak magam. Emiatt (meg talán a sör hatására) történt, hogy a második meccs utolsó körében „próbáljuk meg” alapon ellőttem egy olyan lapot, amely minden időjáráslap hatását eltüntette; csak az volt a gond, hogy az én lapjaimra pozitívan hatott az akkor épp aktív kód, viszont ennek deaktiválásával behozhatatlan hátrányba kerültem. Az aktuálisan zajló béta alatt ezt a hibát már nem követtem el, de volt és van is még mit tanulnom – a tanulás viszont szerencsére gyorsan megy, gyorsabban, mint a *Hearthstone*-ban vagy bármely más kártyás játékban, amit eddig próbáltam.

### EZ ELÉG JÓL GWENT

Apró történelemlecke: a Gwent (vagy Gwynt) eredetileg a *The Witcher III*-ban jelent meg a korábbi kockapóker helyett,

és annyira megszerették a játékosok, hogy egy önálló verzióért könyörögtek. A CD Projekt gondolkodott, tanakodott, aztán úgy látta, a csapat következő óriásprojektje, a *Cyberpunk 2077* mellett egy kisebb brigád dolgozhat az önálló *Gwent* játékon, és ha már úgyis ekkora az érdeklődés iránta, eldöntötték: nemcsak kiemelik, hanem jobban kidolgozzák, bővítik a lapok számát, és szép lassan a legnépszerűbb gyűjtőgép kártyajátékká teszik. Persze azt nem mondták ki, hogy szeretnék felvenni a kesztyűt a *Hearthstone*-nal, de volna esélyük: máris akadt egy profi *HS*-játékos, aki megelégette a Blizzard játékát, és inkább erre tért át. Körülbelül fél éve tart most a zárt béta, és nemrégiben az alapvető négy pakli (Észak, Szörnyek, Skellige, Scoia'tael) mellé bekerült a nilfgaardi is, amely új taktikát követel meg mind használója, mind ellenfele részéről.

### NA DE MI AZ A GWENT?

Aki esetleg már két bekezdés óta ezt kérdegeti magában, attól elnézést kérek, hogy eddig vártam. A játék azon túl, hogy szintén kártyákkal játszható, nem sokban hasonlít a *Hearthstone*-hoz, más elven működik. Lényege, hogy az egyes körök végén a kijátszott lapjaink számérté-

kének (erősségének) összege nagyobb legyen, mint ellenfelünké, nem pedig az, hogy folyamatos támadásokkal elpusztítsuk a másikat. Alapvetően nem is lehet támadni, csak azokkal a kártyákkal sebezhetünk, amelyek egyedi képessége ezt megengedi. Az erősebbek gyakran nem tudnak semmi mást azon túl, hogy pontszámban sokat érnek, a gyengébbek viszont kijátszáskor vagy bizonyos események hatására akcióba lépnek, és csökkentik például egy adott lap erejét, növelik a sajátjukat, de olyan is akad, amelyik kétkörönként felemészti a vele egy sorban lévő leggyengébb karaktert, és magába szívja az erejét. A karakterek és a lények mellett speciális lapokat is játékba küldhetünk, ami egy pillanat alatt megváltoztathatja az állást. Egyik kedvencem ezek közül a scorch, amivel kezdőként sokszor megszívtam: ez ugyanis elpusztítja a játéktéren lévő legerősebb lapot (egyenlőség esetén minden egyforma értékűt), azonban nem válogat terfelek között: ha nálunk van a legjobb kártya, mi veszítjük azt el. A kétélűség a játék fontos eleme, mint azt a bevezetőben is láthattatok. Érdekes ugyanakkor, hogy míg az eredeti játékban kulcsszerepet játszottak az időjáráslapok, itt igazából szinte csak a Szörnyek-pakli használatuk kerülnek elő. Ezek



## GYERE LE, KESZEGI

A CD Projekt RED csapata tud nevetni saját hibáin. A Witcher III-ban Geralt lova, Keszeg hajlamos volt elkóricálni, néha akár háztetőkre is felmászott. Sajat (egyébként nem kimondottan erős) lapján is épp egy házon áll, előtte pedig Geralt vakargatja a fejét. Szinte a kérdőjelek is látszanak. Szövege egyébként úgy szól, hogy „Geralt! Beszélünk kell, mint ember a lóval. Nem sértésből, de ahogy lovagolsz... na, az hagy némi kívánnivalótt maga után haver.” Zseniális.



## HA TE MONDOD

**Michal Dobrowolski game designer, CD Projekt RED: „Mint kiderült, sokan annyira szerettek kártyázni a Witcher III-ban, hogy még többet akartak játszani. Néhány játékos odáig merészkedett, hogy saját Gwent-asztalt és -kártyákat gyártott.”**

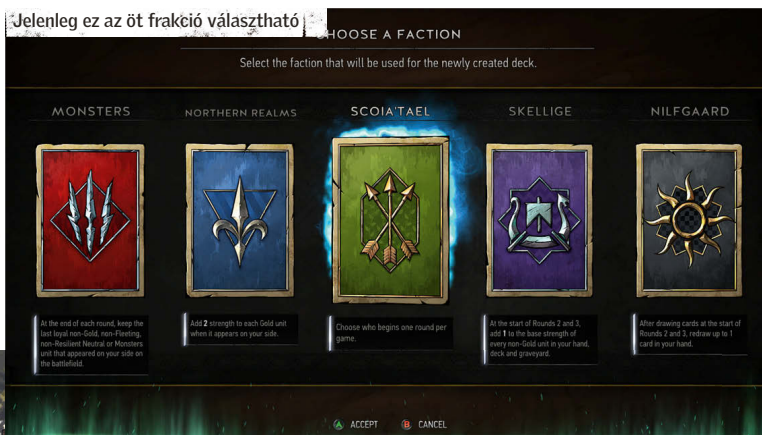
a lapok a három sávra (közeli, távoli és még távolabbi egységek) osztott terület egy sorában minden egység erősségét 1-re csökkentik, kivéve például a fogletékét (gondolom, magyarul valami ködmanó vagy ködlény lehet; a Gwent a Witcher III-mal ellentétben még nem ismeri a nyelvünket), akire játékosok például van. Ha tíz meccsből egyszer valaki aktívált egy ilyen, aki nem a szörnyekkel volt, már sokat mondok.

### ÉN A RÉMSÉGEKKEL VAGYOK

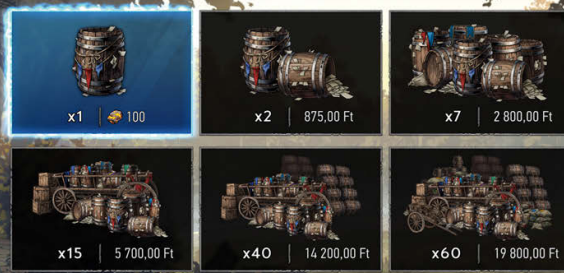
Mikor paklit készítünk, el kell köteleznünk magunkat egy frakció mellett (persze csak az adott pakli használatának erejéig). Mind egyik rendelkezik egy passzív képességgel, valamint vezérekkel, akik közül egyet választunk, és ha minden kötél szakad, aktiválhatjuk. A Scoia'taellel játszó játékosok például meccsenként egyszer eldönthetik, ki kezdje az egyik kört, a Szörnyek-pakli mellett döntők pedig megtarthatják az utoljára lerakott egységet, ami megfelel bizonyos további feltételeknek. Ezek közül előbbi egyik vezére, Francesca képességét aktiválva újrahúzzunk három lapot, utóbbinál pedig Eredint választva játékba hívhatjuk őt (11-es erősségű lap, ami egyáltalán nem rossz). Jelenleg frakciónként három vezér közül emelhetjük ki a nekünk szimpatikusat.



Új lapokat tartalmazó hordókat játékbeli fizetőeszközzel vagy valódi pénzért vásárolhatunk



### SHOP > CARD KEGS



Each keg contains 5 cards. At least one card will be Rare, Epic or Legendary.



Egy jó lap az utolsó pillanatban is fordíthat az álláson

Miután eldöntöttünk, kinek az oldalára állunk, jöhet a legalább 25, de legfeljebb 40 lapból álló pakli összeállítása, amelyből aztán véletlenszerűen kihúzzuk azt a tíz kártyát, amivel elkezdünk egy játékot. Érdemes arra törekedni, hogy inkább a 25-höz közelítsünk, mert minél több a lap, annál kevesebb eséllyel húzzuk ki egy tényleg hasznosat. A frakciókhoz saját lapok is tartoznak, de léteznek neutrálisak is, amelyeket bárhol felhasználhatunk. A zárt béta után a Gwent free-to-play lesz, a CD Projekt kártyacsomagok megvásárlásának lehetőségével szeretné jövedelmezővé tenni. Hordókat vehetünk a játék során megszerzett alapanyagokból vagy valódi pénzért is, de ha elég textilanyagot gyűjtünk, craftolhatunk bármilyet. Nem éreztem, hogy hátrányban volnék, mert a kártyáim nem elég erősek; ez valószínűleg inkább magasabb szinten jelenthet gondot.

### NEM ÉRTEK HOZZÁ, DE SZÁMOLNI, AZT TUDOK

Ha rád is igaz a közcím állítása, ennyi nagyjából elég is a kezdéshez. A Gwentet halál egyszerű megtanulni; most még nincs örületesen sok lap, és természetesen ki lehet nagyítani az ellenfél kijátszott kártyáit is, hogy megtudjuk, milyen esemény miért történt. A frakciók egyedi tulajdonságai, az általuk megkö-

## NEM KELL ELLENFÉL

Bár a béta alatt jelenleg nem próbálható ki, később lesz majd egy egyjátékos kampány, amelyben amellett, hogy kártyázni kell, egy térképen máskzáva gyűjtögethetünk ezt-azt. Ennek részleteiről később beszél majd a csapat; izgatottan várjuk.

veteli játéktípus hamar megtanulható – Nilfgaardnál például a kémkedés a kulcsszó, ennek mentén pedig egyrészt megnézhetünk lapokat az ellenfél kezéből, másrészt az ellenséges térféltre rakhathunk egy kémeket, aki ugyan növeli riválisunk pontszámát, de jellemzően sokkal többet profitálunk mi a kijátszásából. Folyamatosan pörgetni kell fejben, hogy hogyan változik a pontszámunk egyes lapok lerakása után, és taktikai elem a passzolás – lehet, hogy egy kört így elbukunk, viszont mivel az egész meccset a kezdő tíz (illetve a második körben húzott két, valamint ha sor kerül rá, a harmadikban felvett egy) lappal kell végigjatszanunk, érdemes néha inkább tartalékolni egy későbbi, erősebb válaszcspásra. Mindig kötelező valamit letenni, ezt csak úgy kerülhetjük el, ha az egész kört passzszoljuk.

A Gwent új élményt kínál, egyediségével kitűnhet a többi kártyajáték közül, és az sem baj, ha valaki nem jártas a Witcher világában – legfeljebb nem érti, miért van Keszeg (a játéksorozat főszereplője, Geralt lova) a kártyáján egy háztetőn.

Paca



# Előzetes NORTHGARD

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK



5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced

5.5.0 - Spring  
Vitality improvement reduced



Számos áldás közül válogathatunk, ha elég kitaróan fohászkodunk a fentiekhez

A téli időszak előtt érdemes a készleteket kicsit jobban felhalmozni, mert a didergő és éhes viking ki nem kel az ágyból

Az északi istenek italát iddogálva megyünk a homályba

# NORTHGARD

**M**IKOR A FAGYOS KELE-TI SZÉL JÓLLAKOTT BENDÖVÉ DUZZASZTJA A DURVA VÁSZONBÓL ÖSSZEVARRT VITORLÁKAT, ÉS NYIKOROGVA, SZINTE VISÍTVÁ SÍRNAK FEL A FÁBÓL KÉSZÜLT HAJÓK MEGFÁRADT ELEMEI, AKKOR MINDEN VALAMIREVALÓ VIKING AZ IGASZÁG TISZTA LEVEGŐJÉVEL TÖLTI MEG A TŰDEJÉT. Tudják, hogy vagy kincsekkel megrakottan térnek vissza vízparti falujukba, vagy végre a Valhallában, Odin hatalmas csarnokában találkozhatnak a harcban elesett bátor őseikkel, akik régóta várnak rájuk. Ez az, ami táplálja a lelküket és életüket, ez a portyázás szabálya, ami most egészen Northgard földjére vezeti őket.

## NORNÁK FONALA

Rajongásig odavagyok a szakállas, zord ábrázatú vitorlázókért, és mivel ez a leírás tökéletesen ráillik a skandináv mondavilág hőseire, rögtön megindul a bizsergés, ha egy újabb vikinges játékhoz lesz szerencsém. Szinte már hallom, ahogy nő az arcszöröm, és fenemód vágyom a szózott disznóhúrsra, ezért sebes léptekkel le is szaladok a



**INFO**  
Kiadó **Shiro Games**  
Fejlesztő **Shiro Games**  
Platform **PC**  
**Röviden** Új földrészre tévedt vikingek versengenek egymással, hogy eldőljön, ki a legkeményebb a hajó tatján.  
Megjelenés **2017**  
PEGI **12+**

kamrába egy fellógatott darabért, és azt csócsálva várom, hogy betöltsön a Shiro Games éppen készülődő stratégiai alkotása. A korai hozzáférésnek köszönhetően február végétől bárki belevághatja próbaként a szekercéjét ebbe a kalandba, és naná, hogy kapva kapunk az alkalmon, mert nekünk ezt látnunk kell, mesélnünk kell róla. Mivel ez még nem a végleges verzió, rögtön a menüben falakba ütközünk, de ezen az akadályon vannak jókora, öklömnyi rések is, amelyeken keresztül láthatjuk, milyen élményekben fogunk fürdeni majd a megjelenéskor. A történet elvégzéséért felelős kampányrész és a közösségi mókat biztosító multiplayer lehetőség egyelőre el van zárva a vizslató tekintetek elől, ellenben a gonosz, és pár kör lezavarása után erősen mocskos csalónak nevezett gépi vetélytársakkal szemben megmérettethetjük magunkat, hogy mennyit is érünk vezéreként egy ilyen közegben. Szinte még meg sem száradt annak a maroknyi embernek a gatyaszára, kiknek lábfeje a kikötés után felszántotta Northgard homokját, máris azzal szembesülünk, hogy ezen a helyen nemcsak a magányosan fűtülő fuvallattal fogunk találkozni, hanem más felfedező klánokkal is és olyan lényekkel, amelyekkel kicsi korunkban riogtattak minket, miközben mi tompa élű fabaltákkal hadonásztunk. Megelégedetten dörzsölhetjük össze tenyerünket, mert bi-

zony ebből vikingekhez méltó hacacaré fog kerekedni.

## JARLOK EGYMÁS KÖZÖTT

Mielőtt hirtelenkedve nagyon nekiugrasztanánk ezeket a jóra való északi embereket egymásnak, lehetőségünk van kiválasztani, hogy milyen beállítottságú hordával szeretnénk belegázolni a sűrűjébe. Nevemhez méltón a farkas klánra böktem, akik agresszív stílusukkal udvarolnak, és ehhez megfelelően kapják a kezdeti, majd a játék során megszereshető sajátos bónuszokat, valamint áldásokat. Jelenleg három csoport közül választhatunk – amelyekről a keretes írásban olvashattok további információt –, de debütáláskor még két frakcióval bővül a díszes kompánia. Ezután a csatateréként szolgáló kontinensre lépve kellemes, szemnek igen tetszetős látvány fogad minket. Az egyszerű vonalvezetésű rajzos grafika, az évszakoknak megfelelően változó táj és az ütemes zenei betétek rögtön elreptenek minket abba a dicső mitológiai korbba, ahol a nyilvános és torkot megrázó, hangos bőfögés erénynek, nem pedig illetlen dolognak számított. Máris vágyom oda.

## MERRE INNEN, KOMÁK?

Első blikkre a *Northgard* egy klasszikus építgetős és folyamatosan fejlesztgetős stratégiai megmérettetésnek néz ki, és valóban



## KÉZ A KÉZBEN JARL

A vikíngek társadalmáról ismert történelmi tényeket rendkívül finoman hangolva használták fel a fejlesztők, teljesen átérezzük a súlyát a döntéseinknek és annak, hogy milyen törekeny ez a közege. Egy rosszul időzített határsértés következtében azonnal borul egy szövetség, ami kiváltképp fontos kereskedelmi szempontból. A három elérhető klán tulajdonságai csak néhány dologban térnek el, ezek mégis meghatározóak, ha a stratégiánkat tervezgetjük.

### Fenrir

A farkas klán. Agresszívan és vakmerően védik a szabadságukat. Erejüket mobilitásukkal kombinálva jól felkészülten néznek szembe a veszélyekkel. Ők a legellenállóbbak.

### Eikthyrnir

A szarvas klán. Büszke népük az igazságosságról és a becsületről híres. Értékelik a vagyont és a hírnevet. Ambiciózus hódítók.

### Heidrun

A kecske klán. A legveszélyesebb, legzordabb körülmények közepette is kitartanak. Erős épületeik nem ismernek riválisokat. Bármit elviselnek és túlélnek.



Itt a sárkányfű mit sem ér, kivéve, ha egy lándzsa hegyére van kenve

az is, viszont olyan elemeket sorakoztat fel, amelyek érdekessé teszik. Nyitányként az árválkodó főbázisunk szépen komótosan, de egyfolytában „szállítja” a falusiakat, akikkel aztán tartva egy adott terep sajátosságait kitermelő és felfedezőket fialtató épületeket dobunk össze – hogy csak párat említsek. Eleinte az adott világnak csak egy kicsinyke szeletkáját látjuk és uraljuk, de ahogyan haladunk előre, úgy válik ismertté előttünk a teljes territórium, amelynek felosztott tartományait egymás után foglalhatjuk el. Már most rendkívül szimpatikus, hogy nincs lehetőségünk telezsúfolni mindenféle létesítménnyel ezeket a részeket, mert korlátozott számú vityillót kalapálhatunk fel rájuk. Szem előtt tartva egy adott terep sajátosságait és elhelyezkedését, mindig a legmegfelelőbb objektumot érdemes felhúznunk, mert nagy a verseny, és szorít az idő. Nemcsak mi ügyködünk azon, hogy bekebelezük ezt a ködös vidéket, hanem az ellenlábás klánok is, ezért precízen és gyorsan kell terveznünk menetelésünket. Amint hibázunk, vagy rosszul osztjuk be készleteinket, máris hátrányba kerülhetünk, és a többiek olyan előnyre tehetnek szert a különböző győzelmi feltételekben, amit nem biztos, hogy be tudunk majd érni.

### HA MEGDOBSZ KÖVEL, AKKOR MEGHALSZ

Az állandó területharcok mellett a misztikus föld fenevadjai, például farkasok, élőhalottak, óriások és hatalmas sárkányok sem babusgató öleléssel várnak minket, de nem is baj, mert néhányuk megölésével nő a hírnevünk, ami szintén szükséges lehet ahhoz, hogy mi legyünk a győztes befutók. Meglepetésként ért először, hogy az időjárás is mélyen befolyásolta a játékmenetet, ugyanis télen a felhalmozott tartalékaink (mint a fa vagy az élelem) rohamosan fogyásnak indultak, és az is okozott némi kellemetlenséget, amikor egy masszív földrengés kúszott végig a környéken, leamortizálva ezzel az épületeim égbekúszó szerkezetét. Később vettem csak észre, hogy a vikíngek már rég feltalálták a szeizmográfot, így ezekről a megrengető eseményekről mindig előre figyelmeztetnek engem. Vagy csak csontokból jósolják meg? Bárhogyan csinálják is, ha ilyenkor beüt a krach, és kicsúszik egy pillanatra a kormányzás a kezünkől, azt a teljes bagázs jókedve és munkához való hozzáállása bánja, és értékes perceket vehet el, mire helyrerázzuk őket.

### NEKED VAN IDIÓTA NEVED?

Ha mosolyogtál Széphajú Harald nevén, akkor ezért odaleszel: Kékfogú Harald viking elődökkel rendelkező dán királyként uralkodott 958-tól 986-ig, és azért nevezték így, mert nagyon szerette az áfonyát. Nem melleleg a Bluetooth róla kapta a nevét, és monogramjáról a jelét.

### ISTEN HOZOTT, SZÉPHAJÚ HARALDI!

Hála a tágas égnek, jó pár isten is kering a fejünk felett, ezért lehetőségünk van hozzájuk fohászkodva olyan pluszokra és azonnali áldásokra szert tenni, amelyek szintén elengedhetetlenek a dicsőséges végkimenetelhez. Ez is azt mutatja, hogy mennyire összetetten kell tergelteni a lépteinket, és sakkozói aggyal már a következő mozzanatot megtervezve reagálni rosszakaróink ügyködésére. Mivel még csak bétafázisban van a *Northgard*, csupán egy picit izgulok az egységek irányítása és a térkép átláthatósága miatt, mert ezen a téren van még mit finomítaniuk a fejlesztőknek, és magam alá penderített reménykedéssel bízom abban, hogy lesz rá érkezésük. Nekünk csupán annyit kell tennünk, hogy lélekben fűjük a vitorlákat, hogy minél előbb behajózhasson a játék, és nekiesve bebizonyíthassuk egymásnak: mi vagyunk a legkeményebb jarlok.

Nightwolf



# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 26 HORIZON ZERO DAWN
- 32 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
- 36 FOR HONOR
- 40 TORMENT: TIDES OF NUMENERA
- 44 SNIPER ELITE 4
- 48 HALO WARS 2
- 51 HALO WARS: DEFINITIVE EDITION
- 52 TOM CLANCY'S THE DIVISION: LAST STAND
- 54 THE HUNTER: CALL OF THE WILD
- 56 HOW TO SURVIVE 2
- 58 FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR
- 60 TAKE ON MARS
- 61 DISGAEA 2
- 62 COSSACKS 3: RISE TO GLORY
- 63 REALPOLITIKS
- 64 911 OPERATOR
- 66 THE WARDROBE
- 67 SYRIAN WARFARE
- 68 CANDLEMAN
- 69 ZOMBIE VIKINGS
- 70 CAYNE
- 71 WATCH DOGS 2: HUMAN CONDITIONS
- 72 RESIDENT EVIL VII: BANNED FOOTAGE VOL. 1
- 73 RESIDENT EVIL VII: BANNED FOOTAGE VOL. 2
- 74 DEUS EX: MANKIND DIVIDED - A CRIMINAL PAST
- 76 PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN
- 77 FRUIT NINJA VR
- 77 MERVILS: A VR ADVENTURE
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Nyert a Skynet, de van remény

# HORIZON ZERO DAWN

**HOLLANDIA EDDIG NEM IGAZÁN SZÁMÍTOTT JÁTEKFEJLESZTŐ NAGYHATALOMNAK.** A szélmalomok, a finom sajtok és a gyönyörű tulipánok országában eddig igazából csak a Guerrilla Games *Killzone* sorozata szerzett nevet magának. A fejlesztők hat *Killzone* után azonban gondoltak egy merészet, és arra az elhatározásra jutottak, hogy nyitott világú akciójátékot készítenek, amelyben hanyagolják a tűzfegyvereket, és inkább a túlélésre helyezik a hangsúlyt.

## EGY VÖRÖS MEGMENTI A VILÁGOT

A *Horizon* főszereplője Aloy, a kitalált vadászlány, akit gyermekkorra óta nevelőapja oktat a túlélés művészetére. A játék elején cuki kisbabaként jelenik meg, egyetlen kósza vörös hajtincsel, és már ekkor elvarázsol minket kedvességével. A kötelező oktatórész első felében a már hat éves kislányt irányíthatjuk, akinek az minden vágya, hogy megtudja, miért is számízte őt a törzse. Ehhez azonban meg kell nyernie a beavatási versenyt, ahol a törzs ifjai egy akadálypályán bizonyíthatják rátermettségüket. A verseny tragédiába fullad: ismeretlenek megtámadják, és sorra lemészárolják a résztvevőket. Aloy csak annak köszönheti életben maradását, hogy nevelőapja időben közelébe, és

feláldozza magát érte. Itt indul igazából a nagy kaland, ami első ránézésre egy szimpla bosszúhadjáratnak tűnik, de szerencsére később kiderül, hogy ennél sokkal nagyobb horderejű dologról van szó. Olyan titkokat fogunk felfedni, amelyek az egész bolygó sorsát befolyásolhatják. A tesztelés kezdetén kicsit féltem, hogy túlságosan a robotvadászatra helyezik a készítő a hangsúlyt, de szerencsére ez csak egy nagyon kis szeletet képez, ennél jóval mélyebb játék a *Horizon*. Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy ismerjük meg a régmúlt eseményeit: milyen hibák sorozata vezetett a katasztrófa-hoz, és ezek mekkora veszélyt jelentenek még mindig erre a szép és új világra? A *Zero Dawn* azon kevés játékok egyike, amelyekben érdemes végigolvasni a naplórészleteket és meghallgatni a hangfájlokat, hiszen ezek lesz teljes a történet.

## DEJA VU, MÁR MEGINT

Tisztán látszik, hogy a Guerrilla Games tagjai nagyon szeretnek játszani, rengeteg olyan elem jött szembe a játék során, amit láhattunk már máshol. A tavalyi *Far Cry Primal* izgalmas vadászatait, a *Witcher III* hatalmas és változatos világa, a *Rise of the Tomb Raider* akciójelenetei mind-mind megtalálhatók a játékban. Tudom jól, hogy manapság már nem nagyon lehet újat és egyedít létrehozni,

## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Guerrilla Games**  
Platform **PlayStation 4**  
Röviden **Posztapokaliptikus, nyitott világú akciójáték, amelyben a robotok a csúcsragadozók.**  
PEGI **16+**



# ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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



ELKÉPESZTŐ GRAFIKAI MEGOLDÁSOKAT LÁTHATUNK MÉG EGY MEZEI PS4-EN IS, DE AZ IGAZÁN SZEMET GYÖNYÖRKÖDTETŐ MEGOLDÁSOK CSAK EGY PS4 PRO SEGÍTSÉGÉVEL JELENNEK MEG

## Decima, a konzolmotor

A Guerrilla Games által fejlesztett komplex játékmotor egyben felelős a játékban található mesterséges intelligenciáért, a fizikáért, játékklogikáért és magáért a viláért. 4K- és HDR-támogatásra is képes: 2013-ban debütált az egyik PS4 nyitócímmel (Killzone: Shadow Fall). Azóta több játékban is megcsodálhattuk a segítségével elért eredményeket. Ezzel a motorral készült az Until Dawn és RIGS: Mechanized Combat League, de ezt a motort választotta Kodzsima Hideo készülő új játékához, a Death Strandinghez is. A motor egy kis japán szigetről kapta a nevét, Decimán állt az a holland kereskedőház, amely monopolhelyzetben tudott kereskedni a XVII. századi Japánnal.

és aki nagyon sokat játszik hasonló stílusú játékokkal, annak fel is tűnik, mi honnan való. Ez jelen esetben egyáltalán nem zavaró, mert tökéletes a tálalás, hatalmas a bejárható világ, jók az akciók, és érdekesítő a történet; bárcsak minden másolat ilyen kidolgozott lenne! Külön kiemelném a nyomozást, amit már láttunk a *Batman* és a *Witcher* játékokban is. Semmi extra: a bűntények színhelyén aktiváljuk az ősi eszközt, amit még gyerekkorunkban találtunk egy tiltott

barlangban. Ez kiemeli környezetünkben a fontos elemeket, amiket megvizsgálva megfejthetjük a bűnesetet. Szerencsére ezt sem vitték túlzásba a készítők, okosan adagolva egyáltalán nem éreztem zavarónak e mellékvágányokat.

### LOPAKODOM, TEHÁT TULÉLEK

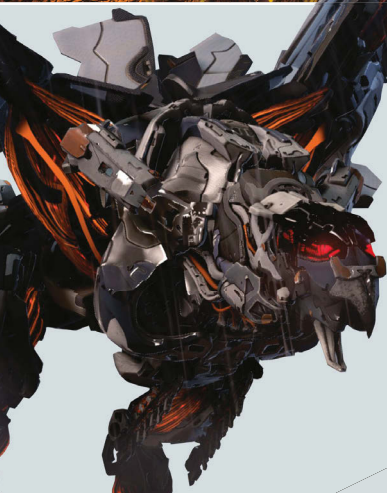
Kontrollrel játszani még mindig nem egyszerű, főként akkor, ha egy kiélezett helyzetben pontos fejlődések kivitelezésére lenne szükségünk.

Ötven óra alatt azonban sikerült hozzászoknom az irányításhoz, a végére már egészen jól ment a harc. Nagyon látszik a fejlesztők igyekezete, hogy végig éreztessék a játékosal: a robotok a bolygó igazi csúcragadozói, elég egyetlen rossz mozdulat, és máris darabokban végezzük. Kezdetben még a legegyszerűbb gépezetek leküzdése is komoly erőpróba: hajszálpontosan kell célozni, és a robotok gyenge pontjait megtalálni a nyílvezzővel. Ez nem is olyan egyszerű

feladat, hiszen bár jól jön célzaskor az időlassítás, a folyamatosan mozgó ellenfelek sebezhető pontjait nagyon nehéz eltalálni. Miközben folyamatosan helyezkedünk, hogy pontos találatot vihessünk be, olykor a páncélat lebontása is szükséges a sebezhetőbb területek eléréséhez. A tapasztalat azt mutatja, hogy a lopakodás a leghatékonyabb megoldás, közel kerülve ugyanis egyetlen mozdulattal megölhetjük a kisebb robotokat, és komoly sebzést vihetünk be a nagyobbaknak.



Szemtől szemben nincs esélyünk a robotokkal, harc közben inkább folyamatosan guruljunk el támadásaik elől, és próbáljuk meg célba venni gyenge pontjaikat



A klasszikus „kövekkel zajt csapok” módszer itt is működik, azzal csalogathatjuk közelebb az áldozatokat. Nyílt terepen hamar észrevesznek, így el kell bújniuk a magas fűben. Itt viszont már mi vagyunk előnyben, furcsamód akkor sem vesznek észre a robotok és az emberi ellenfelek, ha közvetlenül az orruk előtt rontunk elő a fűből, és döfjük hátra társukat.

A mesterséges intelligencia hagy némi kívánnivalót maga után: az emberi ellenfelek még annak ellenére is beszélnek a magas fűbe, ha annak szélén ott látnak három hullát. Nem futnak el, nem hívnak segítséget, hagy-

ják magukat lemészárolni. Az erőviszonyok közelharcban megváltoznak, az irányítás itt inkább az ellenfeleknek kedvez. A lándzsával kétféle támadást tudunk kivitelezni: a kisebb ütések inkább a páncélt hivatottak lebontani, az erősebb csapások viszont akár fel is boríthatják a kevésbé méretes robotokat, az így védekezésre képtelenné váló gépekbe az átlagosnál sokkal nagyobbat belesaphatunk, sőt jó esetben akár ki is végezhetjük őket.

A harcrendszer igazi sztárja az újaszat; nincs is annál felemelőbb élmény, mint amikor egy pontos fejlődés után hang nélkül csuklik össze az

ellenfél íjászja, vagy amikor lerobbantjuk az óriásrobot hátáról a legveszedelmesebb fegyverét. A különféle íjakon kívül persze vannak más eszközeink is, de ezeket, bevallom férfiasan, nem nagyon használtam, hatékonyságban a lopakodás és a célzott lövések messze felülmúltak mindent. Pedig a tervezők mindent megpróbáltak annak érdekében, hogy érdekes lehetőségekkel vonják el a figyelmemet az íjakról. Itt van mindjárt a kötélvető, amelynek segítségével lekötözhetjük a robotokat harc közben. Rövid ideig kiiktathatjuk őket így a csatából, de előbb-utóbb kiszabadulnak, és akkor ismét fenyegetést jelentenek. Érdekes a kötélcsapdavesztő is, egy primitív aknacsapda, amit egy bukókötél köt össze. Lerakjuk a földre, beleszalogatjuk az ellenfelet, majd élvezzük a hatást. Van ezenkívül még egy rövid ható sugarú, meglehetősen pontatlan ismétlőpuska és egy minikatapult, amivel területre ható robbanólövedékeket lehet célba juttatni.

Kevés fegyvert fogunk találni, inkább a nagyobb városokban lehet megvásárolni őket. Alapvetően három minőséget különböztetünk meg: a lila színű gyilkolóeszközök a legerősebbek, igaz, ezeknek meg is kéri az árát. Mindegyiken tudunk kicsit tuningolni egy nem túl bonyolult módszerrel: a megtalált vagy megvásárolt fejlesztéseket beillesztjük a megfelelő helyre. Jó tanács: ne költés arra, hogy ezeket a fejlesztéseket cserénél visszakapd. Sajnos én voltam olyan botor, hogy



A lenyűgöző látványért a hollandok saját fejlesztésű Decima motorja felel, de azért az sem ártott, hogy elhivatott grafikusok dolgoznak a cégnél



erre pazaroltam el a szintlépéskor kapott képességpontjaimat; teljesen feleslegesen, mivel a játék vége felé millió ilyen találunk.

### GYŪJTÖGETŐ ÉLETMÓD

Amikor nem a világ megmentésén és a születésünk körüli rejtélyek kibogozásán ügyködünk, időnket jobbra halászáttal, vadászattal és gyűjtögetéssel üjtjük el. Pénz nincs a játékban, a primitív törzsek a fémhulladékot használják csereeszközként; ezekből tudunk nyílvesszőket és csapdákat készíteni, szóval jól gondoljuk meg, elpocsékoljuk-e őket. Nincs öngyógyulás, gyógynövényeket begyűjtve kezelhetjük sérüléseinket. Készíthetünk különféle gyógyitalokat is, ezekhez nem túl bonyolult összeszedni az alapanyagokat, viszont időigényes. Létezik gyors utazás, amihez azonban szintén össze kell gyűjtenünk a nyersanyagokat. A környék legnagyobb városában, Meridianban találjuk azt a kereskedőt, akitől a korlátlan utazást lehetővé tevő készletet beszerezhetjük – ez legyen az első dolgunk. A fegyverek mellett vannak különféle öltözékek, amelyek már-már művészi igényességgel kidolgozottak. Mindegyiknek van előnye és hátránya, de mivel amúgy is a lesből támadás a legfontosabb fegyverünk, ruházatunk inkább kozmetikai célokat szolgál. Az összeguberált anyagokból építhetünk még hasznos csapdákat is, ezek erejét ne becsljük alá. A tesztelés során viszonylag gyorsan eljutottam egy olyan helyre, ahol gigantikus gépezetek gyilkos robotokat állítanak elő. Több óra szenvedés árán a gyár legmélyére hatoltam, és megküzdöttem egy hatalmas tűzokádó sárkányrobottal, ami számos kisebb robotot idézett meg. Órákon keresztül harcoltam ellenük fogcsikorgatva, de mivel egy hatalmas terembe voltam bezárva, ahol nem tudtam elrejtőzni, gyorsan bedaráltak. Végző kétségbeesésemben már vissza akartam tölteni egy mentett állást, amikor eszembe jutottak a csapdák (a harc előtt szétszórta őket a teremben), majd hagytam, hogy az aknák elvégezzék helyettem a harc oroslánrészét.

### GONDOLKODÓ ROBOTOK

Bármennyire bájos Aloy, nem tagadhatjuk le, hogy a *Horizon Zero Dawn* igazi főszereplői a robotok. Jó sok van belőlük, több mint húsz különböző típust számoltam össze játék közben. Minden gépezet egyedi, eltérő viselkedésalgoritmussal, erős és gyenge pontokkal. Érdemes harc előtt a Focus nevű



**A MEGTISZTÍTÁSRA VÁRÓ BANDITATÁBOROK SEM MARADHATTAK KI A REPERTOÁRBÓL; NEM MONDOM, HOGY EZEK A LEGIZGALMASABB FELADATOK A JÁTÉKBAN, DE ÜDÍTŐ VÁLTOZATOSSÁGOT JELENTENEK KÉT ROBOTVADÁSZAT KÖZÖTT**



A teherhordó robotok pajzsával és pusztá tömegükkel védekeznek, a rögzítőkapcsok kilövésével azonban megszabadíthatjuk őket rakományuktól



## PUSKA KELLETT VOLNA EHHEZ A MELÓHOZ

A Horizon Zero Dawn legjobb fegyvereit Meridianban árulja egy kereskedő. Nem olcsók, de ha túl akarjuk élni ezt a könyörtelen világot, érdemes alaposan betáraznunk. A Shadow fegyvertípusokba három különböző modifikációt is belepakolhatunk.

### Shadow Sling

Ez a méretes csúzli első látásra nem tűnik túl veszélyesnek, de rövid idő alatt képes nagy erejű bombákkal megszórni az adott területet. Ár: 650 metal shards + 1 crystal braiding (Rockbreakers, Behemots, Stormbirds, Thunderjaws, Deathbringers)  
Lőszertípusok: fagyasztó, elektromos és tűzbombák

### Shadow Ropercaster

Kötélvető, amelynek segítségével rövid időre mozgásképtelenné tehetjük még a legerősebb robotokat is. Remekül kiegészítik egymást a Shadow Slinggel. Ár: 500 metal shards + 1 Snapmaw Heart  
Lőszertípus: kötél

### Shadow Hunter Bow

Rövid és közép távra ideális fegyver, gyors és pontos. A hagyományos és tüzes nyílveszők mellett páncéltörő lövedékeket is képes kilőni. Ár: 650 metal shards + 1 Watcher Heart  
Lőszertípusok: hagyományos, tüzes és páncéltörő nyílveszők

### Shadow Sharpshot

Ez lesz a mesterlövész újunk, amivel nagy távolságból is halálpontosan célba találunk. Speciális lőszer is jár hozzá: a tearaway nyílveszők kiválóan alkalmasak arra, hogy lebontsák a páncélt a gépezetekről. Ár: 800 metal shards + 1 Sawtooth Heart  
Lőszertípusok: precíziós, páncélbontó és hagyományos

### Shadow Tripcaster

Csapdákat pakolhatunk le ezzel a fegyverrel a robotok útjába. Meglehetősen nagy sebzést okoz, de úgy van kalibrálva, hogy csak a robotok tudják aktiválni. Ár: 750 metal shards + 1 Scrapper Heart

### Shadow Rattler

Az egyik legnagyobb tűzerejű ismétlőfegyver. Közelharcban pusztító erejű, távolra meglehetősen pontatlan. Ár: 950 metal shards + vaddisznóbőr + 1 nyúl bőr + 1 rókabőr  
Lőszertípusok: fém-, elektromos és fagyasztó vesszők

### Shadow Blast Sling

A területre ható legdrágább fegyver, amely három különböző típusú bombát képes kilőni. Nagy területen, komoly sebzést osztunk ki vele pillanatok alatt. Ár: 1400 metal shards + 1 Lancehorn Heart  
Lőszertípusok: robbanó, késleltetett és tapadó bombák

képességünkkel megvizsgálni a testüket, mert így megtudhatjuk, miként lehet őket a leghatékonyabban kiiktatni. Vannak olyan robotok, amelyek fegyvereit lelőhetjük, majd azokat felvéve bevetjük korábbi hordozójuk ellen. Bizonyos konstrukciók alkalmasak arra, hogy hátasként funkcionáljanak. Három ilyen azonosítottam, ezekkel hamar eljuthatunk a távoli helyekre. Sajnos repülni nem tudunk, de talán majd az egyik folytatásban lehetőségünk lesz az eget is meghódítani. Korábban már említettem azokat a földalatti gyárat (Cauldron), ahol a robotokat gyártják. Ezek központi me-

móriája tartalmazza a kódot, amivel felülírhatjuk az ellenséges gépezetek algoritmusát, és rövid időre a magunk oldalára állíthatjuk őket, miáltal bármilyen, minket ért támadást megtorolnak – még egy stratégiai lehetőség, amit érdemes kihasználni. Minden robot ellen más stratégia válik be, de azt azért nem árt észben tartani, hogy a nagyobb testű fémszörnyetegek pusztító tömegükkel képesek kidönteni a fedezékiül használt fákat vagy lerombolni az épületeket, amely mögött el akartunk bújni.

### UNALOM KIZÁRVA

A játék az első percétől kezdve meglehetősen feszes tempót diktál. A főküldetések izgalmasak, de előfordul, hogy időnként pihentetjük a világot megmentését egy-egy csábító melléküldetés kedvéért. Ezeket nem kötelező megcsinálni, de a végső nagy csatában a teljesített melléküldetések száma fogja meghatározni szövetségeseink számát. Elegendő tapasztalati pont összegyűjtése után szintet léphetünk, ilyenkor kapunk egy-egy képességpontot, amit eloszthatunk a 36 különböző skill között. Ezek három csoportba vannak beosztva: lopakodás, közelharc és gyűjtögetés. Igazából mindegyik képesség hasznos valamilyen szinten, bár kétségtelenül jobb egyetlen csapással végezni a gyen-





gébb gépekkel vagy az emberekkel, mint megnövelni győgyönyvényes táskánk kapacitását. Első végigjátszásra a képességek nyolcvan százalékát sikerült összeszednem, de ahogy a küldetéslistámat elnéztem a végén, bőven maradt még mit csinálni. Menet közben számos feladatot kapunk a világ lakóitól. Megmászásra váró tornyok ugyan nincsenek, helyettük a hatalmas, sétáló, óriás zsiráfira emlékeztető robotok tetejére kell feljutnunk. Nem túl nehéz az ügyességi feladatok, de ha közben a földről távolsági fegyverekkel lövöldöznek ránk, egészen más a helyzet. Ilyenkor két lehetőségünk marad: vagy szétlövünk minden robotot a közelben, vagy megpróbálunk észrevétlenek maradni; egyik sem egyszerű feladat. A megtisztásra váró banditáborok sem maradhattak ki a repertoárból; nem mondom, hogy ezek a legizgalmasabb feladatok a játékban, de üdítő változatoságot jelentenek két robotvadászat között. Akad néhány nagyon egyszerű logikai rejtély is, mint például az ajtók kinyitása. Ezek megoldásához minimális angoltudás szükséges, mert a segítséget jelentő hanganyag csupán ezen a nyelven érhető el. A játék végigjátszása után persze visszatérhetünk a *Zero Dawn* világába, és tetszés szerint befejezhetjük a kihagyott feladatokat.

#### MIÉRT ÉRDEMES PS4 PRÓT VENNİ

A *Horizon Zero Dawn*-t öt hosszú éven keresztül fejlesztették, és ez meg is látszik rajta. A nyitott világú akciójátékok közül jelen pillanatban néhéz-

találunk ennél jobbat, bizonyos elemei még a zseniális *Witcher* is képesek megszorongatni. A pazar látvány mögött a Guerrilla saját fejlesztésű grafikus motorja, a Decima áll. Elképesztő grafikai megoldásokat láthatunk még egy mezei PS4-en is, de az igazán szemet gyönyörködtető megoldások csak egy PS4 Pro segítségével jelennek meg nagy képernyős, 4K-s HDR-televíziókon. A játékot egy hagyományos PS4-en töltük végig, de azért sikerült megszodálnunk teljes pompájában is, 4K felbontásban. A különbség ténylegesen észrevehető: szebbek, élesebbek a textúrák, tüéles a kép a nagyobb felbontásban, viszont az élsimítási technológiának köszönhetően nincsenek recés élek. A *Horizon* az év egyik legszebb játéka, ilyen és ehhez hasonló címmel lehet eladni az erősebb konzolokat. Minden apró részlet a helyén van, csodaszépek és változatosak a bejárható területek. Ahogy egyre magasabba jutunk a hegyek között, elkezd havazni, majd szép lassan mindent beborít a hó. Másutt buja erdők uralkodnak a terepen, de persze ez nem megy a játékmény rovására, nem fogunk minden lépéskor elakadni valamilyen fatörzsben. Az új területeken megtalálható kőszivatagokban régi korok emlékeit őrzik, elpusztult városok várják a kalandozókat. Óriási a játéktér, alsó hangon is ötven órát bele lehet ölni ennek a pazar világnak a megmentésébe; nekem legalábbis ennyi időt vett el az életemből. Dinamikus időjárás és napszakváltás is helyet kapott: könnyfakasztó látványt nyújt a felkelő nap fénye, amint

a meredek sziklafalat bevilágítja, és a felhők is csodaszépek az égen (elképesztő, hogy milyen aprólékosan kidolgozták ezt a területet is), a homokviharban pedig szinte nullára csökken a látótávolság, ahogy a trópusi eső is nehezíti a tájékozódást. A sebességgel sem volt gond: a játék atom stabilan hozta a harminc képkockát; szabad szemmel nem lehetett észrevenni lassulást, kivéve a nagyobb csaták közben, de akkor sem zavaró mértékben. A teljes tesztelés alatt mindössze egyszer fordult elő velem, hogy beleakadtam a talajba, amikor is csak egy vizsztatöltés segített.

#### A RÓZSA ÉS A TÖVIS

Ötven óra alatt sem tudtam megszokni a navigációt a játékban. Értem én, hogy a fejlesztők újítani szerettek volna, és a képernyőn nem a legrövidebb, hanem a leghatékonyabb útvonalat mutatják meg. Így fordulhatott elő, hogy a tájékozódási pontok összevissza ugráltak; borzasztó könnyű belezavarodni, hogy merre is menjünk. Nem volt mindig egyértelmű az sem, hogy mire lehet felugrani, és mire nem; sokszor bóklásztam céltalanul egy hegyoldal alján, mire észrevettem azt a parányi felfestést, ami azt hivatott jelezni, hogy ide például igen. Bizonyos helyeken kiábrándultan figyeltem, ahogy Aloy még a legalacsonyabb sziklára sem képes felmászni, és azt is, hogy úszás után nem tudott kikapaszkodni a partra a térdig érő vízből, mivel nem talált felfestést. Apró hibák, elismerem, de bosszantóak. Bizonyos helyzetekben a kamerakezelés sem re-

mekelt, ami főként harc közben zavart; a kontrollerral esélyem sem volt időben odafordulni, ahonnan a támadás jött. Sokszor éreztem úgy, hogy a játék rákényszerít a kényszeres gyűjtögetésre. Persze utólag már tudom, hogy nem fontos az összes szemetet felszedni menet közben, de akkor, amikor a nagy csata még előttünk áll, bizony minden kacsát segíthet a túlélésben. A főszereplők szájszinkronja hibátlan, ám a mellékszereplőkkel már nem végeztek kiváló munkát a készítő, csúnya elcsúszásokat vettem észre. Idegesített a tudományos-fantasztikus halandzsza is az ősi civilizáció adathordozóiról hallgatva, mert megértéséhez emelt szintű felsőfokú angol szaknyelvvizsga szükséges; hazudnék, ha azt mondanám, hogy mindent megértettem a neurotranszmitterek működési elvét taglaló szövegből. A beszélgetések alkalmával elméletileg lehetőségünk van különböző módon reagálni, de ez nem igazán befolyásol semmit. Sajnos ez egy kihagyott ziccer, de majd a folytatásban jobban kidolgozzák ezt a részt.

A *Horizon* az év nagy meglepetése; a nyitott világú, harmadik nézőpontos akciójátékok műfaját ugyan nem fogja újradefiniálni, de meglepően szórakoztató darab. Egészen biztos vagyok benne, hogy lesz még lehetőségünk robotokra vadászni a vörös vadásznióval, erre utalt a befejezés is: győztünk ugyan, de számos kérdés nyitott maradt. Nagyon remélem, hogy nem kell újabb öt évet várnunk ezek megválaszolására.

Mocsy

Az óriásrobotok mindegyike egyedi stratégiával rendelkezik, időbe telik kiismerni őket és megtanulni, melyik harcmodor a leghatékonyabb ellenük



- + elképesztő látványvilág
- + kiemelkedő animációk
- + érdekes történet
- nehézkes navigáció
- időnként gyenge kamerakezelés

#### HA TE MONDOD

**Hermen Hulst ügyvezető igazgató, Guerrilla Games: „A gépek sokkal erősebbek nálunk. Ezért fontos okosabbnak, ügyesebbnek és találékonyabbnak lennünk. A rendelkezésünkre álló összes eszközt be kell vetnünk a győzelem érdekében.”**

**MOCZY**  
A természet utat tör magának.

91



## A felfedezés öröme

# THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD



## INFO

Kiadó **Nintendo**  
 Fejlesztő **Nintendo EPD**  
 Platform **Switch, Wii U**  
**Röviden** A Nintendo egyik klasszikus sorozata az új konzollal együtt, teljesen megújult formában tér vissza.  
**PEGI 12+**

**ELKÉPESZTŐ AZ A MAGABIZTOSSÁG, AMELLYEL A NINTENDO A KOCKÁZATOK ELLENÉRE KEZELTE LEGKREATÍVABB SOROZATÁNAK ÚJ RÉSZÉT:** a *Breath of the Wild* gyakorlatilag minden olyan berögződéssel szakít, ami a *Zelda* játékokat jellemzi, és mégis felismerhetetlenül a sorozat részese maradt – és mintegy mellékesen megreformálta a nyílt világú játékok kategóriáját is. Nem is tudni, hogy mit csináltak ennyire jól a Nintendónál; közel száz játékóra elteltével sem értem pontosan, hogy mi az a titkos alkotóelem, az az isteni szikra, amelynek köszönhetően ez a játék annyival jobban működik, mint a többi, hasonlóan tűnő program. Illetve dehogynem, csak éppenséggel ez a komponens megfoghatatlan, és természeténél fogva milliárd formában van jelen: a végetlen, határok nélküli, a játék egészét meghatározó kreativitás emeli a *Breath of the Wild*-ot a játékvilág csúcsára.

Pedig ha csak felszínesen nézzük át, mit kínál a legújabb *Zelda* játék, nem sok eredetit találunk benne. Itt is van egy hatalmas világ, amelyen az amnéziás hős kalandozik. A térképet óriási tornyok megmászásával tehetjük egyre teljesebbé, milliárd gyűjteni való vár ránk, és a harc sem tűnik valami egyedinek. A kiotoi fejlesztők azonban teljesen friss szemszögből közelítették meg a témát, és mint pár éve

az FPS műfajt a *Splatoon*-nal, úgy most az open-world akciójátékokat a *Zeldával* forradalmasították.

### VALÓS VILÁG

Ennek egyik legfontosabb eleme az a realizmus, amellyel a dizájnerek a játék minden eleme felé fordultak. Már az a fajta valós fizika is új dolognak számít az ekkora pályával dolgozó játékok között, amellyel a *Breath of the Wild* dolgozik: ha nincs kedvünk megmászni a fákat, lenyithatjuk róluk a kókuszdiót, ha pedig hegyen küzdünk, készüljünk fel arra, hogy zsákmányunk jó eséllyel legurul a lejtőn. Az időjárás is meglepően valóságos hatásokkal jár: a nedves falakról Link minduntalan lecsúszik, a zivatarok alatt a fém tárgyak csak úgy vonzzák a villámot, a tűz pedig a szélnek megfelelően terjed. (És persze tudjuk a szelét is befolyásolni.) A sivatagban túltólul meleg van, a hegyek tetején pedig félelmetes hideg vár ránk, és ha nem öltözünk az időjárásnak megfelelően (vagy nincs nálunk megfelelő varázstitál), alternatív módokat kell keresnünk az életben maradásra. A fagyban, hóvihárban például valahogy melege van szükségünk; mondjuk tábor tűzre, amely mellett akár az enyhülést hozó reggelit is pihentethetünk, de még egy fáklya melege is megóvhatja életünket – de ha nincs más megoldás, egy egész erdőt is felgyújthatunk. Az igazán zseniális pedig az, ahogy ezek a rendszerek mindig kiszámítható és mégis állandóan megrökönyödést okozó módon

összedolgoznak. Ha egy bokoblint (a helyi szörnyek táplálékláncának meglehetősen alacsony elhelyezkedő goblinszerűsége) például tüzes nyilvesszővel lövünk meg, de fabunkójával véletlenül kivédí, máris lángoló fegyverrel és vad kacagással ugrik a nyakunkba. Ha az éjszaka előmerészkedő, fémpáncéljuk maradvékában graszszáló csontvázak pont egy vihar közepén erednek a nyomunkba, megesik, hogy egy kőszá villám elvégzi helyettünk a piszkos munkát – már persze akkor, ha mi fafegyverekre és tunikára váltottunk. Ha egy robbanó zselét (amit persze szörnykomponensből mi főztünk le) lufira kötünk, majd mágikus lapulevéllal szelket keltünk a megfelelő irányba, szépen besodorhatjuk egy szörnybázis közepére – a tábor tűz felett kipukkantva a léggömböt kolosszális robbanással tisztíthatjuk meg a kincsesládához vezető utat.

Szerencsére a mesterséges intelligenciát felkészítették az állandó alkalmazkodásra; nem azért tűnnek okosnak az ellenfelek, mert taktikusan közelítenek Link felé, vagy összehangoltan támadnak, hanem azért, mert a milliószerű lehetséges körülményre létszerűen reagálnak. Amikor egy szerencsés ütessel lefegyverezünk ellenfelünket, az persze szalad visszazserezni kardját. Ha viszont felmarjuk előle, a hordótól a fadarabokig mindent megpróbál fegyverként felhasználni – amikor kopár helyen vagyunk, kavicsokkal kezd el bombázni. A lények megfelelő esetben kirohognak minket vagy épp egymást, néha

A siklórepülő segítségével már a játék elején is szinte bárhová eljuthatunk



A lovassági harc elképesztő élmény, feltéve, ha lovunkat megfelelően beidomítottuk



Azt hiszem, itt kell majd az tűzellenállást adó elixír

Egy szép napon ez mind a tiéd lesz, fiam. Sőt, tudod mit? Már ma a tiéd



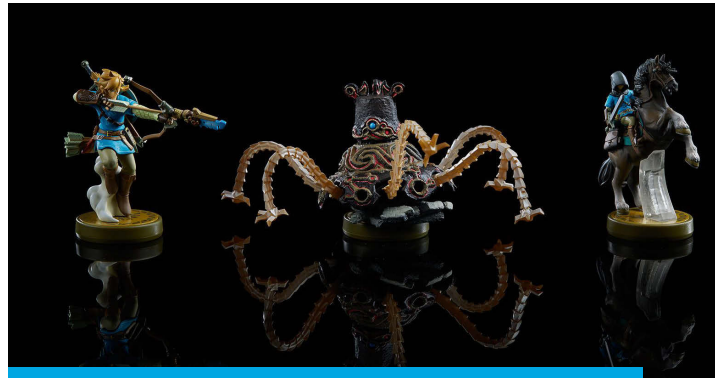


elfutnak, máskor meg riadót fújnak. Mind-egy, milyen eszközzel, milyen módon támadunk, mindig érkezik egy jó válasz tőlük, amit persze kihasználhatunk: egyszer például egy remek, de a megsemmisülés szélén lévő kardot hajítottam ellenfelemre – ő erre eldobta saját fegyverét, felvette az enyémet, majd mikor pajzsomon szilánkosra tört új pengéje, csak bambán nézte az eseményeket.

Link a kaland legelején megtanul négy képességet, amelyekkel ezt a világot tovább tudja alakítani: eldob egy bombát (van gurulós és kocka alakú is, attól függően választhatunk, hogy milyen terepen vagyunk, és mi a célunk), jégoszlopokat idéz a vízből, mozgatja a fémtárgyakat, és végül egy-egy tárgyat képes szétzúzni. Utóbbi különösen trükkös: amíg az adott cucc egy helyben áll, minden erőhatást „megjegyez”, majd azok egyszerre fejtik ki hatásukat, így akár egy kicsi fegyverrel is meg tudunk mozgatni hatalmas kőgolyókat. A képességek ráadásul bárhol, bármikor használhatók, így a bombák az út megnyitására éppúgy alkalmasak, mint harcra. A mágneses erővel kincsesládákat emelhetünk ki a vízből, vagy fémkapuvval sodorhatunk el egy ránk törő kisebb sereget, a fagyasztás pedig az egyszerű platformkészítés mellett jól jöhet kapuk felemelésére, akadályteremtésre, lézerek megállítására és megannyi másra.

A fenti dolgok pedig továbbra is egyetlen komplex rendszerként működnek bárhol a

játékban, így ha egy kondérba rakunk pár robbanó zselét és egy bombát, majd ezt a tálat mágneses erőnkkel belebegtettjük egy moblintábor közepére, egy mellé lőtt nyílveszővel odacsaljuk az egész kíváncsi bandát, majd felrobbantjuk a bombánkat, máris jóval okosabbnak érezzük magunkat, mintha csak bementünk volna a terepre harcolni. Ha pedig a robbantás előtt szétzúzni fogjuk a törzsfőnököt, még azon is kacaghatunk, amikor az effekt lejártakor szegény jószág elrepül a messzeségbe. Szükséges is kihasználni ezeket a lehetőségeket, más különben a *Breath of the Wild* piszok kemény kihívást kínál – a sorozat korábbi részeivel ellentétben minden csata életveszélyes lehet, ha okatlanul közelítjük meg. Nem akarom felhozni a *Dark Souls*ok nehézségét (habár a harcrendszer messze nem olyan kifinomult, mint ott, gyógyító kajából sokkal több lesz), de az tény, hogy ugyanaz az odafigyelés itt is szükséges, ha egyszerű fegyveres harcra adjuk a fejünket. Félreértés ne essék, élvezetesek az itteni összecsapások, főleg, ha ráérzünk a kitérés, illetve a pajzsos hártás időzítésére, de az tény, hogy amíg nincs jó páncélunk és fegyverünk, nem mindenhol lesz esélyünk az életben maradásra. A jó fegyver persze csak időleges, hiszen a kézfegyverek, íjak és pajzsok is romlanak a használatból; általában hevesen gyűlölöm ezt a megoldást, itt azonban valahogy ez is működik, pont tökéletes ritmusban találjuk meg az újabb



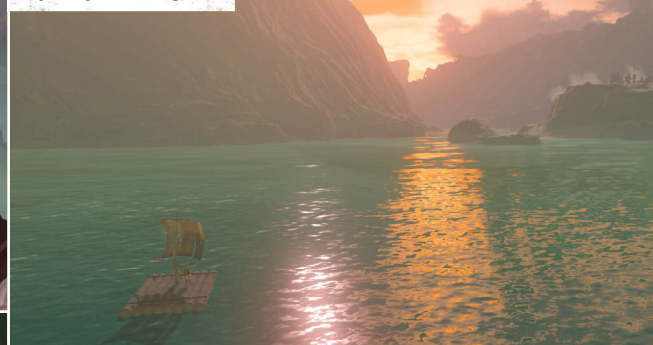
## AZ AMIIBO JUTALMA

A *Breath of the Wild* is támogatja az amiibófigurákat: ezek a gyönyörű bábuk nemcsak a polcon mutatnak jól, de különféle bónuszokat adnak, ha a Switch-kontrollerre helyezük őket. Mindegyiket naponta egyszer süthetjük el, és aktiválásukkor záporozni kezd a manna: az egyikből kaja, a másikkól fegyver, a harmadikból pedig nyersanyag potyog – de olyan is van, amely a sorozat legendás hátraslovát, Eponát teszi elérhetővé. A *Breath of the Wild*hoz öt amiibo jelent meg, de minden korábbi, *Zelda* témakörű figura is jutalmat ad.

Természetesen *Zelda* hercegnő is szerepel a játékban, de a pontos körülményeket fedje homály

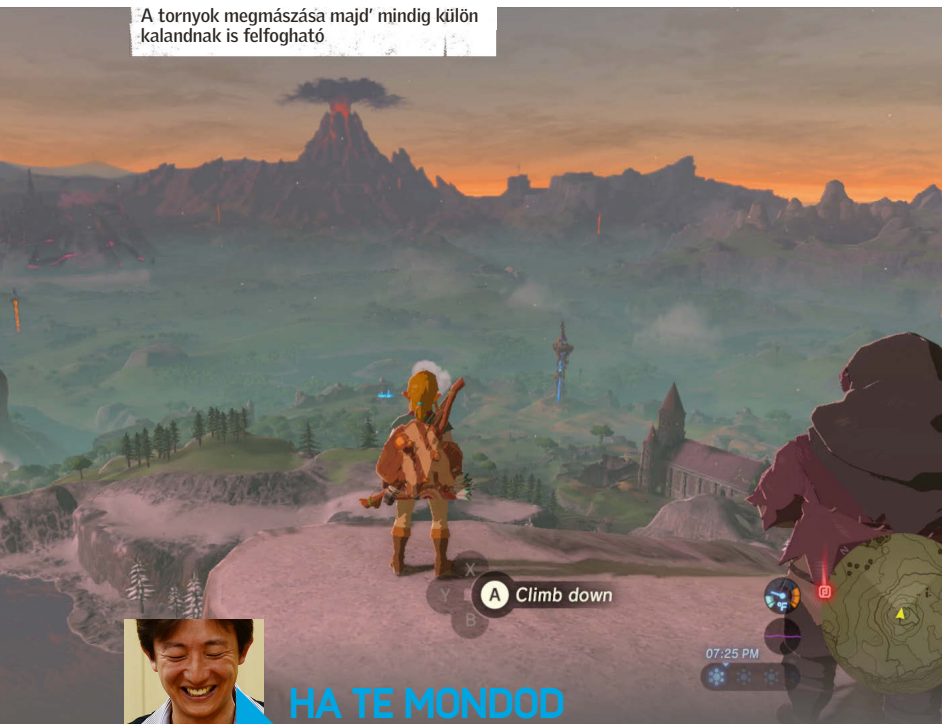


Vajon mi rejlik a folyókanyarulat mögött?



A guardian lények ellen igen sokáig semmi esélyünk sincs nyílt harcban – inkább surranjunk el mellettük

A tornyok megmászása majd' mindig külön kalandnak is felfogható



## HA TE MONDOD

Fudzsi-bajasi Hidemaro rendező, *Breath of the Wild*: „A határokat akartuk feszegetni ezzel a játékkal – a *Zelda* sorozat határait. Egyszerűen teljes szabadságot adunk a játékosnak, aki így minden helyzetet rengetegféleképpen meg tud oldani, biztosan úgy is, amire mi nem is gondoltunk a fejlesztés alatt.”



és újabb, egyre extrább cuccokat a vadonban, így sosem idegesít fel esz-  
közjeink elvesztése.

### TÍED A VILÁG

Tudathasadásos élmény a *Breath of the Wild* keményvonalas *Zelda*-rajongóként kipróbálni, annyi minden változott. Nemcsak a harc vagy a dinamikus világ, de például a kézen fogva vezetési intézménye is, ami eddig minden *Zelda* játék első óráit értelmetlenül lassúvá és körülményessé tette. Ehelyett itt Link felébred egy barlangba vájt szentélyben; ha kiértünk a felszínre, a kamera megmutat egy közelben táborozó alakot, de innentől kezdve magunkra hagy minket a játék – mehetünk arra, amerre akarunk. Az oktatófejezetként szolgáló terület bejárása során megkapjuk képességeinket, első kardunkat, pajzsunkat és íjunkat, illetve egy kilométerekre levő pöttyöt a térképnek hívott feketeeségben. Küldetéslistánkban ott figyel az első perctől kezdve, hogy a messzi, fenyegető, lila árnyak által körbevett Hyrule kastélyban kell levernünk az új formát öltött Ganont, de erre 40-50 órán át persze esélyünk sem lesz. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lopakodhatnánk be a vár alsó szintjeire, kifosztogatva a könnyen elérhető ládákat – mint említettem, szabadságunk teljes. A történet látja szükségszerűen kárát ennek – nagy szerencse, hogy a sorozat sosem erről szólt igazán. Mindig az volt a feladatunk, hogy Link se-

gítsen Zeldának, és csapja le Ganont – az igazi öröm a hatalmas labirintusok felfedezésén túl a különféle kajla alakok megismeréséből fakadt, és e téren a *Breath of the Wild* is remekel. Minden város fura alakok tucatjait rejti, akik közül néhányan mellékes feladatokat adnak, mások csak elmesélik panaszukat vagy örömeiket. (A világvégével foglalkozó játék egyik legdrámaibb pillanata, amikor egy kisgyerek elpanaszolja, hogy vigasztalhatatlan: akaratlanul is megbántotta legjobb barátját, aki most nem áll vele szóba – a *Fable* legjobb momentumait idézően szívhez szóló pillanat ez.) Így aztán hiába annyi végeredményben a feladatunk, hogy négy ősi gépet „felszabadítsunk”, majd velük együtt rendet tegyünk a kastélyban, utunk eszméletlen alakokkal hoz össze, elképesztő kalandokba sodor bele. Néha érzelmeinkre hat, máskor megnevetet: a kiváló fordítás néha a sorozat hagyományait gúnyolja finoman, máskor Monty Python-jellegű, elborult humor villant fel. Egyet nem foghatunk rá: hogy kiszámítható lenne. A Bethesda játékaiból ismerős élmény, hogy két pont között még a legrovidebb út is minimum négy kitérőt tartalmaz, hiszen minduntalan felbukkan egy ikon, amit persze nem hogy felderítetlenül az ember. Ez itt még hatékonyabban működik; ikonok nincsenek, ezért minden sokkal organikusabban zajlik, és maga az utazás is külön fejtörőnek fogható fel. A lovak betörése, szelídítése és nevelése külön aljátéknak tekinthető, de a levegőben vitorlázás, az úszás, a falmászás is egyedi kihívásokkal rendelkezik. Link

staminája eleinte elég gyenge, így hiába tudnánk elméletileg bármilyen hegyoldalon felkapaszkodni, ha nem találunk párkányt, pihenőt, egy idő után visszacsúszunk. Ugyanígy működik a levegőben siklás is: habár a legmagasabb tornyok tetejéről irtózatosan messzire el tudnánk jutni, ha Link teljesen elfárad, lezuhan, így aztán taktikáznunk, kombinálnunk kell ezzel is; és persze az úszás is staminafüggő. (Ha ennyi lehetőség nem volna elég, lehet tutajozni is, lecsúszhatunk a lejtőkön pajzsunkon egyensúlyozva, illetve egy fa kivágásával és a fémoszlop megfelelő helyre tételével készíthetünk hidat.) Soha más játékban nem jutott még eszembe, hogy azt mondjam, túl részletes a térképe, de a *Breath of the Wild* nek kifejezetten jól tesz, hogy nem mutatja meg a célunkhoz vezető pontos utat, nem tudjuk, mit találunk egy hegy másik oldalán vagy épp csúcsán. Valami érdekesre mindenhol rábukkanunk, egyszerűen nincs olyan helyszín, ahová ne érné meg akár kinkeserlesen is elvergődni. Ha más nem, hát egy levadászható állat, egy ritka növény vagy épp kibányászható érc biztosan akad (ezeket ételek és elixírek főzésére használhatjuk fel; a receptek nincsenek könyvből szedve, de majd' minden kísérletezés logikus eredményt hoz), miközben a hatalmas világ száznál is több szentélye szintén óriási vonzerőt jelent.

### VILÁGBAJNOK

E szentélyek mérete nem fogható a sorozat korábbi részeiben a legfontosabb komponenseknek számító tema-

tikus dungeonokééhoz, ám mivel sok van belőlük, jóval több időt fogunk eltölteni ezek megközelítésével és a feladatok megoldásával. Néha már kilométerekről látszanak, és távcsőként is funkcionáló tabletünkkel be tudjuk őket jelölni (okos módon sokféle ikont pakolhatunk ki, mindenféle kincset, kihívást, lelőhelyet eltérően plecsnizve), máskor viszont már a megtalálásuk is gondot okoz, még kis szenzorunk használatával is. Néhol csak járatot kell robbantani egy domb belsejében levő szentélyhez, másutt viszont már a bejárat fellelése is egy kis puzzle – egy ízben egy népe legendáit mesélő, harmonizáló madár említi meg, hogy a villámcsapás nyithatja meg az utat. A megoldás? Hagyjunk vihar idején egy fémtárgyat, mondjuk pajzsot a közeli, gyanús földtúrás tetején, és a hamarosan érkező robbanást követően már mehetünk is a föld alá. A szentélyek igen változatosak, gyakorlatilag az összes – még egyszer: száznál is több – eltérő kihívást kínál. Egyszer a vízből előteremthető jégoszlopokkal kell kombinálni, mondjuk golyókat mozgatva, megállítva és terelve ezekkel, máshol meg a kontrollerek mozgásérzékelőjével forgathatunk egész platformokat. Az egyik szentély esetében az egész komplexumot lehet ide-oda forgatni, egy másikban halálos lézerek között kell átvergődni. Egyszer a sztázist, máshol a bombát vagy épp a mágnességet kell kihasználni, aztán jön egy szentély, ahol mindháromat kombinálják, a következőben pedig csak harc van, vagy szimplán gondolkodni kell. Plusz kihívásként minden helyen van egy-



A lófej alakú épületben levő istállók mindig biztonságos táborhelyet jelentenek



A Breath of the Wild tökéletesen mesél el történeteket egyetlen szó nélkül a világról, a régmúltról



## A BREATH OF THE WILD ANNAK ELLENÉRE IS SOROZATÁNAK LEGJOBB DARABJA, HOGY JÓSZERIVEL MINDEN ZELDA-SAJÁTOSÁGGAL SZAKÍT



A játék talán legjobb helyszíneit a parthoz közeli szigetek rejtik



A négy főellenfél igen komplex helyszíneken található meg



két extra láda – noha kincsük nem mindenhol jelentős –, amelyek megközelítése külön szenvedést igényel, főleg ha már csak a kijárattól visszafordulva pillantjuk meg őket. (A négy főellenséghez kapcsolódva vannak hagyományosabb járatok is, extra kihívással – és ha már itt tartunk, maguk a főellenfelek is feledhetetlenek, ami kárpótol azért, hogy viszonylag kevés van belőlük, legalábbis *Zelda*-mérccével nézve.)

A szentélyek mellett a „korok” nevű, igen aranyos lényekből is van jó néhány elrejtve (körülbelül 900). Ezek mindegyike megtalálható a világban, és parányi, falatnyi fejtőröket jelentenek. Egy szobor elé kell az áldozati tálba almát helyezni, beállítani egy sorozatmintát, belelökni egy gyanús követ egy közeli lyukba, felmászni egy egyedien magas fa tetejére – ahol valami különlegeset látunk, ott majdnem biztosan egy korok lapul. És ahogy a szentélyeket megéri felderíteni, úgy a korokgyűjtés is hasznos: a szentélyek lélekgyótyot adnak, amelyekből négyet válthatunk le maximális staminánk vagy életerőnk növelésére, a korok népesség ajándékaiból pedig szütyőinket növelhetjük meg.

Az új *Legend of Zelda* alig pár nappal a PS4-es *Horizont* követően jelent meg, és leginkább ezzel összevetve látható a zsenialitása. A Guerilla játéka nagyságrendekkel szebb, és azt is merem állítani, hogy első két órája magával ragadóbb, kidolgozottabb, érzelmesebb, mint a *Breath*

*of the Wildé* – elsősorban azért, mert itt az ember nem hiszi el, hogy tényleg nincsenek határok. Ezt követően azonban a *Horizon* megelőzi azzal, hogy egy remekül összerakott, ám mégis nyíltvilág-kli-sékből álló program legyen, csak azt variálva (kiválóan), amit az első órák kínáltak. Így aztán ha kitalárod, mire gondoltak a dizájnerek egy adott helyen, továbbjutsz. A *Zelda* azonban az ötvenedik óra után is pontosan olyan tömegben ontja az új kihívásokat, ellenfeleket, fejtőröket, titkokat, lehetőségeket, kalandokat, élményeket, mint a játék legelején. Ha kitalálsz valamit – bármit –, az megvalósítható. Az improvizáció működik, és minden játékorával egyre jobban élvezi az ember, hogy nincs megkötve a keze, hogy minden helyzetet sokféleképpen lehet megközelíteni. Nem biztos, hogy látjuk a rengeteg eltérő módot: szimplán eszünkbe jut valami, és az jó eséllyel működik – igencsak szokatlan ez egy játékban.

A *Breath of the Wild* annyira mély játék lett, hogy kétszer ennyi oldalon sem lehetne mindenre kitérően részletes leírást adni. De ez botoság is lenne: ez az a játék, amelyet érdemes leírás, útmutatók és videók nélkül „megtámadni”, legfeljebb haverjainkkal beszélgetve felderíteni titkait. Én is így játszom, és mindannyian más szentélyeket találunk meg, más kalandokba keveredtünk, más helyzetekbe pottyantunk bele. Egy dolog volt közös: az a csodálatos érzés, az ál-

landó élmény, amit korunk legkreatívabb videojátéka nyújt. És e téren nem számít, hogy eddig szeretted-e a sorozatot, avagy zavartak megkövetései – a *Breath of the Wild* minden megváltozott; nemcsak a széria, de remélhetőleg az egész játéktípus. Én minden open-world játékfejlesztőt rákényszerítenék a *Breath of the Wild* végigjátszására, ahogy a *Witcher III* küldetéseit is odatenném minden szerepjáték-fejlesztő elé: ennél kevesebbet nem szabad. Persze tudom, hogy ez nem így működik, ezer okból sem, de ettől még tény marad: a *Breath of the Wild* az a játék, ami a világ jelenleg legjobb fejlesztőstúdiójának maximumát mutatja be. Ez, kérem, a kreativitás diadala.

Grath

## A WII U-VERZIÓ

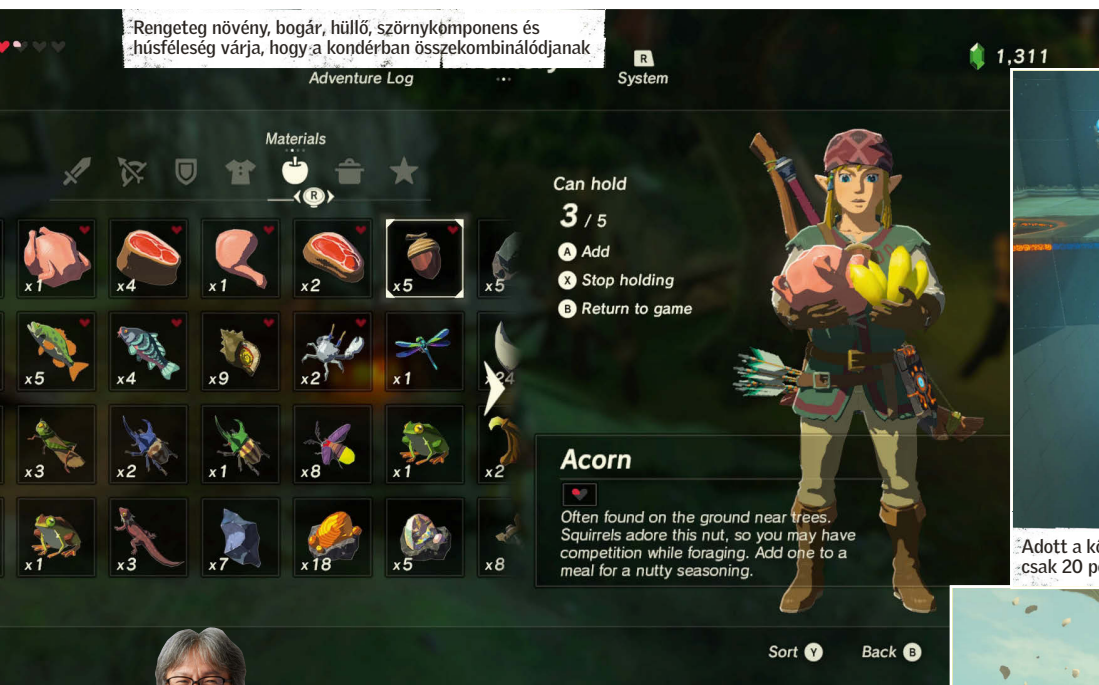
Bár a *Breath of the Wild* egyértelműen az új konzol, a Switch húzócíme, nem feledhetjük el, hogy a játék Wii U-ra is megjelent. Ez a változat a technikai megvalósítást leszámítva ugyanolyan, mint a „nagy testvér”; igaz, a néhol komoly gondokat okozó szaggatás alaposan betesz az élménynek, ahogy ennél a játéknál különösen zavaró a látótávolság lecsökkentése is.

- + minden perc új kalandokat rejt
- + tökéletesen működő, komplex világ
- + 100 órán át lenyűgöz végtelen kreativitása
- nem tökéletes a képfressztés
- nincs teljesen szinkronizálva

### GRATH

Korszakalkotó, csodás játék, amely gyakorlatilag minden tekintetben maradandót alkot.

99



## HA TE MONDOD

**Aonuma Eidszi producer, *Zelda* sorozat: „A *Breath of the Wild* a lehető legtökéletesebb *Zelda* játék, amire most képesek voltunk, de ez nem jelenti azt, hogy ne fejleszhetnénk tovább a szériát a jövőben. Ez nem egy olyan csúcs, amit ne lehetne meghaladni.”**



Egy lovag, egy viking és egy szamuráj bemegy a kocsmába

# FOR HONOR



**HATALMAS RIZIKÓT VÁLTALT A UBISOFT AZZAL, HOGY A REMAKE-EK ÉS REMASTEREK KORÁBAN EGY VADONATÚJ IP-VEL AKARTAK MŰFAJT TEREMTENI.** Miután futószalagon szállították az egy kaptafára készülő *Far Cry* és *Assassin's Creed* epizódokat, úgy látszik, hogy a végre megemberelték magukat. A *For Honor* koncepciója egyébként nem ma született, de Jason Vanderberge játékkötletét tíz éven át minden kiadó visszadobta, mígnem öt évvel ezelőtt

a franciák meglátták a fantáziát abban, hogy egymásnak eresszék a lovagokat, a vikingeket és a szamurájokat.

### A PUDING PRÓBÁJA

Sosem voltam igazán jó a verekedős játékokban, sőt sokáig egyáltalán nem is hoztak lázba. És hogy ezt miért mondom most el? Mert annak ellenére, hogy itt vikingek hadonásznak hatalmas baltákkal, és fürge szamurájok ugranak el a feljűk suhanó pallosok elől, a *For Honor* sokkal kö-

zelebb áll a *Street Fighter*hez, mint mondjuk a *Dark Souls*hoz. Az Art of Battle névre keresztelt harcrendszer alapja, hogy a támadás, illetve védekezés irányát mi határozzuk meg (értelemszerűen érdemes abba az irányba blokkolni, ahonnan a csapás érkezik), így sokkal nagyobb befolyásunk van arra, pontosan hogyan is folyjon le a harc. Kombók, chaineik, variációk váltják egymást, a támadó pedig nemcsak az ütés fajtájával, hanem annak irányával is megpróbálja



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Csapat-alapú, külső nézetes akciójáték, amelyben a történelem legismertebb harcosai esnek egymásnak.  
PEGI 18+

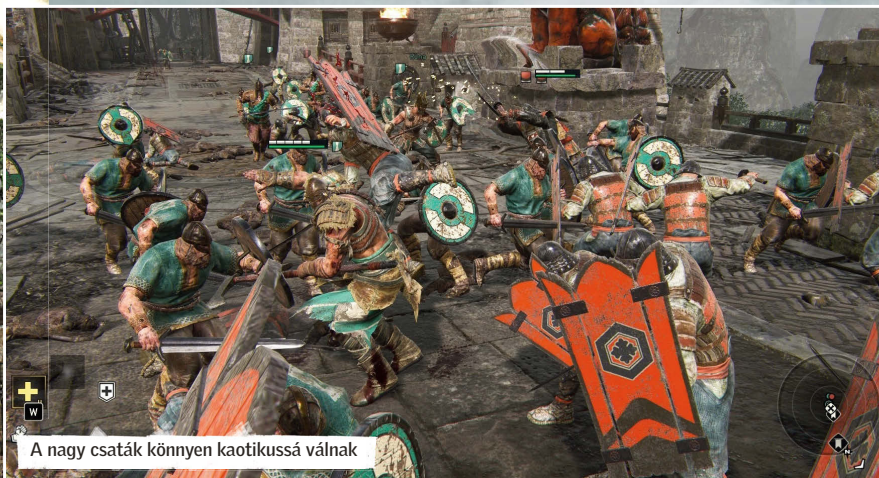


A globális háborúban minden játékos részt vesz.  
A lovagok épp veszésre állnak



Ilyen, amikor egy Trónok harca-rajongó címet készít magának





## ITT SENKI NEM FOG AZZAL A MORTAL KOMBATBAN BEVÁLT MÓDSZERREL CSATÁKAT NYERNI, HOGY AZ ÖSSZES UJJÁVAL NYOMOGATJA A GOMBOKAT

mezavarni ellenfelét, aki ezt megkísérelheti kikerülni, kivédeni vagy saját pengéjével elhárítani. Utóbbit tökéletesen kell időzíteni, különben megkapjuk a sebést, viszont ha sikerül, azonnal ellentámadásba lendülhetünk. Itt senki sem fog azzal a *Mortal Kombath*ban bevált módszerrel csatákat nyerni, hogy az összes ujjával nyomogatja a gombokat. Ez egy kifejezetten meredek tanulási görbével rendelkező játék, amelyben a reflexek mellett a játékmechanikák alapos ismeretére, tizedmásodpercek alatt meghozott döntésekre és hibátlan kivitelezésre van szükség, ha túl akarunk járni az ellenfelek eszén.

### WAR NEVER CHANGES

Néhány hangulatos, de keveset mutató gameplay traileren kívül a Ubisoft nem sokat árult el a kampányról, amiből megtudjuk, mit is keresnek egy térben és időben a vikingek, a lovagok és a samurájok, illetve mi táplálja a közöttük zajló, szűnni nem akaró háborút. Várható volt, hogy erős tutorial jellege lesz a dolognak, így miután 40-50 óra multi után nekivágtam, nem is vártam sokat. Ettől függetlenül a kétfős kooperatív módban is játszható sztorimód lovagos részét még kifejezetten élveztem, a vikingkaland végére viszont már a pokolba kívántam az egészet.

A rengeteg szerencsétlen NPC között nem tudunk csapkodni a baltaival, így a bossfightok közti átvezető részek nagyon esetlenek, és a feladatok sincsenek túlbonyolítva: menj végig a lineáris pályán, közben öl meg mindenkit, aki szembejön. A legutolsó megemléített karakternek is van neve, de az általunk irányított főhősre csak mint „raider” hivatkoznak, a dialógusokat pedig lamantinok dobálták össze, akárcsak a Family Guy vicceit. A pohár az utolsó bossnál telt be,

aki egyetlen értelmetlen sort ismételtetett (You're a Raider! Legendary!), de azt legalább hét másodpercenként. Az agyam itt dobta le végleg az ékszíjat.

Emellett néhányaknak valószínűleg nagyon nem tetszik majd, hogy már a menübe lépéshez is internetkapcsolatra van szükség, vagyis a kampány még egyedül is csak online játszható. Akkor sem lett volna okunk panaszkodni, ha ez teljesen kimarad, hiszen bőven van tutorial és gyakorlómód a játékban, megtanulhatjuk a harc alapjait, viszont ha már készültek kampánnyal, akkor kellett volna több energiát beleölni. Ettől függetlenül, ha már elég tapasztalatot szereztünk a többjátékos módban, érdemes visszatérni, és a legnehezebb fokozaton kipörgetni a sztorit, mert jár érte pár elég menő kozmetikai kiegészítő és páncélt rejtő láda, aminek örülni fogunk.

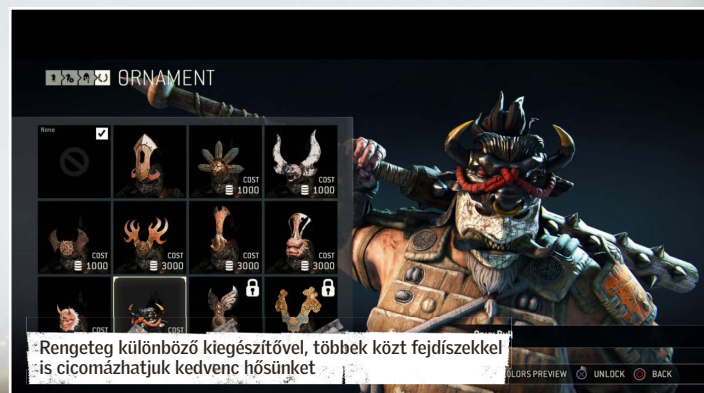
### A HARC TÖRVÉNYE

A multi viszont egészen más tészta. Itt az egy-egy elleni párbajoktól egészen a pontfoglalás 4v4 Dominionig több változatos játékmód is van. Mondjuk nem értem, miért nem lehetett teljesen szétválasztani a TDM és az Elimination módokat, mert rengeteg bosszúságot okoz, amikor csak a küldetések miatt szeretnél utóbbival játszani, de előbbibe dob be. A 2v2 brawl játékokban viszonylag ritkán fordul elő, hogy egyszerre több

### Szezonbérlet

A kiadó már a megjelenés előtt bejelentette a Season Pass tartalmát, amibe exkluzív páncél, valamint egy 30 napos booster is került. Emellett megkapjuk az év során érkező hat új karaktert, méghozzá egy héttel hamarabb, mint a többiek. A kozmetikai cuccokat leszámítva azonban mindent megvehetünk in-game valutáért is, ami kifejezetten szimpatikus döntés.

emberrel harcolunk, mert a játékosok tisztelik egymást annyira, hogy kívárlják, amíg a másik párbajozik, a Dominionban viszont érdemes mindig emberelőnyre törekedni, hiszen akkor tudunk meccseket nyerni, ha kihasználjuk az ilyen szituációkat. Rangsorolt játékmód egyelőre nincs, de valamilyen matchmakingrendszer már most is dolgozik a háttérben, ami igyekszik velünk egy szinten lévő ellenféllel összepárosítani minket. Minden bizonnyal karaktereink szintjét veszi figyelembe a rendszer, így ha már kettes Reputation-szinten (ez gyakorlatilag a *Call of Duty*ban használt Prestige-rendszernek felel meg, amikor x szintenként ugrunk egyet ezen a skálán, és újakezdjük a fejlődést) vagyunk mondjuk a Kensejell, akkor is erős ellenfelet fogunk kapni, ha egyébként egy teljesen másik karaktert akarunk kipróbálni. Persze a mechanikák ismerete már a mi-





## A háború hősei



**WARDEN:** Vastag páncélja ellenére a For Honor egyik legfürgőbb karaktere, aki villámgyors támadásokat hajt végre. Kombói egyszerűen kivitelezhetők, így ő a játék legkönnyebben irányítható figurája, miközben a legerősebbek közé tartozik.



**CONQUEROR:** A láncos buzogánnyal és pajzsral felvértezett lovag kifejezetten kemény ellenfél, főleg annak köszönhetően, hogy utóbbit nemcsak védekezésre használja, hanem hatalmas pofonokat is képes kiosztani vele. Viszonylag kevesen játszanak vele, ezért nehéz kiismerni.



**LAWBRINGER:** A játék legdurvább páncélzatát viselő karakter kedvenc fegyvere az alabárd, amire képes felszúrni ellenfeleit, és így belökheti őket a szakadékokba, vagy átdobhatja a feje fölött. Az átlagosnál nehezebben irányítható, de megfelelő kezekben nagyon veszélyes ellenfél.



**PEACEKEEPER:** Hihetetlenül agilis és épp emiatt nagyon idegesítő ellenfél, aki képes messziről beugrani, majd kivérezetnie az áldozatát. Ővé a játék leggyorsabb (az átlagos emberi reakcióidőnél is gyorsabb) támadása, így bizonyos karakterekkel gyakorlatilag lehetetlen kivédeni.



**RAIDER:** A vikings poszterfű, aki hatalmas baltájával ugyan nagyon félelmetesnek tűnik, de valójában kifejezetten lassú és kiszámítható. Ezzel együtt azért legyünk óvatosak, ha a várfal szélén harcolunk, mert képes felkapni a vállára és méterekkel arrébb dobni a szakadékokba.



**WARLORD:** A pajzsos vikingt sokan a játék legerősebb karakterének tartják, nem véletlenül. Remek defenzív képességeinek köszönhetően nehéz megsebezni, ha nem tartjuk nyomás alatt, egy pillanat alatt képes megfordítani a harcot és a földre küldeni ellenfelét.



**BERSERKER:** Ugrabugra harcos két fejszével, amelyek tökéletesen alkalmasak arra, hogy segítségükkel közel férközzön ellenfeleihez, és bevigyen néhány komoly ütést. Támadásait képes akár a végtelenségig összefűzni, így ha figyelmetlenek vagyunk, első próbálkozásra is végezhet velünk.



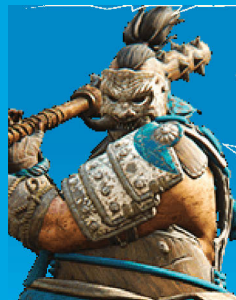
**VALKYRIE:** A pajzsos-lándzsás hibrid a többieknél kicsit gyengébbre sikerült, de még így sem kell szégyenkeznie. Könnyedén blokkolja támadásainkat, miközben ő maga messziről szurkálja azt, aki az életére tör. Akkor sem esik pánikba, ha nagy területi támadásokra van szükség.



**KENSEI:** Méretes fegyverének köszönhetően az átlagosnál jóval messzebről is képes megvágni ellenfelét, ez azonban egyáltalán nem megy a sebesség rovására. Egy kezdő Kensei mozdulatait könnyű leolvasni, de tapasztalt kezekben képes meglepetést okozni még a rutinos játékosoknak is.



**OROCHI:** A For Honor legtöbbet játszott karaktere, aki annak köszönheti népszerűségét, hogy a gyenge játékosok hibáit könnyű vele megbüntetni. A támadásanimációk nagyon gyorsak, de viszonylag kevés életereje van, ezért ha hibázunk, annak nagyon komoly következményei lehetnek.



**SHUGOKI:** A szumóbirkózóra emlékeztető harcos választott fegyvere a kanabo, ami gyakorlatilag egy hatalmas, szőveggel kivert baseballütő. Kifejezetten lassú, hatalmas sebése van, és a támadásait sem lehet megállítani, így nagyon óvatosan kell játszani ellene.



**NOBUSHI:** A For Honor leggyűlöltebb karaktere. Egy hosszú nyél végén csücsülő pengével, az úgynevezett naginatával harcol, amivel egyszerre akár több ellenfelet is képes távol tartani magától, miközben ő maga komoly sebzést oszt, és a legtöbb támadásával vért is okoz.

énk, de a kombókat érdemes előre begyakorolni a botok ellen (akik magasabb szinten egyáltalán nem bénák), ha nem akarjuk, hogy valaki átgázoljon rajtunk a mainjével.

## LEHETETT VOLNA ROSSZABB IS

Egyelőre korai lenne arról nyilatkozni, hogy milyen a balansz a hősök között. Vannak még inkonzisztens megoldások és kisebb bugok, így a Valkyrie-t a következő frissítésben át is dolgozzák majd, de egyértelműen túl erős, verhetetlen karakter nincs. Minden hősnek megvan a saját játéktípusa, van, akivel agresszívan, és van, akivel inkább reaktívan kell játszani, de egy jó játékos a leggyengébbnek mondott hőssel is képes 3 : 0-ra verni egy közepesen teljesítő ellenfelet egyszerűen azért, mert pontosan tisztában van az egyes mechanikák működésével. Technikai oldalról egyébként kifejezetten jól összerakott a játék. A downgrade miatt kárógóknak örömmel jelentem, hogy pontosan azt tudja, amit az E3-on láttunk, és az optimalizációra sem lehet panasz: közepes grafikai részletesség mellett még egy alsó-középkategóriás gépen is simán hozza a stabil 60 fps-t. A zene kifejezetten hangulatos, már a menüben hallható hegedűszó is nagyon eltalált, az lvl1 párbajok végére beinduló harci dob pedig rendesen fel tudja nyomni az ember vérnyomását. Én magam controllerrel játszom, de rengeteg jó játékos tudja billentyűzetegér kombóval, és nem panaszkodnak. Ez igazából csak megszokás kérdése, egyik sem jelent előnyt vagy hátrányt, döntsetek amellett, ami jobban kézre esik.

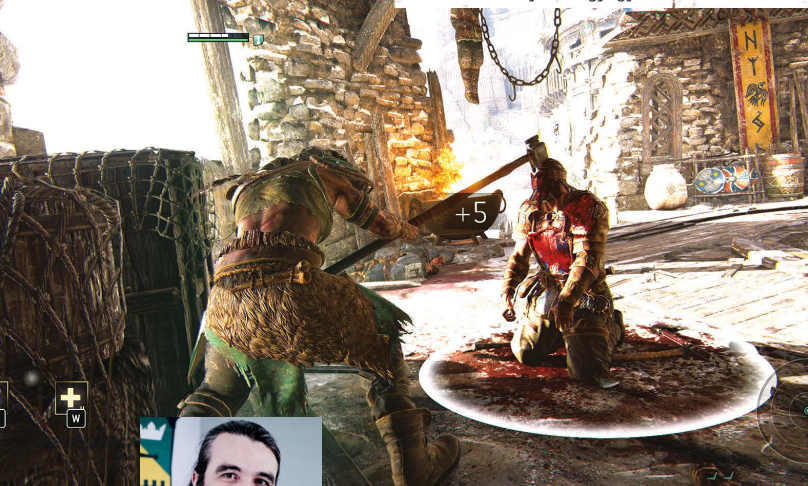
## DE MI VAN A SZERVEREKEL?

A Ubisoft úgy döntött, hogy dedikált szerverek helyett egy P2P-alapú rendszerre húzza fel a For Honor többjátékos módját. Ez a laikusok számára nem hangzik túl jól, és kétségtelen, hogy megvannak a maga hibái, de a helyzet közel sem olyan rossz, mint amilyennek néhányan a megjelenés előtt gondolták. A dedikált szerverek hiánya sokakból váltott ki ellenszenvet, de nem szabad elfelejteni, hogy a verekedős játékok szinte kivétel nélkül P2P-alapon működnek, és a sokak által emlegetett Dark Souls is ezt a technológiát használja. A lényeg, hogy nem egy szimpla P2P-kapcsolatról van szó, nincs host, akihez mindenki hozzákapcsolódik: az összes kliens futtatja saját szimulációját, és kommunikál a többivel. Így senkinek nincs előnye, de a kinevezett „Session Host” kilépése után néhány másodpercre továbbra is meg kell állítani a játékot, amíg új



FREE (the Viking prisoners)

Érdekes kivégezni ellenségeinket, ez ugyanis nemcsak látványos, de gyógyulunk is tőle



## HA TE MONDOD

**Jason Vanderberghe kreatív rendező, Ubisoft Montreal: „A játékosok sokkal hamarabb jutottak el magas szintre, mint azt valaha gondoltam volna, ezért gyakorlatilag újra meg kellett tanulnom a saját játékomat.”**

házigazdát választ a rendszer. Van még kisebb problémák, és előfordul, hogy valakit látszólag ok nélkül kivág a játék, de velem az első ötven óra alatt ez szerencsére egyszer sem fordult elő.

Abszolút pozitívum, hogy a rajongók nagyon lelkesek és aktívak a különböző fórumokon, rengeteg az olyan tartalom, amelyből folyamatosan fej-

leszthetjük magunkat. Tartsák meg jó szokásukat!

### EZ A KÖVETKEZŐ E-SPORT-CSODA?

Bármennyire is élvezetes a *For Honor* harcrendszere, profi szinten nagyon komoly hiányosságai vannak. Olyan, mint egy dülöngélő felhőkarcoló: az első szinteken semmit nem vesz belőle észre, de legfőképpen már hatalmas a kilengés. A jelenlegi metában egyszerűen nem éri meg támadni, mert minden

mozdulat büntethető, szemben a védekezéssel, ami tökéletes kivitelezés esetén egyszerűen feltörhetetlen. Magas szinten így csak állnak egymással szemben a játékosok, mert tudják: a támadás egyenlő a vereséggel. A tesztelők és fejlesztők sosem játszottak úgy, mintha az életük múlt volna a győzelem (márpedig egy versenyen gyakorlatilag ez a helyzet), ezért sem vették észre ezeket a hiányosságokat. Ahhoz, hogy magas szinten is élvezetes legyen a játék, alaposan át kell dolgozni több mechanikát is, akár a normál játéktól teljesen függetlenül, hogy ne borítsák fel az egyensúlyt, de mégis teret engedjenek a kompetitív játéknak. Erre a szintre a játékosok alig 1-2 százaléka jutott el, és a legtöbben sosem találkoznak majd a jelenséggel, de ettől függetlenül rányomhatja bélyegét a *For Honor* jövőjére.

### BIZTONSÁGI JÁTÉK

Kristálytisztán látszik, hogy a Ubisoft nem akart mindent egy lapra feltenni, és ahol csak lehetett, igyekezett lefaragni a költségekből. Ezért nem pakol-

tak a játék alá hatalmas szerverparkot, és ezért kellett a kampányt is minimális költségvetésből megoldani. Várható volt, hogy a multis pályákat valahogy újrahasznosítják majd a kampányhoz, és így is lett: egy az egyben átvették a helyszíneket, olyannyira, hogy még az is ki van írva, hogy merre van az „A” és a „B” pont.

Ettől függetlenül a *For Honor* egy nagyon szilárd alapokra építkező játék, remekül kitalált, mély harcrendszerrel, egyedi karakterekkel, változatos testre szabhatósággal és gyakorlatilag végtelen bővíthetőséggel. Szimpatikus húzás a *Siege*-nél bevezetett DLC-modell használata is. Bár van a játékban mikrotranzakció, a harcrendszer sajátosságai adódóan nem egy pay-to-win rendszerrel van dolgunk. Ha sikerül egy kicsit csiszolni a technikai problémákon, folyamatos tartalommal frissen tartani a játékot, és a rajongók igényei szerint átalakítani néhány mechanikát, akkor a *For Honor* minden esélye megvan rá, hogy ne csak pár hónapig, hanem akár évekig is velünk maradjon.

Kaci



#### HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core i3-550; AMD Phenom II X4955; Nvidia GeForce GTX660/AMD Radeon HD6970; 4 GB RAM; 40 GB HDD

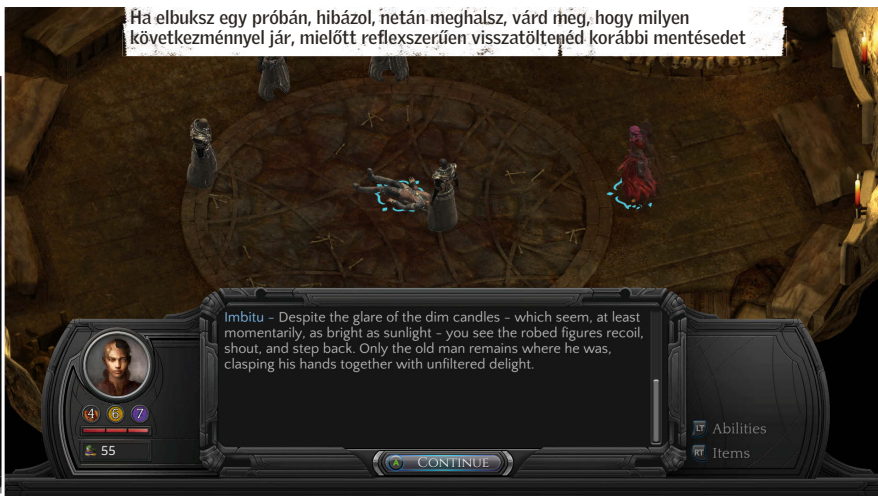
- + kidolgozott, újszerű harcrendszer
- + változatos többjátékos mód
- + remek community
- béna kampány
- technikai problémák

#### KACI

Egyszerűen nem tudom letenni.

80





Némelyik feladat teljesítéséért cserébe permanensen javulnak adottságaink



Ne kezdjük ki a nálunk erősebbekkel, inkább beszéljük meg a dolgot



Örökös kerestetik

# TORMENT: TIDES OF NUMENERA

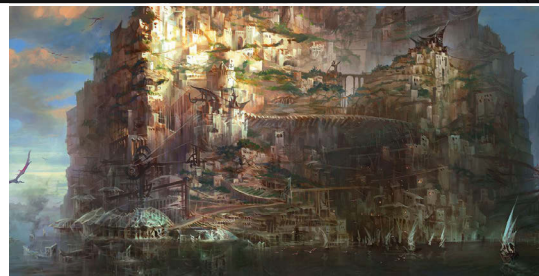
**ÚTKÖZBEN MEGNYIRBÁLTÁK, SZÁMTALANSZOR ELHALASZTOTTÁK, DE KICSIVEL TÖBB MINT KÉT ÉVVEL AZ EREDETELEG KITŰZÖTT CÉLDÁTUM UTÁN CSAK ELKÉSZÜLT A VALAHA VOLT LEGJOBB SZEREPIJÁTÉKOK EGYIKE IHLETTE RPG.** A hosszúra nyúló inkubációs fázis eredménye egy olyan alkotás, amely úgy próbál újszerűnek hatni, hogy közben tíz körömmel kapaszkodik a múltba, továbbá görcsösen igyekszik megfelelni az elvárásoknak, amelyeket a sajtó, a játékosok, a támogatók és maguk a fejlesztők támasztottak vele szemben. Ha velem tartotok az elkövetkező oldalakon, elárulom, sikerült-e. (Nem ér ám a végére lapozni.)

## MI A BŰBÁNAT FOLYIK ITT?

Úgy egy éve néztünk rá az első működő változatra (már akkor késésben volt a játék), és az alapján körvonal-

**INFO**  
 Kiadó **Techland Publishing**  
 Fejlesztő **InXile Entertainment Platform**  
 PC, PlayStation 4, Xbox One  
 Röviden Régi vágású izometrikus szerepjáték körökre osztott harcrendszerrel, tengernyi szöveggel és a kultikus Planescape: Tormentéhez hasonló szellemiséggel.  
**PEGI 16+**

zódni látszott, hogy mire számíthatunk majd a megjelenéskor. Először is zavarba ejtően sok olvasnivalóra, amihez képest az újabb keletű, hasonszórú RPG-k (*Pillars of Eternity*, *Tyranny*, *Wasteland 2*) tekintélyes szövegmennyisége is eltörpül. Már akkor is látszott, hogy a *Torment: Tides of Numenera* költségvetésének legjavát az írócsapatra fordították, amely meghálálva a törődést, már-már szépirodalmi színvonalon szállította a kismillió dialógust, a leglényegtelenebbnek tűnő részletekre is kitérő karakter- és tájleírást, valamint kellően érdekfeszítővé varázsolta azt a témérdek furcsaságát, amelyet Monte Cook alig néhány éve megszületett fantázia-világa tartogat számunkra. Egymilliárd évnyre járunk a jövőben, és ha nem tudnánk, hogy a Földről van szó, rá sem ismernénk, olyannyira átalakult az eonok során. Emberek, mutánsok és más világokból érkezett értelmes lények lakják, akik ugyanúgy használnak primitív tárgyakat (kardokat, pajzsokat), mint letűnt korokból hátramaradt numenerákat, azaz csodaszámba menő, rendkívül fejlett eszközöket. Mi pedig kvázi újszül-

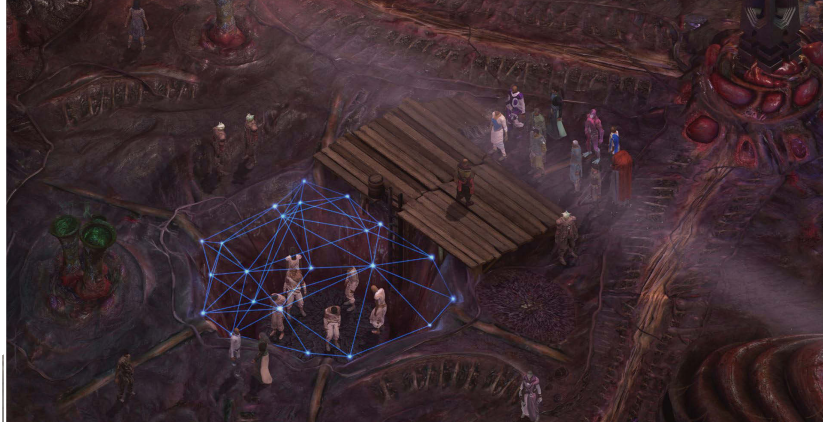


löttként csodálkozunk rá erre a nem mindennapi világra, a korszak leghatalmasabb „várázslójaként” számon tartott Változó Isten levett és hátrahagyott porhüvelyének újdonsült lakójaként. Célunk felkutatni azt, aki életet adott nekünk, válaszokat keresni kérdéseinkre és elkerülni a Sorrow, vagyis Bánat néven ismert entitás karmait, aki úgy vadászik ránk és a hozzánk hasonlókra, de mindenek előtt „nemzönkre”, mintha nem lenne holnap. Apropó hozzánk hasonló: „apánk” hosszú élete alatt meglehetősen gyakorisággal váltott gazdatestet, s bár közülük rengeteg elpusztult, sokan még mindig élnek, ezért a legtöbb NPC hamar rájön arra, hogy kifélék, mifélék vagyunk. De nem szerepjáték lenne a *Tides of Numenera*, ha nem fordíthatnánk előnyünkre a helyzetet, használhatnánk ki a hiszékenyebbeket, és győzhetnénk meg őket arról, hogy mi vagyunk a Változó Isten. (Így tettem szert egy saját kultuszra, de pszt!)

## CSAK AKARNOD KELL

A kacifántos, ám a korai változathoz mérten fogyókúrásra fogott karaktergenerálási fo-





## HA TE MONDOD

**Colin McComb creative lead, InXile Entertainment:**  
„Azon tanakodtunk, hogy milyen világot építhetnénk, amikor rájöttem, hogy nem is kellene feltétlenül nulláról kezdenünk. Megkérdeztem Montét, hogy licencbe adná-e a sajátját, összekötöttem Brian Fargóval, a többi pedig már történelem.”

lyamat során eldönthetjük, hogy harcosként (glaive), zsványként (jack) vagy varázslóként (nano) kívánunk-e boldogulni az etnikai és kulturális sokszínűségéről (értsd: minden sarkon új fajba, vallásba, szokásba botlunk) híres Sagus Cliffs utcáin, majd később a gigászi szörnnyeteg belsejében virágzó település, Bloom húsos-szivacsos járataiban, illetve saját mentális labirintusunk folyosóin. A felsorolt kasztok közül a nano a legalkalmasabb arra, hogy nagyobb számban hordjon magánál cyphereket (egyszer használatos eszközöket) anélkül, hogy érezné azok káros hatását. Nem ajánlatos túllépni a limitet, osszuk szét őket társaink között, a felesleget pedig használjuk fel, vagy adjuk el. Az én karakterem egy mindenhez konyító jack lett, akivel az esetek túlnyomó többségében arra törekedtem, hogy sose kellenjen összepiszkítanom a kezem, ezért amikor csak lehetőség kínálkozott rá, kidumáltam magam szorult helyzetemből. Cserébe kevesebb XP ütötte a markomat, és a zsákmányról is le kellett mondanom, de valamit valamiért. Míg a glaive abból profitál, ha alap tulajdonságai közül az erőre pakolunk, a nano akkor hatékony, ha magas az intellektusa. Velük ellentétben a jack sokoldalúsága megköveteli, hogy a gyorsaság mellett a már említett két másikat se hanyagol-

juk el. Ezekon felül különféle jártasságok (érezékelés, meggyőzés stb.), valamint aktív és passzív képességek összessége formálja karakterünket, amelyek hatékonyságán négy fázisra bontott szintlépés során javíthatunk, de újakat is elsajátíthatunk. A játék folyamatosan próbára tesz bennünket, legyen szó krízishelyzetről (így nevezik a harci szituációkat), egy ismeretlen rendeltetésű gépezet bekapcsolásáról vagy éppen séggyel egy kegyes hazugságról. Attól függően, hogy milyen irányba fejlesztjük karakterünket, mely területekhez ért, és melyeket hanyagoltunk el teljesen, növekszik vagy csökken annak az esélye, hogy sikerrel teljesítjük-e az adott feladatot. A rendszer sajátosságaként mindenkor erő/gyorsaság/intellektus-készletünkől amolyan extra erőfeszítésként még rászánhatunk, amennyit jónak látunk, illetve a játék enged, hogy javítsuk az esélyeinket. Pihenéssel visszanyerjük az elhasznált pontokat, de akkor is visszatöltődik az épp használt készlet, ha kritikus sikert érünk el. És mivel egyelőre működik az ún. save spam (magyarán addig töltögetjük vissza a mentett állást, amíg kedvező eredményt nem kapunk), tíz százalékos valószínűség és nulla erőfeszítés mellett is elérhetjük a célunkat. Csak türelem kell hozzá, meg rugalmas morális elvek. És

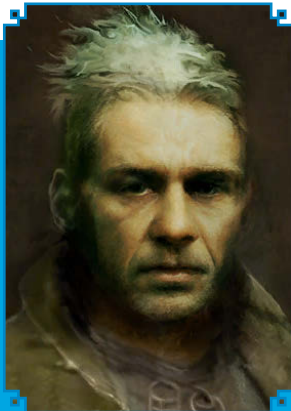


## MAZUR MÁ S VÉLEMÉ NYE

Néhány óra játék és egy fél Egri csillagokra elegendő szöveg után belém hasított a szörnnyű felismerés: a Torment kizárólag a mindent behálózó nemzetközi könyvlobbi munkálkodása lehet, amely még a szívünknek oly kedves, agyunkat pedig oly nagyon kímélő videojátékok világába is beférkőzött. Lám. Ez persze nem igaz, de tény, hogy mint annak idején a Planescape: Torment, úgy most a Tides of Numenera is elszántan betárazta a dupla csövű betűvetőt, hogy a „Press space to skip”-hez szokott fiatalok homlokához tartsa. Félre ne értsetek, nem bánom, hogy a szöveg minősége nem ment a mennyiség rovására, mert legalább ebben is méltó a Torment a nagy elődökhöz. Csak gondoltam, szólok, hogy a betűfóbiások fokozott óvatossággal közelítsenek felé.



## CSAPATSZEMLE



### Aligern

Egyike annak a két nanónak, akik ránk találnak a játék kezdetén. Nem szívesen beszél a múltjáról, de elég nyilvánvaló, hogy komoly érzelmi teher nyomja a vállát. Előjáróban csak annyit tudunk meg róla, hogy egykor aeon pap volt, de összekülönbözött a rendjével. Mivel sokoldalú karakterről van szó, minden játékos profitálhat belőle, ha maga mellett tartja. Élő tetoválásaihoz kapcsolódó képességei, valamint gyógyítótudománya révén roppant hasznos társ, ráadásul akkor sem vall szégyent, ha fegyvert kell ragadnia a többiek védelmében. Fontos azonban tudni, hogy képtelen elviselni Callistege társaságát.



### Callistege

Amennyiben nem indítunk nano karaktert, hogy kezünkbe vegyük a „varázslást”, feltétlenül szükségünk lesz egyre a csapatunkban. Aligernnel szemben Callistege nyújt alternatívát, aki saját céljait előbbre valónak tartja a csapat – és annak vezére – iránti hűségénél. Egykori szeretőjével ellentétben a fájdalomkozásban jeleskedik, de ettől még nem válik kevésbé hasznossá egy jól kiegyensúlyozott csapat tagjaként. Különös ismertetőjegye, hogy a párhuzamos dimenziókból származó énjei (akiket nővéreinek nevez) gyakorlatilag összenőttek vele, ezért úgy néz ki, mintha állandóan önmaga izgó-mozgó, áttetsző tükröképei vennék körül.



### Matkina

Matkina a Változó Isten által hátrahagyott porhüvelyek egyike, tehát már csak ezért is különlegesnek számít. Vegyük még hozzá azt, is, hogy Sagus Cliffs-szerte Fehér Halálként ismerik. Beceneve első tagját annak köszönheti, hogy albíró, a másodikikért viszont keményen megdolgozott, emberemlékezet óta a legeredményesebb orgyilkos, akinek kegyeiért magas rangú hivatalnokok, uralkodócsaládok fejei és gazdag kereskedők egyaránt vetélkednek. Ha jacket keresel, érdemes a szóban forgó hölgyet választanod, mivel elsőrangú harcos, aki gyorsan és kíméletlenül csap le kizsákmányolt ellenfelére, valamint háttértörténete is tartogat pár meglepetést.



### Erritis

Ha valakiről elmondhatjuk, hogy gyerekkorában biztosan a fejére ejtették, az a nevezett glaive. Erritis egy végtelenül naiv, zavarba ejtően lelkes fafej benyomását kelti, aki mit sem törődve a veszéllyel, szüntelenül keresi a nagy kalandot. Könnyen meglehet azonban, hogy az életvidám felszín alatt szörnyűséges titok lappang, amely egyúttal magyarázattal szolgálhat a belőle áradó aranyszínű ragyogásra, amelynek létezéséről egyszerűen nem akar tudomást venni. Robusztus testfelépítése miatt Erritis ideális tank karakter, nála jobban egyik társunk sem bírja a gyűrődést, és kardforgatás terén sem akad párja. Ha karaktergeneráláskor nem a glaive-re esett a választásunk, célszerű helyet szorítani neki csapatunkban.

## ÚGY PRÓBÁL ÚJSZERŰNEK HATNI, HOGY KÖZBEN TÍZ KÖRÖMMEL KAPASZKODIK A MÚLTBA

Barbár módszerek járnak kéz a kézben a legmodernebb technikával.



akkor még ott vannak a viselkedésünket reprezentáló címbeli áradatok, amelyeket idővel arra is használhatunk, hogy ráerőltessük akaratunkat a velünk szemben álló félre. Extra erőfeszítést egyébként a küzdelmek során is tehetünk, növelve a találati esélyt és a károkozás mértékét. Jól kitalált és remekül működő rendszer ez.

### IGÉRGETÜNK?

Mielőtt sort kerítenék az értékelésre, feltétlenül ki kell térnem néhány gondolat erejéig a játék megjelenését övező botrányra, amelynek hullámai csak azért nem értek fel a szaksajtó többségének ingerküszöbéig, mert tavaly már részünk volt egy jóval komolyabb skandalumban. Az egész azzal kezdődött, hogy a Kickstarter-kampány során igényelt 900 ezer dollárnyi támogatási összeg átlépését követően újabb és újabb célkitűzéseket fogalmazott meg az inXile, amelyek további ígéreteket vontak magukkal. Mire az összeszakelezett pénzügy megvalósult a négyesmillió dollárt, már az erede-

tileg tervezettnél több karakterrel, helyszínnel és egyébekkel mellett a numenerakészítés lehetőségével gyarapodott az a tétéles lista, amivel elnyerték közel hetvenötezer ember megaláztatását. Az viszont már csak évekkel később, közvetlenül a premierről megelőző hetekben derült ki, hogy az ígérek jelentős részét nem tartotta be a csapat. Az eszközkészítés úgy ahogy van, kimaradt a játékból, és legalább két vagy három társakarakter szintén a vágóasztalon maradt. Közülük egyedül az intelligens szmötyilabdáról lehetett tudni valamit: ez egy élő numenera, amelynek tulajdonságai a játék folyamán meghozott döntéseink függvényében változtak volna. A fejlesztők az ügy kipattanása után siettek bocsánatot kérni és többé-kevésbé elfogadható indokokkal magyarázni az általuk eszközölt változtatásokat. Beismerték, hogy hiába hangzott jól a craftrendszer, képtelenek voltak olyan megoldással előállni, amelyik passzolt volna a játékhoz. A második központi helyszíneként beha-





## Rhin

Vitán felül a legkülönlegesebb potenciális csapattársunk ez az otthonától messzire keveredett kislány, aki mindenhova magával cipel egy fura formájú kavicsot. Állítása szerint egy fiatal istenség lakik benne, aki segít neki elrejtőzni, ha bajba kerülne. Ha valaki erőszakos módon szeretne pontot tenni az elfajuló viták végére, jobban jár, ha mást keres Rhin helyére, ugyanis az égedta világon semmi hasznát nem veszi majd a küzdelmek során. Habár idővel segíthetünk neki abban, hogy jobban megismerje önmagát, statisztikái akkor sem javulnak számottevően. Emiatt elsősorban annak javasolnám, hogy kiszabadítsa a rabszolgatartók karmaiból, aki képes elkerülni a nyílt konfrontációt, és kíváncsi a kaszt nélküli leányzó történetére.



## Tybir

A minden hájjal megkent háborús veterán látszólag a saját anyját is képes lenne áruba bocsátani, ha kedvező ajánlatot kapna rá. Valójában viszont aranyból van a szíve, de ezt igyekszik titkolni. Jack lévén azt gondolná az ember, hogy alapvetően támogató szerepet tölt be a csapatban, ám trükkjei révén elég sokáig képes életben maradni ahhoz, hogy az első sorban harcoljon. Remekül ért ahhoz, hogy elterelje az ellenfél figyelmét törekenyebb fizikumú társairól. Mindazonáltal találunk nála alkalmasabbat (mondjuk Erritist) a tank szerepére, ráadásul a szintén Jack Matkina hasznosabb és izgalmasabb társ. Amennyiben pedig a mi kasztunk is Jack, akkor már tényleg nem szól mellette semmi az esetleges szimpátián túl.

rangozott Oasis helyét végül az eredeti méretének sokszorosára hizlalt Bloom vette át, de arra a problémára, hogy a megígért olasz felirat egyszerűen nem készült el, ők sem tudtak jobb megoldást kínálni, mint hogy felajánlják, visszafizetik az árát annak, akit ez zavar.

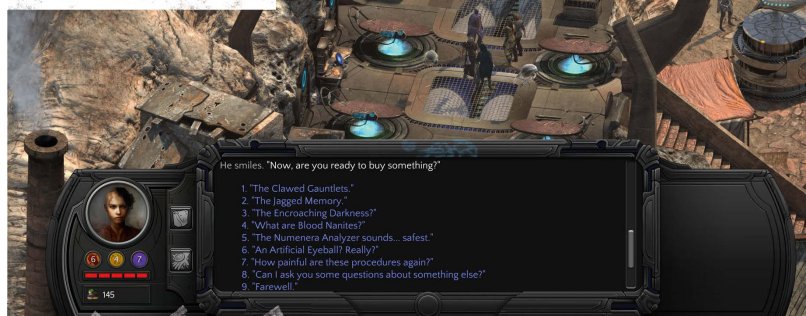
Végül, de nem utolsósorban megígérték, hogy minden későbbi tartalmat – legyen szó kisebb DLC-ről vagy nagyobb lélegzetvételű kiegészítőről – ingyen bocsátanak a támogatók rendelkezésére. Még ha az érintettek el is fogadják a bocsánatkérést, a baj megtörtént, az internet népe pedig nem felejt el egyik napról a másikra, hogy az inXile csak akkor kezdte el kommunikálni az ígéretek és a valóság közötti eltérések okát, illetve szükségességét, amikor már napvilágra került a turpisság, ahelyett, hogy ők maguk siettek volna a probléma előbe. Ez nem volt elég.

## FÜLT LETT, MARADHAT?

Egy, még meg sem jelent játékot valamelyik örökbecsű klasszikus spirituális utódjának beállítani kétélű fegyver.

Az inXile kezdettől fogva úgy hívatkozott a *Torment: Tides of Numenera*, mint a hajdani *Planescape: Torment* rajongóinak megtestesült álmára. Nem folytatás, elvégre a szabályrendszer és a kulisszaként szolgáló világ is más, ámde szellemiségét tekintve olyannyira közel áll hozzá, amennyire csak lehetséges. Mondanom sem kell, hogy a marketingfogás bevált, az eredetileg tervezett összeg többszörösével zárult a pénzügyítő kampány, vagyis ebben az értelemben vitathatatlan sikerről beszélhetünk. Ugyanakkor a két játék közötti hasonlóság tudatos kihangsúlyozásával azt is elérte, hogy minduntalan a nagy előd-höz mérjük az újat. S bár ebben az összevetésben több területen is dicséretesen helyt tudott állni (kiemelném a világ különlegességét, a *Pillars of Eternity* motorjára támaszkodó látványvilágot, az írócsapat kimagasló teljesítményét, valamint az NPC-k sokszínűségét és a mellékküldetéseken keresztül megismerhető történeteket), a cselekmény központi szála (egy amnéziával küzdő, kvázi halhatatlan hős próbálja megismerni a

Hasznos implantátumokat vásárolhatunk az utcai sebésznél



Bloom egyike a videójáték-történet legbizarrabb településeinek



múltját és lerázni üldözőjét) túlzottan ismerős, még ha nem is feltétlenül jut ugyanazokra a lételméleti következtetésekre, mint az eredeti *Torment*. Akkor sem állja ki a próbát, ha a társ karaktereket vetjük össze, mert az új kompánia feleannyira sem érdekes, mint a régi volt. Talán más lenne a véleményem, ha közelebbről is megismerhettem volna a kivágott karaktereket. Ami pedig a harcrendszert illeti, nehéz igazságot tenni, hiszen míg a játékosok egyik fele a valós idejű, de bármikor megállítható megoldást preferálta volna, mások annak örülnek, hogy a *Tides of Numenera* küzdelmeit végül körökre osztották. Minden hibája és hiányossága dacára kimondottan jó szerepjátéknak bizonyult az inXile alkotása, amelyben öröm volt elveszni, és amely leszoktatótt arról, hogy automatikusan visszatöltsek egy korábbi mentést, ha elbuktam egy próbát, vagy eltaláltam halálozni. Egyedül a rengeteg olvasástól kivörösödött szemem tiltakoznak az ellen, hogy most azonnal visszatérjek hozzá.

Chavalier



### HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64-bit); Intel Core i3; 4 GB RAM; NVIDIA GeForce GTX 460; DirectX 9.0c, 20 GB HDD

- ámulatba ejtő világ
- számtalan apró, érdekfeszítő történet
- lenyűgöző írói teljesítmény
- újrahasznosított alaphelyzet
- a minimálisnál is kevesebb színkronés narráció
- beváltatlan ígéretek

### CHAVALIER

Hardcore szerepjátékosoknak mennie manna, az olvasást gyűlölőknek viszont tortúra.

85





Robbantgathatunk, de annak nyilván nagy a hangja



A robbanóanyagokat távolról is kilőhetjük

Fáradhatatlan Fairburne

# SNIPER ELITE 4

## INFO

Kiadó **Rebellion**  
Fejlesztő **Rebellion**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A Sniper Elite sorozat negyedik részében Olaszországban ritkíthatjuk a náci osztagokat. PEGI 18+

**H**A VALAMIBŐL, HÁT LOPAKODÓS JÁTÉKOKBÓL NINCS HIÁNY. Csak az elmúlt év őszi szezonját nézve ott van a *Dishonored 2*, a *Deus Ex: Mankind Divided*, a *Watch Dogs 2* (mert hogy ez egy kőkemény stealth játék volt, akár lejött ez azoknak, akik nem játszottak vele, csak videókat láttak, akár nem), egy kicsit korábbról a *Hitman*, sőt még a *Battlefield 1* kampányában is található olyan missziók, amelyek teljesítése során érdemes a lehető legkisebb hangzavart kelteni. Már majdhogynem többségbe kerültek a taktikázós, óvatoskodós akciójátékok azokhoz képest, amelyekben tucatszámra darálhatjuk az ellenfeleket. A *Doom* mondjuk egész jól kompenzálja, a *Call of Duty* pedig hozza a szokásosat, abban is tömegeket ölünk hősként. A *Sniper Elite 4*, ahogy a sorozat korábbi részei, messze nem egy *Call of Duty*; minden golyó számít, és jobb menekülni, ha nem voltunk elég ügyesek és óvatosak. És most minden eddiginél nehezebb ez a feladat.

### EGY MESTER ESZKÖZEI

Mivel ennyi lopakodós játék jön mostanában, jobban látszik, milyen új ötletek rász-

hatják fel a műfajt, és ezek hiánya is jobban kiűnik. Egy második világháborúban játszódó alkotástól persze nem várható el, hogy legyen benne drón, de a *Watch Dogs 2*-ben annyira fantasztikus eleme volt a játékméletnek, hogy kötelezővé tenném minden, modern kori taktikai játékban. (A Ubisoft szerencsére a *Wildlands*-ben és a *Rainbow Six: Siege*-ben is előszeretettel alkalmazza, valószínűleg tartom, hogy ha készül még valaha új *Splinter Cell*, abba is bekerül.) Az, hogy beküldhettem egy kis kamerát egy épületbe, feltérképezhettem teljesen, majd a begyűjtött információk (hányan vannak, és hol, milyen útvonalon tudok haladni a cél felé) tudatában állíthattam össze még behatolás előtt a tervet a fejemben, amit aztán többé-kevésbé sikerült is véghez vinni, tényleg új élményt adott, és sokkal jobb volt, mintha TPS nézetben, a kamera forgatásával kellett volna megnézni, mi újság a szomszéd szobában. A *Sniper Elite 4* ennél lényegesen puritánabb. Drón helyett az egyetlen dolog, amit megfigyelésre használhatunk, egy távcső, viszont ez többnyire – tekintve, hogy a játékidő nagy részét szabadtéren tölt-

jük – pont elég is. Megjelölhetjük vele az ellenfeleket, akiket ezután a falakon keresztül is látunk, és ha egy magaslatról jól felmértük a célterületet, megkezdhetjük a célpontok kiiktatását vagy a behatolást. Fairburne ugyan titulusát tekintve mesterlövész (még hozzá elit), de közelharcban sem ügyetlen, és aki eddig is perverz élvezetet talált a röntgenkamerában (amivel láthatjuk az ellenfelek belsőjét, így azt, hogy pontosan hogyan pattan ki a szemük, vagy hogyan törik apró darabokra az állkapcsuk), az élvezni fogja, hogy most már a közeli leszámolásoknál is megnézhetjük, egy jó szíven rúgás vagy állsúcsos ütés milyen következményekkel jár anatómiailag. Érdemes egyébként ezzel a két véglettel (közelharccal és távolról vadászással) számolni, mert a gépfegyverek rettenetesen szórnak, nagyon hangosak; személy szerint én vészhelyzetekben is inkább a pisztolyt használtam. A minden körülmények között hangtompító Welrod most is a szívem csücske lett, de aki mondjuk szívesebben használna Lugert, az vihet magával hangtompító lőszert (a játékban így hívják, de csak azért, mert nehezítésként kevesebbet vi-



Fairburne az olasz maffiával is kénytelen együttműködni



Az egyik küldetés során egy viaduktot rombolhatunk le



Olaszország gyönyörű tájait remekül átültették



## NÉHA EGY SEMMILYEN TÖRTÉNET JOBB, MINT EGY ROSSZ, EZ MOST IS IGAZ

Közelharcban is láthatjuk a törött csontokat és a szétrepedt belső szerveket



A mesterséges intelligencia nincs mindig a helyzet magaslatán



## RG MÁS VÉLEMÉNYE

Jólfésült, sasszemű hősünk immár sokadjára tér vissza, és bár alapfeladatát minden különösebb probléma nélkül ellátja, kicsit úgy tűnik, hogy mikronnyi újdonságoknál többre már nem futja az erejéből. Ez persze nem azt jelenti, hogy a játékmenet egy parlamenti közvetítés pörgősségét imitálná, de aki ismeri az előzményeket, az joggal fogja úgy gondolni, hogy ebből bizony hiányzik némi fűszer. Fejlövésnél fémesen csattanó siskak, üzemanyagtankra robbanó teherautó, áthúzó zuhanóbombázók

zajával elnyomott fejlődés... ezeket már láttuk, és újítás nélkül uncsi. Szerencsére a gép által irányított ellenfelek feldobják a mutatót, hiszen amit az MI művel, az még pattogatott kukorica nélkül is sokkal hamarabb csalja a vidámság könnyeit a szemünkbe, mint egy Sas-kabaré. Ettől függetlenül nem lehet azt mondani, hogy a Sniper Elite 4 kerülendő, de az elődei valahogy szórakoztatóbbak voltak, és ha ez most a trend, akkor az ötödik részre én már nem vagyok kíváncsi.

hetünk magunkkal, mint az éles, hangos skulóból; a gyakorlatban a fegyverre kerül egy hangtompító). Valahol vicces, hogy egyetlen olyan mesterlövészfegyver van, amit nem kell külön lecsendesíteni, de az csak DLC-csomagban szerezhető meg. A stukkerek fejleszthetők, testre szabhatók, de egyaránt minimálisak. Fejlesztéseket bizonyos mérföldkövek elérésével oldhatunk fel (pl. harminc olyan ölés, aminek hangját elnyomta valami más zaj), skinekből pedig csak egy-két darabot szerezhetünk meg. Minden misszió előtt beállíthatjuk, mit vigyünk magunkkal; én például a két gránátomat, amiket nem használtam, lecseréltem egy extra adag csendes lőszerre és egy gyógyítócsomagra. Szintlépéskor mindig választhatunk két képesség közül egyet, azonban ezek csak apróságokon változtatnak; kisebb lehet például a zuhanásból eredő sérülés. Fairburne alapvetően nem egy halhatatlan akcióhős, sőt még normal fokozaton sem marad sokáig életben, ha hárman tüzelnek rá. Egy mesterlövész lövedéke például szinte minden eset-

ben azonnal öl, és jó sniperhez méltóan a vadász mindig pontosan céloz, úgy-hogy ha egyszer bemérte emberünket, még a sprintelés sem feltétlenül menti meg. Sajnos (vagy szerencsére, nézőpont kérdése) az MI nem túl okos harcos, a náci katonák egész hosszan megbújnak a fedezékben (kidugják a fejüket, hogy legyen mit elkapjunk lövedékeinkkel, de visszalőni nem akarnak), teketóriáznak kicsit, ha veszettül elkezdünk feléjük rohanni, és leszűrhatjuk őket anélkül, hogy akár csak egy golyó is eldördülne fegyverükből. Ha tudják, hol vagyunk, nem nagyon közelednek, csak akkor jönnek, ha észrevették mocorgásunkat, de csak utána akarnak járni, hogy nem az öreg Jür- gen mászik-e megint részegen a földön. Néhány esetben mindenki azonnal, egyszerre nyit tüzet, és olyan veszettül pontosan céloznak, hogy esélyünk sincs a menekülésre. Bátorságukat egyébként befolyásolja, hogy van-e magas rangú tiszt a környéken; pontosabban az, hogy a tiszt és az agyveleje egy kerek egészet alkotnak-e még. Ha nem, az óvatosabbak menekülőre fogják, majrésznek egy kicsit. Érdemes



Behatolás előtt jól körülnézhetünk... már amikor találunk jó pontot erre



Nem csak fedezékből érdemes kiiktatni a célpontot



A járműveket nem vezethetjük, viszont felrobbanthatjuk egy jól irányzott lövéssel

figyelni, ki felett milyen ikon látható, ugyanis a rádiósok például képesek erősítést hívni, és az sosem segít.

### NEKEM TÉRKÉP E TÁJ

A játék egyértelműen legnagyobb újítása, hogy a mérsékelten nyitott, de azért mégis inkább lineáris pályák helyett hatalmas területeket kapunk, tele mellékküldetésekkel, gyűjtögetni valókkal. Összesen nyolc küldetést teljesíthetünk, és így nyolc, egymástól gyökeresen eltérő területre megyünk bevetésre. Elindulunk egy pontról, onnantól pedig mi dönthetjük el, mivel foglalkozunk előbb: kinyírjuk a kijelölt náci tisztet, felrobbantjuk a légvédelmi ágyúkat, vagy csak a lényegre koncentrálunk: elintézzük a fő feladatot, aztán takarodunk a kijárat felé. Többnyire egyébként két útvonalon is távozhatunk, így nem kell átszelni keresztben az egész területet csak azért, hogy befejezhessük a missziót. A *Sniper Elite 4* Olaszországban játszódik. Meglátogathatunk egy monostort (a kötelező szőlőültetvényt), egy szigetet, egy kikötőt, benézhetünk egy kisvárosba, de behatolhatunk egy villába is. Érdekes, hogy az utolsó helyszín szinte csak egyetlen nagy erődítményből áll; mintha valaki azt mondta volna a fejlesztők közül, hogy „na jó, megterveztem hét óriási, nyitott területet, nyolcat már nem

### HITLER ÉL

Nem létezik Sniper Elite játék hitleres DLC nélkül. A Target: Führer csomagban a náci vezért egy tengeralattjáró-bázison iktathatjuk ki változatos módokon, egyebek mellett úgy, hogy ráejtünk egy járművet. Persze a herekilövés is működik.

vagyok hajlandó”. Nem hatalmas probléma, persze, de határozottan kilóg a többi közül. A Rebellion láthatóan ügyelt arra, hogy Fairburne mindig jó kondícióban legyen, ugyanis közlekedni csak gyalogosan tudunk, még ha 300 métert is kell megtennünk, akkor is a sprintelés marad az egyetlen lehetőség (mazochistáknak a kocogás vagy a kúszás). Bár a játék külön jelöli a minitérképen a járművek pozícióját, azokba nem tudunk beülni, csak felrobbanthatjuk őket. Akár az is elfogadható volna, ha a robbanás lökete közelebb repítene minket a célunkhoz úgy, hogy közben nem halunk bele, de sajnos nem ez a helyzet. A nyílt világ összességében inkább használ, mint árt a játéknak, de van még mit átgondolni rajta.

### UGYE SEGÍTESZ, KARL?

Aki egy *Sniper Elite* játéktól jó történetet vár el, az valószínűleg kihagyta az eddigi részeket. A Rebellion a játékművekre helyezi a hangsúlyt, egy „mesterlövész-szimulátorról” beszélünk (nehezebb fokozatokon, amikor már a széljárással is kalkulálni kell, végül is tényleg az), ezért én például egészen az utolsó küldetésig nem is nagyon figyeltem, hogy mi történik. A missziók elején animációk magyarázzák el, hogy állunk, kit keresünk, bedobnak néhány történelmi személyt, szóba kerül az olasz maffia is, de a sztorinak nincs sok hatása a játékmenetre. Aki figyel, megtudhatja, miért épp azt a személyt kell megölnünk, akit, és minek a dokumentumait lopjuk el, de aki átlépi az átvezetőket, az sem veszít semmit. A végére bedobtak egy aranyosan suta csavart, de ott

már nekem igazából mindegy is volt, mi történik, mert elégedetten fejeztem be a kalandot. Mindenesetre váratlanul ért, nem számítottam rá, hogy miután ennyi időn át nem akarták felkelteni az érdeklődésemet a narratíva iránt, pont az utolsó félórában próbálják meg. Néha egy semmilyen történet jobb, mint egy rossz, ez most is igaz.

A fő- és mellékküldetések teljesítése átlagosan 40 percet vesz igénybe; vannak hosszabb és rövidebb akciók is. Ez függ persze attól, ki mennyire ügyes és gyors, illetve mennyivel csökkenti a német hadsereg állományát, de átlagban ez jön ki. A kampány így 8-9 óra alatt játszható végig, ami elfogadható, pláne úgy, hogy érdemes többször is újra nekifutni mindennek. A gyűjtögetni valókat nagyon nehéz első nekifutásra összeszedni, mert sokféle van, és néhányat halott katonáktól szedhetünk el, míg másokat épületekben találhatunk meg. A legvadabbak belevághatnak a kihívásokba, amelyekből pályánként öt jutott, és nagyon nem könnyű őket teljesíteni. Az egyik például azt adja feladatul, hogy 15 perc alatt végezzünk egy egyébként egyórás küldetéssel, egy másik pedig meghatározza, legfeljebb mennyit gyilkolhatunk. Utóbbinak nem futottam neki, mert sokszor azt éreztem, lopakodva nem juthatok át egy zónán, a játék ösztönöz az ölésre, de lehet, hogy elég türelemmel mégis tudnám teljesíteni.

### FŐLÖSLEGES, MINT KÉSRE A TÁVCSŐ

Nem tudom, ti hogy képzelnétek el egy mesterlövész játék többjátékos módját,





Ha minden kötél szakad, használhatunk gépfegyvert, de nem lesz túl hatékony



Láthatunk ütés hatására bekövetkező szívrepedést is



## HA TE MONDOD

**Tim Jones kreatív vezető, Rebellion: „A Sniper Elite 4-et egy olyan játéknak szánjuk, amivel a játékosok jól szórakoznak, kiszakadhatnak a valóságból, úgyhogy nem ragaszkodunk minden tekintetben a realisztikussághoz.”**

de én úgy, hogy a játékosok kiválasztanak maguknak egy pontot, onnan kémelenek, és várják, hogy a többiek mozduljanak fájdalmas, lassan múló, vissza nem szereshető percekre keresztül. Na, a *Sniper Elite 4* Distance King és Team Distance King módja pont ilyen. Beléptem egy meccsbe, amiben négyen voltunk, és a 15-ből az első 5 perc azzal telt, hogy gubbasztott mindenki. Aztán úgy döntöttem, pozíciót váltok, és így akadtam rá az egyik sarokban egy szénrakáson fekvő kollégára, akit 19 méterről lőttem le, és ezzel átvettem a vezetést. Az említett módok lényege, hogy minél távolabbról vigyünk be gyilkos találatot pájtásainknak, és az a játékos vagy csapat nyer, aki vagy amely a legmesszebről ölt, és így a legtöbb pontot kapta. Talán az sem véletlen, hogy lassan találtam játszópартnereket.

Egy fokkal izgalmasabbak, de más okból nem működnek jól a további módok. A legegyszerűbb Team Deathmatch és a Deathmatch például azért, mert ha mesterlövészként harcolunk, nehezen tudunk pontot szerezni, a gépfegyverek meg pont annyira bénák, mint a kampányban. A Control izgalmas ugyan, de általában annyiból áll, hogy amelyik csapat az elfoglalandó területre hamarabb ér oda, az beguggol egy bokorba, és lelővi,

aki közel ér. A No Cross a TDM és a Distance King egyvelege: mivel közben egy olyan terület található, amire egyik csapat tagjai sem léphetnek rá, csak távolból tüzelhetnek egymásra, és habár nem a távolságért jár a pont, itt is mesterlövészkedésre szorul a csapat. Nem segít a peer-to-peer megoldás sem; ha kilép a host, a többi legfeljebb 11 játékos is visszakerül a menübe. Előfordult az is, hogy lelőttem valakit, megkaptam érte a pontot, de a teste mozdulatlanul ott maradt, illetve olyan is volt, hogy az ellenfél hirtelen teleportált.

A kooperatív módoknak több értelme van. A teljes kampány lejátszható párban, és az élmény miatt érdemes is – arany szabály, hogy coopban minden jobb. Bekerült továbbá a szintre már kötelező Survival, amelyben legfeljebb négy játékos harcolhat a túlélésért. A formula a szokásos: jönnek az ellenfelek, lőni kell rájuk, amíg el nem fogynak. A harmadik kooperatív mód az Overwatch, amelyben egy játékos csak pisztollyal és gépfegyverrel hatol be az ellenséges területre, és teljesíti a feladatokat, míg a másik mesterlövészként segíti őt egy magaslati pontról. Két ilyen misztérió játszható jelenleg, de remélem, bővíteni fogják a felhozatalát, mert ez tényleg egyedi, különleges, és izgalmas.

## A VÉGREHAJTÁS NEM TÖKÉLETES

A Rebellion a jól bejáratott motort használja, amit mélyrehatóan ismer, és ezért fordulhatott elő az, hogy míg PlayStation 4 Prón az fps-szám megközelíti a 60-at, Xbox One-on a 30-at sem éri el. Én utóbbin teszteltem, és ugyan komoly problémát nem okozott, mégis zavaró volt néha az akadozás, a bokrokban küszködő érezhető jelentős zuhanás. A játék nem lett sokkal szebb, mint az előző rész, de már az sem nézett ki rosszul, és mesterlövész szemzőgből megvan annak az előnye, ha nem csillan meg a nap fénye a lencsén, vagy nincsenek olyan cukrozások, amelyek mondjuk a *Battlefield 1*-ben vannak.

Kétségtelenül a sorozat legjobb része a *Sniper Elite 4*, érezhető az előrelépés az elődhez képest. Ellenben ugyanazt a játékmenetet kapjuk majdnem ugyanazokkal a röntgenes animációkkal, amelyekbe azért bele lehet unni. A történet teljesen érdektelen, ami az élvezeti értékből nálam nem vett el, de megértem, ha van, akinek ez is fontos; és mennyivel jobb lenne, ha mégis megerőltetné magát a csapat! Nem tudom, mennyi kraft van még a második világháborús témában, de azért kíváncsian várom, ha lesz, milyen lesz a folytatás.

Paca

### HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core i3-2100/AMD; 4 GB RAM; AMD Radeon HD 7870 (2 GB)/Nvidia GeForce GTX 660 (2GB)

- + élvezetes küldetések
- + változatos helyszínek
- + továbbfejlesztett röntgen
- béna történet
- kevés jó megfigyelőpont
- a multis módok nem igazán működnek

### PACA

Az év legjobb lopakodós játéka – egyelőre.

# 82



# Teszt

»HALO WARS 2



A Floodnak nyoma sincs a játékban, cserébe a régmúltból visszamaradt automatizált őrszemekkel találkozunk



Multiban megengedett a frakciók keveredése

Némelyik küldetés meghatározott vezérképesség (értsd: a Spirit of Fire által nyújtott támogatás) tudatos használata nélkül teljesíthetetlen



Némi energia ráfordításával anélkül is cserélgethetjük a lapokat, hogy kijátszanánk őket

## Háborúból háborúba

# HALO WARS 2

**IDESTOVA NYOLC ÉVE ANNAK, HOGY A MICROSOFT BEBIZONYÍTOTTA, KONZOLON IS ÉLETKÉPES A VALÓSÍDŐ STRATÉGIAI JÁTÉKOK MŰFAJA.** Tegyük azért hozzá azt is, hogy a

redmondiai óvatossághoz képest inkább a játékokat el, azaz megvárták, hogy előbb mások utat törjenek nekik (*Command & Conquer: Red Alert 3*, *The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II*, *Universe at War* stb.), és csak azt követően mondtak áment a projektre, hogy a kezdeti próbálkozások elfogadható eredményt szültek. A viszonylagos siker dacára még mindig nagyítóval kell keresni a konzolos RTS-eket. Talán nem követünk el nagy butaságot, amikor összefüggésre igyekszünk rámutatni a műfaj MOBA-kkal szembeni általános tévesztése és a már említett jelenség között. Sokan előszeretettel hangoztatják, hogy az RTS-eknek lóttek, ám ez túlzás. Tény, hogy átrendeződött a piac, és megváltoztak a felhasználói szokások, aminek eredményeként a hagyományos stratégiai játékok a peremre szorultak, de nem igaz, hogy ne lenne rájuk igény. PC-n legalábbis még mindig milliós nagyságrendű a karosszék-generálisok száma, de hogy konzolon is ugyanez lenne a helyzet, arra csak hónapok múltán, a *Halo Wars 2* értékesítési mutatóinak ismeretében adhatunk egyértelmű választ. Mindenesetre biztató jelnek ve-

hetjük, hogy ugyanúgy a brit toplista második helyén debütált, mint annak idején az első rész.

### EGY ÓCSKA TEKNŐVEL A COVENANT RÉME ELLEN

Akkoriban a Microsoft még kinosan ügyelt arra, ne hogy összezavarja az idővonalat, ezért Master Chiefétől biztos távolságban helyezte el a Spirit of Fire legénységének történetét. Ez alkalommal viszont arra törekedett, hogy összehoronzálja a *Halo Wars 2* cselekményének szálait a *Halo 5: Guardians*ével. Huszonnyolc esztendő telt el azóta, hogy Cutter kapitányék heroikus, önfeláldozó küzdelemben megakadályozták, hogy a Covenant rátegye a mancsát a Forerunner flottára, s ezzel egyszer s mindenkorra eldöntse a háború kimenetelét. A Spirit of Fire esélyt adott az emberiségnek, de súlyos árat fizetett. Fénysebességnél gyorsabb hajtómű híján csigasebességgel araszolhatott csupán a UNSC felségűr felé, ezért a legénység mélyálomba merült, amiből majd három évtizeddel később egy vészjelzés ébresztette őket. Ekkorra érték el az Ark létesítményt, ahol a Halo-gyűrűk készültek. Cutter az Alice-130, Douglas-042 és Jerome-092 alkotta spartan osztagot küldi feldeparancsra. Ők hárman bukkannak rá egy UNSC helyőrség egyetlen „túlélőjére”, az Isabel nevű mesterséges intelligen-

ciára, akinek személyiségére és kivételiségre egyértelműen rányomta bélyegét a Gamergate-botrány. Sarkeesian-kompatibilis karaktere kezdetben kimondottan idegesítő, de idővel elkezd a legénység tagjaként tekinteni magára, és felelősséget vállalni a Spirit of Fire-ön tartózkodókért. Isabel hiába próbálja figyelmeztetni a spartanokat, hogy veszélyben vannak, a váratlanul felbukkanó Atriox könnyedén felülkerekedik rajtuk, és visszavonulásra (nevezik inkább fejvesztett menekülésnek) kényszeríti őket. Atrioxhoz, e kivételes képességű brute-hoz, akit a Covenant még hatalma csúcsán sem tudott kordában tartani, nagy reményeket fűz a franchise-t gondozó 343 Industries. Olyan emblemikus főgonoszt akarnak faragni belőle, akit a játékosok majd szívesen azonosítanak az Xbox branddel. Megjegyezném, hogy amilyen meggyőző a bemutatkozása, annyira semmilyen a későbbi szerepe, hiszen a kampány folyamán nem közvetlenül vele küzdünk meg, hanem az alvezéréivel. Mindenesetre van potenciál a karakterben, érdekes lenne egy párharc közte és Master Chief között. Na de túlságosan is előreszaladtam. A cselekmény bevetés előtti eligazításokon, küldetések közben zajló rádióforgalmazáson, a játék motorjával készült átvezetőkön és a Blur Studio ámulatba ejtő CGI filmbetétein keresztül bontakozik ki, miközben a gyűjtő-

## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
 Fejlesztő **Creative Assembly, 343 Industries**  
 Platform **PC, Xbox One**  
 Röviden Az aktuális konzolgeneráció első komoly RTS-e egy nyolc éve félbehagyott történetet folytat.  
**PEGI 16+**



## KI SZELET VET...

Az ember azt hihetné a Creative Assemblyt ismerve, hogy a legjobb kezekbe került a Halo Wars második része. Csakhogy korántsem volt kockázatmentes a választás, hiszen a cég egyetlen konzolos stratégiája, a 2009-es Stormrise annak idején akkorát égett, hogy a lángokat még az űrből is látni lehetett. Mentségükre szóljon, hogy ezt az égbekiáltó bűnt az ausztrál divízió követte el, amit időközben bezártak, a helyét pedig behintették sóval.



A jó lapok aranyat érnek, még ha többre is kerül a kijátszásuk. Ráadásul a gyengébbekhez hasonlóan szintet lépnek, ha eleget összegyűjtünk belőlük

RTS-től szokatlan húzás a boss harc



## HA TE MONDOD

**Alistair Hope kreatív rendező, Creative Assembly: „Az volt a legfőbb célkitűzésünk, hogy a Halo Wars 2 mindenkinek megfelelő RTS legyen.”**

gethető Phoenix Logok révén a Halo univerzumban kapcsolatos ismereteinket gyarapíthatjuk. Érdekes, hogy Cutter és Anders professzor külsejét újragondolták, de míg a kapitány esetében csupán apró finomításra került sor, addig a távol-keleti vonásokkal rendelkező nő etnikumát is megváltoztatták, fitos orrú vöröskét faragtak belőle.

A kampány jól strukturált, fokozatosan adagolja az egységtípusokat és a Spirit of Fire által nyújtott támogatási formákat (gyógyító/javító nanobotok, rakétacsapás, légi fedezet, alkalmi lövegtorony, EMP stb.), hogy legyen időnk megismerkedni velük. A missziók változatosságára sem lehet panasz, a Command & Conquer óta közkedvelt kommandózás ugyanúgy megtalálható köztük, mint a hagyományos, „hadserget építünk, aztán hengerelünk” jellegű pályák. Egyes alkalmakkor kontrollpontokat kell elfoglalnunk és megtartanunk, mintha Domination módban játszanánk, máskor viszont szó szerint tower defense-zé alakul a játék, vagy épp a műfajtól idegen boss harccal lép meg. Az erőviszonyokból fakadóan (az Atriox vezette Banished frakció komoly létszámfölényben van) több küldetésben is védekezésre kényszerülünk. Ilyenkor jellemzően meghatározott ideig kell tartanunk az állásainkat. Meglátásom szerint a kampány legna-

gyobb hibája, hogy mindössze tizenkét küldetésből áll, és kizárólag a konfliktusban részt vevő felek egyikére fókuszál. Ezért – hacsak nem akarjuk az opcionális és egyéb bónuszfeladatok kedvéért, no meg az arany minősítésért újrajátszani – aligha szánunk majd rá többet egyetlen hétvégénél.

## KŐ-PAPÍR-WARTHOG

A Creative Assembly megőrizte ugyan az Ensemble Studios által lefektetett alapokat, de néhány mechanikát megváltoztatott. A bázisépítés, az egységgyártás és a kutatás-fejlesztés ugyanabban a soros rendszerben zajlik, mint az első részben. Magyarán hiába adunk utasítást egyszerre több épület felhúzására, a munkálatokat a parancs érkezésének sorrendjében végzik el. Ez alkalommal is központi épületek köré szerveződnek a korlátozott számú (fejlesztéssel növelhető) építési telekkel rendelkező bázisok, amiket így egyszerűbb megvédeni, de a dolog hátulütője, hogy a centrum megsemmisülésével a kaszárnyának, a garázsoknak és minden egyébnek is integettek. Ha támadunk az erőtergenerátor és a lőtornyok kiiktatása után koncentrálnunk az ellenséges bázis központjára. Nem árt tudni, hogy míg korábban két felfejlesztett generátor elég volt az energiabiztonság megteremtéséhez, most már többre lesz szük-





Az ominózus H-nap



## ELSŐDLEGESEN KONZOLRA TERVEZETT JÁTÉK, KONZOLOS MECHANIKÁKKAL ÉS MEGOLDÁSOKKAL



Van az a helyzet, amikor az ember nem mérleget, és minden mozdítható egységet egyszerre vezényel csatába

ségünk, ugyanis az ellátmányhoz hasonlóan az energia is megtermelendő és felhasználható erőforrásként jelenik meg. Ezzel párhuzamosan némiképp átalakult a kutatás-fejlesztés is; míg korábban csak az adott egység típusra hatott egy-egy technikai újítás, most már akadnak olyanok is, amelyek teljes fegyvernemeket (gyalogság, légi-erő stb.) fednek.

Az egység típusok legtöbbjét láttuk már az első részben, de újakkal is megbarátkozhatunk (például a UNSC gyógyító-javító helikopterével és a Banished ugrani is képes léghárítójával), továbbá némelyikük most is rendelkezik speciális képességgel. Ilyen a tengerészgyalogosok gránátvetése vagy a Warthog terepjárók öklelése. Külön „öröm”, hogy az ellenfél sem rest használni ezeket, érdemes vigyázni az embereink közé hajtó járgányokra. Természetesen ez alkalommal is érvényesül az RTS-ekre jellemző kőpapír-olló-elv, miszerint a gyalogság a légierőre, a légierő a földhöz ragadt járgányokra, a járművek pedig a puhatestűekre jelentenek általánosságban nagyobb veszélyt. De vegyük figyelembe, hogy léteznek speciális feladatra tervezett egységek, amelyek kilógnak a sorból. Lángszórósokkal nem érdemes Banshee-eket kergetni, ahogy egy Kodiak önjáró löveg sem tudja megvédeni magát közelharcban.

A fejlesztők sokat fáradoztak azon, hogy még inkább kézreállhatóvá tegyék a kontrolleres vezérlést. Kényelmesebb és gyorsabb, de én a csapatlétrehozás (Xbox One-on maximum négy, PC-n tíz csoport) lehetőségének örültem a leginkább. Szintén üdvözlendő, hogy látványosan javult az útkeresés. Egy kezemen meg tudnám számolni, hogy

hány alkalommal alakult ki dugó azért, mert valamelyik egység algoritmusai megbokrosodott, és az istennek sem akarta átengedni a többieket.

### VILLÁMHÁBORÚ

Biztonsági játékra törekedett a Creative Assembly, már ami a hagyományos multiplayert illeti. Egyelőre nyolc térkép valamelyikén játszhatunk 1v1-es, 2v2-es és 3v3-as felállásban, és mindössze három játékmód közül választhatunk. A Deathmatch magáért beszél, és a kontrollpontok megszerzéséről, illetve megtartásáról szóló Domination sem igényel részletes magyarázatot, viszont a Strongholds már érdekesebb. Ebben az nyer, akinek sikerül a legtöbb strongholdot felhúznia a visszaszámlálás végére. Értelemszerűen a kijelölt építési területek birtoklásáért folyik a harc, amit az tesz különlegessé, hogy gyakorlatilag kimeríthetetlen erőforrások állnak a felek rendelkezésére.

Ennél is izgalmasabb a kártyaalapú Blitz, a *Halo Wars 2* legérdekesebb újítása, ami idővel akár más RTS-ekben is visszaköszöhet. Először is el kell döntünk, hogy a hat vezér közül melyiket választjuk. A UNSC és a Banished frakciókat egyaránt három-három, a kampányban fontos szerepet játszó karakter képviseli. A választást megkönnyítendő rövid leírást kapunk arról, hogy milyen felfogást képviselő felhasználónak javasolják őket, ugyanis bizonyos lapokat csak az adott vezérrel vihetünk játékba. DLC-ként elérhető egy hetedik hadvezér is, az első rész Forge őrmestere. A lapok egységeket, más játékmódokból ismerős vezérképességeket, valamint kizárólag a Blitzben szereplő speciális hatásokat

(például szívósabb páncélzat a mobilitás rovására) reprezentálnak. Tizenkettőtől már összeállíthatunk egy paklit, amiből akció közben egyszerre négyet tartunk a kezünkben. A kijátszott lap helyére pedig véletlenszerű rotáció eredményeként egy új kerül a maradékból. Figyeljünk arra, hogy a „megidézett” egységek az ún. deployment fatigue-nek köszönhetően néhány másodpercig rendkívül kiszolgáltatottak, ebben az állapotban elég egy karcolás, és a felére csökken az életerejük. Ezt kivédhetjük azzal, hogy a kiindulási ponton hozzuk őket játékba; egyébként ide érdemes visszatérni regenerálódni, ha már nagyon lerongyolódott a csapatunk. Akár azon az áron is, hogy ideiglenesen őrületlenül hagyjuk a három megszerzendő kontrollzóna valamelyikét. Egyébként is csak akkor kerülünk bajba, ha riválisunk többet tart az uralma alatt, mint mi. Egyenlőség esetén ugyanis egyik fél sem kap pontot. Egy-egy lap árát a bal felső sarkában olvasható szám jegyzi, a fizetőeszköz pedig lassan termelődő energia. Ahhoz, hogy meggyorsítsuk a folyamatot, vadásszuk le a térkép tetszőleges pontján rendszeres időközönként landoló energy core-okat, semmiképp se hagyjuk, hogy ellenfelünk tegye rájuk a kezét.

Sajnos a mikrotranzakciós dili a *Halo Wars 2*-t is megfertőzte. Aki nem szígyelli, Krózus vagyonát is ráköltheti a lapcsomagokra abban a reményben, hogy ritka és értékes példányokat talál bennük. S habár a játék bőségesen osztogatja ingyen is a pakkokat a napi/heti kihívások teljesítésért, de még azért is, ha csak a kampánnyal játszunk, a pénzt nem sajnáló játékosok előnye vitathatatlan. Még szerencse,

hogy játszhatunk privát meccseket, valamint egy Firefight variáns is az erősödő hullámokban támadó gép ellen (egyedül vagy másokkal összefogva), ha magáról teszünk a ranglistákra. Az elődje több hibáját kijavító *Halo Wars 2* a nem túl telített – és akkor még finoman fogalmaztam – konzolos piacon gyakorlatilag egyedülálló élményt kínál, viszont a PC-s játékosok számára elsősorban azért lehet vonzó, mert drasztikusan visszaesett az RTS-ek száma. Fontos ugyanakkor észben tartani, hogy elsődlegesen konzolra tervezett játék, konzolos mechanikákkal és megoldásokkal (például detonáció hatására megremeg a controller), továbbá nem rendelkezik olyan stratégiai mélységgel, mint PC-exkluzív társai. Az értékelésre is így tekintetek, tehát amennyiben inkább billentyűzetel és egérrel játszanátok, vonjatok le belőle öt-hat pontot.

Chavalier

#### HARDVER

Windows 10 (64 bit); Intel i5-2500/  
AMD FX-4350; 6 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 660/AMD Radeon HD 7750/  
Intel HD 520; 25 GB HDD

- + igényes audiovizuális megvalósítás
- + kényelmesebb kontrolleres irányítás
- + Blitz mód
- rövid és egyoldalú kampány
- hiányzik belőle a stratégiai mélység
- mikrotranzakció

#### CHAVALIER

Sokat fejlődött, de PC-s szemmel kissé fapados.

# 79



**A RÉGI JÓ DOLGOKAT NEM VESZI EL SENKI**

Bár a tesztben nem esett szó róla, nem árt tudni, hogy a Halo Wars eredeti kiadása már felkerült a 300-nál is több címet tartalmazó, visszafelé kompatibilis játékok listájára, azaz Xbox One-on is futtathatjuk, akár digitális, akár lemezes formában birtokoljuk.

A vezérképessegek egyikével tüzéségi támogatást kérhetünk a bolygó körüli pályára állt Spirit of Fire-től

**GameStar**  
AZ XBOX 360-AS VÁLTOZAT TESZTJÉT KERESD A 2009/03-AS GAMESTARBAN

Felemelő érzés elcsaklítani az ellenség legerősebb egységét

Szuper-Scarab Uber egység

A kezelőfelület konzolos, a felirat viszont magyar

A háború hazatért

# HALO WARS: DEFINITIVE EDITION

**S**OKAN TALÁN MÁR NEM IS EMLÉKEZNEK ARRRA, HOGY MIELŐTT A BUNGIE ELKÖTELEZTE VOLNA MAGÁT A MICROSOFT ÉS AZ XBOX MELLETT, VALÓS IDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉKKÉNT ÁLMODTA MEG A HALÓT. RTS-ből TPS lett, majd TPS-ből FPS-sé alakult, mielőtt megjelent volna, a többi pedig, ahogy mondani szokták, történelem. Miután a Halo a legnépszerűbb videójátékos brandek egyikévé nőtte ki magát, a Microsoft elérkezettnek látta az időt arra, hogy más műfajban is megvesse a lábát.

**SPÁRTAI KÖRÜLMÉNYEK**

A kifejezetten konzolra tervezett Halo Wars sikeresnek bizonyult, kétmilliónál is többet adtak el belőle, ami a franchise húzóerején túl leginkább annak volt köszönhető, hogy mire az oktatómóddal végzett, már egy abszolút kezdő is képesé vált bázist építeni, egységeket gyártani és csapatokat mozgatni. Magyarán az Age of Empires szérián edződött Ensemble Studios addig-addig csiszolgatta az irányítást, míg nem szinte természetesnek nem érződött kontrollerral a kézben. Ezzel párhuzamosan pedig drasztikusan leegyszerűsítette a seregépítéshez kapcsolódó tevékenységeket. Ugyanakkor a fejlesztők több mulasztást is elkövettek, amelyeket a folytatás szerencsére már nem ismételt meg. Ilyen például a csoportlétrehozás lehetősége, pontosabban annak hiánya, amit úgy próbáltak meg áthidalni, hogy a kampány küldetési során csak elvétve kényszerítették a játékos hadereje, illetve figyelme



**INFO**  
Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Ensemble Studios, Behaviour Interactive**  
Platform **PC, Xbox One**  
Röviden A legjobb Xbox 360-as, valós idejű stratégiai játék némiképp kicsinósítva költözik új platformokra.  
**PEGI 16+**

megosztására. És mivel multiban mindenki ugyanazzal a hendikeppel indult, gyakorlatilag megoldottnak tekintették a problémát. A Definitive Edition Xbox One-on mindössze felbontás (720p helyett full HD), képfrissítési ráta, valamint achievementek tekintetében különbözik az eredeti kiadástól. A vezérlés maradt a régi, ugyanazzal a gombokkal és útközökkel választjuk ki az egységeket (egyet-egyét, kétszer lenyomva az adott típus mindegyikét, a képernyőn láthat vagy a térképen található összeset), használjuk a speciális képességeket és a vezérek szupererőit. Az egységek (többségük ismerős lesz a Halo FPS-ekből) gyártása, az építkezés és a kutatás-fejlesztés most is úgy zajlik, mint 2009-ben, az erőforrásmenedzsmenthez sem nyúltak. A felsoroltak egy része persze úgy jó, ahogy van, de például igazán át lehetett volna venni a Halo Wars 2 továbbfejlesztett kontrollésáját, és akkor az élmény sem tűnne annyira fapadosnak. PC-s játékosként szerencsére nem kell nélkülöznünk a már említett csoportalakítást, ráadásul a vezérlőbillentyűk javát áthelyezhetjük, hogy jobban kézre essenek, ugyanakkor kénytelenek leszünk megbarátkozni a konzolos kezelőfelülettel, ha meg akarjuk ismerni Cutter kapitány, Forge őrmester, Anders professzor és a Spirit of Fire legénységének történetét.

PC-s játékosként szerencsére nem kell nélkülöznünk a már említett csoportalakítást, ráadásul a vezérlőbillentyűk javát áthelyezhetjük, hogy jobban kézre essenek, ugyanakkor kénytelenek leszünk megbarátkozni a konzolos kezelőfelülettel, ha meg akarjuk ismerni Cutter kapitány, Forge őrmester, Anders professzor és a Spirit of Fire legénységének történetét.

**MASTER CHIEF ELŐTT**

Igazság szerint egy Covenant (őket legálább a többi játékmódban győzelemre vezethetjük)- és egy Flood (a paraziták csak ellenfélként vannak jelen)-kampány tagad-

hatatlanul jót tett volna a Halo Wars szavatosságának. Mindezek hiányában öt multiplayer játékmóddal, skirmishsel, tizennyolc térképpel és hat vezérrel mulathatjuk az időt, ha végeztünk a UNSC tizenöt küldetésből álló, CGI átvezetővel tagolt hadjáratával. Cselekménye évtizedekkel Master Chief felbukkanása előtt játszódik, és rajta keresztül a különféle idegen fajokat tömörítő Covenant elleni háború korai szakaszába nyerünk bepillantást. Tehát ideális belépő lenne a Halo univerzumba azok számára, akik mindeddig távol tartották magukat tőle. Ezért is bosszantó, hogy a cikk írásának pillanatában nem vásárolhatjuk meg önálló játékként, kizárólag a Halo Wars 2: Ultimate Edition tulajdonosainak lehet benne részük.

Chavalier

**HARDVER**  
Windows 10; Intel Core i3; Intel HD Graphics 4200/Nvidia GeForce GT 740M/AMD Radeon R5 M240 (1 GB); 4 GB RAM; DirectX 11; 10 GB HDD

- + nagyobb felbontás és stabilabb képfrissítés
- + magába foglalja a DLC-eket is
- + végre PC-n is játszható
- nem fejlődött a konzolos kontrollés
- PC-n is konzolos a UI
- nem lehet külön megvásárolni

**CHAVALIER**  
Konzolon egykor a legjobb volt, PC-n most jóindulattal is csak közepes.

**70**



Boldog születnapot, Division!

# TOM CLANCY'S THE DIVISION: LAST STAND



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Massive Entertainment**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**

Röviden A The Division harmadik kiegészítője, amely főként a PvP-részt teszi rendbe.  
PEGI 18+

### EGYÉVES SZÜLETÉSNAJÁT ÜNNEPLI A UBISOFT LOOTLÖVŐLDÉJE, A THE DIVISION.

Annak ellenére, hogy megjelenése után sokan temették, soha nem volt ennél jobb bőrben – ha nagyon keckeckedő akarnék lenni, azt írnám, valahogy így kellett volna kiadni tavaly, de nem teszek ilyet, mert az utóbbi egy évben ebbe a játékba ölttem bele a legtöbb időt. Jelen pillanatban körülbelül 280 óránál tartok, és még csak most kezdek el ráérezni a 8v8 PvP-meccsek ízére.

### EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

Tavaly már letudtunk két kiegészítőt: New York metróalagútjait tisztíthattuk meg az *Underground*-ban, és mindent előlről kezdtünk a dermesztő hóviharban a *Survival* kiegészítőben. Mindkét fizetős expanzió inkább a PvE-rajongóknak kedvezett, ezért épp itt volt már az ideje annak, hogy a Massive végre kezdjen valamit a *Division* egyik leggyengébben muzsikáló részével, az összecsapásokkal. Sajnos az eredeti terv, vagyis a Dark Zone nem igazán váltotta be a hozzáfűzött reményeket, sokan nem voltak hajlandók megmaradni a húsdarálóban néhány percnél tovább. Senki sem szeret úgy játszani, hogy a belépést követő harmadik másodpercben egy kigyúrt, kiugrott ügynökökből álló galeri lemészárol mindenkit, aki él és mozog. Né-

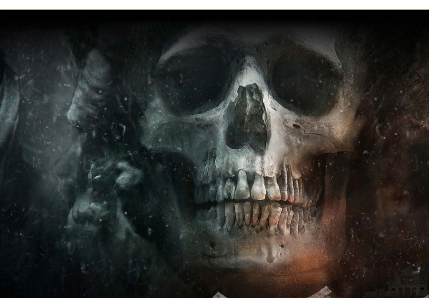
hányszor megpróbáltam tíz másodpercnél tovább életben maradni, de normális, egymást segítő társak nélkül esélyem sem volt arra, hogy élvezzem a Dark Zone tartalmát. A *Last Stand* végre változtat ezen az áldatlan állapotban, az agyatlan mézszárlást ellenőrzött keretek közé terelték ezzel az elzárt, dedikált PvP-móddal. Amolyan modern területfoglalásban vehetünk részt, ahol három stratégiai pontot kell elfoglalnunk és megtartanunk. Az alapötletet megbolondították még lövegtoronyokkal és radarokkal, ezeket csak akkor tudjuk hadrendbe állítani, ha elég NPC-t (gép által irányított ellenségek) megsemmisítünk a pályán. Nyolcfős csapatok küzdenek egymással, és az első tapasztalatok nagyon jók. Segítik egymást a játékosok, odafigyelnek a másik egészségére, és kérés nélkül rohannak gyógyítani szükséghelyzetben. Üdítő változatosság ez a korábbi PvP-tartalom után, hiszen abban számtalanszor előfordult, hogy korábbi bajtársunk egy kritikus pillanatban kilépett a csapatból, és azzal a lendülettel hátba is lött. Az ilyen negatív élmények miatt nem is nagyon barátoktunk senkivel, viszont a *Last Stand* módban nem állhatunk át a másik oldalra, így ha győzni akarunk, segítenünk kell a többieknek. Egyelőre négy különböző térképen küzhetünk, és vasárnap este másodpercek alatt sora kerültünk, nem nagyon kellett várakoznunk. Boldog-boldogtalan itt harcol; olyannyira rákaptunk erre az újdonságra, hogy a Dark Zone szinte teljesen elnéptelenedett. Órákon keresztül bolyongtam a kiegészítő megjelenése után a régi zónákban, de szinte senkivel sem találkoztam. Kis túlzással azt is mondhatnám, hogy a Dark Zone is PvE-tartalom lett, aminek örülni fognak azok, akik eddig nagy ívben elkerülték ezt a mézszárséket.

### A MŰSORT MI CSINÁLJUK

Azoknak sem kell elkámpicsorodniuk, akik nem szeretnek henteselni. A *Last Stand* kiegészítő elhozta nekünk a negyedik raidet, bocsnát, incursiont. Egy tévécsatorna épületét banditák tartják megszállás alatt, s a helyzetet tovább rontja, hogy a JTF (Joint Task Force) tagjai közül túszokat is ejtettek. Több szárnyban harcolhatunk, tetőszöveges sorrendben végigjászva. A hozzáértők szerint ez az eddigi legösszetettebb és persze legnehezebb kihívás, csak összeszokott, egymással kommunikáló emberek állhatnak elébe kellő magabiztossággal. Az igazság az, hogy megpróbálkoztam egy átlagos csapattal abszolválni, de az első komolyabb nehézségnél elbuktunk, a közelében sem voltunk annak, hogy akár az első szárny végére érjünk. Ettől persze még jó, hogy van benne ilyen tartalom is, kár, hogy a játékosok nagyon nagy része esélytelen arra, hogy valaha is teljesítse ezeket a küldetéseket.

### 1.6-OS TAPASZ

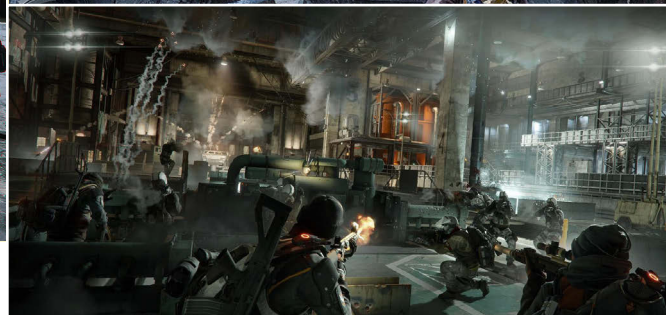
A fizetős tartalommal együtt érkezett meg a régóta várt 1.6-os patch, amely számos dolgot elérhetővé tett mindenkinek. Talán az egyik legfontosabb ingyenes tartalom



New Yorkban még mindig szükségállapot van érvényben, a katonaság és a fosztogatók között rendszeresek az összecsapások



A három kiegészítővel rengeteg tartalom, több száz órányi felfedezni való került a Divisionbe





a Dark Zone North néven elhíresült új szektor, amelyhez három kisebb terület tartozik. Bizonyos küldetéseknél új nehézségi szintet is választhatunk (legendary), ezeket újfent csak összeszokott társasággal tudjuk teljesíteni. Sokkal erősebbek az ellenfelek, megfelelő felszerelés, build és elhivatottság nélkül már az első kanyarban elvérzünk. Meglévő felszerelésünk szintje nem változik, viszont megjelennek a nevesített fegyverek, amelyeket extra tulajdonságaik miatt érdemes összeszedni. Sajnos szeretett AlphaBridgem ment a levesbe, kiderült, hogy túlságosan erős a bónusz, amit kap a karakterünk, ha ezt az öltözetet viseljük. Bármennyire fáj az elvesztése, megértem a döntést, túlságosan erős volt a négyes szettbónusz (mindkét fegyverünk képességeit megkaptuk egyszerre). A változások után nincs ennyire kiegyensúlyozatlan öltözet, sokkal változatosabb csapatok népesítik be mostanában a szektorokat.

#### HATTYÚDAL

Ritka az olyan termék, ami még egy év után is képes értékes tartalommal kiegészíteni az alapjátékot. A legtöbb esetben jó drágán hozzánk vágnak néhány újrahasznosí-

tott multis pályát, aztán köszönik szépen a részvételt. A *Division* ennél sokkal többet adott mindegyik kiegészítőjében: új módokkal dobta fel ezt a remek címet, a kiegészítőkkel együtt már egészen komoly tartalmat tud felmutatni. Nagy kár, hogy sztorivonalon nem haladt tovább a Massive, véleményem szerint az első harminc szint és a hozzá tartozó történet volt a *Division* legmeghatározóbb része. A kezdeti botladozások után sikerült talpra állnia a fejlesztőknek, meghallgatták a játékosok visszajelzéseit, és ószre gatyába rázták a *Division*-t. Minden más azóta csak hab a tortán; ritkán látunk például olyat, hogy egy év után sikerült a töltési időt a felére csökkenteni. Most elengedték a kezünket, de azért a végére még becsusztant néhány új kozmetikai tárgy, amit a tehetősebb rajongók megvehetnek valódi pénzért. (Hiába, valamiből fizetni kell a szerverek bérleti díját.) A *Last Stand* egyelőre az utolsó nagyobb kiegészítés, de a Ubisoft már bejelentette, hogy a híresztelésekkel ellentétben nem szűnik meg a *Division* támogatása. Nagy kár lenne érte, túl jó játék ez ahhoz, hogy csak úgy egyszerűen eltűnjön a súlyllesztőben.

Mocsy



A Dark Zone egyik újítása a lángszórós event, ahol ténylegesen össze kell dolgozniuk a játékosoknak, hogy bezsebelhessék a zsíros jutalmakat, és túléljék a tisztogatást

## DIVISION FILM

A tervek szerint jövőre mutatják be a játék alapján készülő filmet Jake Gyllenhaallal a főszerepben, aki nem először játszik a Ubisoft égisze alatt rendezett filmben: ő volt Perzsia hercege a Sands of Time meglepő módon egészen vállalható moziadaptációjában.

#### HARDVER

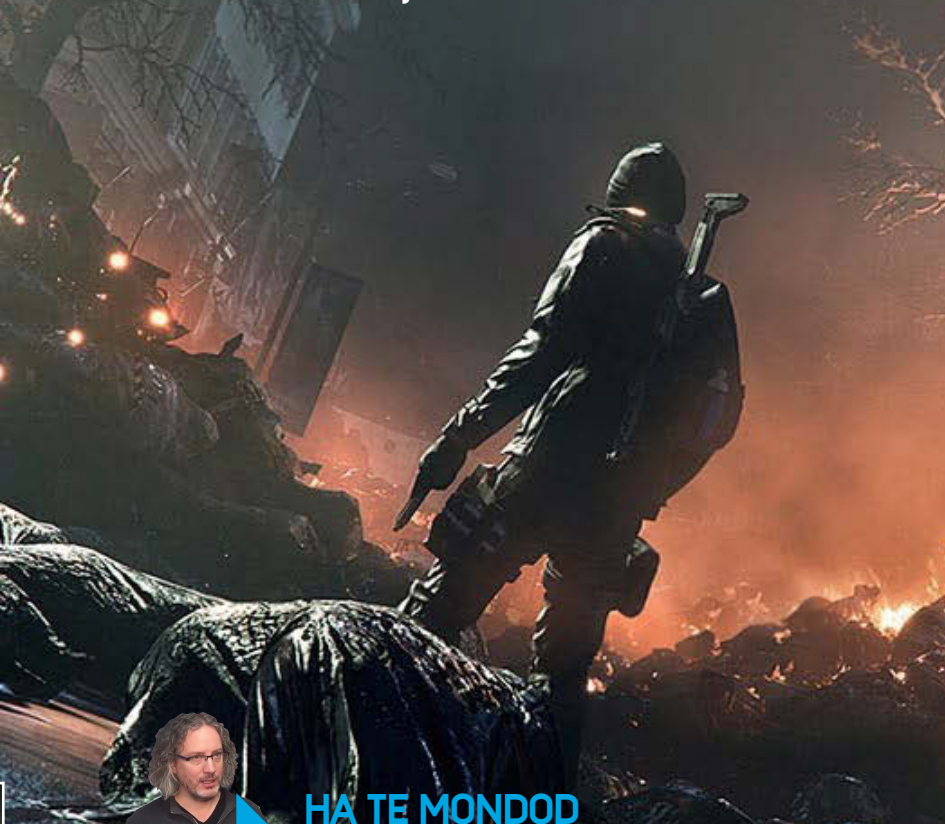
Windows 7; Intel Core i5-2400/AMD FX-6100; 6 GB RAM; GeForce GTX 560/ Radeon HD 770; 40 GB HDD

- + új PVP-játékmód
- + új Dark Zone területek
- + rövidebb töltési idő
- nincs sztorikiegészítés
- egyedül nem megy
- csalog még mindig vannak

**MOCSY**  
Happy Birthday,  
New York!

73

## AZ AGYATLAN MÉSZÁRLÁST ELLENŐRZÖTT KERÉTEK KÖZÉ TERELTÉK AZ ELZÁRT, DEDIKÁLT PVP-MÓDDAL



#### HA TE MONDOD

Jansen Magnus game director, Ubisoft Massive (2016. március): „Jelen pillanatban csak DLC-terveink vannak, nem vezetünk be klasszikus mikrotranzakciót a közeljövőben.”



A Dark Zone három új területet kapott; egyik nyomasztóbb, mint a másik



A stúdió az új incursion helyszínre; egyelőre nagyon nehéz, felkészült és összeszokott csapat nélkül esélyünk sincs teljesíteni



A ravasz, az agy és két füstölgő puszkacső

# THEHUNTER: CALL OF THE WILD



**INFO**

Kiadó **Avalanche Studios**  
 Fejlesztő **Expansive Worlds**  
 Platform **PC**  
**Röviden** Megnyugtató tempójú vadász-szimulátor egész pofás körítéssel.  
**PEGI 16+**

**H**A EDDIG OLYAN EMBER VOLTÁL, AKI A POLOSKÁT IS POHÁR ALÁ TERELVE DOBJA KI A LAKÁSBÓL, DE VALAMIÉRT MÉGIS ÉRDEKEL, HOGY MI LEHET A PLÁNE A VADÁSZATBAN, AKKOR JÓ HELYEN KAPIRGÁLSZ. A vadászat nagyjából egydős lehet az emberiséggel, hiszen régebben az üldöző és a préda szerepében is voltunk, és valójában hiába szálltak el fajunk felett évezredek, a lényeg megmaradt. Vadászunk az állatokra, mert meg akarjuk enni őket, mert kell a trófeájuk, mert különben túl akarnak szaporodni, de vadászunk a nőkre/férfiakra és sajnos elég sokszor egymásra is. Vannak, akiknek nem okoz gondot elvenni egy állat életét, míg mások már akkor is rosszul érzik magukat, ha véletlenül rátaposnak egy katicabogárra.

ezt úgy értjük, hogy az állandó golyózápör helyett csak néha dördül el a csúzli, de akkor általában vége egy pixelleléknek.

## KÉRNÉK EGY NAGY VADÁSZT

A játékban két különböző területen lődözhetünk az ártatlan vadakra, attól függően, hogy éppen melyikhez van kedvünk, de alapvetően elmondható, hogy aki belevág a vadászat véget nem érő kalandjaiba, az igen változatos terepen teheti mindezt. Hol mocsárban gázolunk, hol sűrű erdők susogó lombkoronája alatt settenkedünk, máskor pedig tarlókon, szántókon, tisztásokon vezet majd utunk, hogy végezetül kilőjünk valamit, amitől aztán többek, jobbak, okosabbak és sebesebbek leszünk. Ez nem tréfa ám, hiszen minden egyes sikeres lelettel tapasztalati pontokhoz jutunk, ami idővel azt eredményezi, hogy fejleszthetjük különböző tulajdonságainkat: kevésbé remegő kéz, tisztább látás vagy éppen a világegyetemmel való egyesülés is megvalósulhat. Ugyanez igaz a fegyvereinkre is, hiszen minél sikeresebbek vagyunk, annál több villámló bothoz és kiegészítőhöz juthatunk hozzá, márpedig nagyon nem mindegy, hogy milyen kukkeren át célozzuk be a vadat, mert amikor egy megtermett vadász is csupán aprócska sziluett a célkereszt közepén, akkor modern kori Tell Vilmos legyen a talpán, aki telibe trafálja. Márpedig az is fontos, hogy a jószág lehetőleg azonnal kimúljon, és ne vonszolja magát sebzetten még néhány kilométeren keresztül, hiszen az nem jó sem neki, sem ne-

künk (mivel kevesebb pontot kapunk érte). Ám ha mégis bekövetkezik az a szerencsétlen esemény, hogy meglőjük, de elfut, akkor elkezdhetjük követni a véryomokat és azokat a kiláptított fűfoltokat, ahol a vergődő állat megpihent egy kicsit. Ugyanígy tudjuk egyébként becserkészni is őket, tehát keresve a nyomokat, meglelve az árnyékos búvóhelyeket és sártól ragadó dagonyázókat, illetve mindig figyelve arra, hogy merről halljuk az egyes fajokra jellemző hangokat. Nem túl bonyolult a mechanizmus, mert mindig a hangforrás irányába kell menni, miközben időről időre lábnyomokra bukkanunk, de amikor hátszélbe fordulunk, a kiszemelt állat megszimatolja érzékszereinket, és eléggé el nem ítélnélhető módon úgy dönt, hogy nem kíván ólmot kapni a fejébe (vagy ahová sikerül).

## VOLT A VADÁSZNAK EZ A TÁVCSÖVES PUSKIN, DÁ

Mivel a vadászat nem a folyamatos pörgésről szól, rengeteget fogunk bandukolni, ami már csak azért is szükséges, mert a térképen számos, felfedezésre váró hely van, amelyek kezdéskor csupán kérdőjelek formájában materializálódnak, ám ha megtaláljuk őket, onnantól már tudjuk, mik azok (ezért a megállapításért kár volt egy többszörösen összetett mondatot írnom). Találhatunk különböző tájékozási és ismeretterjesztő pontokat, magaslesek és magasles-kezdeményeket, amelyeket arról lehet felismerni, hogy ponyva alá rejtett anyagból állnak, ám ha már eljutottunk a



Ennek vége. De mi van, ha sajnáljuk?

Akár nyolcan is kooperálhatunk, ha elegenden vagyunk



## CSAK CSENDEN, CSAK LASSANI

Bármennyire is idegesítő, akadnak helyzetek a játékban, amikor megéri óvatoskodva haladni, hiszen csak így garantálható a siker. De aki nem bírja a tötymörgést, az inkább maradjon a GTA V vadászatánál, mert ott jobban pörögnek az események.



Ez nem akciójáték, meg kell fontolni minden lövést







megfelelő szintre, és anyagi lehetőségeink is engedik, ácsolhatunk magunknak belőlük egy újabb magaslejt.

Ez többek között azért jó, mert a *theHunter: Call of the Wild* nem a kommunista hagyományokra épít, miszerint ha az elvtársnak vadászni támad kedve, akkor kihajtják elé a benyugtatózott vaddisznót. Viszonylag ritkán találkozunk ugyanis a jószágokkal, és ha esetleg össze is jön, akkor sem garantált a siker, de ez nagyjából így lehet a valóságban is. Éppen ezt hivatott szimulálni a képernyő jobb alsó sarkában lévő néhány ikon is, amelyeken láthatjuk, mennyire „állunk ki” a környezetből, milyen hangosak vagyunk, és mennyire tempós a szívverésünk. Mindent talán magyarázni sem kell, hiszen ha a vad észreveszi, hogy jön a vadász, azt mondja magában: „a hétszentséges kutyaúrstenit, nem ma kellene meghalni”, és már iramodik is tova, de ha szépen odafigyelünk, hogy szél felől cserkesszünk, óvatosan osonva és nem mellesleg kissé meggörnyedve, akkor talán sikerrel tudunk odadurrintani.

## LE AZ UTCÁRA, KI A RÉTRE!

Nem szabad elmennünk szó nélkül az Avalanche Open World Engine mellett, ami úgy képes megjeleníteni az 50 négyzetmérföldes területet, hogy nem szakad bele a gépünk, és még szép is, amit látunk magunk körül. Igaz, a fejlesztők ezt úgy jellemzik, hogy hét év munkája van a dologban, márpedig az nem kevés, hiszen ennyi idő alatt négy-öt hörcsöggeneráció pusztul ki a faforgással kibélelt mikrokozmoszokban (no de ez

hogyan jön ide?). De akárhány évbe is került a fejlesztés, biztos, hogy jó irányba haladt, hiszen a terep valóban szép, és az egyébként is lassú tempójú játékot feldobja a napfényben fűdő szalmabálák, a falevelek közt átszűrődő napsugarak vagy éppen az ézengésses felhőszakadás látványa. Ha másért nem, már ezért megéri kipróbálni a játékot, de csak akkor, ha van hozzá kellő türelmünk.

## VAKTÖLTÉNY

Aki veszi magának a fáradságot, és megnézi a neten fellelhető értékeléseket, azt fogja látni, hogy a népek elég vegyesen ítélik meg a játékot, de nekünk van egy olyan gyanúnk, hogy leginkább azok húzzák le, akik képtelenek megérteni, hogy ez nem a *Call of Duty*, hanem a *theHunter: Call of the Wild*. Igen, van úgy, hogy 40 percbe telik kilőni valamit, de vélhetően a valódi vadászat sem arról szól, hogy percenként beleeresztünk valamibe egy tárat... kivéve, ha részeg olasz vadászok vagyunk, mert akkor az ember is célpont. Mindazonáltal valóban akadnak hiányosságok, így például elképzelhető, hogy lenne értelme valamiféle tutorialnak, mert nem árt, ha a játékos tudja, hová kell céloznia, amikor messze van a vad, és nem csak úgy durrogat a levegőbe. Mindent egybevéve azonban el lehet mondani, hogy mivel folyamatosan jönnek a frissítések a játékhoz, nem rossz a termék, és ha valaki hajlandó felfogni, hogy a vadászat nem a folyamatos tömeggyilkosságról szól, akkor kifejezetten élvezetes lehet.

RC



## AVALANCHE ÉS A VADÁSZAT

Botorság lenne azt hinni, hogy a csapatnak ez az első játéka a vadászatról, és eddig csupán a Just Cause-ra fordítottak energiát. Korábban ugyanis már előrukkoltak a *theHunter*rel és a *theHunter: Prímallel*, de valamiért ezek nem szaktították át aszteroida módjára a közönség ingerküszöbét. Most talán sikerül.

### HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel i3 4170; 4 GB RAM; GTX 660/ATI HD7870 (1 GB VRAM); 20 GB HDD

- + egész szép
- + hiteles vadászműveltség
- + megnyugtató
- egyeseknek unalmas lehet
- apróbb hibák
- jól jönne egy tutorial

### RG

Bambinak annyi.

78

ELKEZDHEJTÜNK KÖVETNI A VÉRNYOMOKAT ÉS AZOKAT A KILAPÍTOTT FÜFOLTOKAT, AHOL A VERGŐDŐ ÁLLAT MEGPIHENT EGY KICSIT

## HA TE MONDOD

**Björn Ölert game designer, Avalanche: „Olyan vadászati élményt kívánunk nyújtani a játékosoknak, amilyenben még sohasem volt részük.”**



Lehetőség szerint próbáljunk egyetlen lövéssel halálos sérülést okozni



Néha nem árt használni a távcsövet, még akkor is, ha nem pucér nöket látunk benne





Legyél már te is túlélő!

# HOW TO SURVIVE 2



Kiadó **505 Games**  
 Fejlesztő **Eko Software**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** A 2013-as, erőforrás-menedzselős túlélő-horror folytatása, amely immáron a jelenlegi generációs konzolokon is megpróbál rálicitálni elődjére. **PEGI 18+**

**V**ALAHOL MÉLYEN A TUDAT-ALATTIMBAN MÉG ÉLESEN ÉL AZ A NEM TÚL ELEGÁNS HASONLAT, MISZERINT EGY REGGELI NYÚJTÓZKODÁS KÖZBEN KICSŰSZOTT VÉLETLENSZERŰ SZELLEN-TÉSBEN IS NAGYOBB ÖRÖMET TALÁL AZ EMBER, MINT A HOW TO SURVIVE JÁTÉKÉLMÉNYÉBEN, DE ANNO, AMIKOR EZT LEÍRTAM, MÁR AKKOR IS BELÁTTAM GYORSAN, HOGY EZ BIZONY EGY ELHAMARKODOTT KIJELENTÉS.

A rossz indítás után egy olyan játékot ismertem meg az Eko Software munkásságának köszönhetően, amely pófátlanul összelokkodott mindenféle kaland-, akció- és szerepjátékemet a piacról, de úgy tálalta az élményt, hogy végül ne fanyalogjak a kliséken. Most egészen fordított élményben volt részem. Nyilván voltak prekoncepcióim a folytatást illetően, de üdítő újtonságokkal teli játékélménybe csöppentem, és pont, amikor már azt gondoltam, hogy „de jó, ez a folytatás tényleg jobb lett”, hirtelen azon kaptam magam, hogy unatkozom. Na de nem akarok spoilerezni, inkább nézzük meg, mit is jelent a *How to Survive 2* név.

kerülünk; persze komolyabb sztori nincs is ennél: generálunk egy karaktert (nagyon szegényes paraméterekkel), életben kell maradnunk, indul a buli. Persze régi mentorunk, Kovacs is előkerül, osztogat nekünk küldetéseket, segít a túlélés művészetének elsajátításában. Az első pillanatokban rájövünk, hogy nagyot fordult a játékmenet, nem a kisebb-nagyobb részekre bontott pályák felfedezése a cél, hanem egy központi terület védelme, tábor építése és közben kisebb-nagyobb küldetések véghezvitele, amelyek minden esetben egy teljesen új területre visznek el bennünket. Kicsit a *Diablo III* Bounty módja juthat eszünkbe, amelyben az adott táborból adott mennyiségű küldetést elvégezve kapjuk a lootot és az XP-t, mindent egy önálló pályaszakaszon kalandozva. És itt sincs bonyolultabb kivitelezés: keresd meg, öld meg, gyűjtsd össze, fedezd fel. Aztán ha vége, akkor teleport haza, tapasztalati pont felmarkol, nyersanyagból tábort épít, szintet lép, örül.

Fontos, hogy a tábor is fejleszthető, sőt, ez elengedhetetlen saját karakterünk képességeinek turbózásához. Minél magasabb szintű a tábor, annál több épület, és az épületeken belül annál több cucc, fegyver, kaja, gyógyászati segédeszköz craftolható, illetve minél magasabb szintű a karakterünk, annál több aktív és passzív képessége lesz. Emellett persze a felszelésünk is módosítja védekezésünket és támadóerőnket, amire nagyon oda kell figyelni, mert ahogy fejlődünk, úgy a zombik és más fertőzött állatok is egyre erősebbek lesznek. Saját bázisunk környékét szabadon bejárhatjuk, találkozunk más emberekkel, és persze tőlük is küldetéseket kapunk, idővel pedig bázisunkat is meg kell védenünk, mert

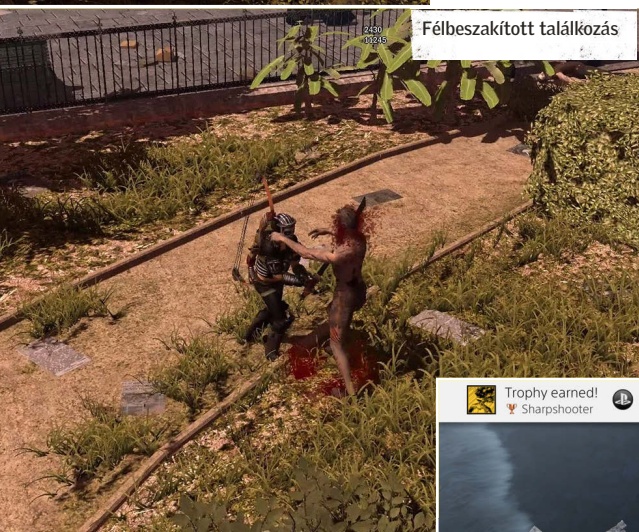
amolyan hordamódszerűen támadja majd meg az élőhalott gárda; ennek megfékezésére érdemes táborunkat védelmi épületekkel (pl. fal, karók, aprítógépek) körbevenni, hogy ne rombolhassák le Kovacs City álmát holmi rotahadó hullák a maguk modortalan módján.

## ENNI, INNI AZÉRT CSAK KELL VALAMIT

Az első rész egyik alapeleme volt a *Don't Starve*-szerű koncepció, miszerint hősiünknek folyamatosan ennie, innia és aludnia kell, hogy ne vérezzen el kalandozás közben. Szerencsére az alvás immár nem okoz gondot, de a megfelelő kaja- és folyadékbevitel továbbra is kardinális kérdés. Minden küldetésben (vagy éppen a bázist körülvevő területen) találunk nyersanyagokat, ezek nagy része építkezéshez kell, de azért akad konzerv, hús, hal, gyümölcs, víz és még több cucc, amivel megóvjuk karakterünket a végelgyengüléstől. A legtöbb alapanyag craftolható, a tábori konyhában igen komoly fogásokat dobhatunk össze, amelyek aztán sokáig hozzájárulnak védelmünkhöz, de ezzel együtt is folyamatosan figyelniünk kell arra, hogy ne szenvedjünk hiányt semmiből. A kalandozás persze több játékkal könnyebb (online és offline coop is adott), de ilyenkor a nyersanyagok megfelelő elosztása és gyakoribb fogyasztása lesz a fő probléma, ami az egész csapat közös felelőssége. Szerencsére mégsem annyira túlerőltett mindez ez a játékmenet egészét illetően, mint az első részben, ahol gyakorlatilag a játék úgy nehezített, hogy sokkal több ellenfelét és sokkal kevesebb kaját vagy vizet adott,

## ÜDV ISMÉT, KOVACI

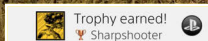
A Los Riscos szigetcsoportot elhagytuk, nincs többé Lost életérzés, közben a zombijárvány szépen világméretűvé dagadt; legyünk őszinték, ez egészen kiszámítható fordulat egy élőhalottakkal teli apokalipszisztörtében. Most Louisiana állam, New Orleans környékére



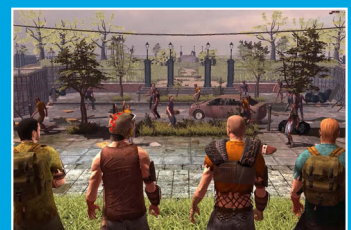
Félbeszakított találkozás



„Mi nem nagyon szeressük a holtakat errefelé...”



Ezt a trophyt megérdemeltem, ha már fejbe lőttem egy aranyos kutyust



## TÖBBEN AZ IGAZI

Lényegesen megdobja a *How to Survive 2* játékélményét a négy főig bővíthető offline és online coop (a kanapés megoldás értelemszerűen egyképernyős, mint a *Diablo* esetében). Ráadásul a karakterek bármikor csatlakozhatnak egymás küldetés, amit az egyik játékos még nem vitt végig, ismét új feladatként nyílik meg, tehát senki sem marad le semmiről, és a missziók szintje is könnyen belátható a leggyengébb játékos képességeihez.



amivel borítékolható volt saját döglődésünk. A második részben erről szó sincs, végre magasabb célok is vezérelhetnek a kutatásban, mint a folyamatos éhség és szomjúság. Kár, hogy magasabb célok viszont nincsenek.

### AHA, SZÓVAL EZ AZ UNALOM

Tehát azt kezdtem el mesélni az elején, hogy a sok újdonság és az egészen okosan felépített játék közben azon kaptam magam, hogy unatkozom. Ugyanis kb. 3 óra után elfogy a kezdeti sodrás és lendület, a gyilkolászás, a végtelen gyűjtögetés, az építgetés és a fejlesztés pedig már nem szorakoztat annyira, hogy szemet tudjak hunyini az egyértelmű hiányosságok felett. Nincs semmi történet, karakterünk egy súlytalan senki, akihez nem kötődünk semennyire, még csak nem is halljuk, amit mond beszélgetés közben az NPC-knek. Nem is baj, mert eleve bugyuta beszélgetések zajlanak, és így a küldetések sem válnak sokkal izgalmasabbá. Egyszerűen nem értem, hogy miért nem lehet egy ilyen keretet tartalommal megtölteni, ahogy mondjuk a *State of Decay* tette. Ezerszer komolyabb magába szippantó ereje van egy játéknak, ha sikerül megfognia a karakterekkel, és életszerűvé tesz bizonyos helyzeteket, még akkor is, ha a *How to Survive 2* érezhetően nem veszi komolyan magát. Nincs ezzel baj, csak ettől még nem kellene baromira unalmasnak lennie.

A látvány alig múlja felül az előző generációra készült korábbi részét (PS4-en teszteltem), az irányítás is nehézkes, mert a PC-s menürendszer egy az egyben portolták. Az sem tetszett túlságosan, hogy az izometrikus nézetben történő irányítást úgy próbálták megoldani (mondjuk forgatható kamera helyett), hogy minden tereptárgy (fák, házak) egy nagy körben eltűnik karakterünk körül a pályákon. Ez egyrészt nagyon hülyén néz ki, másrészt az épületekben néha képtelenség normálisan körbemenni az eltűnő-feltűnő falak miatt. Béna. Viszont ezzel együtt az alapmodell működik, a bázisépítés és -fejlesztés kifejezetten jópofa, és főleg többjátékos módban hosszú órákon keresztül el lehet vele lenni, de ez nagyon kevés ahhoz képest, amit ez a műfaj nyújthatna. Mert az Eko Software megalkothatta volna a *Diablo*, a *Dead Nation*, a *Dead Island* és a *State of Decay* tökéletesített keverékét, de láthatóan megelégedtek azzal, hogy csak eszünkbe jutottak ezek a címek. Nagy kár, mert a *How to Survive 2* nem rossz koncepció, még csak nem is egy teljesen rossz játék, csak egyszerűen nincs benne semmi, ami miatt több lenne egy egyszer használatos, hétfégi mókánál. A közepszerűség pedig azért igazán dühítő, mert nem reménytelen, csak üvölt róla, hogy a készítők a kisujjukat sem mozdították annak érdekében, hogy valami kiemelkedőt alkossanak.

HP



## EXKLUZÍV TÚLÉLÉS

Ha olyan szívós harcos hírében állsz, aki már birtokában tudhatja a *How to Survive*-ot és a *How to Survive Standalone*-t, akkor bizonyára örömmel hallod majd, hogy a fejlesztők egy különleges páncélszettel honorálják kitartásodat. Az Exclusive Primal Fear Armor Set mindazoknak jár, akik rendelkeznek az említett címekkel a Valve ismert rendszerében, és olyan felszereléseket nyújt, amelyeket maga a túlélőmester, Kovacs kovácsolt a legminőségibb csontokból és fémhulladékból, amiket csak találhatott a kukák mélyén.

## A PC-SEKNEK NEM ÚJ

A *How to Survive 2* 2016. szeptember 8-án jelent meg PC-re egy meglehetősen hosszasan early access időszak után. A konzolos port (amelyet most teszteltünk) pedig szinte semmiben nem tér el ettől, még az irányításon is érződik, hogy alapvetően a PC-s, egérrel történő műveleteket vették át, ami egyébként megnehezíti a kontrollerral történő navigálást a menürendszerben.



Kovacs egy kicsit megalomániás



Egy öldöklől, a többi nézi – igazi magyar munkamorál

## A SOK ÚJDONSGÁG ÉS EGÉSZEN OKOSAN FELEPÍTETT JÁTÉK KÖZBEN AZON KAPTAM MAGAM, HOGY UNATKOZOM

### HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel i3 3GHz CPU; 4 GB RAM; DirectX 11. VGA; 8 GB HDD

- + coop zombihenelés
- + jópofa újítások az első részhez képest
- + saját bázis építése
- nincs sztori, nincs valódi karaktered
- közepszerű kivitelezés
- hamar repetitív lesz

### HP

Idegesítő, amikor valami lehetne jó is, de nem az.

63



# Teszt

» FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR



Kicsi lány nagyot rúg



A harci túllszoknya mindent visz



Ó igen, beszélgetni is lehet

Umm, Master? Are you serious when you say

## Harcias lánykommandó egyenesen Japánból

# FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR

### BÁJOS, KISTÁNYÉRSZEMŰ LÁNYKÁKKAL MÉSZÁROLGATNI NAGY ÉLVEZET.

Nagyjából erre jutottam, miután 10-15 órát beleöltem a Type-Moon legújabb alkotásába. Aki nem ismeri a Fate univerzumot, annak mondjuk nem is nagyon fog másról szólni a játék, mint néhány órányi céltalan öldöklésről, ami pedig igen hamar unalmasá válik. Tehát a házi feladat adott: teszék utánanézni kicsit a témának, megéri. Akad jó pár Fate játék a piacon, és bár nálunk nem túl ismert a széria, Japánban több anime-sorozat is kapcsolódik a gazdag világhoz. Mondjuk nem ez az epizód lesz a legemlékezetesebb, de azért tisztességes iparismunkát szállított a Marvelous.

### MUSOU

Jó kis szó, mi? Nem baj, ha nem érti valaki, a lényeg, hogy az *Extella* egy *Dynasty Warrior*-klón – már ami a harcrendszerét illeti. Csodaszépen megrajzolt hőseink arcátalan senkiháziak ezreit küldik a másvilágra minden összecsapás során. Mindent egyszerűen kivitelezett kombókkal érik el, amiket nagy néha megtámogatnak egy-egy szupertámadással. A rendszer egyszerű, mint a lejtő, de meglepő módon teljesen rá lehet kattanni. A nagy gombnyomkodás nem igényel túl nagy odafigyelést, sőt, az *Extella* kifejezetten könnyű: tíz szinttel erősebb ellenfeleket is lazán felszeltem izzadás nélkül. Van abban valami felemelő, ahogy egyszem hősként rendet teszünk a világban, még ha közben valahol belül röccögünk is, hogy mekkora marhaság már ez. Az viszont baj, hogy harctérből pófátlanul kevés van. A sztori ugyan négy

## INFO

Kiadó **XSeed Games**  
Fejlesztő **Marvelous Inc.**  
Platform **PlayStation 4, PlayStation Vita**  
Röviden **Dynasty Warrior**-szerű örület a népszerű Fate univerzumban.  
**PEGI 16+**

részből áll, ám az odavezető úton mindössze öt-hat arénával találkozunk. Pimaszság, mert érdemes minden sztoriaigon végigszaladni, de ha közben az ember kinövi a gatyáját az unalomtól, akkor nem biztos, hogy a végén őszinte lesz a mosoly az arcán (Na de milyen áron, Mr. Garrison? – ugye). Az is igaz viszont, hogy a legtöbbször nem a harctérré, hanem magára az akcióra koncentrálnak, így aki szereti a stílust, az biztosan megbocsátja ezt a fejlesztői léhaságot. Én nem.

### VISUAL NOVEL

Két nagy ramazuri közt megpihelve van időnk foglalkozni társainkkal. Ilyenkor a játék átvált képregénybe, és egy viszonylag élvezetes történetet mesél el. Azért csak viszonylag, mert aki nem ismeri a Fate világot, annak nagyrészt semmitmondó, sőt inkább érthetetlen katyvasznak tűnik majd az egész. Aki ismeri, annak is úgy tűnhet néha, de hát a rajongók már rég tudják, hogy mire számíthatnak a Type-Moontól. Szerencsére csapatunk tagjai mind érdekes személyiségek, akikkel nem árt jó kapcsolatot ápolni. A sok odafigyelés eredménye ugyanis extra küldetésekben nyilvánul meg, amelyek alatt még több okosságot kideríthetünk a szereplőkről. Jó ötlet ez a „bond” rendszer, bár ide sem árt egy kis tapasztalat, mert a piszkok nem áttalnak kvízkérdésekkel zaklatni, és rossz válasz esetén jön a durci. Az amúgy érdekes események sajnos kicsit döcögősen indulnak be, és csak a játék második felétől pörögnek fel igazán – addig türelem, és csak nyomkodjuk az „X”-et serényen, mert autoplay, az nincs.

### SEPPUKU

Sajnos nem tudom mindenkinek tiszta szívvel ajánlani a játékot. Aki a Musou téma rajongója, ennél jobbat is talál bőven, aki pedig a sztori miatt kedveli a japán címeket, annak ott a *Berseria*, ami egyértelműen jobb. A látványtól sem fogjuk hanyatt dobni magunkat, de ez előre borítékolható volt, hiszen a játék *Vitara*-s megjelent. Jó hír viszont, hogy emiatt PS4-en sosem szaggat, legyen akármekkora vészmészárszék a képernyőn. A szinkron mondjuk elviselhető, sőt plusz pont jár azért, hogy a játékban – a főszereplőn kívül – mindenki megszólal, nem kell olvasgatni. Mindezek után azt kell mondanom, hogy az *Extella* egészen rendben van, de igazából csak egy szűk réteg fogja élvezni: a Fate univerzum rajongói tapsikolhatnak örömmel, hiszen számukra mindenképp érthetőbb, ráadásul tele van kacsintásokkal a széria többi tagja felé. Ők nyugodtan adjanak még vagy 15 pontot az értékeléshez.

Gulius

- + addiktív harcrendszer
- + nagyszerű történet
- + érdekes karakterek
- kopottas grafika
- túl sok belső poén
- gyorsan repetitív lesz

**GULIUS**  
Inkább csak rajongóknak.

72





# CITY

## UNDERCOVER



PS4

XBOX ONE

PC DIGITAL  
DOWNLOAD

STEAM

LEGO GAMES

7  
www.pegi.info

LEGO CITY UNDERCOVER software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. Nintendo properties used with permission. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. © 2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and for other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "PS4", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

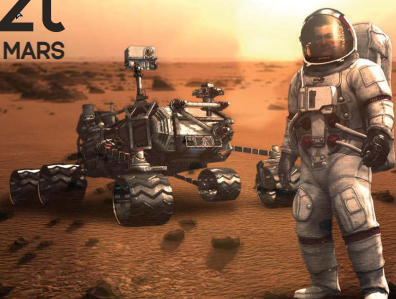
WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & Warner Bros. Entertainment Inc. [s17]

CENECA

TT  
games







Ki itt belépsz...



A „jobb” pillanatok egyike



Houston, sok problémánk van



**MODDEREK KERESTETNEK**

A játékot moddtámogatással és tartalomszerkesztővel is felvértezték, így akár teljesen egyedi küldetéseket is készíthetnek hozzá a felhasználók, valamint különböző kutatásokat végezhetnek a bázison, amivel fejleszthetik az egyes rendszereket. Már ha van elég türelmük és kitarásuk hozzá.

Ezt még Matt Damon sem élne túl

# TAKE ON MARS

**B**ÁR FELSZÍNES KAPCSOLATOT ÁPOLTAM ELEDIG A BOHEMIA INTERACTIVE JÁTÉKAIVAL, AZT MÁR RÖVID ISMERETSÉGÜNK ELLENÉRE IS MEGTAPASZTALTAM, HOGY BOGARASABBAK, MINT EGY ERDŐBEN FELEJTETT TRAGACS. Önmagában ez nem lenne túl nagy, játéklélményt romboló probléma, kivéve, ha a bakik akadályoznak a továbbjutásban, és erre bőven akad példa a *Take On Mars*ban (de ezt a sebet később mélyítem tovább). Viszont ha mindez egy olyan projekttel történik meg, amelyet már 2013 előtt is fejlesztettek, akkor bizony gyorsan a szürkeállományunkba furakodik a kérélhetetlen gondolat, hogy mi a Matt Damon excrementumából nevelt burgonyát műveltek az elmúlt évek során az ARMA-játékok készítői, és miből gondolták, hogy elhagyhatják az early access-t?

**ITT ÚGYSEM JÖSSZ ÁT**

Persze a koncepció világos és támogatandó. Megalkotni az első olyan videojátékot, amellyel szimulálhatják, milyen lehet a Mars felfedezése méterről méterre, milyen sugárzó boldogság tölti el az űrhajóst, amikor a Holdra lép, vagy éppen milyen páni félelem lesz úrrá azon, aki a vörös bolygón ragad egymagában. A Bohemia párját ritkító címmel csavarhatta volna el az álmodozók fejét, amely nem csap át a manapság tucatszámra készülő indie túlélőjátékba, de több az űrcowboy-ok kiképzésére szolgáló száraz szoftvernél – valahol éppen félúton van. A *Take On Mars* azonban inkább a „két szék között a pin-



**INFO**

Kiadó Bohemia Interactive  
Fejlesztő Bohemia Interactive  
Platform PC  
Röviden Az ARMA és az Operation Flashpoint szériák fejlesztőinek új szimulátorában háromfajta módon is meghódíthatjuk a virtuális vörös bolygót.  
PEGI 12+

cébe” iskolapéldája lett. A két játékmóddal (az egyikben egy önjáró robotot kaptam a kezeim közé, a másikban egy űrhajóst) kecsesítő kampányba piszkos nehéz belerázódni, ha az ember nem ismerkedik meg az alapokkal, hiszen minden rendszer mögött pontos szimuláció fut. Csakhogy – és ez egy űrből is látható csakhogy – a tutorial olyan szinten lett amatőr, hogy én szégyellem magam, amiért 2017-ben ezt teszik le elém. Eltűnedező és beakadó textúrák, egymás klónjainak kinéző, arcjáték nélküli NPC-k (megy a szöveg, és csak néznek rád bambán), frusztráló irányítás, bonyolult inventoryhasználat és hasonló rossz-ságok. A legszomorúbb, hogy ezek a kampányra és az egy kaptafára készült szcenáriókra is ráillenek.

Talán csak én vagyok túl maximalista, amiért szeretném a gyakorlatban is használni az önjáró robotok kinkeservesen megtanult és alaposan túlbonyolított irányítását, hogy mert nem tartom szórakoztatónak, hogy a Marson landolás után egy bug meghiúsítja túlélési erőfeszítéseimet. De azt sem élvezem túlzottan, hogy öt percen keresztül egy irányba hajtok a legkisebb űrkavicstól is kezelhetlenné váló holdjárómmal. A „Földön kívül vagyok, valahol a végtelenben” érzés extázisát és az űrhajózás szolid báját hamar elnyomják az efféle gravitáció nélküli pofára esések, amin csak tovább ront az a tény, hogy a sandbox multiplayernek a cikk írásakor annyi haszna van, mint űrvécében az illatosítónak: értékelendő gesztus, de felesleges. Ha szóló játékosként megpróbálok csatlakozni egy szerverre, akkor vagy nem történik semmi, vagy jelszót kér. De talán jobb is így, elvégre bele sem merek gondol-

ni, milyen hibák bukkannának fel, ha ugyanazt az univerzum által formált égitestet több asztronauta tiporná egyszerre.

**MARS A SZEMEM ELŐLI**

Mivel van némi múltam a Bohemia játékaival, nem temetem előre a *Take On Mars*t. Bízom benne, hogy a stúdió idővel kigyomlálja a játéklélményt megmérgező tényezőket, jobbá varázsolja szimulátorát, és gyémánttá csiszolja a meteort, de jelenleg nem adhatok többet a cikk végén olvasható pontszámnál. Meg is nézem gyorsan a Mentőexpedíciót, hogy kitöltsem a szívemben tátongó űrt, és újra eldudolom Gloria Gaynor slágerét, ahogy tettem azt a tesztelés alatt sokszor: I Will Survive.

Szada

**HARDVER**

Windows Vista; Intel Core 2 Duo 2,5 GHz/AMD Athlon X4 CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8800 GT/ATI Radeon HD 3870 512 MB VGA; 6 GB HDD

- + sajátos hangulat
- + vannak jó pillanatai
- + tartalomszerkesztő, moddtámogatás
- rengeteg bug, hiányosság
- kidolgozatlan irányítás
- neveléses tutorial

**SZADA**

Még a Mars kráterekben is több az élet ennél.

55





A kedves mama épp feláldozza gyermekei és férje életét az idéző rituáléhoz

Ez a játék 2008-ban sem volt szép



Well, she sure is cute for an Overlord.

Valóban nagyon cuki Rozalin, pláne ahhoz képest, hogy démon

## ÚJRA KIADVA

Az új kiadás nemcsak technikai újításokat jelent, plusz játszható karaktereket is hozzáadtak a játékhoz. Ilyen például az előzményjátékból – Disgaea 3: Absence of Justice – megismert Mao, Raspbery és Mr. Champloo.

Démonkirály helyett csak egy hercegnőt kapunk, de az is elég

# DISGAEA 2

**M**I TÖRTÉNIK AKKOR, HA SZERETNÉNK MEGIDÉZNI EGY MÁSIK VILÁG DÉMONURÁT, DE A FÉLELMETTES ÉS HATALMAS KIRÁLY HELYETT EGY SZENDE KINÉZETŰ DÉMONHERCEGNŐT KAPUNK? Veldime minden lakója egy átoknak köszönhetően démonná változott, leszámítva főhősünket, Adellt, mivel Overlord Zenon átka valamiért nem fog a vörös hajú harcoson. Az elátkozottak nem boldogok démoni alakjukban, ezért egy rituálé segítségével próbálják megidézni Zenont, aki a Netherworld démonvilág ura is egyben. A rituálé azonban félresikerül, és a várva várt úr helyett csinos lánya, Rozalin érkezik. Az ő segítségét igénybe véve indulunk neki, hogy Netherworld szörnyeinek átkuszködvé magunkat megtaláljuk a Zenont, és levetessük Veldime lakóiról az átkot. Az alapszituációról és úgy egyáltalán, a történetről éppen elég ennyit elmondani.



## INFO

Kiadó  
NIS America, Inc.  
Fejlesztő Nippon Ichi Software, Inc.  
Platform  
PC  
Röviden Félrevezető debil humora mellett a Disgaea második része még mindig egy taktikus és kihívásokkal teli akció-RPG.  
PEGI 12+

vagy szeretnénk farmolni. A játék tizenhárom fejezetben keresztül vezet minket, mind egyik elején van egy el nem kapcsolható jelenet, és minden új fejezettel megnyílik egy még nem ismert terület. Teendő lesz bőven: fő- és mellékküldetések és más egyéb, opcionálisan elvégezhető feladatok és bejárható térképrészletek. Mindezeket Holt városa kapcsolja össze, ide mindenképp vissza kell mennünk időről időre. Itt tudunk tárgyakat venni-eladni, különböző fontosabb információkhoz jutni, csapattársainkat lecserélni.

### EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Izometrikus, körökre osztott harcok során kell bizonyítanunk taktikai érzékünket. Adell, a démonvadász és Rozalin, a démonhercegnő, egyben Zenon démonúr lánya édes kettesben kezdenek bele első csatájukba, ahol azonnal segítségük lesz a már említett három társuk. Sabre igazi harcos, Carl egy vörös mágus – akik tűzalapú mágiját használnak –, míg Naples a csapat gyógyítója. Mindegyik karakternek egészen más feladata van, ezért is kell nagyon átgondolni, melyikkel mit lépünk saját körünkben. Gyógyítókat érdemes hátrébb helyezni, hiszen előszeretettel szemelik ki maguknak a démonok mint elsődleges célpontot. A Disgaea 2 valami fenomenális humorral és perverzívóval ruhazza fel karaktereit, de ez a kissé agyatlan humor nem bagatellizálja el a harcok fontosságát és nehézségét. Biztosan lesz minden területen olyan ellenfél, akit többszöri nekifutásra sikerül csak eltávolítani nemes célunk útjából. A karakterekre igazán nem lehet panasz, a közöttük zajló interakciók és beszélgetések sajátos humorral rendelkeznek, és aki vevő a

nagyon agyhalott idiotizmusra, az élvezni fogja. Adell édesanyja a legjobb, aki egykor ember volt, de Zenon démonúr átka következtében nem egyszerű démonná, hanem igazi ördöggé változott, így személyiségében keveredik az „odaadó anyaság” és a démoni gonoszság. Szórakoztató hallani vagy olvasni a beszélőcsatát. A játék zenéje az idegeimre ment; felcsendültek elviselhető dallamok, de a játékidő nagy részében inkább zavaró volt. A látványvilág és a grafika nem mondható nagy számnak. Sem nem szép, sem nem hangulatos, bár a játék humorához igazodik. Mivel a Disgaea 2 alapvetően PS2-re, majd PSP-re kiadott játék, rondácska. Nagyobb gond, hogy tele van buggal is. Hiába támogatja a billentyűzet-egér kombinációt, sokszor szaladtam bele olyanba, hogy nem tudtam valahonnan kijönni. A játékot minden pozitívuma ellenére csak azoknak ajánlhatom nyugodt szívvel, akik élnek-halnak a hasonló jellegű alkotásokért.

Somi

### HARDVER

Windows 7; Core2 Duo 2,6 GHz; 2 GB RAM; GeForce 9500 GT; Radeon HD 5450 (OpenGL 3.0); 2 GB HDD

- + akár 90 óra feletti játékidő
- + debil, de működő humor
- csúnya
- tele van technikai hibával

### SOMI

A taktikai szerepjátékokat kedvelőknek kiváló választás.

76



GameStar

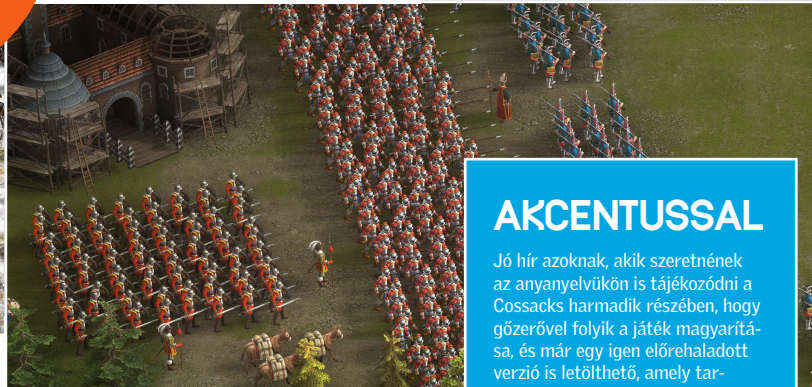
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT  
KERESD A 2016/10-ES  
GAMESTARBAN



Ismeritek azt a viccet, hogy két lovas és öt, paci nélküli dragonyos bemegy az ivóba?



Télen is kedvesek egymással az ellenségek. Forró golyókkal lövik egymást, hogy senki meg ne fázzon



### AKCENTUSSAL

Jó hír azoknak, akik szeretnének az anyanyelvükön is tájékozódni a Cossacks harmadik részében, hogy gőzerővel folyik a játék magyarítása, és már egy igen előrehaladott verzió is letölthető, amely tartalmazza a fontosabb tudnivalók lefordított változatát.

## Nemzetek sportága a nemzetek gyilkolászása

# COSSACKS 3: RISE TO GLORY

### IDEGEN HORDÁK RUSNYA LOBOGÓI TÚNTEK FEL A KATONÁINK MENETELÉSÉTŐL MEGROGYOTT DOMBOK MÖGÜL.

Illő őket szép szavakkal, kivont szablyákkal és maró ágyúfüsttől könnyes szemekkel fogadni, hogy érezzék, ezt a földet már saját kezünk boronálja simogatva, jó szándékból, hogy áldását adva, majd fogadva éhen ne veszejtsen minket és a harcok során született testvéreinket. A gyűttmenteknek mondom, hogy később ebből ne legyen felhördülő félreértés: nincs itt semmi látnivaló, lehet célirányosan a lovak fejét másfelé fordítani, vagy le lesztek rólok kaszabolva.

### SOK JÓ NÉP KIS HELYEN IS ELFÉR

Egyenes beszéd ez, magam sem fogom a kertelést hizlalni, így rögtvet leírom ide nektek, hogy a *Rise to Glory DLC*-vel a *Cossacks 3* nem lett jobb, csak több. Ahogy korábban már kifejtettem nem túl pozitív véleményemet az alapjátékkal kapcsolatban, úgy most sem fogom tenyérynői mellszörömet drága samponnal és balzsammal örömben bedörzsölni, mert nem változott meg gyökeresen a nézőpontom. Persze bizsergető ismét a nosztalgiafaktorban megfürödni, hiszen nemcsak élményt ad ideig-óráig a stratégiai hadviselés vezénylése, hanem megcsillant olyan régi eseményeket – legalábbis nálam –, amelyek a tizenöt évvel ezelőtti első rész megjelenésekor zajlottak körülötünk a nagy kerek világban, tudjátok, ott, a monitoraink mögött. Nyilvánvalóan most is kellemes ránézni a készítőik által felújít-



## INFO

Kiadó  
**GSC Game World**  
Fejlesztő  
**GSC Game World**  
Platform  
**PC**

**Röviden** Tartalmas letölthető csomagot kapott a *Cossacks 3* alapjáték, amely új kampányokat, nemzeteket és egységeket is magába foglal.  
**PEGI 12+**

tott látványvilágra, és akik még nem untak bele a gigászi ütközetekbe, azok értékelni fogják a sebtiben felpattant csomagocskát, mert jó pár órányi plusz tartalom terpeszkedik benne. A történelemkönyvek XVIII. századot elregélő lapjaira tipegve először a porosz haramiákkal az oldalunkon mutatgatjuk meg Európának, hogyan kell lángba borítani az öreg kontinenst Nagy Frigyes bőrébe bújva, majd egy évszázadot visszalépve az időben a svédekkel demonstrálhatjuk, hogy az agresszív hógolyózás miként festi vörösrre a szűziesen fehér tájat. Hét új egység is bemasírozik nagy dérral-dúrral a képhez, amelyek nem csupán az egyjátékos hadjáratokban keverhetik meg egy csöppet az erőviszonyokat, hanem mások ellen viaskodva is okozhatnak némi felüdülést a frissen érkező obsitosok. Tekintetemet legfőképp a két kampányra, illetve a három egyedi küldetésre irányítottam, mert hiába érzem úgy, hogy a saját szemétdombomon én vagyok a kiválasztott, egy acélos jellemmel és izomzattal felruházott hős, ha egy gorombább odaszólás a harctéren, esetleg egy dörgedelmesebb muskétá felszisszenése már teljes visszavonulásra vagy fejeszett rohángálásra készítet (ami, valljuk be, nem az örök élet receptje). Persze ebben van egy kis izgulás, meg a rutin hiánya, de azt nem a *Cossacks* harmadik felvonásában fogom megszerezni, mert ez már kevés.

### DE LÉ CI NE MÁR

A felsoroltakon kívül még voltak olyan kedvesek a fejlesztők, hogy két büszke nép teljes garmadáját is hozzánk vágták, egészen pontosan a szászok és a bajorok tagbaszakadt

fiait eresztetjük egymásnak a havas pályákon, ami méltányolandó. Ha ezt a tartalmas pakkot lendületből a vállára kapja az ember, akkor a gyönyörtől berogyasz, de csak az, aki kimondottan kedveli a múlt kopottas, minden nyúgével és bajával újra kiadott stratégiai játékát. Anno végigverekedtem magam az alapkiadás, ezért most már frusztrál, hogy ebben a DLC-ben továbbra is ordítóan jelen vannak azok a hiányosságok és hibák, amelyek régen jellemezték az alkotást. Így megköszönöm a lehetőséget, hogy ismét kipróbálhattam lappangó vezérvéremet, de inkább szerénységem felé fordítom az egyik ágyú csövét, és ráeresztek egy kartácstüzet a testemre. Tapossák egymást nyugodtan a régi nagyhatalmak, én darabokban repülök a jövő felé.

Nightwolf

#### HARDVER

Windows XP/7/8/10; Intel Core 2 Duo 1,6 GHz/AMD 3000+; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon HD 2600 PRO 256 MB / Intel HD3000; 4 GB HDD

- + új kampányok
- + új egységek
- + új nemzetek
- régi hibák
- régi, buta ellenségek

#### NIGHTWOLF

Ha egy dús bajszú kozák volt a jeled az oviban, akkor szeretni fogod.

# 60





Teszt  
REALPOLITIKS

Fontos eldönteni, miként állunk az egyes országok agressziójához

A térkép a jelenlegi geopolitikai viszonyokat tükrözi

A töltőképernyők lényegesen jobbák, mint a játéék

Most megmutathatod, hogy jobban csinálod, mint azok ott, a cifra házban

# REALPOLITIKS

## TÖLTŐKÉPERNYŐBŐL JELES

Angela Merkel otthokában játszik. Putyin az ágyából stratégizik borostásan, egy ócska CRT-monitor előtt. Ilyen eltéveszthetetlen töltőképernyők vannak a játéékekben, amiért jár a jutalomfalat.

**MINDIG MONDJUK, HOGY A GAMESTAR NEM HAJLANDÓ TERET EGENDI A POLITIKÁNAK, ÁM ÚGY TÚNIK, ELJÖTT AZ IDŐ, AMIKOR EZ MEGVÁLTOZIK, ÉS HOZZÁNK IS BESZIVÁROG A NYAKKENDŐS HAZUGSÁGGYÁR VILÁGA, AMI A JÁTÉKOSOKAT IS ÉRINTI.**

Bár itt legalább mindenki maga szabja meg, hogy mennyire csábítja a sötét oldal, vagy milyen mértékben képes a polgárok érdekeit nézni. Szinte a semmiből bukkant elő a *Realpolitik*, amely első ránézésre mindenkit taszít, akinek hidegrázása van attól, hogy órákat töltsön el a világtérképet bámulva, miközben mindenféle statisztikákat böngészget. Nem kell azonban megijedni, mert a csodálatos nevű Jujube fejlesztőcsapat játééka csak először tűnik bonyolultnak, valójában azonban majdnem olyan könnyen érthető, mint a szerelemféléstől este 10 után a kocsnában elcsattanó pofon.

### BŰNÖK ÉS SZERELMEK A POLITIKÁBAN

Az egyik legjobb dolog, hogy a térképen szereplő bármely nemzetet választhatjuk, hogy vezetésünkkel a magasba emeljük őket, vagy éppen velünk együtt hullanak a mélybe, így akár a németekből is lehet nyomorgó lakosoktól hemzsegő katasztrófaország, illetve kitartó munkával magyar honból is válhat az elmúlt negyven évből nagykanállal merítő diktatúra. Mi határozzuk meg azt is, hogy a környező, illetve a távoli nemzetekkel milyen viszonyt ápolunk, mennyire kívánunk csatlakozni bizonyos szankciókhoz akkor, ha éppen egy-



INFO

Kiadó 1C Company  
Fejlesztő Jujube S.A.  
Platform PC  
Röviden Leegyszerűsített politikai stratégia azoknak, akiket nem zavar, hogy a világ csak egy térkép.  
PEGI N/A

másnak esik néhány közel-keleti népcsoport. Ám mindezek csupán politikánk meszsziről is látható részét képezik, de ha igazán meghatározó alakjai kívánunk lenni a 21. század történelmének, nem úszhatjuk meg ármánykodás, uszítás és kémkedés nélkül. És ha igazán nagyban gondolkodunk, és merünk nagyot álmodni, ráadásul jól menedzseljük országunkat a „népek harcának zajló tengerén”, idővel már a föld sem lesz elég. Na, ekkor irány a világűr.

### „SZÖVETSÉGBE FORRT, SZABAD KÖZTÁRSASÁGOK”

De nem csupán külpolitikáról van szó, komolyan oda kell figyelni országunk lakosságára is, hiszen nélkülük mi sem vagyunk többek, mint homokszem a sivatagban. Összesen háromféle politikai rendszerben gondolkodhatunk, úgymint demokrácia (ezt talán mindenki ismeri), autoritarizmus (tekinthetjük kormányzás, vagy ha úgy tetszik, szoft diktatúra), és totalitarizmus (durva diktatúra), és bármelyiket választjuk is, az nagyban meghatározza majd embereink boldogságát. A játéék egyik pozitív tulajdonsága, hogy nincs túlbonyolítva, így például viszonylag egyszerű az adózási politika kezelése, a GDP növekedésének vagy éppen csökkenésének megértése, esetleg az állampolgári nyűgök kezelése. Vegyünk egy egyszerű példát: amennyiben csökkentjük a bürokratikus terheket, és bevezetjük az elektronikus ügyintéztést, polgáraink boldogabbak lesznek, hogy nem kell mindig a hivatalba mászkálniuk, ellenben az államigazgatásban dolgozók baromira rühellni fogják, hogy elvesztik a munkájukat. Ugyanez igaz minden egyéb fejlesztésre, amelyeket

egy szinten könnyen átlátható fán keresztül vihetünk végig, számtalan előnnyel és néhány hátránnyal gazdagodva.

### POLITIKAI ÉRTELEMBEN SIKERES

Nehéz egyértelmű állásfoglalást adni az értékeléskor, hiszen a játéék nem túl bonyolult, viszont mivel nincs benne hagyományos értelemben vett „akció”, a mozgalmas stratégiák kedvelői nem fogják szeretni. Arról nem is beszélve, hogy aki nem keményvonalas stratégia, az még így is elveszhet abban, hogy akkor igazából mit is kell csinálnia. Fontos kiemelni továbbá, hogy hosszabb távon problémák akadhatnak a kiegyensúlyozottsággal, és ami a legrosszabb, igazából nem egyértelmű, hogy mi is lenne a végcél, így pedig azt lehet mondani, hogy csak a hardcore arcoknak ajánlott.

RG

#### HARDVER

Windows 7/8/10; Pentium G3020; 4 GB RAM; Intel HD 520 1 GB VRAM; 700 MB HDD

- + nagy újrajrázhatósági faktor
- + könnyű kezelés
- + hibátlan töltőképernyők
- gyakorlatlanoknak így is bonyolult
- hosszabb távon kiegyensúlyozatlan
- nincs egyértelmű végcél

RG

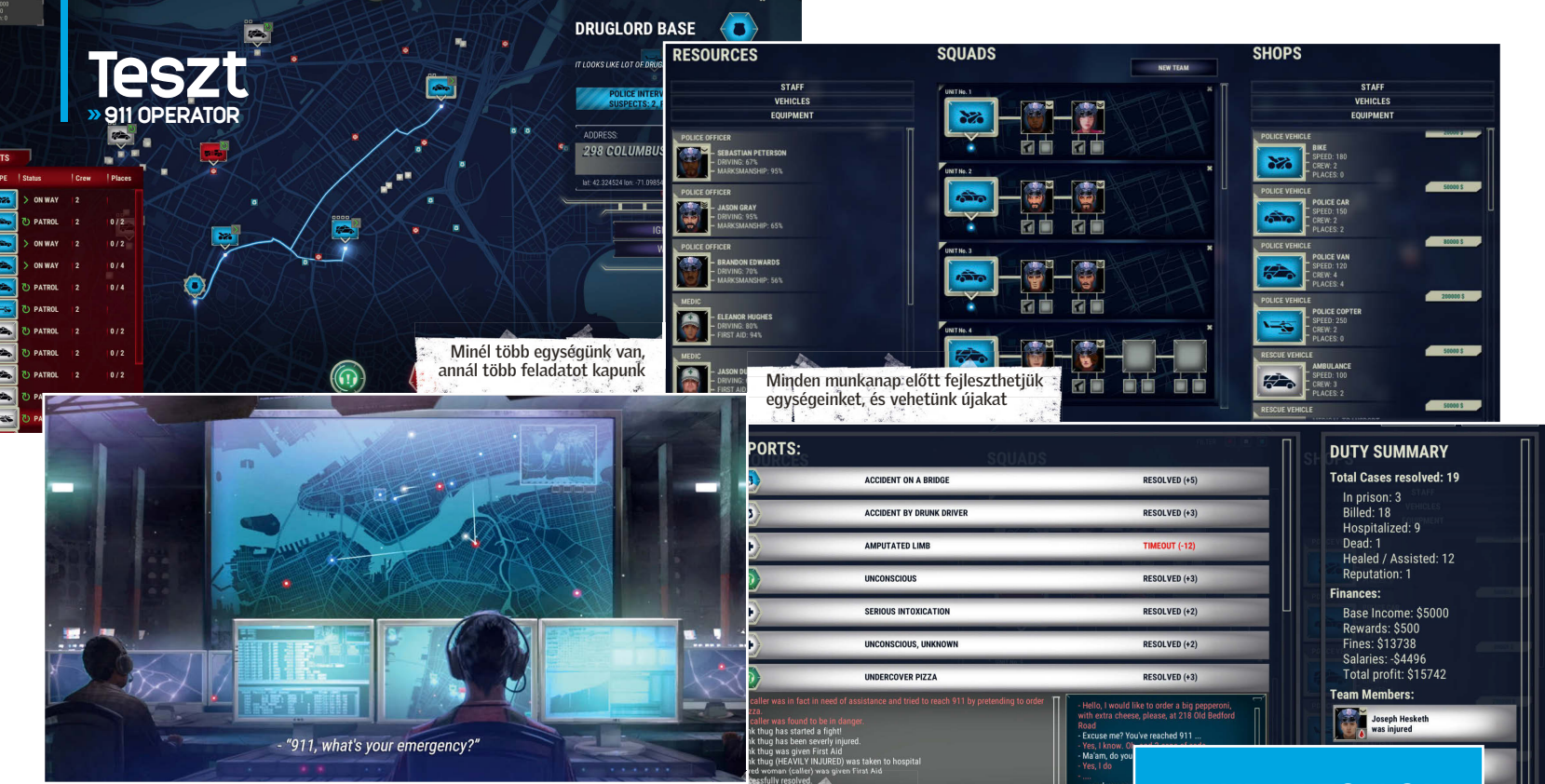
Politikáról van szó, tehát játéék után érdemes kezét mosni.

69



# Teszt

## » 911 OPERATOR



Minél több egységünk van, annál több feladatot kapunk

Minden munkanap előtt fejleszthetjük egységeinket, és vehetünk újakat

Teljesítményünkől függ reputációjuk mértéke

Amikor a 911 van bajban

# 911 OPERATOR

**LÉTEZNEK OLYAN, KIFEJEZETLEN VESZÉLYES MUNKAKÖRÖK A VILÁGON, AMELYEKBE EGYESEK NAP MINT NAP KOCKÁZTATJÁK AZ ÉLETÜKET MÁSOKÉRT.** A 911 diszpécserei ugyan nem ugranak be a lángok közé, vagy keverednek tűzharcba rivális bandákkal, de sok múlik azon, hogy vajon időben veszik-e fel a telefont. A *911 Operator* azok székébe ültet be, akiknek pillanatok alatt kell döntéseket hozniuk, hogy megmenthessenek másokat. Ennél sokkal biztosabb alap nem is kell egy jó játékhöz.

## HÉTKÖZNAPI CSATATÉR

A játék meglepően egyszerűnek tűnik: adott egy város térképe, amit mi madártávlatból figyelünk. Időnként megjelennek rajta különböző színű, villogó felkiáltójelek, ezekhez kell kivezélni a szükséges egységet, legyen az rendőr, mentő vagy tűzoltó. Mindeközben telefonon hívhatnak minket különböző problémákkal, amelyekről nekünk kell eldöntenünk, hogy vannak-e annyira fontosak, hogy foglalkozunk velük. Eltelik így egy nap, megkapjuk a bevételt, és mehetünk is a következőre. A bonyodalmak akkor kezdődnek, amikor egy nő felhív minket visítva, hogy „ég valami a házunk előtt”. Ekkor dönhetünk úgy, hogy elkérjük a címet, és azonnal küldjük a kocsit, de ha picit elbeszélgetünk a telefonálól, hamar kiderül, hogy egyébként csak szemét ég a kukában, és mire ezt elmondja a hölgy, már ki is alszik a láng. Persze



## INFO

Kiadó **PlayWay S.A.**  
Fejlesztő **Jutsu Games**  
Platform **PC**  
Röviden **Menedzserjáték, amelyben egy város vészhelyzeti vonalát kell üzemeltetni, kiküldeni a rendőröket, mentőket és tűzoltókat a helyszínre. PEGI 16+**

kárunk nem lett volna abból, ha kiküldjük a tűzoltókat, de addig, amíg ők kimennek, megnézik a helyszínt, majd odébbállnak, idő telik el, ami alatt simán befúthat egy konyhatűz, és akkor nincs kit kiküldeni. A *911 Operator*ban minden az erőforrás-menedzselésről szól. El kell döntenünk, mikor, hova, melyik egységet a legcélszerűbb kiküldeni ahhoz, hogy a problémás helyzetet a lehető leggyorsabban megoldjuk. Egy rendőrt igénylő hívásból általában csak annyit tudunk meg az esetről, hogy „gyanús idegenek” ólálkodnak a szomszédban, mire ha úgy döntünk, hogy egy kevésbé fel-fegyverzett csapatot küldünk ki, lehet, hogy ott is maradnak mind, amikor előkerülnek a fegyverek. Megfontolt döntéseket kell hoznunk, mert nem minden egység egyformán felszerelt.

## PÉNZT ÉS ÉLETET!

Egy sikeres nap után fizetést kapunk, amiből vásárolhatunk különböző járgányokat (a mentőknek például vehetünk helikoptert is, amivel jóval gyorsabban érnek a helyszínre), felszereléseket (például erős pisztolyokat) a rendőröknek, és bővíthetjük a személyzetet is, hogy a tűzoltóautóban ne csak a sofőr és egy technikus legyen. Akkor lesz igazán izgalmas a *911 Operator*, amikor már jó néhány egységünk van. Minél jobb eszközök állnak rendelkezésünkre, és minél jobb a hírnevünk, annál több esetet és hívást kapunk. Az események sűrűjében már egyszerre két-három helyzetet kell menedzselni, miközben telefonon igyek-

szünk öntudatánál tartani egy favágót, akiknek egy balta lóg ki a jobb lábából (tényleg van ilyen hívás). Néhány óra után kihívást jelent majd egységeink hatásos menedzselése, és komoly tanulásra lesz szüksége azoknak, akik száz százalékosan akarnak befejezni egy napot. A játék egyetlen valódi hibája akkor üti fel a fejét, amikor a tanulási görbét végigjártuk. Ha láttunk már minden esetet, kezeltünk minden telefonhívást, és befejeztük a kampányt, elpárolog a kihívás, és átveszi helyét a monoton kattintgatás. Addig viszont sok óra telik el, aminek köszönhetően nagyon könnyen mondjuk azt, hogy a *911 Operator* bőven megéri az árát.

Hunter

## HARDVER

Windows 7; 2 GHz CPU; 1 GB RAM; 512 MB VRAM; 500 MB HDD

- + könnyen tanulható
- + egy ideig komoly kihívás
- + a világ minden nagyvárosáról van térkép
- nagyon repetitív évkör
- túlságosan minimalista megjelenítés
- sok térkép, kevés változatosság

## HUNTER

Én borzalmas diszpécser lennék. Ezek az emberek szuperhősök.

# 70





TOM CLANCY'S

# GHOST RECON

WILDLANDS

**18**  
www.pegi.info



XBOX ONE



PS4



PC DVD  
ROM

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Ghost Recon, the Soldier Icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Xbox One, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.



UBISOFT®



Rengeteg apró részlet, ami eszünkbe juttat egy játékot, filmet vagy sorozatot



A végzetes pillanat



## HP

Szilvapalinka készítésekor a következő folyamatokra kell gondosan ügyelnünk: a kifogástalan gyümölcszemek kiválogatására, a cefre optimális erjedési hőmérsékletére, az elő-, közép- és utópárlat pontos elválasztására, a pihentetésre és az alkoholfok beállítására. Egészségünkre!



Idővel egy térkép segítségével közlekedhetünk a városban

Ez a szekrényajtó nem Narniára nyílik

# THE WARDROBE

**K**ŐSZA NYELVEK SZERINT MIELŐTT MEGHALUNK, MÉG KLEVEJTÍTIK NEKÜNK ÉLETÜNK „BEST OF” MOZIJÁT. Elgondolkodtam rajta, hogy a *The Wardrobe* főszereplőjének, Skinnynek mi futhatott át az agyán agóniájának utolsó pillanatában: „Bandi bának igaza volt, a szilva csak a cefrébe való.” Elég ritka, amikor egy játék főhőse már a történet legelején az enyészete lesz, hiszen többnyire épp azért küzdünk, hogy életben tartsuk. De ez a sztori korántsem mondható normálisnak, sőt.

## DRÁGA KICSI SZILVAFÁCSKA, NŐJ NEKEMI

A mese egy kellemes, napsütötte parkban kezdődik. Két jó barát felhőtlen piknikézése tragédiába fullad (szó szerint), amikor Roland – nem tudván annak súlyos allergiájáról – szilvával kínálja Skinnyt, aki bekapva a végzetét jelentő gyümölcsöt, azonnal anafilaxiás rohambat kap. Segítség híján (cimborája úgy elszel eljeddében, hogy hátra sem néz) szerencsétlen ifjú örök nyugovóra szenderül. Vagy mégsem? Csontváz formájában visszatér, és haverjának ruhásszekrényében landol azzal a céllal, hogy megfossa őt az önvádtól és attól, hogy végleg elkárhozzon, amiért nem vallott színt a történetéről. Ehhez viszont először fel kell kutatnia, ráadásul a családja éppen költözésre készül. Nos, itt indul el az igazi kálvária.

## AZ OROSLÁN, A BOSZORKÁNY ÉS A RUHÁSSZEKRÉNY

A hatfős olasz fejlesztőcsapat nem bírta a véletlenre: szinte az összes (jó, túlzok) mára ikonikussá vált film- és játékelemet, valamint szereplőt belegyömöszölte debütá-



**INFO**  
Kiadó **Adventure Productions**  
Fejlesztő **C.I.N.I.C. Games**  
Platform **PC**  
**Röviden** Egy igen abszurd humorral megáldott darab, amely friss szemléletmóddal gyarapítja a 2D-s point and click kalandjátékok sorát. **PEGI 16+**

ló alkotásába, akár csak egy rövid párbeszéd vagy jelenet erejéig is. Popkulturális utalások garmadája lelhető fel a negyven helyszínen, kivétel nélkül. Számomra külön élmény volt rábukkanni néhányra az óriási kavalkádban: a LucasArts legjobbjainak posztereitől kezdve a Crash Bandicoot-maszkon át a Mario hieroglifáig tényleg minden itt van, mondjuk dumcsizhatunk Morfeusszal a Matrixből, láthatjuk a póre Johnny Bravót rémülten kiszaladni egy szerelmi fészekből, és Waldót sem nehéz megtalálni a hordótűz melegénél. Tehát elég sokszínű a felhozatal, és ugyanilyen bőkezűen mérték ki a készítő humorborborjakat is, bár szerintem néha csalt a mérleg. Ne értesetek félre, örültem annak, hogy végre nem csupán a 2D-s, kézzel rajzolt megjelenítést és a klasszikus point and click felépítést vették át a '90-es évek legnépszerűbb kalandjátékaiból (bevallottan ezekből inspirálódtak, ami azonnal feltűnik a veteránoknak), hanem az elődökhöz híven teleszórták poénokkal is. Az, ahogy a narrátor és Skinny kiszól hozzánk, játékosokhoz, szuper ötlet; bírom a szarkazmusukat, emellett jókat kuncogtam a dialógusokon és a tárgyakhoz fűzött kommentárokon. Másrészt az egész atmoszférának, valamint magának a halál témájának illetően feldolgozása túl morbid lehet némelyeknek; gondolunk itt a rengeteg vallási és szexista célzásra, ami miatt nem ajánlom a játékot az erre érzékenyeknek. Ezt azért sajnálom, mert a határok ilyen szélsőséges feszegetésével, sőt inkább áttörésével sokkal kisebbre redukálták közönségüket az alkotók, pedig végre itt egy „főhős”, aki elég karakteres lehetne ahhoz, hogy széles körben emlékezetesé váljon.

## SAMU VAGYOK VÉRTESSZÖLŐSRŐL

A játékmenet ettől függetlenül kiváltképp élvezetes. Annyiban fogják csak a kezünket, hogy az egér középső gombjának megnyomásával előre láthatjuk a végrehajtandó interakciókat, így nem szükséges végigkattintgatnunk egyesével minden egyes tárgyon. Nevezhetitek ezt könnyítésnek, de majd meglátjátok, hogy csupán a kényelmeteket növeli majd, és időt spórol meg nektek. Mindezt összegezve egy igazi szürreális élményben volt részem: a medveszőnyeg nemcsak hogy beszél, de ráadásul egy gumikacsa iránt táplál mély érzéseket, és kezelnünk kell egy keménykötésű, tetovált krokodil fogfájását. Ezeknél még cifrább, az agytekervényeiket rendszeren megcsavarintó feladatok várnak rátok. Idegszálakat felkészíteni!

[Eprespuszedlee](#)

### HARDVER

Windows 7 (64 bit); 2 GHz Dual Core CPU; 2 GB RAM; ATI Radeon HD 3400, GeForce 9400 512 MB VRAM; DirectX 9.0c; 5 GB HDD

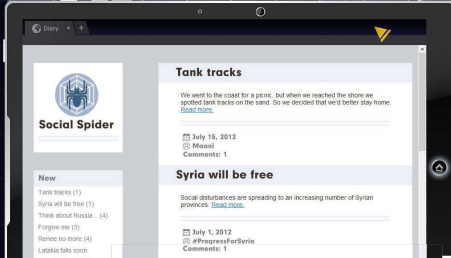
- + a kedvenc klasszikusokat megidéző játékmenet és megjelenítés
- + a temérdek popkulturális utalás
- + a vicces párbeszéd és karakterek
- néha sértő, megosztó humor
- hosszú felvezetés, rövid, jellegtelen lezárás

### EPRESPUSZEDLEE

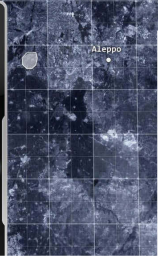
Remélhetőleg az én szekrényem tartalma nem sarkall bűnbánatra.

76



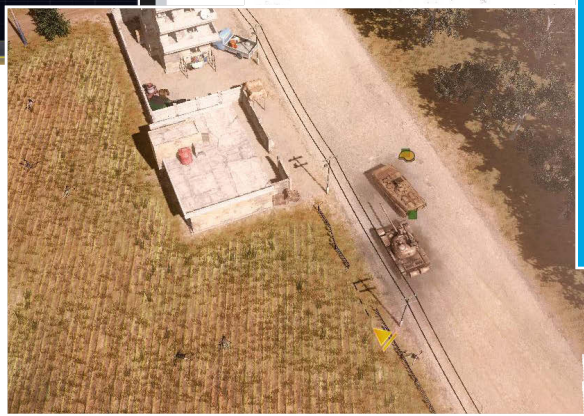


A kezdetektől nyomon követhetjük az eseményeket a műveleti térképen



Ha egy halálfejes kocsi rohan feléd, az valószínűleg nem rovarirtó

**FUTOTTAK MÉG**  
Korábban már több videojátékban is megfordultunk Szíriában, többek között a Rise of the Tomb Raider, az Uncharted 3: Drake's Deception, a Broken Sword: The Shadow of the Templars és az Endgame: Syria játékokban is helyet kapott az ország, míg az Under Ash című FPS-t a szíriai Dar al-Fikr adta ki.



Ha leharcolt is, egy tank akkor is tank



Háborúban sem hallgatnak a műzsák

# SYRIAN WARFARE

**NEM RITKA, HOGY MÍG A NAGY KÖLTSÉGVETÉS BŐL GAZDÁLKODÓ PROJEKTEK HÍJÁN VANNAK A KREATIVITÁSNAK, ÉS BIZTOSRA MENNEK, ADDIG A SZŰKÖS KERETBŐL MEGVALÓSULÓ INDIE JÁTÉKOK MERNEK ELRUGASZKODNI, BÁTTRAN NYÚLNAK KÉNYES TÉMÁKHOZ – PONTOSAN ILYEN A SYRIAN WARFARE IS.** Bár a visszafogott büdzsének megvan az a hátránya, hogy a készítőik nem minden részlet kidolgozására tudnak ugyanannyi forrást áldozni, de a lelkesedés képes ezt pótolni. A Cats Who Play stratégiája egy olyan történetet mesél el a szíriai háborúba kalauzolja, amelyet érdemes megismernie mindazoknak, akik csak a híradóból és a bulvárból hallottak az ottani eseményekről.



**INFO**  
Kiadó **Cats Who Play**  
Fejlesztő **Cats Who Play**  
Platform **PC**  
Röviden A szíriai háborún alapuló, valós idejű indie stratégia egy nagy adag realizmussal.  
PEGI **N/A**

## MINT A SZEMED FÉNYÉRE

A csapat célja nem az, hogy egy videojátékkal rendet tegyenek a fejekben, vagy lábjegyzetté váljanak a történelemlapok között, hanem hogy úgy mutassák be az évek óta húzódozó konfliktust, ahogy még senki: nem cukormázsal leöntve, nem a vezetőik szemszögéből, hanem egy olyan ember bőrébe bújtatva a játékost, aki a pokollá vált országban élt a sorstársaival együtt. A *Syrian Warfare* cselekménye eléggé fordulatos ahhoz, hogy ne akarjunk többet mondani róla, az aktuális hírekkel teletűzdelt műveleti térkép ugyanis beavat minden momentumba; legyen elég annyi, hogy tökéletesen megágyaz az RTS-be oltott modern hadviselésnek. Ebben a játékban azonban nincs folyamatos egységgyártás, bázisfejlesztés és az ellenfél lerohanása túlerővel. A hangsúly azon van, hogy úgy taktikáz-

unk a már meglévő egységeinkkel (és a későbbi utánpótlással), hogy túléljük, ugyanis minél több összecsapást abszolválnak, annál edzettebb harcosokká válnak. Ez persze a gyakorlatban nem könnyű; az egyes küldetések bőven tartogatnak kihívást, katonáink pedig egy elbaltázott döntés után egy szempillantás alatt a fűbe haraphatnak, emiatt sűrűn érdemes menteni és több módszert is kipróbálni.

A különböző osztagokat (beleértve a mesterlövészeket, a tankelhárítókat, a műszaki csapatot és a többieket), illetve a korlátozott számban rendelkezésre álló harci járműveket (például teherszállítókat, löveggel felszerelt civil járgányokat, kisebb-nagyobb tankokat) a hetköznapi irányítás mellett egyedi parancsokkal is elláthatjuk, ezáltal beküldhetjük őket egy épületbe rajtaütés vezényszóval, fedezékbe húzódást rendelhetünk el, vagy éppen füstgránátokat dobáltathatunk velük. Parancsnoki munkánkat nagyban megnehezíti, hogy az életükön kívül a lőszerkészletről, a csapat felszereléséről (felvehetjük az ellenfelek által eldobott fegyvereket) és a négykerekűek üzemanyag-ellátásáról, illetve javításáról is nekünk kell gondoskodnunk. Az egyes misztiokkal megszerzett pontjainkból még azt is meghatározhatjuk, hogy legközelebb kiket, miket viszünk magunkkal, de bárhogy is ügyeskedünk, csak korlátozott méretű „sereg” áll rendelkezésünkre, és éppen ez a játék egyik legnagyobb pozitívuma: rákényszerít a jobb teljesítményre.

## TARTSD SZÁRAZON A PUSKAPORTI

Dicséret illeti még az épületek rombolásának fizikáját, az intenzív tűzharcokat, az

öngyilkos merénylők bevezetését (alapsan megnehezítik a végigjátszást), a po-fás grafikát és a kiadós küldetéseket is, noha az összképe belerondít a járművek problémás útkeresésére, a gyenge nagytá-ri lehetőség, a nem túl profi szinkron és a skirmish/multiplayer hiánya. Bár a *Syrian Warfare* első látásra fapadosnak tűnhet, mégis hiánypótló a maga nemében. Té-maválasztása bátor, teletöltött tennivalóval, és egy idő után azon kapja magát a stratégia, hogy úrrá lesz rajta a „csak még egy küldetést” érzés. Mindezt pedig néha olyan humoros szövegek egészítik ki, mint hogy: „Miféle arab lennék, ha nem volna egy páncéltörő eltemetve a kertemben?” Fenomenális!

Szada

**HARDVER**  
Windows 7 (64 bit); Intel Core i3-2100 3,1 GHz/AMD A10 5800K 3,8 GHz CPU; 4 GB RAM; GeForce GT 440 1 GB/Radeon HD 4890 1 GB VGA; 10 GB HDD

- + egyedi kampány
- + dinamikus zene
- + egy idő után játszatja magát
- kis költségvetés hátrányai
- kidolgozatlan funkciók
- járművek viselkedése

**SZADA**  
Ildomos lesz odafigyelni a csapat jövőbeli stratégiáira.

**75**





A szabadban már egy barátságosabb környezet vár



Minden pálya végén ezt a kék ragyogást kell elérni



## GYERTYA GYORSTALPALÓ

Több mint kétezer éve használ gyertyákat az emberiség, már az ókorban felismerték a fagygyú és a zsír remek égési tulajdonságait. A méhviaszgyertyákat csak időszámításunk kezdete után váltották fel a fagygyúgyertyák.



A szellemgyertyák bizony nem barátaink

Ég a gyertya, ég

# CANDLEMAN

**FÜGGETLEN FEJLESZTŐK JÁTÉKAINAK MINDIG KÜLÖNÖS LELKESEDÉSSEL VÁG NEKI AZ EMBER, MERT EZEKTŐL A CSAPATOKTÓL GYAKRAN OLYAN KIVÁLÓ ÖTLETEKET KAPUNK, AMELYEK MÁNAPSÁG IGAZI KINCSEK SZÁMÍTANAK.** A kínai Spotlight Interactive is érdekes oldalról közelítette meg a 3D-s platformjátékok műfaját, a *Candleman*hez fogható címmel legalábbis ritkán fut össze az ember. Sajnos azonban ismét bizonyosságot nyert, hogy egy valóban kreatív játékméchanika nem feltétlenül elegendő a sikerhez.

## TÍZ MÁSODPERC AZ ÉLET

Címszereplőnk egy különleges gyertya, aki maga sem tudja, miért, de két aprócska lába segítségével képes a mozgásra. Amint megpillant egy hatalmas világítótoronyt, egyből útnak is indul az építmény felé, remélve, hogy egyszer ő is olyan fényesé válhat, mint a torony csúcsa. Kicsi hősrünk egy elhagyatott hajón ébred tudatára, innen vezet majd sötétségbe burkolt útja a végső cél felé. Az irányítás végtelemül egyszerű, lényegében két cselekvésre szűkül az eszköztárunk: a parányi gyertya-úr képes ugrálni, illetve meg tudja gyújtani a kanóciát. Utóbbival nem árt spórolni, hiszen pályánként mindössze tíz rövid másodpercig éghet a lángunk. Ezalatt a gyertyácska egyre jobban zsugorodik, végül pedig teljesen elfogy, vagyis meghalunk. Fényre azonban szükségünk lesz, mi-



## INFO

Kiadó **E-Home Entertainment**  
Fejlesztő **Spotlight Interactive**  
Platform **Xbox One**  
Röviden 3D platformjáték, amelyben egy kis gyertyát irányítva kell megvilágítanunk utunkat a cél felé.  
PEGI 7+

vel a szintek nagy része közel teljesen sötét. A pályákon elszórva hétköznapi gyertyákat is találunk, ezek egyfelől a gyűjtögethető bizgentyűk megfelelői, ugyanakkor ha lángra lobbantjuk őket, szépen bevilágítják az őket körülvevő területet. A nagyobb, kék gyertyák szolgálnak mentési pontként. Minden szintnek tíz étellel futunk neki, ez pedig bőven elegendő a pályák teljesítéséhez. Egy élet elvesztése után úgy kezdjük újra az első nagy kék gyertyától, hogy a már meggyújtott többi gyertya is égve marad, így az elhalálzásnak nincs különösebben nagy tétje. Sőt, ha eljutunk a szint végét jelző kék ragyogáshoz, és újraindítjuk a pályát (például mert nem sikerült megosztanunk tüziünket az összes megtalálható társunkkal), akkor is meggyújtva maradnak a gyertyapajtasok. Olykor egyszerű puzzle-elemekbe is belefutunk, de ezek megoldása sem kell túlzottan megerőltetnünk magunkat. A fentiek fényében talán az a legvalószínűbb, hogy a *Candleman* a fiatalabb korosztály számára nyújtja a legtöbb kellemes percet.

## MINDIG A FÉNYBE NÉZZI

Összesen kilenc, kellemes látványvilággal kecsgetető fejezeten át irányítjuk a kíváncsi gyertyát, aki a játék első harmada után elhagyja a hajót, és a külvilágban is szerencsét próbál. Az új területekkel újabb játékelemek is együtt járnak, de engem egyik sem tudott hosszabb ideig lekötöni. Fájóan hamar unalomba fullad az egész koncepció, bár az is igaz, hogy nem kell sok időt

eltöltenünk a játékkal: nagyjából négy óra alatt kényelmesen a végére lehet érni. Valamit még mindenképpen csavarniuk kellett volna fejlesztőknek a recepten; esetleg egy picivel feljebb tornázhatták volna a nullához közelítő nehézségi szintet. Egy izgalmasabb és legalább kétszer ilyen hosszú *Candleman* már megérné azt a háromezer forintot, amit elkérnek a játékért. Aki az achievementek gyógyíthatatlan megszállottja, örülni fog, ugyanis egy szikrányi erőfeszítés sem kell ahhoz, hogy mind az ezer gamerscore-t kisajtoljuk a játékból. A kaland során hallható narrátorhölgy próbál ugyan mélyebb jelentést kanyarítani az egész utazás köré, bár ennél sokkal többet segített volna, ha inkább a gyertyahóst ruházzák fel személyiséggel: elképzelhető, hogy akkor elkezdtünk volna kötődni hozzá.

Csirke

- ✦ ötletes játékméchanika
- ✦ meggyerő látvány
- ✦ achievementvadászoknak remek préda
- ✖ nincs kihívás
- ✖ hamar unalmassá válik
- ✖ nagyon rövid

**CSIRKE**  
Aki lángot látni akar, mind leguggoljék!

60





Társainkat is eldobhatjuk, ha előbb felszúrjuk őket fegyverünkre



# Teszt

ZOMBIE VIKINGS «

Érdemes minél többször használni a vikingek különleges képességeit



Loki már bánja, hogy összeszűrte a levét a főbányával

## AZ IDEGEN

A kaland egy bizonyos pontján csatlakozik hozzánk és játszható karakterként velünk marad egy titokzatos csontvázharcos is, akiről a sztori végén természetesen ennél jóval több is ki fog derülni.



## Agyért és aranyért

# ZOMBIE VIKINGS

**H**A VALAKI AKÁR EGYETLEN VIKING REGÉT HALLOTT ÉLETÉBEN, AKKOR PONTOSAN TUDJA, HOGY AZ ÉSZAKI ISTENSÉG, LOKI MINDIG VALAMI ROSSZASÁGON TÖRI A FEJÉT. Esetünkben nem kisebb gonoszra vetemedett, mint az istenek atyja, Odin egyetlen megmaradt szemgolyójának meglóvasítására (tudjátok, az öreg másik szeme már gyárilag hiányzik). A főisten ezt természetesen nem tűrheti, úgyhogy elballag a legközelebbi temetőbe, ahol visszahívja az életbe a négy legádázabb viking harcost. Az élőhalott vitézek pedig bármire hajlandóak némi aranyért, új fegyverekért és természetesen annyi agyért cserébe, ami csak elfér oszladozó pocakjukban.

### ÉSZAK ROTHADÓ GYERMEKEI

A *Zombie Vikings* eredetileg még 2015-ben jelent meg PC-re és PlayStation 4-re, úgyhogy éppen itt volt már az ideje az Xbox One-os verzióknak is. A címszereplőket irányítva néhány pillanat után megtapasztalhatjuk, hogy a Zoink! csapata továbbra is szerethető elmebetegékből áll, akik bizarr humoruk szüleményeit gátlástalanul ömlesztik a játékosra, mi pedig ennek borzasztóan örülünk. Alapvetően az önfeléd darabolás a feladatunk, a játék pedig változatos célpontokat pakol eléink utunk során. Az embereket bábként használó, óriási hullazabáló férgektől kezdve az affelén gombákat növesztő boszorkányon át egészen a veterán macskáig és a tengeri borzalmakig terjed a mókás ellenfe-



## INFO

Kiadó **Zoink!**  
Fejlesztő **Zoink!**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **A Stick it to the Man!** alkotóinak zombivikinges, szeletelős agymenése, amely PC és PS4 után végre Xbox One-ra is megérkezett.  
PEGI 12+

lek palettája. Az alapvető mozgásokon és támadáson kívül minden hősnek van egy egyedi képessége is, amit érdemes minél többször használni. Arzenálunkat furábbnál furább kardok alkotják, amelyek jóval többek egyszerű fegyvereknél. Olyan különlegeségeket forgathatunk, amelyek pengéjének helyén óriási orrot vagy akár egy picikét megrágsált fagyasztott halrudacsát találhatunk, ezen nem érdemes egy pillanatra sem meglepődni. A bökők egyfelől módosítják alaptulajdonságaikat, másrészt pedig különleges adottságokkal is bírhatnak, nekem például az életerősítő fegyver volt a személyes kedvencem. A tisztességes viking (még ha már jó ideje halott is) tökéletesen megbízik a rúnák erejében, így ezekből a vésett kövekből is magunkkal cipelhetünk egyet. A kardokat és a rúnákat a pályákon elszórt ládákban és a kivégzett ellenfeleink zsebéből szerzett aranytallérok tömegéért cserébe vásárolhatjuk meg, de olykor az egyes szinteken felkínált mellékletések jutalmak is lehetnek.

### HALÁLI HULLÁK HAJNALA

Egyedül meglehetősen nehéz a játék, úgyhogy erősen javasolt legalább egy pajtásunkat magunk mellé kapni, és közös erővel kutatni Odin épen maradt szemgolyója után. A méretes bugoktól azonban még barátaink sem menthetnek meg bennünket. Már a 2015-ös PC-s és PS4-es változatok is hemzsegek az idegesítő hibáktól, és ezeket nem sikerült kigyomlálni. Simán lehet, hogy nem az utolsó checkpointnál, hanem konkrétan a pálya talaja alatt éledünk újjá, vagy ne-

mes egyszerűséggel beleakadunk egy textúrába, esetleg egy tárgy marad elérhetetlenül a levegőben. A látványvilág teljesen egyedi, és meglehetősen mutatós. A festett hatású világ sajátos törvényekkel rendelkezik, a szereplők és a környezet is úgy néznek ki, mintha kivágott papírlapok lennének. Pár óránál több kihívást nem rejt magában a *Zombie Vikings*, lényegében egyetlen hosszabb délután alatt végig lehet szaladni rajta, de baráti társaságok bármikor újra elővehetik, ha egy nevetéssel fűszerezett közös vérengzésre vágyunk. Aki például odavolt a *Castle Crashers* humoráért és játékmenevéért, az félelem nélkül bújhat bele a zombivikingek zöldes bőrébe.

Csirke

### HARDVER

Windows 7; Dual Core 2,1 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GT 520; DirectX 9.0; 5 GB HDD

- + örült humor
- + hangulatos látványvilág
- + barátokkal remek móka
- kínos bugok
- egyedül unalmas

### CSIRKE

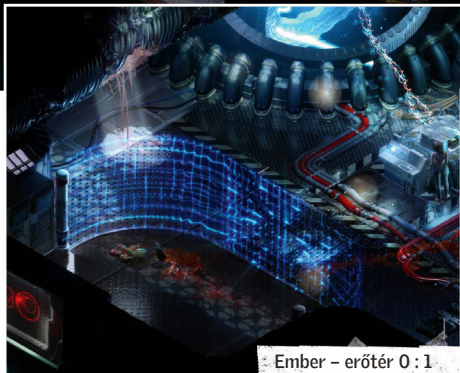
Rég találkoztunk ilyen szerethető zombikkal.

79



GameStar

A STASIS TESZTJÉT  
KERESD A 2015/10-ES  
GAMESTARBAN



Ember – erőtér 0 : 1

## KIETLEN SZÉPSÉG

A Cayne megjelenésével párhuzamosan indította el újabb Kickstarter-kampányát a The Brotherhood, amelyben újfent a műfaj rajongóinak pénzét és megelőlegezett bizalmát kérte következő játéka, a Beautiful Desolation elkészítéséhez. Sokáig kétségesnek tűnt a kalapozás sikere, de végül csak összejött a célként megjelölt 120 ezer dollár. Bischoffék eddigi alkotásaihoz hasonlóan ez is izometrikus point & click kalandnak ígérkezik, ám a nyomasztó fémteknők szűk folyosóit a posztapokaliptikus afrikai szavanna váltja fel.

## Káin ébredése

# CAYNE

**M**EGBOLDOGULT NAGYMAMM MONDAGATTA MINDIG, HOGY HA MEGKÍNÁLNÁK VALAMIVEL, ÉDES FIAM (NEM ZAVARTATTA MAGÁT, HOGY AZ UNOKÁJA VAGYOK), AKKOR FOGADD EL.

A tanácsában rejlik bölcsességhez sokáig konzervens ragaszkodtam, ám idővel felismertem a dolog hátulütőit is. Most már képes vagyok nemet mondani az ingyen ételre, de továbbra is elgyengülök, ha valaki játékot akar adni. Épp így tett a dél-afrikai stúdió vezetője a közelmúltban, amikor úgy döntött, tértírámentesen bocsátja a közönség rendelkezésére a szép emlékű *Stasis* spin-offját. Bár a kiadó lépése nem volt teljesen önzetlen (lásd keretes írásunkat), a gesztus mégis értékelendő.

### ÁLDATLAN ÁLLAPOTBAN

Míg a Bischoff fivérek előző játékában egy borzalmas emberkísérletbe keveredett családapát próbáltunk életben tartani, most a Cayne hősnőjének szerepében Hadley-t lesz alkalmunk közelebről is megismerni. A fiatal nő – aki maga is szinte gyerek még – azért fekszik be egy klinikára, hogy ott véget vessenek nem kívánt terhességének. Látszólag minden rendben zajlik, csak hogy a beavatkozással járó altatásból felébredve ismeretlen helyen találja magát, mi több, jócskán megnövekedett pocakja arra utal, hogy bármelyik pillanatban kezdetét veheti a vajúdas. Ijesztő orvosi berendezések veszik körül, miközben egy szkfanderes figura épp arra készül, hogy kivágja belőle a gyermeket. Hadley hiába kiáltozik, nem érkezik válasz, senki sem segít, csak a számítógép rideg hangja,



## INFO

Kiadó  
**The Brotherhood**  
Fejlesztő  
**The Brotherhood**  
Platform  
**PC**  
Röviden A Stasis univerzumába helyezett, megrázó erejű biohorror, point & click jellegű kalandjátékként találva.  
PEGI 18+

a vibráló fénycsövek kattogása és az idegen fickó szuszogása töri meg a csendet. Végül elkeseredésében megragadja a vizsgálóasztalra helyezett szikét, egy óvatlan pillanatban végigszánt a pengével a férfi védőruhájának nyakrészén, majd pedig teljesen érthető módon a legközelebbi kijárat felé iramodik. Hasonló helyzetben minden épeszű ember első dolga volna elszélelni, a „ki csinálta ezt velem”, „mi történt a legénységgel” és „hol a frászban vagyok” jellegű kérdésekkel pedig ráér később foglalkozni.

### FOGADD EL, MEGÉRDEMLED

Ettől függetlenül jó néhány válasszal gazdagabbak leszünk, mire a körülbelül másfél-két óra alatt befejezhető történet végére érünk. A létesítményben barangolva megtaláljuk a legénység jobb létre szenderült tagjainak (néhányikük agóniáját is szemmel kísérelhetjük) naplóbejegyzéseit, amelyekből hézagosan ugyan, de összerakhatjuk egy félresikerült kísérlet krónikájának részleteit. Ezekből, valamint a még élő szereplőkkel és a Hadley fejében felcsendülő belső hanggal (amelynek forrását még a finálé előtt ki lehet következtetni) folytatott dialógusokból kiderül, hogy mit akartak a tudósok hősnőnkől, és ki vagy mi a címszereplő Cayne. A fokozatos revelációval párhuzamosan pedig Hadley szerethető személyisége is egyre inkább kikristályosodik, egyszerűen nem lehet nem rokonszenvezni az embert próbáló nehézségek dacára is kitartóan küzdő lánnyal.

A *Stasis*hoz hasonlóan a Cayne is nyomasztó atmoszférával operál, amely kétségkívül a játék legfőbb érényei közé sorolandó, az egyszerre megrázó és cinikus történet

szimbolikájával egyetemben. Ugyancsak a javára válik, hogy nem rágja a játékos szájába a teendőket, így az kénytelen egyedül boldogulni a feladványokkal, odafigyelni a részletekre, visszatráppolni akár a kezdő helyszínre is egy elfelejtett információmorzsáért vagy használható eszközért. Cserébe viszont sajátjának érzi a dicsőséget, amikor sikerrel vesz egy-egy akadályt.

Ha mindenáron szórtszálat szeretnék hasogatni, akkor a rövid játékidő mellett kizárólag a prerenderelt környezet aprólékosága és a 3D-s karakterek sutasága közötti kontrasztot pakolhatnám a mérleg negatívumokat tartalmazó serpenyőjébe. További károkozás helyett inkább csak annyit mondom, akkor is ajánlanám, ha fizetni kellene érte.

Chavalier

### HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit): Intel Core 2 Duo E4500; 2,2GHz/AMD Athlon 64 X2 5600+; 2,8 GHz; 4 GB RAM; GeForce 240 GT/Radeon HD 6570 (1024 MB); DirectX 9.0c; 6 GB HDD

- + története izgalmas
- + atmoszférája borzongató
- + hanghatásai elsőranguák
- + megoldoztat
- + ingyenes
- hamar véget ér

### CHAVALIER

Mindenkinek, aki szereti a horrort, a sci-fi-t és az ingyenes játékokat.

87





Nagyon szép és futurisztikus az önvezető autó, csak önvezetésre nem (sokáig) képes



A Tachanka hajó neve ismerős lehet; a Rainbow Six: Siege egyik orosz kommandósáról nevezték el

### VÁRJ, MÁSODIK DLC?

Bizony, ez a csomag már a második, ami a Season Pass részeként a Watch Dogs 2-höz megjelent. Az első a T-Base Pack volt: egy kocsit, egy öltözetet, egy ellenfelet és egy új coop nehézségi szintet adott. Lényegesen olcsóbb is volt, de kevésbé jelentős.



Jordi az egyik legjobb dolog, ami a DLC-be került



## Az élet feltörhető

# WATCH DOGS 2 – HUMAN CONDITIONS

**SOKKAL KEVESEBB FIGYELMET KAP A WATCH DOGS 2, MINT AMENNYIT MEGÉRDEMELNE, PEDIG NEM CSAK MINT JÁTÉK ÉLVEZETES, A TÉMAVÁLASZTÁS ÉS A MONDANIVALÓ IS ÉRDEKES.**

Kicsit sarkítva, felnagyítva mutatja be, milyen veszélyeket rejt a világ, amelyben minden okos, minden mindennel összeköttetésben áll, és a kényelemért cserébe hajlandók vagyunk lazán kiadni személyes adatainkat. Nem sok fejlesztőcsapat foglalkozott ezzel úgy, hogy gyakorlatilag a jelenből merített ihletet a távoli jövő helyett. Persze valószínűleg a Ubisoft is tudta, hogy rizikót vállal ezzel, de reméljük, kitalálnak valamit, amivel megnövelhetik a játékosbázist. A DLC-k jó eszközök lehetnek, de a *Human Conditions* inkább azoknak kínál többet, akik az alapjátékot is szerették.

### MINTHA AZ AUTÓNAK BESZÉLNÉK

A *Watch Dogs 2* fő küldetéseinél egyikét úgy alakították ki, hogy önmagukban elmeséljenek egy történetet; egy nekifutásra megcsinálhattunk egyet, aztán nyugodtan félretehettük a játékot, áttérhettünk egy mellékküldetésre, coopozhattunk egy kicsit, vagy csak lézenghettünk a városban. Sokszor azt is eldönthettük, milyen sorrendben teljesítsük őket, befejezésük nem mindig jelentett mérföldkövet.

Az új csomag három fő missziója szintén egy-egy önálló történetet mesél el. Nem érhetjük el őket a kezdetektől, mert ismerünk kell bizonyos, néhány óra után felbukkanó karaktereket ahhoz, hogy értsük, ki kicsoda, és mi miért történik. De ha mondjuk már elértük a játék végét, mindegy, milyen sorrendben veselkedünk neki a feladatok-



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **A játék második kiegészítőcsomagja három fő küldetéssel és néhány egyéb újdonsággal. PEGI 18+**

nak. Hasonlóan a többi Main Operationhöz, ezek is egyenként 30-40 perc alatt teljesíthetők. A készítőik azért választották a *Human Conditions* elnevezést, mert mindhárom az egészségüggyel és az ennek kapcsán felmerülő aggályokkal foglalkozik.

A legjobb közülük talán az Automata, amelynek során a feladat ellopni egy önvezető autót, ami hangutasításokkal működik, de míg a hasonló témájú *Cyberdriver* laza volt, és arról szólt, hogy a „menő srácok megviccelik a filmstúdiót”, ez sokkal komorabb: itt azon van a hangsúly, mennyire nincs rendben, hogy a kocsit adatokat gyűjt a sofőrök egészségügyi állapotáról, pontszámmal értékeli őket, és két jármű ütközése után ez alapján mérlegeli, kinek az élete ér kevesebbet. Kihagyott ziccernek érzem, hogy bár a misszió végén megtarthatjuk a zsákmányt, az önvezetés nem kapcsolható be – ha mondjuk az autó képes lenne a GPS által kijelölt útvonalon haladni, sokkal többet érne, így csak egy futurisztikus dizájnú sportkocsit kapunk. Egy másik küldetésben az orosz maffia, egy Tachanka nevű jacht (*Rainbow Six: Siege*-játékosoknak talán ismerős a név), egy kórházakat megtámadó zsarolóvírus, valamint az első részből ismerős Jordi kerül elő (akinek helye lenne a játék karaktereinek top 3-as listáján). A harmadikban hajléktalanok kihasználásáról, emberkísérletekről és testbe ültetett robotokról esik szó, miközben a rivális hacker-csapatot vezető, rettentő irritáló Lennivel kell együttműködnünk – furán lett vége, remélem később még folytatják valahogy.

### TESSÉK SZÉPEN OTTHON HACKELGETNI

A *Human Conditions*ben egy új ellenféltípussal, a jammerrel is találkozhatunk, aki-

re nem hat a sokkoló, nem törhetjük fel a közelében lévő dolgokat, és ha a zavarója hatósugarában állunk (vagy a drónunkat küldjük bele), nem használhatjuk képességeinket. Persze ő maga is meghackelhető, úgyhogy nagy problémát nem okoz, de óvatosabbnak kell lennünk.

A hardcore arcoknak a Ubisoft egy minden eddiginél nehezebb coop küldetéssel szolgál, ami hosszabb és nagyobb is a korábbiaknál. A csomag összességében azoknak ajánlott, akik többet akarnak abból, amit az alapjáték is adott, de nagyon sok izgalomra, csavarokra ne számítsatok.

Paca

### HARDVER

Windows 7 SP1, Intel Core i5 2500s; 2,5 GHz/AMD FX 6120; 3,5 GHz processzor, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 2 GB/AMD Radeon HD 7870 2 GB, 50 GB szabad hely

- + Jordi fantasztikus
- + több abból, amit szerettünk
- + olyan helyekre mehetünk, ahol még nem jártunk
- az önvezető autó csak pár percig vezeti magát
- egy drónos szegmens, amitől a hajamat téptem
- Lenni kiállhatatlan

### PACA

Épp annyira jó, amennyire kell.

# 80





Na, kérsz még egy falatot?



A RESIDENT EVIL VII: BIOHAZARD TESZTJÉT KERESD A 2017/02-ES GAMESTARBAN



### REKORDOK

Elképesztő, mi mindent véghezvisznek a Resident Evil játékosok! Valaki képes volt egyetlen késsel teljesíteni a Capcom horrorját, míg másoknak mindössze másfél órára volt szükségük a végigjátszáshoz. Nézzetek utána a GameStar online-on, milyen érdekes dolgok történnék a Resident Evil VII kapcsán. Erdemes.

A Resident Evil VII saját pénzname



Ne felejt el mindent visszatenni a helyére, ha jön Marguerite



Ez nem anyu leve

# RESIDENT EVIL VII: BANNED FOOTAGE VOL.1

## HA ÁGYHOZ VAGY BILINCSELVE, ÉS GUSZTUSTALAN RAGUVAL KÍNÁLNAK, NE EDD MEG.

Ez a Capcom oktató-nevelő programjának egyik fejezete. Céljuk a fiatalság művelése, segítése, most a Resident Evil VII első kiegészítője tanítja a felnővekvő generációkat arra, hogyan is kell viselkedni szélsőséges helyzetekben. Nem nagyon tudtam elképzelni, hogy a kampány után mit lehet még kezdeni a Baker család szörnyű házával, de szerencsére nálam kreatívabb elmék alkották meg a Banned Footage DLC-t, amely rövid történeteket és extra játékmódokat kínál a rajongóknak. Mivel Ethan az egész alapjátékban videokazettákon bámulta Clancy (a demóból is ismert Dulvey Haunted House dokumentumfilm stáb kamerása) válogatott szenvedéseit, nem annyira meglepő, hogy előkerül egy újabb kazetta, amelyen keresztül interaktív formában követhetjük nyomon a szegény srác megpróbáltatásait. Éppen a Baker család hálószobájában vagyunk megbilincselve, Marguerite pedig úgy bővítené a familia létszámát, hogy velünk is megeteti azt a borzalmas ragut, amely Eveline bábja teszt minket. Nem annyira kellemes gondolat ez, így mindent meg kell tennünk annak érdekében, hogy kijussunk szorult helyzetünkéből. Ez gyakorlatilag egy szabadulószoza (mint a Happy Birthday-videó volt az alapjátékban), megfejelve azal a rettenettel, hogy bizonyos pontokon Marguerite meghallja az általunk keltett zajokat, és feljön körbenézni. Ilyenkor, ha nem rendezünk mindent vissza fél



## INFO

Kiadó **Capcom**  
 Fejlesztő **Capcom**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden **A Resident Evil VII első bővítésménye, amelyben két extra fejezetet és egy bónusz játékmódot kapunk.**  
**PEGI 18+**

perc alatt, kellemetlen véget érünk. Ez a szeniális megoldás alaposan megnehezíti az amúgy is komplikált menekülést. Nagyon jó játékmód ez, csak ajánlani tudom.

### ÉS HA AZ AKCIÓT KEDVELED?

Semmi gond, az is van. Mivel az alapjáték is ügyesen keveri az intellektuális kihívásokat és a shotgunpumpáló akciót, ez a fajta változatosság a játékmódok tekintetében is gyönyörködtet. A Nightmare gyakorlatilag egy Resi-világba álmódott Call of Duty Zombies mód (ami a Mercenariest hivatott helyettesíteni): zárt térben kell túlélnünk a hullámokban érkező szörnyek támadásait. Gyűjthetünk kis fémardabokat, amelyekből fegyvereket, tölteket és képességeket vásárolhatunk, aktiválhatjuk a pályán elhelyezett csapdákat, de megnyithatunk extra helyeket is. Ha kitarunk hajnalig, nyertünk, de elért pontszámunktól függően minden játék végén új képességeket és perkeket kapunk. A játékmód annak ellenére szórakoztató és újszerű, hogy semmi köze sincs a Resident Evilhez. Ugyanezt mondhatnánk az Ethan Must Die-ről is, bár ez láthatólag kizárólag a szemétkedésre épül. Előttünk áll a Baker ház, mindössze egy késünk van, és két ütéstől azonnal beadjuk a kulcsot. Nincs mentés, nincs fegyver, nincs semmi. Kb. negyedóra játék után kikapcsoltam, talán még egy-két ocsmány szófordulat is elhagyta a számát, ki emlékszik már? Bárhogya is, a Banned Footage első csomagja elég szórakoztató volt ahhoz, hogy bátran merjem ajánlani, ahhoz viszont kevéske, hogy drágálljam.

### DLC-NEK ÁLCÁZOTT EXTRA

Az évadbérlés majd' 10 ezer forintba kerül, a kétrészes pakk pedig közel sem nyújt annyi tartalmat, hogy megérje ezt az árat. Muszáj lesz még beszélni erről a Banned Footage Vol.2 kapcsán is. Ügyesen kevert és jópofa minijátékok ezek (sajnos PS4-en korlátozott VR-támogatással), amelyekkel ideig-óráig elvan az ember, de nem fokozzák tovább az alapjáték élményét, sőt, a legtöbb mód láthatóan inkább csak egy extra móka, ami el is válik a Resident Evil VII-től. Régen az ilyesmit megnyitható extraként, nem pedig több ezer forintos kiegészítőként kaptuk meg, de manapság talán már nem kell magyarázni a DLC-üzletpolitikát senkinek. Ha viszont ez nem zavar, remélem fogod érezni magad. Csak ne egyél Marguerite főztjéből! Vagy tudod mit? Egyél, és nézd meg, mi történik.

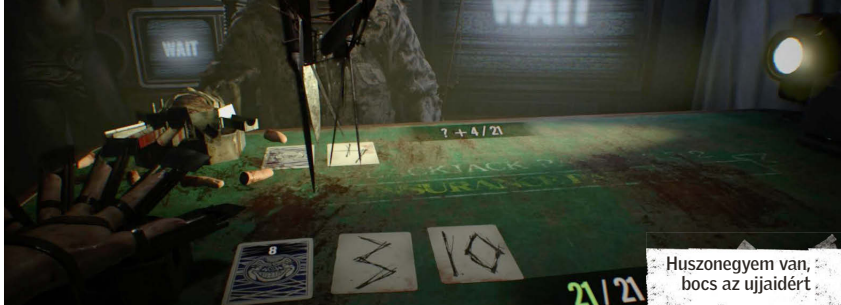
**HARDVER**  
 Windows 7; Intel Core i5-4460 2.7 GHz/  
 AMD FX 6300 CPU; 8 GB RAM; Nvidia  
 GeForce GTX 760/AMD Radeon R7 260X  
 2 GB RAM; Direct X 11; 24 GB HDD

- + a Bedroom félelmetes és agyfájtó
- + egy kis CoD Zombies móka
- + változatlanul erős hangulat
- túlárazott a kevés tartalomhoz képest

**HP**  
 Rémisztő szabadulószoza, meg egy kis CoD.

# 80

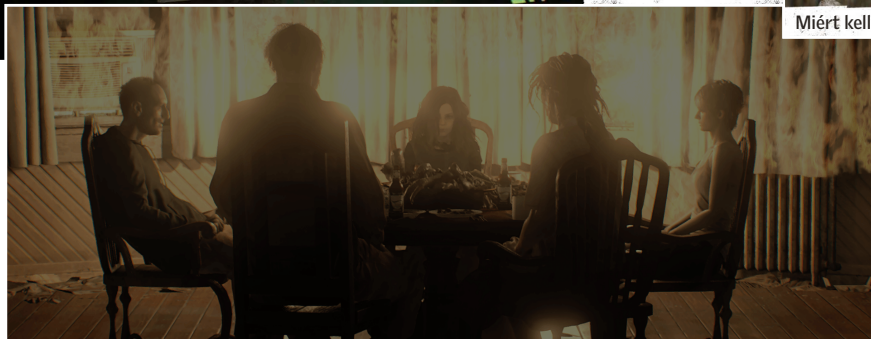




Huszonegyem van, bocs az ujjaidért



Miért kellett ez a kalap?



Hölgyeim és uraim, a félelmetes Jack Baker

### CENZÚRA

Meglepő, de a Resident Evil VII nyugati változata véresebb, mint a japán – odaát máshogyan működik a cenzúra. Egy alkalommal például egy levágott fej helyett annak tulajdonosáról találunk egy fotót.

## Hogyan született a gonosz Baker család?

# RESIDENT EVIL VII: BANNED FOOTAGE VOL.2

**EMLÉKSEM, AMIKOR ELŐSZÖR MENEKÜLTEM JACK BAKER ELŐL A SÖTÉT FALAK KÖZÖTT, NEM GONDOLTAM VOLNA, HOGY VALAHA LESZ OLYAN JÁTÉKMÓD, AMELYBEN SZÜLINAPI CSÁKÓBAN ÜLVE FOGJA KÉT POFÁRA ZABÁLNI A KAJÁT, AMIT MI HOZUNK NEKI.**

Az pedig végképp nem jutott volna eszembe, hogy eközben vicces kalapos sárgómba lényeket (ezt én találtam ki, néztek meg végigjártásunkat a GameStar YouTube-csatornán) gyilkolászunk majd kreatívan, illetve fegyvereket és fejlesztéseket vásárolunk. A Resident Evil VII: Banned Footage Vol.2 egyik játékmódja pontosan ezt kínálja, és nagyon furcsa az egész. Nem mondom, hogy nem szórakoztató, mert alapvetően a klasszikus Mercenaries játékmód és a Call of Duty Zombies hangulatának abszurd elegye ez, de annyira kilóg az egész hangulatból, hogy a hardcore horror rajongója üveges szemekkel bámulja majd a képernyőt, majd reszketve harapja le egy denevér fejét. Szerencsére az érdekesen összegyúrt kiegészítőben nem csak ezt találjuk, van sokkal komolyabb oldala is a Resident Evil életérzésnek. Megtudhatjuk például a Daughters című „videóból”, hogy mi történt aznap este, amikor Eveline megérkezett a Baker családhoz. Zoe bőrébe bújva iszonyatos gyorsasággal csúszunk bele egy pokoli estébe, amelynek során családja a biofegyver kislány nem túlságosan emberbarát ténykedéseinek köszönhetően elkezd átalakulni. Itt főleg menekülés, tárgykeresés és bujkálás vár ránk, szóval az Outlast rajongói dörzsölhetik a tenyerüket. Érdemes a minijáték



## INFO

Kiadó **Capcom**  
 Fejlesztő **Capcom**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** A Resident Evil VII második bővítő-ménye, amelyben két extra fejezetet és egy bónusz játékmódot kapunk.  
**PEGI 18+**

mindkét befejezését végignézni (ez attól függ egyébként, hogy melyik fiókot nyitjuk ki a házban, túl sok gondolkodást nem igényel). A hangulatot nagyon eltalálták, csak ajánlani tudom.

### EGY KIS FÜRÉSZ ÉLETÉRZÉS JÖHET?

Az alapjáték egyik legfurcsább figurája Lucas volt, akivel feltehetően már azelőtt sem volt minden rendben, hogy a Baker család gonosz masszává alakult volna. A szegény ember Jokere a tragédia után színpadias pszichopata-vá vált, bár talán kissé komikus módon, de tény, hogy a Fűrész filmek hangulatát próbálták becsépíteni vele a játékmódban. A 21 című minijátékban csúcsosodik ki ez a vonal, amelyben Clancy egy nagyon beteg huszonegyezésbe keveredik Lucas kis játszótérén egy Hoffmann nevű ismeretlen tússzal. Szegény operatőr tényleg alaposan megszívtá ezt a forgatást: miután elkapták, bekerült a konyhába, ahol Mia megölte Pete-et, majd a hálószobában Marguerite próbálta megetetni, ezután Jack karjaiba futott az alagsorban a Nightmare játékmód keretében, majd jött a huszonegyezés és a szörnyű vég a Happy Birthday szabaddulós játékkal. A cél itt egyszerű: klasszikus vegasi kártyajátékot játszunk (később extra lapokkal, amelyekkel emelhető a tét, vagy eldobható egy-egy kártya), a vesztes pedig borzalmas kínokat él át. Először ujjak repülnek, majd jön az áramütés, végül egy körfűrész vág ketté, ha nem vagyunk szerencsések. Teljesen beteg játék, és VR-ban még parásabb az egész, ráadásul a velünk szemben ülő túsú végig siránkozik,

hogy haza akar menni, mert családja van. Nem fogjuk jól érezni magunkat.

### VÉRESEN KOMOLYTALAN

Megint elkönnyvelhetjük, hogy a Resident Evil VII DLC-i (még egy ingyenes sztori jön majd tavasszal) fura elegyet alkotnak: akad abszurd, teljesen komolytalan vonal, de kapunk drámai, horrorisztikus részeket is, ez a keverék viszont sehogy sem áll össze egy kerek egészé. Ha ez nem zavar, illetve a túlázással is meg tudsz békélni, akkor érdemes végigjártszanod az összes minijátékot, mert alapvetően mind működőképes a maga módján, maximum kicsit értetlenül pislog néha az ember. Nem ez lesz az első felvont szemöldök a széria történetében.

HP

### HARDVER

Windows 7; Intel Core i5-4460 2,7 GHz/  
 AMD FX 6300 CPU; 8 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 760/AMD Radeon R7 260X  
 2 GB RAM; DirectX 11; 24 GB HDD

- + komoly és komolytalan egyszerre
- + Fűrész élménnyel egybekötött kaszinózás
- + ütős előzménysztori
- komoly és komolytalan egyszerre
- ár-érték arány

**HP**  
 A Baker ház egyre ellentmondásosabb.

# 75



# Teszt

» DEUS EX: MANKIND DIVIDED  
- A CRIMINAL PAST



Kiterjesztések nélkül, pacifista módszerekkel játszva válik emlékezetese a DLC

GameStar  
AZ ALAPJÁTÉK ÉS A SYSTEM RIFT DLC TESZTJÉT KERESD A 2016/09-ES ÉS 11-ES GAMESTAROKBAN

A sorozat hagyományaihoz híven nem minden az, aminek látszik



Ő azonnal átlát az álcán

## VEGYEN KI SZABADSÁGOT, JENSENI

Bár a kiadó még nem erősítette meg a hírt, miszerint kényszerpihenőre küldené a Deus Ex sorozatot, nem is igyekezett cáfolni. Azt pletykálják, hogy a döntés hátterében a Mankind Divided vártnál gyengébb szereplése, valamint a Marvellael kötött megállapodás húzódik, minek értelmében az Eidos Montreal (de a Tomb Raiderokat fejlesztő Crystal Dynamics is) szuperhősök játékokon fog dolgozni a következő években.

## Börtöncsapda

# DEUS EX: MANKIND DIVIDED - A CRIMINAL PAST

**SOKÁIG TÉPELŐDTEM, HOGY VAJON BÜNTETÉST ÉRDEMELE A CRIMINAL PAST PUSZTÁN AZÉRT, MERT NEM AZ A DLC, AMIRE JELEN HELYZETBEN SZÜKSÉG LETT VOLNA.** Mint arra talán még emlékeztek, a Deus Ex: Mankind Divided legfőbb hibájának a befejezetlenül hagyott főszálat tartottuk, amely épp kezdett tényleg érdekessé válni, amikor kurtán-furcsán véget ért. Az időközben eltelt hónapok során több pletyka is szárnyra kapott a fejlesztés körülményeit illetően. Egyesek tudni vélik, hogy az alapjáték valójában kétszer ilyen terjedelmes lett volna, de a kiadó nyomására félbe kellett vágni. Ugyancsak a Square Enix erőltette bele az utolsó pillanatban a teljesen felesleges Breach játékmódot, amelynek monetizálása révén extra bevételi forrásra remélt szert tenni. Végül, de nem utolsósorban azért is a cégvezetést hibáztatják, amiért kizárólag a Final Fantasy XV marketingjére fókuszált, holott a Mankind Dividednek sem ártott volna valamivel több támogatás. Bármi is igaz a felsorolt állítások közül, a játék várakozáson alul teljesített a kasszáknál, a túlnyomórészt kedvező kritikák dacára is. A villámgyorsan kiadott System Rift DLC pedig csak tetézte a bajt, mivel azt a benyomást erősítette a vásárlóban, hogy kivágott tartalomhoz van szerencséje.

### SZOBA KILÁTÁSSAL

Az A Criminal Past történéseire még azelőtt kerül sor, hogy Adam Jensen részt vett volna a TF29 prágai műveletében.



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Eidos Montreal**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **A Mankind Divided második sztorikiegészítése, amelyben vélhetőleg utoljára vehetjük át az irányítást Adam Jensen felett.**  
PEGI 18+

Kedvenc kiborgunk rabként érkezik az arizonai Penley T. Housefather javítóintézetbe, ahol túlnyomórészt augmentált elitélteket tartanak fogva. Feladata, hogy felvegye a kapcsolatot egy fedett ügynökkel, aki éveket korábban beépült egy bűnszervezetbe, és tudomása lehet egy közelgő terrortámadás részleteiről. Jensent a Pent House biztonsági intézkedéseinek keretében megfosztják emberfeletti képességeitől, mivel egy beültetett chip blokkolja a kiterjesztéseit. Mindez azt eredményezi, hogy figyelmesebben és körültekintőbben kell játszalnunk, mint korábban, ha nem akarjuk, hogy a minden kihágásra agresszívan reagáló őnök, a biztonsági kamerákkal együtt telepített automata lövegek, drónok és robotok végezzenek velünk. Bár a játék többször is lehetőséget ad arra, hogy megkerüljük a blokkolást (az egyik módszer mellékhatással jár), külön achievementtel/trófeával jutalmazza azokat, akik mégsem teszik. Amennyiben erre az útra lépnetek, jó, ha tudjátok, hogy nem lesztek képesek leütni az őnököt (szerencsére hozzájuthattok halálós és nem halálós fegyverekhez), sem pedig meghackelni a számítógépes rendszereket (mindenre megoldás a multitool), cserébe viszont a nettó két-háromórás játékidő könnyedén a duplájára emelkedhet. Bármelyik mellett is döntenétek, jegyezzétek meg, hogy az A blokkban piros, a B-ben sárga kezelőasztal viselnek a rabok, és ez Jensenre is vonatkozik.

### BÜNÖS?

Tagadhatatlanul szerencsésebb lenne, ha az utolsó DLC az alapjáték fináléja végén fel-

merült kérdésekre igyekezne választ adni ahelyett, hogy egy múltbéli eseményt dolgozzon fel, amelynek gyakorlatilag semmi köze a későbbi történetekhez, és a Deus Ex univerzum gyarapodásához sem járul hozzá túlzott mértékben. Mindazonáltal az A Criminal Past hosszabb, jobb és tartalmasabb, mint a System Rift volt, és aki szereti a Mankind Divided játékmenetét, ebben sem fog csalódnai. A konzolos felhasználók pedig jobb, ha megbarátkoznak a gondolattal, hogy előbb-utóbb elkerülhetetlenül Próra vagy Scorpióra kell váltaniuk, mert a PS4 és az Xbox One kétségeeseten birkózik a frame rate-tel a DLC mozgalmassabb, második felében. Megsúgom, ők állnak vesztesre.

Chavalier

### HARDVER

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

- + komoly kihívást jelenthet
- + többször újrajátszható
- nem kapcsolódik az alapjátékhoz
- cselekményszálakat hagy elvarratlanul
- két vállra fekteti a konzolokat

CHAVALIER  
Nem ilyen búcsút akartunk.

# 76



# FourFourTwo

*A futball szellemi csúcsterméke*

*Nemzetközi és hazai sztárok*

*108 oldal foci minden hónapban*

*Exkluzív riportok és interjúk*







A PSYCHONAUTS 2 JÖN JÖVŐRE, DE ADDIG IS ITT VAN EGY NÉHÁNY ÓRÁS VR-KALAND ÁTKÖTÉSKÉPPEN, ÉPP OTT FELVÉVE A FONALAT, AHOL AZ ELSŐ RÉSZNEK VÉGE LETT



Agyasnak áll a világ

# PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN

**B**ÁR NEM TAGADOM, LELKES HÍVE VAGYOK A VIRTUÁLIS VALÓSÁGNAK ÉS A VR-JÁTÉKOKNAK (és szívemre teszem a kezem, sőt, akár Kasumi vagy Marie Rose szívére, tényleg nem csak azóta, hogy kijött a VR-patch a *Dead Or Alive Xtreme 3*-hoz), rajongás ide vagy oda, azt azért korántsem hiszem, hogy az újkori VR-forradalom végtelen lehetőségeket nyitott volna a játékipar számára. Jól hangzana, de a VR-játékok igenis erősen limitáltak – gondoljunk csak a virtuális tér, a kameramozgás, a fejfájás és az üvöltve hányás törékeny kapcsolatára (egy kis *Robinson: The Journey*, valaki?) –, és lássuk be, az igazán nagy mutatóvány az, amikor valaki jó érzéssel képes belőni, hogy a műfajhoz, témához, helyszínhez, szóval a játékot meghatározó összes tényezőhöz mégis milyen VR-játékmenet illik. Sok játék már itt elvérzik, ezért nem csoda, hogy a VR-játékok többsége inkább csak óvatos szárnypróbálgatás, de Tim Schafer nem véletlenül tartjuk számon élő legendaként, kiválóan ráértett, hogy a *Psychonauts* miképpen használhatja ki leginkább a technológia lehetőségeit.

**GO, GO, TEAM SCHAFER!**  
A rajongók elhivatottságát jól jellemzi, hogy bár tizenkét éve jelent meg a *Psychonauts*, azóta is rendületlenül várta-követelték (lehet tuktük is, nem tagadom) a folytatást. A *Psychonauts 2* jön is jövőre, de addig is itt van egy néhány órás



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Double Fine Productions**  
Platform **PlayStation VR**  
Röviden **Tim Schafer** tizenkét év után folytatja a pszichonauták félbehagyott kalandját, ha csak egy néhány órás VR-kaland idejére is.  
**PEGI 7+**

VR-kaland átkötésképpen, épp ott felvéve a fonalat, ahol az első résznek vége lett. Hősünk, Raz egy ifjú pszichonauta, aki képes mások szemén keresztül látni, de gondolataival akár bökdölni is, felgyújtani ezt-azt, tárgyakat mozgatni... A játék kezdetén épp kollégáival együtt itt a pszichonauták magánrepülőjén, hogy megkeresse a szervezet vezetőjét, az elrabolt Truman Zanottót. A nyomok egy régen elhagyott(nak hitt), tenger alatti pszichonauta bázisra vezetnek, ami ha nem is a Bermuda-háromszögben, de a Pusztulás Rombuszában található, úgyhogy jelentőségteljes pillantások, sejtelmes zene, tetőfokára hágó izgalom.

## FEJBEN DÖL EL

Az eredeti *Psychonauts* a Double Fine védjegyének számító, kedves és mulatságos sztori és párbeszéd (hiába, Tim Schafer ellenére sem annyira kalandjáték, mint ügyességi ugrabugra volt, ehhez képest remek döntés, hogy a VR-kaland visszatér a régi recepthez. Szerencsére az atmoszféra ennek cseppet sem látta kárát, és elsősorban a szokás szerint remekül megírt (és előadott) párbeszéd miatt a régi rajongók úgy érezhetik, mintha csettintésre el is tűnt volna a várakozással töltött tizenkét év. Nincsenek tehát ügyességi, platformer elemek, de természetesen 3D-s maradt, ám mivel alapvetően nem mozog a kamera, hanem nézőpontok között ugrálunk (passzol is Raz „clairvoyant” képességéhez, amivel mások szemén át tudjuk szemügyre venni

a világot), sokkal statikusabb, régmódi kalandjáték-élményt ad. Stimmel a képi világ is, csak egyvalami nem: a fejtörők nehézsége. Pontosabban a fejtörők hiánya, hiszen a tennivalók olyan alapszintű kihívást (sem) jelentenek, hogy a játék alig ugorja meg a szakma pakurájának tekintett „interaktív VR-élmény” lécet. Ezzel párhuzamosan úgy tűnik, a VR-játékok kétes dicsősége lesz a „mozijegyzárás” állandósítása az iparágban – lassan tényleg ott tartunk, hogy árjatekora arányszám tekintetében beállunk arra az összegre, amennyiért máskülönben moziba szoktunk járni: a *Psychonauts* is túl rövid, komótosan végig lehet kattogni rajta két-három óra alatt. Nem mondom, hogy ár-értékben nem éri meg az élmény, de részemről lehetne akár drágább is, ha kicsit tovább tartana. Lehet, hogy ezzel is a *Psychonauts 2*-re hergelnek minket, de az nem mentség.

mazur

- + tökéletes *Psychonauts* hangulat
- + jól eltalált VR-játékmenet
- + szokásos Tim Schafer-szintű szövegek
- egyszerű, mint a bot
- rövid is, mint ugyanaz a bot

**MAZUR**  
Kicsit rövid, kicsit egyszerű, de legalább *Psychonauts*.

75





## INFO

Kiadó **Halfbrick**  
 Fejlesztő **Halfbrick**  
 Platform **HTC Vive, Oculus Rift, PlayStation VR**  
 Röviden A jól ismert, gyümölcskasabolós Fruit Ninja VR-változata.  
**PEGI 3+**

Újra a gyümölcsösben

# FRUIT NINJA VR

**TALÁN MÁR OLVASTÁTK TÓLEM AZT A MEGÁLLAPÍTÁST, HOGY MINDEN IDŐK LEGJOBB KINECT-JÁTÉKÁNAK A FRUIT NINJA KINECTET TARTOM.**

Lehet, hogy objektíven nézve nem az, de ha egy-egy partin előkerült, akkor hajnalig pörgött (aztán meg a *Just Dance*, mert józanul a táncot senki nem vállalta be). A hadonászás nemcsak akkoriban volt menő, hanem most, a VR-korban is az, úgyhogy nem kérdés, hogy egy VR-változat is kellett. Sajnos hangsúlyos a „kellétt”; úgy tűnik, a fejlesztőcsapat is csak így állt hozzá, és emiatt kaptunk egy, az alapokat hozó, de újdonságot nem mutató játékot, amely kicsivel több energiárfordítással sokkal jobb lehetett volna.

Az, hogy egyetlen helyszínen játszhatunk, még nem is nagy gond, de nyilván nem lett volna baj, ha ebbe is belevisznek némi változatosságot. Problémás viszont, hogy a mindössze négy játékmód közül három nagyjából minden eddigi *Fruit Ninja* játékban szerepelt. A Classic mellett visszatért az Arcade, aminek végéről hiányzik a gránátalma (más kiadásokban ezt kellett a lehető leggyorsabban kaszabolni, így szerezve extra pontokat a végén), valamint a Zen. Ezekhez csatlakozik a Survival, amelyben mozgó drónok dobálnak gyümölcsöket, nem pedig alulról pattog-

nak fel. A VR-változat különlegessége, hogy a kardok pengéjével elűthetjük, végükre pedig felszúrhatjuk a gyümiket – ezeket akár egy külön módban is érdemes lett volna kihasználni, így csak saját szórakoztatásunkra vannak, bönuszt sem érnek.

A legnagyobb bajom a játékkal, hogy a Halfbrick rosszul lőtte be a látóteret: sosem lehet az összes gyümölcsöt egyszerre látni, így előfordulhat, hogy olyan esik le szétvágatlanul, amit nem is volt esélyünk észrevenni. Ha hátrébb lépünk, akkor meg nem érzük el őket, hiába hosszú a kard. Ráfért volna egy kis finomítás még, ez így nem az a VR-os *Fruit Ninja*, amire vágytunk.

Paca

- + szokásos Fruit Ninja-módok
- + a kontrollerkövetés jól működik
- rosszul belőtt látóter
- kihasználatlan lehetőségek
- nincs izgalmas, új játékmód

**PACA**  
 Ebbe a gyümölc-salátába több is fért volna.

60

Kalandok egy nem szép világban

## MERVILS: A VR ADVENTURE

**MÉG MINDIG AZOK A LEGJOBB VR-JÁTÉKOK, AMELYEK ELHITETIK VELÜNK, HOGY NEMCSAK IRÁNYÍTUNK VALAKIT, HANEM MI VAGYUNK A FŐSZEREPLŐK.** Mi alkítjuk Batmant (*Batman: Arkham VR*), egy szuperkémét (*I Expect You to Die*), egy akcióhóst (*The London Heist*), egy fejlegelő focistát (*Headmaster*), és még sorolhatnám, de a lényeg, hogy attól lesz különleges élmény VR-ban játszani, hogy nem csak végignézzük, át is éljük az eseményeket. Ezért látom okafogyottnak azt, hogy egy fix vagy majdnem fix, külső kameraállásból figyeljünk, hiszen ez VR nélkül is megy, nem ad hozzá semmit az élményhez (vagy legalábbis azok a játékok, amelyekben a kamera szerepét alakítottuk, nem voltak túl jók). A *Mervils* egy aranyos próbálkozás, ami ha nem VR-os lenne, kinevetnénk (elég ocsmány és kidolgozatlan szegény), így pedig legfeljebb kísérletnek jó.

A játék egy platformer, amelyben egy kis figurát kísérgetünk (kvázi operatorként vagy megfigyelőként, nem mondjuk fölötte lebegő szellemként vagy ilyesmi, nem vagyunk bevonva a történetbe), akinek feladata, hogy könyvtápot gyűjtsön hat-nyolc órán át. Ebben különféle, kihívást nem igazán je-

lentő lények hátráltatják. Néhány oldalt mellékküldetések teljesítésével kaparinthatunk meg, mások nincsenek annyira eldugva. Lehet továbbá érméket is gyűjtögetni. Bár a tennivalók közül pár (főleg a csillés, illetve további olyanok, amelyek során belső nézetből játszottuk) ötletesre sikerült, én nagyobb kihívásra vágytam volna, de már az elejétől fogva sejtettem, hogy nem a hardcore játékosok tábora a célközönség. Látszik, hogy a fejlesztők agyaltak azon, hogyan tehetnék izgalmassá a koncepciót, tényleg van néhány jó elgondolás, de a *Mervils* sajnos jó ötletei ellenére sem egy igazán jó élmény, amit szívből tudnék ajánlani.

Paca

- + néha meglepően ötletes
- + többféle kameraállás van
- egy platformerhez nem ad sokat a VR
- ocsmány
- a szinkron szörnyű

**PACA**  
 Platformernek túl egyszerű, VR-játéknak nem elég jó.

59



## INFO

Kiadó **VitruviusVR**  
 Fejlesztő **VitruviusVR**  
 Platform **Oculus Rift, HTC Vive, OSVR, PlayStation VR**  
 Röviden VR platformer néhány jópofa ötlettel.  
**PEGI 7+**





# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

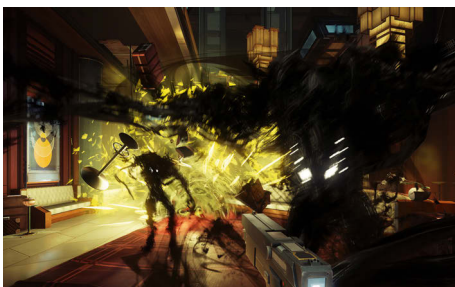
## NAGY VISSZATÉRŐK



### Mass Effect: Andromeda

**Megjelenés** 2017. március 23.  
**Platform** PC/PS4/Xbox One  
**Ár** 16 999 Ft (PC), 20 999 Ft (konzol)

Már öt éve lezárta a BioWare az eredeti Mass Effect trilógiát, hamarosan azonban új történetbe kezdenek az akkor felállított univerzumban. Az Androméda-galaxisba látogatva egyszerre várnak új kihívások, veszélyek és felfedezésre váró világok, miközben az emberiség új otthona után kutatunk. A stúdióra jellemző kiváló történetmesélés mellett ráadásul átdolgozott harcrendszerrel és karakterfejlesztéssel készülnek, aminek hála akár egyetlen csatán belül is váltogathattunk a különböző harcmodorok között.



### Prey

**Megjelenés** 2017. május 5.  
**Platform** PC/PS4/Xbox One  
**Ár** N/A

Története nem kapcsolódik a 2006-os eredetihez, de az idén érkező Prey is egy rejtélyes, veszélyekkel teli őrülomáson játszódik majd. A Talos-I emberi kéz alakította luxuskörnyezete viszont nem sokáig marad idilli, ugyanis az ott végzett kísérletek alanyai, a typhonnak nevezett árnylények elszabadulnak, és váratlan pusztítást végeznek az állomáson. A rengeteg felfedezhető apró sztorirészlet, rejtett zsákmány és más apróságok mellett kifejezetten szokatlan, harc és felfedezés közben is használható képességekkel készül az Arkane csapata.



### Injustice 2

**Megjelenés** 2017. május 19.  
**Platform** PS4/Xbox One  
**Ár** N/A

A NetherRealm utoljára 2013-ban hozta a képernyőinkre verekedős játékban a DC szuperhőseit és gonoszait, de idén visszatérnek Supermanék. A képregények oldalait idéző jelenetek a második Injustice-ban is visszatérnek, így például látványos összecsapásokban törölhetjük fel a padlót ellenfelünkkel, miközben átkerülünk a pálya egy másik szegmensébe. A verekedős játékokat alaposabban ismerőkre egy még mélyebb harcrendszer vár, ráadásul minden meccs után a karakterünk tulajdonságait befolyásoló felszerelési tárgyakat is gyűjthetünk.

## GAMEREGEREK MINDEN ÁRKATEGÓRIÁBAN



**Asus ROG Sica**  
**Ár** 8999 Ft

A legtöbb belépőszintű gameregér minősége nem megfelelő, az Asus megoldása viszont inkább csak a csili-vili feature-ök tekintetében marad el drágább társaitól. Így például a plusz programozható gombokról és a váltakozó színű világításról le kell mondanunk, de cserébe egy rendkívül pontos optikai szenzort, kézreálló, stílusos formát és különböző ellenállású, cserélhető kapcsolókat kapunk a két egérgombhoz. Az Asus szoftverén keresztül végzett beállításainkat a belső memóriának hála bármilyen PC-n megőrizhetjük.



**Razer Naga Hex**  
**Ár** 28 999 Ft

A Razer Naga korábban is kizismerten az aktiválható tárgyak és képességek tömkelegét használó MMO-játékosok egyik kedvenc perifériája volt, de ahogy ez a műfaj az utóbbi években kicsit a háttérbe szorult, a termékcsalád legújabb tagja is átalakult. A MOBA-játékosoknak nincs szüksége egy tucat gombra, de az egér oldalán elrendezett hat gomb rengeteg mindenre elég lehet egy League of Legends- vagy Dota 2-rajongónak. Persze a Synapse szoftver segítségével a számok helyett bármilyen más funkcióra átállíthatjuk őket.



**Logitech G900 Chaos Spectrum**  
**Ár** 55 999 Ft

A G900 brutális árcéduláján is meglátszik, hogy a Logitech komoly fejlesztések árán a legjobb vezeték nélküli, de sokak szerint a jelenlegi abszolút legjobb gameregert alkotta meg. A rendkívüli üzemidőt garantáló akkumulátorral együtt is pihekönnyű modell a piacon lévő egyik legpontosabb szenzorral látták el, amely wireless módban is másodpercenként ezerszer továbbítja kézmozdulatainkat PC-nk felé. A szimmetrikus egér mindkét oldalán meglévő két-két programozható gombot pedig lecserélhetjük egy sima felületű borításra.



## PC/DOBOZOS



### TYRANNY

GS 2016. DECEMBER – 88%  
ÁR: 10 999 FT

A régimódi RPG-k nagygúyú ismét elképesztően részletes fantasyvilágot tárnak elénk, ahol a gonosz földre döngölte a jók erőt.



### DISHONORED 2

GS 2016. DECEMBER – 86%  
ÁR: 13 999 FT

A két főszereplő bevezetése nemcsak a sztorinak kölcsönöz más-más ízt, hanem az akciójelenetek kihívásait is különböző eszközökkel oldhatjuk meg.



### WARHAMMER: THE END TIMES – VERMINTIDE

GS 2015. NOVEMBER – 87%  
ÁR: 9999 FT

A Warhammer hangulat és a Left 4 Dead találkozási dobozosan is megérkezett, ráadásul a megjelent DLC-ekkel együtt.

## XBOX 360



### DRAGON AGE INQUISITION

GS 2014. DECEMBER – 90%  
ÁR: 9999 FT

A BioWare egyik legambiciózusabb szerepjátékát és sztorilezárást az előző konzolgeneráción is átélheted.



### DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION

GS 2014. SZEPTEMBER – 91%  
ÁR: 8999 FT

A kanapécoopnak és a jortnak hála a hagyományosan PC-s játék konzolon is kiváló szórakozást jelent a haverokkal.



### LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

GS 2016. JÚLIUS – 81%  
ÁR: 14 999 FT

A LEGO játékok szokásos humora mellett végre izgalmasabb lett az elemekből építés, a Star Wars téma pedig akciójeleneteket is hozott.

## PLAYSTATION 4



### HORIZON ZERO DAWN

GS 2017. MÁRCIUS – 91%  
ÁR: 20 999 FT

A Guerrilla nemcsak egy hatalmas és gyönyörű játékeretet alkotott, hanem olyan világot kovácsolt belőle, amelyek tényleg minden szegletét érdemes bejárni.



### NIOH

GS 2017. FEBRUÁR – 90%  
ÁR: 19 999 FT

A nehéz akció-RPG-k szerelmesei egy egészen új témával és stílussal ismerkedhetnek meg, ráadásul a készítők hosszú órákra elég szórakozást préseltek a csomagba.



### THE LAST GUARDIAN

GS 2017. JANUÁR – 87%  
ÁR: 20 999 FT

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

## XBOX ONE



### HALO WARS 2

GS 2016. MÁRCIUS – 79%  
ÁR: 19 999 FT

Másodszorra is érdemes volt konzolra hozni a stratégiai műfajt, a Total War készítői és a 343 ráadásul rengeteg játékmóddal pakolták meg a csomagot.



### DEAD RISING 4

GS 2017. JANUÁR – 73%  
ÁR: 19 999 FT

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



### GEARS OF WAR 4

GS 2016. OKTÓBER – 87%  
ÁR: 19 999 FT

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

## NINTENDO



### THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

GS 2017. MÁRCIUS – 99%  
ÁR: 21 999 FT

A legendás sorozat egy nem akármilyen epizóddal tér vissza, Hyrule rengeteg kisebb-nagyobb kalandját pedig tévénken vagy útközben is átélhetjük.



### 1-2 SWITCH

GS N/A  
ÁR: 16 999 FT

A minijáték bemutatja a Switchbe zsúfolt rengeteg érdekes technológiát, és segítségével a nem gamereket is bevonjuk a mókába.



### DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

GS 2017. JANUÁR – 81%  
ÁR: 11 499 FT

A PS2-es klasszikus JRPG-t több apró bővítéssel immár akár útközben is végigjátszhatjuk a Nintendo gépén.

## PS 4/VR



### UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

GS 2016. NOVEMBER – 84%  
ÁR: 6499 FT

Ugyan a lövöldözős hullámvasút sebességétől nem leszünk majd rosszul, az Until Dawn világából merítő horrorkörnyezetben felgyorsul a szívverésünk.



### RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE

GS 2016. NOVEMBER – 83%  
ÁR: 18 999 FT

A futurisztikus harci sportjátékban végre tényleg egy mech pilótafülkéjében érezhetjük magunkat a PS VR-nak hála.



### EVE: VALKYRIE

GS 2016. NOVEMBER – 80%  
ÁR: 18 999 FT

Nem kezdő VR-felhasználóknak való. Az EVE-univerzumban játszódo őrcsaták elképesztő látványt és izgalmas őrcsatákat kínálnak.

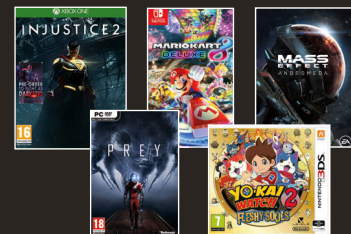
## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Mass Effect: Andromeda  
Yo-Kai Watch 2  
Mario Kart 8 Deluxe Edition

március 23.  
április 7.  
április 28.

Prey  
Injustice 2

május 5.  
május 19





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

# HARDVER

Egyre közelebb a 4K-hoz

## Kapható a GeForce GTX 1080 Ti

A bivalyerős Radeonokra még várunk kell, addig azonban vizsgátlódhatnak a legújabb Nvidia grafikus kártyával, amely amellett, hogy gyors, nem is megfizethetetlen. A GeForce GTX 1080 Ti-ről már hónapokkal ezelőtt lehetett hallani, és igazából a Radeon Vega ellenfele lett volna. Kihívó híján az Nvidia úgy mutatta be az új csúcsragadozót, hogy az a GTX 1080-nál 20-40 százalékkal gyorsabb, miközben nem fogyaszt többet (250 W TDP). A GP102-es chip nem teljesen újdonság, a már jól ismert Maxwell-alapokra épül, és ez található az 1200 dolláros Titan XP-n is. A GTX 1080 Ti valamelyest butított változata a titánnak, így 96 helyett 88 RoP-ot, illetve 384 helyett 352 bites memóriabuszt kapott, azonban órajelei magasabbak, miközben ára közel a fele annak – egészen pontosan 699 dollárral kerül kevesebbe. Nagyon furcsa választás a fedélzeti memória: GDDR5 chipekből épül fel, azonban a szokatlan RoP-mennyiségnek és buszszélességnek köszönhetően 11 GB kapacitással. A GeForce GTX 1080 Ti így vitán felül a legerősebb kártya, amit egy gamer kívánhat, de persze igen magas árat kérnek érte a boltokban. Aki „beéri” a GTX

1080-nal is, örülhet, ha még nem vásárolt, mert a GTX 1080 Ti bevezetésekor 100 dollárt esik az ára. Egyelőre nem tudjuk, hogy a GTX 1080 Ti alkalmas-e a játékok 60 fps sebességű futtatására 4K-felbontásban, de reméljük, hamarosan meggyőződhetünk magunk is arról a tesztlaborunkban, mekkora az új kártya igazi ereje.



Expressz adattároló

## 6000 MB/s-os Kingston SSD

A HDD-SSD-váltás mindenki életében jeles pillanat, amire még nyugdíjas korában is emlékezni fog, azonban hamar megszokható, ha pedig meghalljuk, hogy az NVMe SSD-k már 1,5-2 GB/s sebességre is képesek, kimondottan öszvérnek érezzük SATA6G-s tárolónkat. A Kingston úgy érezte, nem készült még elég gyors SSD, ezért megépítette a DCP-1000-es modellt, amely minden eddigi rekordot megdönt. A PCIe 3.0 kártya nyolc vonalon kapcsolódik a rendszerhez, MLC-s

és NVMe-protokollt használ. A kapacitás 800 GB-tól indul, és akár 3,2 TB is lehet. Az igazán érdekes azonban a sebesség: szekvenciális olvasásban a 6,8 GB/s az elérhető maximum, míg az IOPS-érték 1,1 millió, illetve 200 ezer olvasáskor és íráskor. Ezek az értékek szédítően magasak, nagyjából 12-14-szer magasabbak, mint egy átlagos Solid State Drive esetében. Ahogy az várható, az egyetlen gond az árással van: jelenlegi formájában megfizethetetlenül drága a DCP-1000.

A lassítás művészete

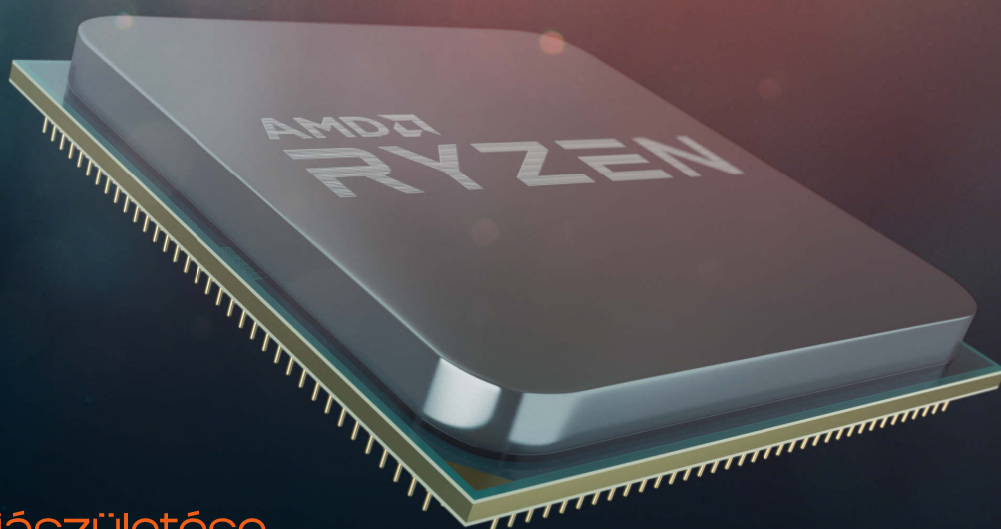
## Sony mobil 960 fps-sel

Idén is menetrendszerűen megrendezték a barcelonai mobilkiállítást, ahol sok cég bemutatta újabb telefonját és tabletjét; mi most egy igazán érdekes modellt emelnénk ki. Ez a Sony Xperia XZ Premium, amely amellett, hogy 4K-s kijelzőt kapott, a ma elérhető legerősebb Snapdragon SoC-t rejti. Ez utóbbi képessé teszi az új, Motion Eye névre keresztelt kamerát arra, hogy 960 fps-ben rögzítsen videót, ami bámulatos lassításokra ad lehetőséget. A 19 MP-es kamerába integrált gyorsítótár abban is

segít, hogy már azelőtt elkezdjen fotókat rögzíteni, mielőtt lenyomtuk az exponológombot. Persze azt, hogy ezért mennyit is kell majd fizetni, és mikor lesz itthon kapható az eszköz, még nem tudni, viszont a Motion Eye kamerát biztos, hogy egyes olcsóbb modellben is megtaláljuk majd.







AZ AMD Újjászületése

# Teszteltük az AMD Ryzent

**A MIKOR MÁR MINDENKI AZT HITTE, HOGY AZ INTEL EGYED-URALMÁT SENKI NEM KÉPES MEGDÖNTENI, MEGÉRKEZETT A RYZEN, AMIVEL HATALMASAN CSAP AZ AMD ODA, AHOL ELLENFELE NEM SZÁMÍTOTTA RÁ.** Túl régóta basáskodik az x86-os processzorpiacra az Intel, ami nekünk, felhasználóknak, azon belül is játékosoknak borzalmasan rossz. Merthogy a processzorra rengeteg pénzt kell költenünk: egy Core i3 35-40 ezer forintba kerül, a Core i7-ért pedig 100 ezret is elkérnek. Pedig emellett még annyi mindenre kell gondolni, beleértve a méregdrága videokártyát is, de ha túl gyenge a CPU, a játékok sem fognak 60 fps-sel száguldani. Az AMD már jó ideje csak az alsó, belépőszinten tudott értékelhető termékeket felmutatni, maximum a középkategóriában volt még nekik néhány jó ár-érték arányú processzoruk. A gond nem is az árázással vagy a platformmal volt, mindkettő elfogadható, hanem az alapokkal: a Bulldozer mikroarchitektúra hatékonysága jelentősen elmaradt az Intel megoldásai mellett. Márpedig ez érezhető lassulást okoz játék közben, mert még mindig nagyon sok, maximum egy-két processzormagot terhelő cím jelenik meg. A processzorgyártóknak nem volt más választása, az alapoktól kellett újramegírni a fejlesztést – ez lett a Zen.

## ZEN, AZ ÚJJÁSZÜLETÉS

Ha nem vetnénk meg a borzalmas szövicceket a GameStarban, azt íránk, hogy az elmúlt években Core-os helyzet alakult ki a processzorok világában. Az Intel CPU-ja nagyon jól sikerült, az AMD-é nem igazán, így az árverseny megszűnt, a fejlesztés üteme pedig borzalmasan lelassult. Mindeköz-

ben azonban az AMD egyre többet árult el arról, miben is mesterkedik titkos laboratóriumában. Ez a Zen, vagyis egy teljesen új kezdet, amivel ismét harcba szállhat riválisával szemben. A rengeteg pesszimista, borúlátó elemzés és találgatás után azonban most végre megjelent a tényleges processzor, és azt kell hogy mondjuk, az AMD tényleg megcsinálta.

A Zen a Ryzen processzorok alapjait képező, új architektúra. Ezeknél a CPU-knál minden vadonatúj: új platform, új foglalat, új memóriavezérlő, új architektúra, új mikroarchitektúra és új gyártástechnológia – sőt, még a hűtők is teljesen lecserélődtek. Hogy mindez sikeres is legyen, ahhoz egy mágusra volt szükség, aki nem más, mint Jim Keller, aki anno a Freescale-t, az Athlon 64-et, majd az Apple A5/A6 SoC-ket tervezte (jelenleg a Teslánál dolgozik).

A Jim által összeállított szupercsapat pedig megépítette a Ryzen CPU-t, ami 52 százalékkal gyorsabb, mint elődje, 14 nm-en készül, magas órajeleken fut, energiatakarékos, és 8 magos léte re fele annyiba kerül, mint a hasonló erejű Intel Core processzor. Mindez túl szép, hogy igaz legyen, ezért le is teszteltük, hogy saját szemünkkel lássuk a csodát.

## RYZEN 7 1800X

Az AMD rengeteg új processzorral indult harcra az Intel ellen, amelyek közül mi a legerősebbet, a Ryzen 7 1800X-et kaptuk meg tesztre. Az összes új CPU AM4-es foglalatba illeszkedik, amihez új alaplap chipkészlet és új hűtő is szükséges. Kellemes meglepetés, hogy utóbbiból az AMD minőségi, csendes és hatékony modellt csomagol a drágább eszközököz, sőt, ezek RGB-világítást is tartalmaznak. Az új CPU-k DDR4 RAM-ot kezelnek dupla csatornás ki-

## INFO

**Gyártó:** AMD  
**Ár:** 499 dollár  
**Web:** amd.com/en/ryzen

**Specifikáció:**  
8 mag, 16 programszál  
3,6-4 GHz órajel  
14 nm gyártástechnológia  
2xDDR4-2400 RAM-vezérlő  
AM4-foglalat  
4/16 MB L2/L3 gyorsítótár  
nincs integrált grafikus vezérlő  
95 W TDP  
82 626 pont AIDA64 CPU Queen  
4465 pont PCMark8  
1630 pont CineBench R15  
11 521 KB/s WinRAR 5  
56/295 W rendszerfogyasztás (min./max.)

**Pro:**  
8 mag/16 programszál, magas órajelek, fejlett alapok, jó platform, erős, jó árázás

**Kontra:**  
optimalizálási hiányosságok, egyelőre drága, nem látványosan jobb az Intel CPU-knál

90

építésben, illetve itt integrált grafikus vezérlőről nem beszélhetünk – ez az APU-k kiváltsága lesz. Bekerült viszont a szabad szorzóállítás, a 3,6 GHz-es alapórajel, ami boostmódban 4 GHz-ig is elmehet, valamint a többszálú utasítás-végrehajtásért felelős CCX (CPU Complex) dizájn, így a nyolcmagos processzor egyszerre, párhuzamosan 16 programszálat képes feldolgozni. Csúcsmodell lévén a 95 wattos TDP nem is magas, az ár pedig 499 dollár.

A mérések során olyat tapasztaltunk, amit már régen: nem az Intel CPU-é lett az első sor a táblázatban, hanem az AMD-é. Ez azt jelenti, hogy még ha a vonzó árat nem is nézzük, akkor is erősebb a Ryzen általános felhasználáskor és professzionális programok futtatásakor egyaránt. A játékok sincsenek már akkora lemaradásban, mint régebben az FX szériával – ebben is egészen közel került az Intel eredményeihez az AMD. A teszt során azért néhány furcsa eredményt is mértünk, ami minden bizonynyal az egyébként kiváló Asus Crosshair VI Hero alaplap bétás BIOS-ának eredménye, de stabilitási gondokkal nem kellett megküzdőnünk.

Első találkozásunk alapján csak ajánlani tudjuk a Ryzent; gyors, érett, és nagyon jó áron beszerezhető, valamint a hozzá passzoló platform is fejlett. A következő hetekben rengeteg AM4 alaplap és újabb Ryzenek érkeznek hozzánk, így megmutathatjuk, mire képesek az olcsóbb modellek, mit várhatunk a tuningolástól, és mennyire erős az új integrált Radeon.

Simánmartin



## A töltelékgeneráció

# INTEL KABY LAKE

**LETESZTELTÜK A HÁROM LEGJOBB INTEL PROCESZSZORT, HOGY KIDERÍTSÜK, MILYEN KELLEMES MEGLEPÉST TARTOGAT AZ EVOLÚCIÓS FEJLŐDÉSEN TÚL A KABY LAKE CSALÁD AZ AMD RYZEN ELLENÉBEN.** Pompás példa a precízen csepegtetett fejlesztésre az Intel stratégiája, vagyis a visszatartott forradalom. Amikor anno, több mint tíz évvel ezelőtt az megszorongatta a chipóriást kiváló AMD Athlon 64 termékeivel, az Intel egy-két év alatt akkora forradalmat csinált, amiből a mai napig kényelmesen megél. Bizonyos szempontból ennek is köszönhető, hogy az akkor meghirdetett tik-tak fejlesztési stratégiát is feladta. Persze arra odafigyel az Intel, hogy minden évben kapjunk új platformot, terméket, de az ugrás helyett inkább már csak bébilépésekről lehet beszélni. Kérdés, hogy elég-e mindez az AMD Ryzen úthengerével szemben, és a felhasználók elégedettek-e ezzel a fejlesztési tempóval.

### ÜTEMÉT VESZTETT FEJLŐDÉS

Tik-tik-tak – ez az Intel új stratégiájának ritmusa, de persze a marketing szerint ez nem a fejlesztés 50 százalékos lassulását jelenti, hanem jobban átgondolt, megfontolt, optimális előrehaladást. A három ütem közül a gyártástechnológia az első lépés, amit a mikroarchitekturális fejlesztés követ, és a sort az optimalizálás zárja. A Kaby Lake-kel most a harmadik fázishoz értek. Az ötödik generációs Intel Core CPU-kban, a Broadwellekben bemutatkozott a 14 nm-es gyártástechnológia, amit 2015-ben a Skylake-ben követett az új mikroarchitektúra, majd ezúttal az optimalizált, hetedik generációs Kaby Lake.

Az új Intel Core processzorok továbbra is 14 nm-en készülnek, a mikroarchitektúra pedig az elődnél megismert Skylake alapokra épül. Az Intel nem is épített be váratlan meglepetéseket, a Kaby Lake processzorokkal nem kapunk forradalmian új szolgáltatásokat.

A lassú előrehaladás előnye, hogy a tokozás és a foglalat nem változott, vagyis a már 2015-ben megjelent LGA1151-es platformot használhatjuk. A régebi alaplapok mindegyike fogadja az új processzorokat egy BIOS-frissítés után. Ennek ellenére készült új chipkészlet is, a 200-as széria, amely a processzorhoz hasonlóan minimálisan fejlődött. A teszthez is használt Z270-es verzió az eddigi húsz helyett immáron huszonnégy PCIe x1 vonalat kínál – talán ez az egyetlen és legfontosabb újdonság. Sajnos sem USB 3.1 Gen2-, sem Thunderbolt 3-vezérlőt nem integráltak, bár a kodektámogatás megjelent, így az implementálás mostantól egyszerűbb. Nem volt rá igény, így nem is nőtt a SATA6G-portok száma, ahogy a gyártástechnológia sem változott. A több PCIe x1 vonalnak hála az NVMe SSD-kből is többet képes kezelni a Z270, és az Intel Rapid Storage technológia fejlődésével ezek RAID-be kapcsolása is egyszerűbbé vált. Egyelőre nem túl hasznos, de a későbbiekben sokat számíthat, hogy a 200-as széria már

## MOBILOS GYORSULÁS

Az asztali Kaby Lake CPU-k mellett az erősebb és a szuperalacsony fogyasztású mobil központi egységek is megérkeztek 2017 első negyedévében. A négymagos, teljes értékű Core 7000-es processzorok H, HK és HQ jelzésekkel a gamer-PC-k, a Core m3 példányokkal pedig az ultrabookok és a hibridek is bemutatkoztak. A szintén szuperalacsony fogyasztású, de azért erősebb, agresszív turbómóddal felszerelt Core m5 és m7 központi egységek jelzést váltottak, így mostantól ezeket is Core i5-ként és Core i7-ként találjuk meg. A különleges fogyasztásra a számozásban felbukkanó „Y” jelölésből lehet majd következtetni.

az Optane Storage adattároló-technológiát is támogatja, amely az Intel 3D XPoint memóriatechnológiájára épül. A hetedik generációs Core processzorok újdonságainak felsorolása nem ad ki túlságosan hosszú listát. Maradt az LGA1151-foglalat, így értelemszerűen DDR3L/DDR4 integrált memóriavezérlő is, amely szerencsésen felgyorsult, így az eddigi effektív 2133 MHz-es helyett 2400 MHz-es RAM-modulokat használhatunk. A processzorok jelölése maradt a régi, ráadásul az Intel teljes megújulást tervezett, így a Celeron/Pentiumtól a Core i7-ig minden árszegmensben megkapjuk a Kaby Lake-alapokat. A teljes értékű alapmodellek mellett alacsony fogyasztású darabok is készültek: ilyen például a tesztkönyben is szereplő Core i7-7700T, amely a 7700K 95 W TDP-értéke helyett 35 wattal is beéri. Ez jelentősen alacsonyabb fogyasztást és hőterme-



Core i3 7000-széria: már a belépőszinten is kapunk tuningbarát processzort



Core i5 7000-széria: továbbra is az arany középút a négymagos Intel CPU



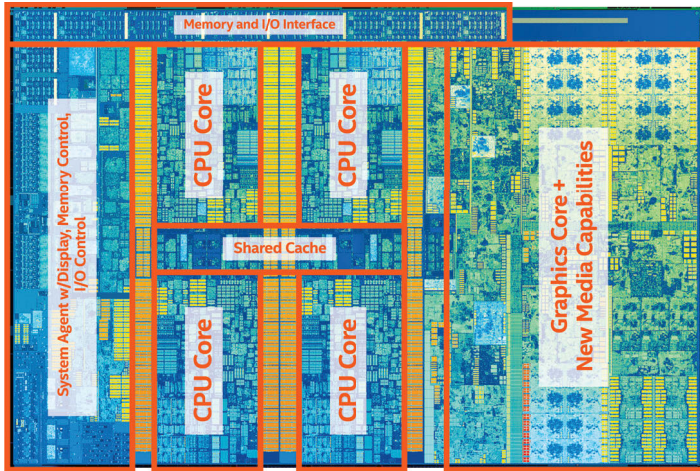
Core i7 7000-széria: mindössze 5-8 százalékot gyorsult a csúcsmo- dell

## Hetedik generációs Intel processzorok

	Termék	Gyártástechnológia, kódnév	Magok/szálak száma	CPU órajele (alap/turbó)	Memóriavezérlő	LLC (Smart) Cache	Integrált GPU	TDP*	AIDA64 5 CPU Queen/FPU Julia
1.	Intel Core i7-7700K	14 nm, Kaby Lake	4 mag/8 szál	4,2/4,5 GHz	2×DDR4-2400/ 2×DDR3L-1600	8 MB	Intel HD Graphics 630	95 W	54979/38302 pont
2.	Intel Core i7-6700K	14 nm, Skylake	4 mag/8 szál	4/4,2 GHz	2×DDR4-2133/ 2×DDR3L-1600	8 MB	Intel HD Graphics 530	91 W	51320/35739 pont
3.	Intel Core i7-7700T	14 nm, Kaby Lake	4 mag/8 szál	2,9/3,8 GHz	2×DDR4-2400/ 2×DDR3L-1600	8 MB	Intel HD Graphics 630	35 W	43995/30632 pont
4.	Intel Core i5-7600K	14 nm, Kaby Lake	4 mag/4 szál	3,8/4,2 GHz	2×DDR4-2400/ 2×DDR3L-1600	6 MB	Intel HD Graphics 630	91 W	38809/34646 pont

Tesztrendszer: Gigabyte Z270X-Gaming 7, 16 GB Corsair DDR4-2400, 480 GB OCZ Vector 180 SSD, Adata 1,2 kW PSU, Windows 10 x64





lést jelent, miközben a felépítés azonos. Persze a csökkentett órajelek miatt a teljesítmény is szerényebb. A jobb memóriavezérlő mellett csupán apró ráncfelvarrást kapott a mikroarchitektúra, így az Intel is mindössze 4-8 százalékos gyorsulást ígér az előző generációhoz képest. Aki azt várta, hogy majd az integrált grafikus vezérlő, az Intel HD Graphics 630 elhozza a forradalmat, az most (ismét) csalódní fog. Ez az iGPU 3D-teljesítményben nem javult számottevően, inkább a szolgáltatásokat modernizálta az Intel. Sajnos ez nem natív HDMI 2.0-t és DisplayPort 1.4-et jelent, ellenben a HEVC és VP9 kodekakat 10 bites üzemmód mellett is hardveresen kezeli. Ez jelentős előrelépés; az egyre népszerűbb tömörítések hardveres kezelésével drasztikusan csökkenthető a CPU terhelése, ami a mobil PC-k üzemidejét is növeli. A másolásvédelem hardveres támogatásához szükséges legújabb, HDCP 2.2 szabvány is bekerült az újdonságok közé.

### HIBASZÁZALÉKON BELÜL

Ismét negatív kicsengésű közcímét választottunk, de ez nem véletlen, ugyanis a mérések során egyszer sem csettintettünk elismerően. A változatlan gyártástechnológia és a csupán „optimalizált” mikroarchitektúra a leg-erősebb, Core i7-7700K processzorban is csupán 5-8 százalékos gyorsulást hozott az előző generációs Core i7-6700K-hoz képest. És igazából ez a gyorsulás sem a ráncfelvarrásnak, ha-

nem a 200 MHz-cel megemelt alap, illetve a 300 MHz-cel magasabb turbó órajelnek köszönhető. A szintetikus mérések során jól látható volt az erősebb memóriá-rendszer előnye, ami sokat segített a Cinebench R15 és a WinRAR alatt is. Ehhez képest a valós használatot szimuláló PCMark8 alig gyorsult valamelyest, 3DMark alatt pedig mérési hibahatáron belül maradt a különbség a hatodik és hetedik generációs Core i7 CPU-k között. A fogyasztás ellenben előnyre változott. Hiába maradt a 14 nm-es gyártástechnológia, a Core i7-7700K 10 wattal kevesebbet fogyaszt elődjénél.

A teszthez sikerült beszereznünk egy Core i7-7700T modellt is, amely a csúcsmoделlhez képest jelentősen alacsonyabb órajelen dolgozik, ám „turbóablaka” sokkal nagyobb: 300 MHz helyett 900 MHz-es. A Thermal Design Power értéke azonban 60 wattal alacsonyabb még úgy is, hogy megmaradt a négymagos felépítés, aktív Hyper-Threading technológia mellett. Ez az órajelcsökkentés természetesen nem maradt büntetlen, így a Core i7-6700K is megveri a 7700T-t a fontosabb mérések alatt, azonban a takarékos, új processzor fogyasztása közel feleannyi, miközben a lassulás messze nem éri el az 50 százalékos szintet.

A sort a Core i5-7600K zárja, amely a „K” jelölésből adódóan szintén szabad órajelszorzó áramkörrel rendelkezik, így a tuningosoknak készült. A maximálisan 4,2 GHz-en dolgozó CPU me-

**200 MHz extra: az órajelemelés még mindig a legegyszerűbb módja a gyorsításnak**

**DDR4-2400 vezérlő: ha lassan is, de egyre nő a memória-sávszélesség**

**iGPU meglepetés nélkül: az integrált videovezérlő továbbra sem gamereknek való**

**A régi recept: maradt a 14 nm, a Skylake alapok és az LGA1151 foglalat**

móriavezérlője szintén DDR4-2400-as, így a szintetikus méréseken győzedelmeskedik a Core i7-6700K felett, sőt még a PCMark8-as mérésen is gyorsabb egy lehetniyével. A Hyper-Threading technológia hiánya WinRAR és Cinebench R15 mérésekben látszik meg igazán, illetve a VeraCrypt titkosítás is lassabb ezen a CPU-n. Minden, tesztelt CPU alapfogyasztása azonos, ám a Core i5 maximálisan felvett teljesítménye értelemszerűen szerényebb a teljesítménycsökkenéssel arányosan. Végül a 3D-s mérésekről kell még szót ejtenünk. A 3DMark Fire Strike és a Time Spy alatt tökéletesen kidomborodott, hogy hová is lehet elhelyezni az új generációs processzorokat. Hiába kapta az új Intel HD Graphics az eddigi 530-as jelzés helyett a 630-as számot, a gyorsulás alig mérhető. A Core i7-6700K-ba integrált Intel HD Graphics 530 néhány ponttal az újabb, 630-as vezérlő mögött végez, ám itt ismét számításba kell vennünk a memóriavezérlők közti sebességkülönbséget, illetve az órajeleltéréseket is.

### ÖSSZEZÉS

A hetedik generációs Intel processzorok januári megjelenéséért lehet kifejezetten lelkesedni vagy egészen sötétben látni őket. Ha pesszimistán értékeljük a Kaby Lake-et, valamint a vele együtt megérkezett 200-as chipkészletészíriát, akkor mögöttük egy elkényelmesedett Intel látunk igazi x86-os vetélytárs nélkül, amely ép-

pen csak annyira erőlteti meg magát, hogy néhány százalékkal jobb legyen az általa fejlesztett új generáció sebességben, fogyasztásban és szolgáltatásokban. Nincs itt semmi újdonság, Skylake-, de még Broadwell/Haswell-tulajoknak is kevés indokuk lehet a cserére, ráadásul a processzorok és az alaplapok ára cseppet sem lettek barátságosabbak. Ha így nézzük, csalódás a Kaby Lake, csak arra jó, hogy a notebook-, PC-, illetve alaplapgyártók új termékeket dobhassanak piacra, és váltásra buzdítsák a vásárlókat.

Ha optimistán nézzük, a Kaby Lake csodálatos: 5-8 százalék extra teljesítményt kapunk alacsonyabb fogyasztás mellett az elődével azonos áron, továbbá új alaplapt és néhány olyan szolgáltatást, amelyek hamarosan nagyon hasznosak lehetnek (NVMe RAID, több PCIe, Optane-támogatás). Ráadásul megmaradt a foglalatok kompatibilitása, ezzel az Intel LGA1151 platform lett a legjobban bővíthető, igazán időtálló választás, aminek nincs párja a piacon. Mi a harmadik, köztes nézőpontot választjuk; a Kaby Lake egészen pontosan az, amit az Intel ígért: optimalizálás. Ezt támasztja alá a minimális előrelépés sebességben és fogyasztásban, a maroknyi új vagy továbbfejlesztett szolgáltatás és a teljes mértékben hiányzó forradalom. Az új chipkészletek minimális újdonságot hoznak, azonban az alaplapgyártók tényleg kitettek magukért, és valamivel jobb teljesítményt is kapunk, ha az újabb chipkészletek közül választunk. Mobilplatformon különösen fontos az alacsonyabb hőmérséklet és fogyasztás, nem is beszélve a modernizált, hardveres videokodekekről. A hetedik generációs Intel Core CPU-ra és platformra a két-három generációval ezelőtti Intel PC-tulajdonosoknak érdemes váltaniuk, aki pedig már bevásárolt LGA1151-es alaplappól és processzorból, most örüljön, mert az új processzorokkal és alaplapokkal jelentősen kitolódott a választott platform időtállósága. Aki ennél nagyobb forradalmat remélt, az legalább még egy évet várni kényeszerűl, ekkorra ígérük a 10 nm-es, platform- és processzorszinten is jelentősen megújított Cannonlake generációt.

**Simánmartin**

AIDA64 5 RAM olvasás/írás	PCMark8	3DMark Fire Strike	3DMark Time Spy	CineBench R15	WinRAR 5	VeraCrypt AES/AES-128	Rendszerfogyasztás (min./max.)*	Bootracer rendszerindítás*
36613/37417 MB/s	4262 pont	1218 pont	453 pont	981 cbs	11901 kB/s	7200/364 MB/s	34/138 W	25,8 s
31612/33014 MB/s	4212 pont	1175 pont	448 pont	912 cbs	10805 kB/s	6600/339 MB/s	36/147 W	27,1 s
34416/37133 MB/s	4117 pont	1210 pont	461 pont	782 cbs	10627 kB/s	5800/290 MB/s	33/87 W	26,8 s
36187/37445 MB/s	4226 pont	1201 pont	458 pont	690 cbs	6316 kB/s	4200/237 MB/s	34/112 W	26 s

\*A kisebb érték a jobb



Prémium hardverliga

# Z270-ES ALAPLAPOK

**C**SODÁLATOS AZ ASZTALI SZÁMÍTÓGÉPEK VILÁGA: EGYAZON PLATFORMRA 15 EZER ÉS 100 EZER FORINTÉRT IS KAPUNK ÚJ ALAPLAPOT, DE NEM VÉLETLEN AZ ÓRIÁSI, HATSZOROS ÁRKÜLÖNSÉG. A belépő-szint a spórolásról és a kompromisszumokról, míg a tesztkben megcélzott 160-260 eurós, vagyis 55-80 ezer forintos lapok világa már sokkal inkább az extrákról, a csúcsebességről, a prémium komponensekről és a kreatív megoldásokról szól. Ehhez mérten a cégek nem is fukarkodtak a meglepetésekkel, és az Intel Z270-es chip mellé számtalan egyedi megoldást pakoltak, hogy felhívják magukra a PC-építők figyelmét.

## FEJLETT ALAP, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL

A gyártók kreativitására szükség is volt, mert az Intel ezúttal sem erőltette meg magát. A minden LGA1151-es CPU-val kompatibilis Z270 a Z170-es elődtől nem sokban különbözik, de azért akad némi újdonság. A legfontosabb, hogy az eddigi húsz helyett huszonnégy PCIe-vonalat kapunk, így egy PCIe x16-os VGA mellett is megépíthető a PCIe NVMe SSD RAID. Az Optane Storage adattároló-technológia kezelését emelte még ki az Intel, ám ilyen tároló még jó darabig nem lesz szériatartozék a PC-kben. Sajnos az integrált USB-vezérlő nem lépett szintet, bár a Thunderbolt 3-támogatás bekerült, hogy az esetleges integrálás olcsóbb lehessen. Ennyi változtatásért még nem lett volna indokolt új chipet készíteni, de azért a gyártók ennél jobban megerőltették magukat. A legfontosabb újdonság a LED-es világítás elterjedése. Még a konzervatívabb modellekre is kerültek fények, amelyek természetesen

tesen tetszőleges színűre állíthatók, és többféle világítási sémára megtaníthatók. Általánossá vált az M.2 PCIe SSD RAID-támogatása, a csúcskategóriában egyre több az U.2-es csatlakozás, és már az USB Type-C port is alapszolgáltatásnak tekinthető. A tuningon is sokat fejlesztettek, az automatikus túlpörgetés mellett rugalmasabb osztók és az új CPU-khoz igazított beállítások is megjelentek, mint például az AVX-érzékeny szorzózárolás.

## ASROCK Z270 GAMING K6

A Fatal1ty sorozat legújabb tagja fekete nyáklapon piros díszítésű, és nem maradt le a hátlapi kivezetéseket, valamint az audiorészt takaró műanyaglap sem. Egy rossz pont, hogy a fekete nyáklapon a szürke feliratok alig olvashatók. Csatlakozásokból nem szenvedünk hiányt, a szokásos repertoár mellett két extra SATA6G-t, valamint USB 3.1 Gen2 normál és Type-C portokat kapunk. A hálózatos részért két darab, teamingbe kapcsolható Intel gigabites vezérlő felel, a hangot pedig egy Creative SoundBlaster Cinema3-kompatibilis Realtek ALC1220 kodekre bízták. Az USB Type-C csatlakozó nem Thunderbolt 3-kompatibilis (Intel helyett ASMedia chipes), illetve a SATA Express is lemaradt a lapról. A Z270 Gaming K6-ról a világítás sem hiányzik. A LED-eket a mérnökök a chipkészlet hűtőbordájára, a hátlapi takarólemezt és az audiorész alá rejtették el, továbbá egy RGB LED-csíkot is rákapcsolhatunk az alaplapra. Megerősítették a kártyahelyeket is; a PCIe x16 foglalatokat extra fémrögzítés védi, hogy a nagyon nehéz VGA-kártyák se tegyenek kárt alaplapunkban. A beállításokkal és a stabilitással nem akadt gondunk, bár az UEFI menüjére némi ráncfelvarrás már ráférne. Noha a Gaming K6 15-20 ezer for-

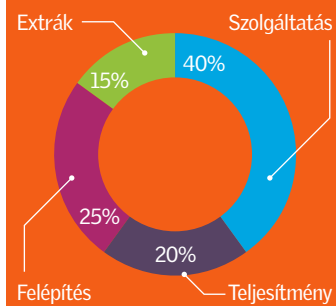
rinttal olcsóbb, mint az Asus vagy a Gigabyte modelljei, teljesítményben nem marad el azoktól. Ugyanakkor nagyon nem örülünk a magas nyugalmi fogyasztásnak – remélhetőleg később ezt egy UEFI-frissítéssel javítani fogja a gyártó.

## ASUS TUF Z270 MARK

A TUF-logó mögé bújtatott RGB LED színét és villogását beállíthatjuk, de a Mark I lap ennél több LED-es látványelemet nem kínál. Nagyon kellemes meglepetés, hogy a Thermal Armor egyes részei egyedivé varázsolhatók 3D-nyomatattal, amihez a modelleket letölthetjük a gyártó oldaláról. A TUF Z270 Mark I-ről sem hagyták le a mindkét oldalt beborító Thermal Armort, amely több TUF-generáció óta bizonyítottan hatásos. Védi az alaplapot a fizikai sérülésektől, valamint javítja a hűtés hatékonyságát. Ha poros, koszos helyen kell bevetnünk a PC-t, a szabadon hagyott PCIe-foglalatokat külön takarólemezekkel is védhetjük, sőt az M.2 SSD-t is letakarhatjuk. Az öt év garanciával kapható TUF Z270 nagy erénye a túlméretezett hűtés támogatása. A lapon összesen 11 ventilátorcsatlakozó bújik meg, amelyek között találunk vízpumpához való, nagy fogyasztású eszközt kezelő kivezetést, és olyat is, amelyen szoftveresen beállíthatjuk, hogy a gép lekapcsolása után még hány percig pörgesse a rákapcsolt ventilátort. Az integrált vezérlők miatt sem kell szégyenkeznie a TUF Z270 Mark I-nek: a masszív VRM-áramkörön túl dupla Intel LAN-t (teaminggel), USB 3.1 Gen2-t és diagnosztikai LED-eket kapunk. A mérések alatt az Asus lapja jól teljesített, bár sebességben a mezőny nagyon kis szórást mutatott. Az RGB-kivezetés elmulasztását sajnáltuk, a

## ÍGY ÉRTÉKELTÜNK

Egy drága alaplapról elvárható, hogy a vonzó dizájn mögött prémium komponenseket tartalmazzon, végletekig finomhangolt alapteljesítménnyel. A gyártói szolgáltatások rengetegét számítanak, ahogy a portok számát, az audio- és a hálózatos részt, valamint a tuninghajlandóságot is figyelembe vettük. A dobozokban nem találtunk különleges kiegészítőt, kiderült, hogy ebben az ársávban még a Wi-Fi sem szériatartozék, ellenben a világítást minden gyártó fontosnak tartotta.



Thermal Armor miatt a CPU-hűtő és az M.2 beszerelése is nehezebb, de a kiemelt strapabíróságért ennyi kényelmetlenség még akár meg is bocsátható.

## GIGABYTE AORUS Z270X-GAMING 7

Nem bíztuk a sikert a véletlenül a Gigabyte, és (majdnem) minden, háziilag fejlesztett extrát rápakolt az Aorus családba tartozó Gaming 7-es alaplapra, amely méretes hűtőbordákat és a stabil tuninghoz elengedhetetlen, túlméretezett VRM-áramkört kapott. A hátlapi kimeneteket, illetve a minőségi Amp-Up hangrészlet fedő műanyagborítást itt sem felejtették el,

## Z270-es felső kategóriás alaplapok

	Termék	Ár	Pontszám	Ventilátor-csatlakozások	M.2	LAN	Hangkódok
1.	Gigabyte Aorus Z270X-Gaming 7 gigabyte.com	73 900 Ft	92	8 darab	3 darab NVMe (PCIe x4)	Intel+Killer E2500	Creative Sound Blaster Recon 3Di
2.	Asus TUF Z270 Mark I asus.hu	79 500 Ft	87	11 darab	2 darab NVMe (PCIe x4)	2×Intel GbE LAN	Realtek ALC1120
3.	ASRock Z270 Gaming K6 asrock.com.tw	61 200 Ft	80	5 darab	2 darab NVMe (PCIe x4)	2×Intel GbE LAN	Realtek ALC1120
4.	MSI Z270 Krait Gaming msi.com	54 600 Ft	78	6 darab	2 darab NVMe (PCIe x4)	1×Intel GbE LAN	Realtek ALC1120





Az ASRock Z270 Gaming K6-ra nagyon sok HDD-t vagy SSD-t ráköthetünk



Nem szereti a feltűnősködést az Asus TUF Z270 Mark I



A Gigabyte Aorus Z270X-Gaming 7 csillog-villog, és állig pakolták extrákkal



Árával igyekszik elcsavarni a gamerek fejét az MSI Z270 Krait Gaming

sőt a PCIe x16-os foglalatokat is megerősítették a mérnökök, hogy valóban strapabíró legyen az alaplap. A két PCIe 3.0 x4-es M.2 foglalat mellett egy U.2 is került a SATA6G-portok mellé, sőt, egyedül itt SATA Express is találunk. A Wi-Fi-vezérlő ezúttal sem alaptartozék, azonban két LAN-vezérlőt kapunk: egy Killer E2500-at és egy Intel-t – mindenki kiválaszthatja, hogy számára melyik az ideális. Az alaplap csatlakozói, a dupla BIOS és a POST-kijelző a helyén van, ahogy Thunderbolt 3-vezérlőre kapcsolt USB Type-C portot is használhatunk. Az alaplap két legfontosabb újdonsága a speciális hűtésvezérlés és a világítás. Előbbi a Smart Fan 5 névre hallgat, és az alaplaphoz mellékelte kiegészítő hődiódákkal speciális, személyre szabott ventilátorszabályzást állíthatunk be akár az UEFI-ben, akár windowsos szoftver segítségével. Összesen kilenc hődiódát és nyolc ventilátort, illetve vízpumpát és egyéb eszközt kapcsolhatunk a Gaming 7-re, amivel tökéletes hűtés valósítható meg. A másik extra az RGB Fusion világítás, amely az alaplapon mindenfelé elhelyezett RGB LED-eket, illetve a külön csatlakoztatott, illetve más Gigabyte periférián található LED-csíkokat vezérli. A Z270X-Gaming 7 a prémium felszereltség, a látványos gamextrák és a kiváló stabilitás mellett teljesítményben sem marad le az élmezőnytől, és az elrendezésre, valamint az árázásra sem lehet egy rossz szavunk sem.

### MSI Z270 KRAIT GAMING

Már az előző, Z170 Krait lapcsaládnál megkezdte az MSI az elszakadást a piros-fekete gamer színvilágtól, hogy az új, fekete-fehér kombinációval kitűnjön a zsúfolt mezőnyből. A Z270 Krait Gaming is fekete alapon fehér csíkokat kapott a hűtőbordákon, a nyáklapon és a kártyafoglalatokon egyaránt. Tesztünk legolcsóbb versenyzőjeként nem meglepő, hogy kevesebb extrát, kiegészítőt tartalmaz, így például hiányzik a VRM-hűtőbordák hatékonyságát javító hőcső, az U.2, a második LAN-vezérlő és a hangrészt fedő műanyagborítás is. Szerencsére azonban a költségcsökkentés nem olyan mérvű, hogy fájó kompromisszumokról beszélhetnénk. A PCIe x16 foglalatokat megerősítették a mérnökök, és a DDR4 DIMM-helyeket is körbeveszi egy fémkörmök. Az Intel LAN-vezérlő teljesítményére nem lehet panasz, és az audioegység is jó minőségű hangot kínál a minőségi kodeknek köszönhetően. A hátlapi csatlakozósoron ott van az USB Type-C port, amihez ASMedia USB 3.1 Gen2 vezérlő tartozik, adott két, teljes sávszélességen kihasználható M.2-es foglalat, SLI/CFX-támogatás és egy csatlakozó az RGBW LED-csíkokhoz. A tuningrészt szerényebb, mint a teszt drágább szereplőit, nincs POST-kijelző, és alaplap csatlakozókat sem kapunk, de azért az UEFI-ben megtaláljuk a túlpörgetéshoz szükséges beállításokat.

A Z270 Krait Gaming alacsonyabb árérték cserébe a szemképrázató világitásról le kell mondanunk, ellenben a lap alapteljesítménye jó – csupán egy-két tesztben marad el a mezőnytől. Ez különösen a PCMark8-ra igaz, amiben érezhetően rosszabbul teljesít, bár hétköznapi használat során ezt sem fogjuk kiszúrni. A kevesebb vezérlő és extra szolgáltatás áldásos hatása, hogy a teljesítményfelvétel is szerényebb.

### ÖSSZEZÉS

Nem erőltette meg magát az Intel chipkészletfejlesztő részlege a Z270-nel, épphogy csak ráncfelvarrásnak nevezhető az a néhány újdonság, amit az előző generációhoz képest látunk. Szerencsére a komponensgyártók ennél sokkal jobb munkát végeztek, és nem csupán a Z170-es dizájnt hasznosították újra, hanem rengeteg újdonságot építettek 2017-es alaplapjaikba. A négy, felső kategóriás LGA1151-es alaplapból jól látszik, hogy a komponensek világában is a gamerek kerültek a fókuszba, így nem meglepő, hogy a tuningra, a dizájnról, a hálózati, illetve az audiovezérlőkre helyezték a hangsúlyt. A legfontosabb újdonság azonban mégis a világítás. A teszt némiképp kettészakadt, ez jól látszik az alaplapok áraiból is. A legolcsóbb modellt az MSI küldte, de természetesen a cégnek vannak ennél sokkal komolyabb Z270-es deszkái is. A Krait Gaming egyedi színezése tetszetős, a szükséges alapszolgáltatá-

sokban sem szenvedünk hiányt, a fogyasztás barátságosan alacsony, de ebben a mezőnyben ez a felszereltség és teljesítmény nem elég a győzelemhez. Az ASRock Gaming K6 már határozottan jobb volt, és a világítás is megjelent mint extra látványelem. A teljesítménnyel ezúttal sem volt gondunk, de a szolgáltatások még mindig nem érték el azt a szintet, hogy valódi csúcslapról beszélhessünk, valamint akadt néhány hiányosság is. Már az első, 2011-ben megjelent Thermal Armor-ért is megőrültünk, és lelkesedésünk azóta sem lankadt. A TUF Z270 Mark I-en még tovább fejlesztették a pajzsot, ami jól néz ki, és hatékony is. Az Asus emellett a hűtésből hozta ki a maximumot: ilyen jó ventilátorszabályzási rendszerrel nem mindennap találkozunk az ember még a csúcskategóriában sem. Cserébe sajnos magas az ár, minimalizálni kellett a világítást, nincs Thunderbolt 3, és a szerelés is kicsit nehezebb a borítás miatt. A Gigabyte, pontosabban az Aorus Z270 dobozán nem csupán marketing a „Gaming” felirat. Az alaplap jól néz ki, a vezérlők és a többi komponens is csúcskategóriás. A Killer LAN, a szuper audiorész és a három darab PCIe SSD RAID-kezelés mellett a szolgáltatások között ott találjuk a fejlett ventilátorszabályzást és egy olyan RGB Fusion világítási rendszert, amelynek nem akadt párja a tesztmezőnyben.

Simánmartin

USB Type-C/USB 3.1 Gen2/USB 3.0/2.0	PCMark8	CineBench R15	WinRAR	Bootracer gépindítás	AIDA64 5 CPU Queen/FPU Julia	3DMark Time Spy	Rendszerfogyasztás (min./max.)
1xTB3/1 (Intel)/9/4 darab	4310 pont	913 cbs	10 805 kB/s	27,1 s	51320/35739 pont	448 pont	36/147 W
1xGen2/1 (ASMedia)/6/9 darab	4304 pont	910 cbs	10 868 kB/s	24,5 s	51465/34208 pont	451 pont	29/161 W
1xGen2/1 (ASMedia)/8/6 darab	4428 pont	914 cbs	10 798 kB/s	26,5 s	51778/34632 pont	454 pont	38/152 W
1xGen2/1 (ASMedia)/8/6 darab	4199 pont	914 cbs	10 625 kB/s	26,1 s	51312/35733 pont	444 pont	28/127 W



Szelíd játékosoknak

## Acer Aspire E 15 E5-575G

**KIFEJEZETTEN VISSZAFOGOTT KÜLSEJŰ, BELÜL MÉGIS SZOKATLANUL ERŐS, ÁRÁHOZ KÉPEST JÓL KIEGYENSÚLYOZOTT GÉP ÉRKEZETT TESZTLABORUNKBA, AMELY JÓ VÁLASZTÁS LEHET HÉTVÉGI JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA.**

A műanyag fedlappos, egyszerű házba bújtatott notebook érdekes módon a csuklótámasznál kapott alumíniumborítást, illetve szerencsés, hogy a gép alsó takarólemezén szerelőnyílást is kialakítottak. A 15,6 colos kijelző sajnos TN-paneles, és csak HD felbontású, ami gyenge képminőséget és rossz betekintési szögeket eredményez. A kellemes meglepetés a gép elindítása után ért minket. Miután a lassú, 5400 rpm-es HDD-ről betöltődött a Windows 10, és végre használatba vehettük, a hetedik generációs Intel Core i5-7200U processzor rákapcsolt, és nagyon szép teljesítményt nyújtott – különösen párhuzamos munkavégzés közben, bár ehhez a 4 GB RAM hosszu távon kevés lesz. Az igazi



meglepetés a GPU, ami alkalmi játékosok számára vonzóvá teheti ezt a laptopot. Mint kiderült, a GeForce 940MX ezúttal egy GM107-es chip, 512 CUDA shaderrel és dedikált GDDR5 VRAM-mal – ez pedig csupán egy apró lépésre van a GTX 950M GPU-tól. A tesztek során éppen ezért nagyon jól teljesített az Acer Aspire E 15: a vele azonos árban lévő notebookoknál jelentősen erősebb a 3D-s játékok alatt. Az újabb AAA címeket játszhatjuk HD felbontásban, közepes/magas részletesség mellett, a régebbi játékok pedig akár élsimitást is kaphatnak. Ez a teljesítmény persze egy hardcore gamernek édeskevés,

azonban aki munka, webezés, chat és egyéb mellett szeretne olykor játszani is, annak egy integrált GPU-s masinánál nagyságrendekkel jobb teljesítményt nyújt az Acer E 15. Szerencsére nem csak az erős GPU kellemes meglepetés, a portok között ott találjuk az USB Type-C-t, a Wi-Fi ac-vezérlő MU-MIMO-kompatibilis, és az üzemi idő is egészen hosszú. A negatívumok között meg kell említenünk a kényelmetlen billentyűzetet, a terhelés mellett magas (85 Celsius-fok) hőmérsékletet, a kissé túlzásba vitt szoftveráradatot és az átlagosnál lehetenyivel nagyobb súlyt.

## INFO

**Forgalmazó:**

Acer Magyarország

Ár: 198 900 Ft

Web: acer.hu

**Specifikáció:**

Intel Core i5-7200U CPU; Nvidia GeForce 940MX 2 GB GDDR5 (GM107); 1x4 GB DDR4 RAM/500 GB 5400 rpm HDD; 15,6", 1366x768, TN, matt; 1xUSB Type-C, 2xUSB 3.0, 1xUSB 2.0, HDMI, D-Sub, SD, DVD-RW; Qualcomm Wi-Fi ac, GbE LAN; 227 perc üzemi idő; 381,6x259x239 mm; 2,4 kg

**Pro:**

kiegyensúlyozott hardver, GPU HD játékhöz, alumíniumborítás, USB Type-C

**Kontra:**

gyenge kijelző és hűtés, kényelmetlen billentyűzet, lassú HDD

77

Kötöttségek nélkül

## Logitech G403 Prodigy Wireless

**KEZDŐ JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA VONZÓ DIZÁJNT KAPOTT A G403, AMIHEZ TÖBB PROFI FUNKCIÓ IS TÁRSUL, ÉS ÉPPE E MIATT A KETTŐSSÉG MIATT NEHÉZ TISZTA SZÍVVEL AJÁNLANI AZ ÚJ LOGITECH EGERT.**

Az egyik legnagyobb név a gamerperifériák nagy öregjei között a Logitech, és ehhez mérten pontosan tudja azt is, milyen egérrel lehet sikert elérni a belépőszinten, és mire van szükség ahhoz, hogy a hardcore játékosok szívét is elnyerje. Erre az elmúlt években több példa is született, elég csak a legendás MX518-ra vagy a G5-re, esetleg másik nagy kedvencünkre, a G502-re gondolni – mindegyik egy műremek. Ezek karakteres, szép és egyedi perifériák, éppen ezért furcsa, hogy hasonló áron dobta piacra az egyszerű kinézetű G403-as modellt a gyártó. A szimpla külső miatt hiába a stabil és kényelmes fogás, a csúszásgátló extra betétek lemaradtak, pedig odabent szuper hardver dolgozik. A PMW3366-os érzékelő 12 ezer dpi

felbontásra képes, amit menet közben változtathatunk is öt lépésben – igaz, erre csupán egyetlen gombot kapunk, és a görgő is csak egy üzemmódra képes. Miután gamerosztályú hardverről van szó, a Logitech Gaming szoftvere tartozik a G403-hoz annak minden extrájával. Megkapjuk az összes makrózási funkciót, a görgő és a „G” betű RGB-világításának szabályozását, sőt, profilokat is létrehozhatunk.

A változtatható (10 grammal növelhető) súly és a gyors, pontos pozicionálás mellett a G403 igazi extrája a zsinór nélküli üzemmód. Ez 2,4 GHz-es frekven-

ciát használ a cégtől megszokott nanovevőegységgel, a sebességre és akár 10 méteres távra pedig nem lehet panaszkodni. Az üzemi idő is tökéletes, nálunk hosszú napokig bírta szusszal a G403, a töltéshez pedig extra mUSB-kábelt kapunk. Nem rossz egér a Logitech G403, pontos, kényelmes, és a zsinór nélküli mód is hasznos, de ekkora összeget már csak keményvonalas játékosok és nagyigényű felhasználók adnak ki egy ilyen perifériára. Márpedig ugyanennyiért ennél nagyobb tudású és karakteres (dögös kinézetű) modelleket is találunk akár a Logitech, akár más gyártó kínálatában.



## INFO

**Gyártó:** Logitech

Ár: 21 990 Ft

Web: logitech.hu

**Specifikáció:**

jobbkezes kivitel; kábeles és wireless üzemmód; 200-12 000 dpi felbontás; PMW3366 érzékelő; 1000 Hz-es lekérdezés; 6 darab programozható gomb; fedélzeti memória; profilkezelés; RGB-világítás; makrófunkció; 124x68x43 mm; 97,2-107,2 g (kábel nélkül); 1,83 m USB-kábel, nanovevőegység

**Pro:**

változtatható tömeg, RGB-világítás, pontos, gyors, jó szoftver

**Kontra:**

kezdő egérnek drága, egy dpi-választó gomb

79



Kocka a kockáknak

# HP Omen X

**BORHÚTÓ, NEXT-KOPPINTÁS, DOBÓKOCKA ÓRIÁSOKNAK – A HP ASZTALI GAMERGEPE FELHÍVJA MAGÁRA A FIGYELMET, MIKÖZBEN NEM CSILLOG-VILLOG, AKÁR EGY KARÁCSONYFA.** Az élére állított kocka dizájn tetszetős, és – ahogy az az egész gépre elmondható – minden porcikájában minőségi kivitelezésű. A nagyméretű és nehéz ház előlapja négy részre osztott, és amellett, hogy segít a szellőzésben, szoftveresen szabályozható, RGB-háttérvilágítást is kapott. A kocka oldalán találjuk a ki-be kapcsoló gombot, valamint két darab USB 3.0 és ugyanennyi USB Type-C portot – sajnos utóbbiak nem Thunderbolt 3 és még csak nem is USB 3.1 Gen2 típusúak. Érdekes helyre, az egyik alsó lapra került a laptopokban használatos DVD RW-meghajtó, amelynek tálcája kissé igénytelen módon, a gravitáció által megsegítve esik ki lemezcserekor. A gép másik fele egyetlen gomb megnyomásával eltávolítható, így máris feltárul előttünk az Omen X rendezett belseje. Odabent háromkamrás elrendezést alakítottak ki a mérnökök: a nagyobb részbe került a komplett gép, a másodikba egy négyfiókos HDD-dokkoló-rendszer, a harmadikba pedig

az alaposan túlméretezett, 1300 wattos tápegység.

## NAGY KOCKÁBAN NAGY ERŐ

A nálunk járt teszrendszer az abszolút felső kategóriába sorolható, bár az alapkomponeensek január óta már előző generációsnak minősülnek. Ez hatodik szériás Intel Core i7-6700K processzort és egyedi, Z170-es microATX-alaplapt jelent, amely párosítás ideális, ráadásul az alaplap a több videokártyás kiépítést is támogatja, de a K jelzésű processzor ellenére tuninghajlandósága közelít a nullához. A BIOS teljesen fapados, nincs grafikus kezelőfelület, hiányzik mindennemű frekvencia- és feszültségszabályzás, nincs automatikus tuningopció, sőt az energiatakarékos beállításokat sem tudjuk letiltani a még nagyobb teljesítmény érdekében. A processzor hűtése elegáns: az Omenlogós CPU-blokkból és a 12 cm-es, aktívan hűtött radiátorból álló kompakt vízhűtőrendszer csendben teszi a dolgát, ám tartós terhelés alatt nagyon zajosá válik. Sajnos tuning közben is hasonló a helyzet, még szerencse, hogy a házba akár 360 mm-es radiátor is beszerelhető. Hogy semmi se fojthassa le a 6700K processzort, két darab, 8 GB DDR4-2400-as

## INFO

### Forgalmazó:

Hewlett-Packard  
Magyarország Kft.  
Ár: 979 900 Ft  
Web: hp.hu

### Specifikáció:

Intel Core i7-6700K CPU;  
Intel Z170 mATX-alaplap;  
referencia GeForce GTX  
1080 8 GB VGA;  
2x8 GB DDR4-2400 RAM;  
512 GB Samsung NVMe  
SSD, 3 TB 7200 rpm  
Seagate HDD, DVDRW;  
2xUSB 3.0, 2xUSB Type-C  
előlapai port, SD-kártya-  
olvasó;  
Realtek GbE LAN, Intel Wi-  
Fi 7265 ac;  
Windows 10 64 bit;  
928 cbs CineBench R15;  
1620/1397 MB/s CMark  
SSD folyamatos olvasás/írás;  
5669 pont PCMark8;  
5102/9386/17185 pont  
3DMark Fire Strike (Ex/UI/  
Norm);  
42/316 W összfelhasználás  
(min./max.)

### Pro:

szuper dizájn,  
kiváló bővíthetőség,  
nagyon erős

### Kontra:

nincs tuning, csak  
12 cm-es radiátor,  
belépőszintű vezérlők,  
méregdrága

84

SK Hynix memóriamodul került az Omen X-be, amelyek sajnos nem kaptak passzív hűtést, de kapacitásuk bőségesen elegendő minden játékhoz. A gyárilag telepített Windows 10 egy villámgyors, PCIe-n kapcsolódó, 512 GB-os Samsung NVMe SSD-ről fut, amelyen jut elég hely a játékoknak is. Ha mégis kifogynánk a tárhelyből, egy 3 TB-os Seagate HDD-t is találunk az egyik fiókban, de több me-revlemezrel akár egy RAID-tömböt is egyszerűen kiépíthetünk. Miután gamergépről van szó, a kulcskomponens a videokártya, amelyből a HP egy Nvidia GeForce GTX 1080-at választott. A teszteredmények is jól mutatják, ezzel sikerült olyan teljesítményt elérni, hogy ne szaggassanak a játékok.

## SZÖRSZÁLHASOGATÁS

Az Omen X egy méregdrága számítógép: perifériák és monitor nélkül is közel egymillió forintot kérnek el érte, ezért pedig már akadékoskodhatunk is egy kicsit. A gép alapteljesítménye abszolút csúcskategóriás, de a helyzet az, hogy hasonló minőségben ezzel azonos teljesítményt már egy 600-650 ezer forintos géptől is megkapunk. Sőt, az Omen X – bár több komponense is elbírná a tuningot – nem támogatja a túlpörgetést, ami legfőképp a csupasz alaplapnak köszönhető. Ennyi pénzért már elvártuk volna azt is, hogy Thunderbolt-portok várjanak az oldallapon, illetve az alaplap vezérlők minőségével sem vagyunk elégedettek. Az Intel Wi-Fi ac-vezérlő hasznos, de a szimp-la Realtek gigabites LAN a belépőszintet idézi, ahogy az egyszerű hangrész sem méltó egy gamer-PC-hez. Ugyanakkor az Omen X kiválóan bővíthető, olyannyira, hogy hiába a szokatlan külső dizájn és belső elrendezés, minden komponens szabványos, így később kedvünkre, cserélhetjük az alkatrészeket.





Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## SSD

### Samsung 850 EVO 250 GB



Forgalmazó: Samsung  
Ár: 29 990 Ft  
Web: [samsung.hu](http://samsung.hu)

Legnagyobb bánatunkra az SSD-k ára jelentősen felszökött az utóbbi negyedévben, azonban aki most váltana rájuk, annak még mindig a 250 GB-os kapacitású Samsung 850 EVO -t ajánljuk. Az öt év garanciát kínáló, TLC-s (Triple Level Cell) modell szekvenciális olvasási és írási teljesítménye nagyon jó, és vezérlője is kellően erős, így sem az operációs rendszer, sem a játékok nem fognak akadózni betöltéskor. A kiváló kezelőszoftver mellett a szolgáltatások között ott találjuk a hardveres titkosítást és a DevSLP-t is, így notebookba is ideális választás.

## VIDEOKÁRTYA

### Gigabyte GeForce GTX 1060 6 GB WF20C



Gyártó: Gigabyte  
Ár: 87 990 Ft  
Web: [gigabyte.com](http://gigabyte.com)

Hatalmas telitalálattal az Nvidia GeForce 10-es szériája, amellyel a felső-középkategóriát képviseli a GTX 1060. A Gigabyte ezt a GPU-t építette WindForce-hűtésű kártyájára: ez a rendszer csendes, és kellően hatékony ahhoz, hogy még a gyári tuning is beleférjen. A grafikus chiphez 6 GB fedzeti memória kapcsolódik, tehát ez az erősebb modell, így full HD, sőt WQHD felbontásban sem érhet minket meglepetés. A GTX 1060 90 ezer forint alatt kínál olyan teljesítményt, amit egy éve még csak a 140 ezer forintos GTX 980-tól várhattunk el.

## MONITOR

### HP Omen 32



Gyártó: HP  
Ár: 144 900 Ft  
Web: [hp.hu](http://hp.hu)

Nemrég még óriási képátlónak számított a tévében a 32 col, ma már monitort is kapunk ekkora méretben, elérhető áron. Merthogy a HP Omen gamerszériájában éppen ilyen modellt találunk: a 81 cm-es átlójú képhez WQHD (2560x1440) felbontást kínál. A masszív fémtalp és a fekete keret jól mutatnak, a matt felületű IPS-panel képe is szép. A rengeteg bemenet – több HDMI és DP – között USB hubot is találunk, de a FreeSync technológia sem maradt le. Az elérhető áron kívül további meglepetést okozott, hogy a szokásos 60 Hz helyett 75 Hz-es frissítést tapasztaltunk.

## PRÉMIUM GAMER-NOTEBOOKOK



- 1** **Lenovo Ideapad Y910**  
1 032 000 Ft  
[lenovo.hu](http://lenovo.hu)
- 2** **Asus RoG G752VS**  
849 900 Ft  
[asus.hu](http://asus.hu)
- 3** **Acer Predator 17**  
749 900 Ft  
[acer.hu](http://acer.hu)
- 4** **HP Omen 17-w101nh**  
549 900 Ft  
[hp.hu](http://hp.hu)
- 5** **MSI Dominator Pro GT62VR**  
969 990 Ft  
[msi.com](http://msi.com)

## FELSŐ KATEGÓRIÁS Z270 ALAPLAPOK



- 1** **Gigabyte Aorus Z270X-Gaming 7**  
28 300 Ft  
[gigabyte.com](http://gigabyte.com)
- 2** **Asus TUF Z270 Mark I**  
24 700 Ft  
[asus.hu](http://asus.hu)
- 3** **ASRock Z270 Gaming K6**  
32 800 Ft  
[asrock.com.tw](http://asrock.com.tw)
- 4** **MSI Z270 Krait Gaming**  
24 900 Ft  
[msi.com](http://msi.com)
- 5** **Asus RoG Strix Z270H Gaming**  
23 800 Ft  
[asus.hu](http://asus.hu)

## MINI-ITX SZÁMÍTÓGÉPHÁZAK



- 1** **NZXT Manta Windows**  
40 100 Ft  
[nzxt.com](http://nzxt.com)
- 2** **Cooler Master Elite 130**  
14 500 Ft  
[cooler-master.com](http://cooler-master.com)
- 3** **Fractal Design Core 500**  
21 200 Ft  
[fractal-design.com](http://fractal-design.com)
- 4** **Rajjintek Metis**  
16 700 Ft  
[rajjintek.com](http://rajjintek.com)
- 5** **Xigmatek Nebula C**  
17 600 Ft  
[xigmatek.com](http://xigmatek.com)

## WI-FI AC-ROUTEREK 50 EZER FORINT ALATT



- 1** **Zyxel NBG6815**  
49 900 Ft  
[zyxel.com](http://zyxel.com)
- 2** **Asus RT-AC66U**  
42 000 Ft  
[asus.hu](http://asus.hu)
- 3** **Netgear R6400**  
40 000 Ft  
[netgear.com](http://netgear.com)
- 4** **TP-Link Archer C7**  
30 800 Ft  
[tp-link.com](http://tp-link.com)
- 5** **D-Link DIR-860L**  
23 900 Ft  
[dlink.com](http://dlink.com)





## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Pentium G4560	20 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte B250M-D2V	21 400 Ft
<b>Memória</b>	8 GB Kingston ValueRAM DDR4-2133 kit	19 800 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire Radeon RX 460 2 GB	33 800 Ft
<b>SSD</b>	-	x
<b>Merevlemez</b>	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	14 900 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Rajintek Arcadia	10 700 Ft
<b>Tápegység</b>	FSP Hexa+ 400 W	13 100 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		135 500 Ft



## GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i3-7100	36 400 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Arctic Alpine 11 Pro rev.2	3 100 Ft
<b>Alaplap</b>	Asus Prime B250M-A	26 400 Ft
<b>Memória</b>	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 kit	22 400 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire Radeon RX 470 4 GB	60 900 Ft
<b>SSD</b>	Kingston SSDNow UV400 240 GB	25 500 Ft
<b>Merevlemez</b>	-	x
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	LG GH24NSB0	4 000 Ft
<b>PC-ház</b>	Thermaltake Versa H13	14 200 Ft
<b>Tápegység</b>	FSP Hexa+ 500 W	17 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		209 900 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i5-6600K	72 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Noctua NH-U12S	20 900 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	50 200 Ft
<b>Memória</b>	Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB kit	39 100 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Gigabyte GeForce GTX 1070 WindForce	136 500 Ft
<b>SSD</b>	Samsung 850 EVO 500 GB	51 000 Ft
<b>Merevlemez</b>	WD Red 3 TB	34 400 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Corsair Carbide Spec-03	20 100 Ft
<b>Tápegység</b>	Corsair Builder CX600 v2	24 400 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		448 600 Ft



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

#### INTEL

#### LGA1150/1151

Intel Core i7-7700 (LGA1151)	20 000 Ft
Intel Core i5-6600K (LGA1151)	74 500 Ft
Intel Core i3-7350K (LGA1151)	62 700 Ft
Intel Core i3-6320 (LGA1151)	50 900 Ft
Intel Core i3-7100 (LGA1151)	35 600 Ft
Intel Pentium G4560 (LGA1151)	20 000 Ft

#### AMD

#### AM3+

AMD FX-8370E	43 000 Ft
AMD FX-8300	32 900 Ft
AMD FX-8320E	37 800 Ft
AMD FX-4300	18 200 Ft

#### FM2+

AMD A10-7850K	30 200 Ft
AMD A10-7700K	25 000 Ft
AMD X4 860K	22 000 Ft
AMD A4-7300	12 300 Ft

### ALAPLAPOK

#### Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	50 200 Ft
Asus Prime B250M-A	26 400 Ft
ASRock Z97 Anniversary	24 600 Ft

#### AMD AM3+

ASUS Sabertooth 990FX R3.0	63 000 Ft
Gigabyte 990XA-UD3 R5	35 900 Ft
ASRock 970M Pro3	20 800 Ft

#### AMD FM2+

Asus A88X-Pro	34 500 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3HP	19 900 Ft
ASRock FM2A88M-HD+ R3.0	17 000 Ft



## Különösen ajánlott

Minden Intel Core generációban megjelenik egy-egy olyan modell, amely azok számára jelent abszolút telitalálatot, akik olcsón szeretnének elérni jó teljesítményt és kiemelkedő tuningpotenciált. A legújabb Intel Core családban két processzorra is érdemes odafigyelni. A Core i3-7350K ugyan nem nevezhető filléresnek, ellenben ez az első olyan Core i3 CPU, amelynek a szorzóját nem zárta le az Intel. Várhatóan enél is sikeresebb lesz hazánkban a mindössze 20 ezer forintos Pentium G4560, amelyet mi azonnal beválogattuk belépő gamer-PC-nkbe. A Core CPU-k történelmében először ugyanis a Kaby Lake Pentiumok nem szimpla kétmagos processzorok, hanem Hyper-Threading technológiát alkalmaznak, ami többszálú feldolgozás közben 15-20 százalék gyorsulást eredményez; ez az extra emeli a Core i3-akat a Pentiumok fölé. Ezzel szemben az új generációban a Pentium is HTT-s, mindössze alacsonyabban órajelezett a Core i3-nál, és a gyorsítótár egy lehetőséggel kisebb. Cserébe a G4560 ára nagyon barátságos, ereje pedig eleget akár alsó vagy középkategóriás gamer-PC-kbe is (GTX 1050 Ti/ RX 470 4 GB VGA-ig).

## INFO

**Gyártó:** Intel  
**Ár:** 20 000 Ft  
**Web:** intel.com

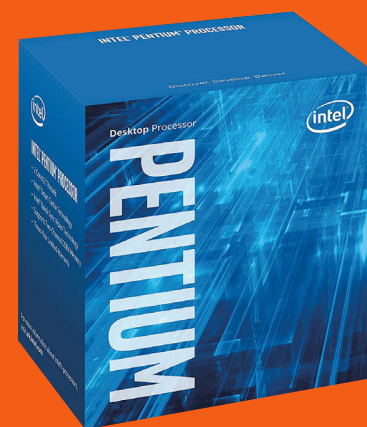
### Specifikációk:

LGA-1151 foglalát; Kaby Lake, 14 nm-es gyártástechnológia; 2 mag, 4 program-szál; 3,5 GHz-es órajel; 3 MB gyorsítótár; Hyper-Threading technológia; DDR4-2400/DDR3L-1600 RAM-vezérlő; Intel HD Graphics 610 iGPU; 54 W TDP

**Pro:** Hyper-Threading technológia, fejlett alapok, alacsony fogyasztás, nagyon olcsó

**Kontra:** lehetne magasabb órajel, kicsi gyorsítótár, zárolt szorzó

## Intel Pentium G4560



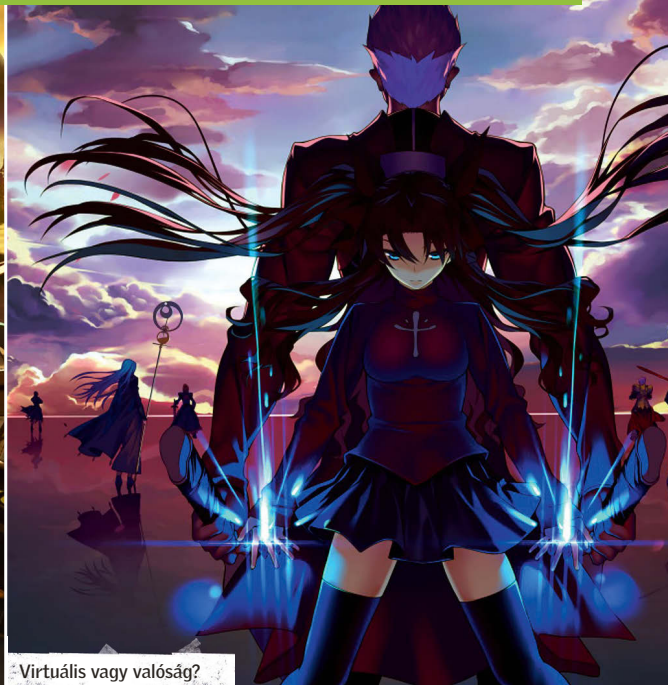


# EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Bátorságpróba online



Virtuális vagy valóság?

Játékpszichológia

## ANIMÉK ÉS VIDEOJÁTÉKOK

**M**ÁR ÉVTIZEDEKSEL KORÁBBAN MEGVETETTE A LÁBÁT A VIDEOJÁTÉKOK PIACÁN A JAPÁN POPULÁRIS KULTÚRA, ÁM ARRÓL KEVESEBT BESZÉLÜNK, HOGY A NÉPSZERŰ JÁTÉKOK VAJON HOGYAN SZIVÁROGTAK BE AZ ANIMÉK (JAPÁN RAJZFILMEK) ÉS MANGÁK (JAPÁN KÉPREGÉNYEK) VILÁGÁBA. Ha betekintést szeretnénk nyerni az ACG (anime, comics and games) szubkultúra múltjába, először is a videojátékok és más médiatartalmak találkozási pontjairól kell szót ejtenünk.

### VIDEOJÁTÉKOK A MOZIVÁSZNON

A korai videojátékok sikere a filmipar érdeklődését is felkeltette. Először természetesen olyan játékok filmadaptációját készítették el, amelyek osztatlan sikert arattak a játékosok körében. Az 1993-ban bemutatott, Super Mario Brothers című film mégis hatalmas veszteséget könyvelhetett el, miután 48 millió dolláros költségvetésből mindössze 20 millió dollár bevételt hozott annak ellenére, hogy a korszak

### KI VAGYOK?

Nevem Zsila Ágnes. Pszichológus, író és az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának PhD-hallgatója vagyok. Prof. Demetrovics Zsolt kutatócsoportjában aktívan részt veszek a videojátékok és az internethasználat pszichológiai vonatkozásainak vizsgálatában.

legnépszerűbb videojátéka ihlette. Nem ez volt az első és nem is az utolsó eset, hogy egy sikeres videojáték filmadaptációja nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ha őszinték akarunk lenni, be kell ismernünk, hogy a videojátékok alapján készült filmek javarészt megbuktak, ám a lelkesedés az ötlet iránt továbbra is töretlen maradt.

A 2000-es évek elején hirtelen filmes körökben is megnőtt a horrorjátékok iránti érdeklődés, így készülhetett el a Holtak háza, az Egyedül a sötétben és a Bloodrayne – Az igazság árnyékában, amelyeket a nézők erős kritikával illettek. A közismert Silent Hill – A halott város is negatív visszajelzéseket kapott, akárcsak a Doom, amely a híres színészek dacára is veszteséget hozott készítőinek. Születtek azonban olyan filmalkotások is, amelyeket siker koronázott: A Kaptár című horrorfilm Milla Jovovich főszereplésével vagy a Lara Croft: Tomb Raider Angelina Jolie-val. Japánban a legnépszerűbb RPG-t, a Final Fantasyt hívták életre a mozivásznon, ami az első, fotorealisztikus látványtechnikát alkalmazó animációs filmként vált emlékeztetővé 2001-ben, de a 137 millió dolláros rekordköltségvetést így sem sikerült visszaforgatnia. Az animék és mangák viszont mind nagyobb népszerűsége tettek szert világszerte, és meglehető-

sen nyitottá váltak a videojátékok kedvelőinek igényeire is.

### ANIMÉK, MANGÁK, VIDEOJÁTÉKOK

Bevallom, nehéz elfogultság nélkül írnom a japán populáris kultúra hatásáról, ugyanis magam is több fronton érintett vagyok a témában, de erre még visszatérek a szubkultúrát bemutató részben. Kezdjük azzal, hogy a japán popkultúrában már az 1980-as évektől jelentős szerepet játszottak a rajzfilmek és a képregények iránt is fogékony „vizuális generáció” számára készült videojátékok. Ekkoriban terjedt el az „otaku” kifejezés, amely az obszesszív rajongókra utalt, meglehetősen pejoratív értelemben. Ma már általánossá vált az animék és mangák rajongói között is, hogy otakuként határozzák meg magukat (bár sokan még mindig zokon veszik ezt a címkét). Az animék, mangák és videojátékok iránti szenvedély nemcsak a japán fiatalokat hálózta be, hanem rövidesen a nyugati országokban (Észak-Amerikában, Franciaországban, Németországban és Olaszországban) is elindított egy népszerűségi hullámot, amely hazánkat sem hagyta érintetlenül az 1990-es évek második felében. A huszonéves korosztály még bizonyára emlékszik a Dragon Ballra vagy a Sailor Moonra, de ha másra nem is, a 2000-es évek elején debütált Pokémonra egészen biztosan.





A jó kezdet fél siker



Egy obszesszív játékos animeverziója



Baráti Dragon Ball-párbaj



## HA TE MONDOD

**Steven Spielberg filmrendező: „Ne álmodozz életed filmjéről, hanem csináld meg!”**



Instant zombiapokalipszis a tévéképernyőn

## A MONITOR MÖGÜL A VILÁGŪRBE

Steven Spielberg bevallottan rajong a videojátékokért, és ez a filmrendezés során is inspirálta. Elsősorban PC-s játékos, és a 2000-es évek elejéig saját játéktúdiója volt, amely a DreamWorks Interactive nevet viselte, valamint részt vett a The Dig és a Medal of Honor játékok megalkotásában is. Steven Spielberget mindig is az álmai vezérelték, de fontosnak tartotta, hogy valóra váltsa elképzeléseit. Filmrendezői nagysága előtt tisztelegve róla nevezték el a 2001-ben felfedezett 25930 Spielberg-aszteroidát.

Számtalan animéből videojáték is készült (pl. Inuyasha, Naruto, Bleach, Full Metal Alchemist) a legkülönbözőbb műfajokban. Mondhatjuk, általános gyakorlattá vált, hogy az ismertebb rajzfilmekből játékok is készülnek a rajongók örömeire. Másfelől az inspiráció kölcsönös, ugyanis számos, videojátékra épülő anime is napvilágot látott (pl. Halo Legends, Dragon Age: Dawn of the Seeker, Mass Effect: Paragon Lost). Arról azonban kevesebben tudnak, hogy léteznek olyan animék is, amelyek főszereplői gamerek, és a cse-

lekmény egy fiktív, virtuális világban játszódik.

### GAMEREK AZ ANIMÉKBEN

Elsők között érdemes megemlíteni a Sword Art Online-t, amely 2022-ben játszódik. A főhős, Kirito 10 ezer játékkal kezd meg kalandozását a VR-ban, amelyet bétatesztelőként már volt szerencséje megismerni. Egy nem várt fordulat azonban árnyékot vet kezdeti lelkesedésére: a játékból nem lehet kilépni. Csak úgy szabadulhat a virtuális világból, ha mind a száz szintet teljesíti, ha pedig a játékos életét veszti a játékban, a valóságban is meghal. Ugyanez történik akkor is, ha a való életben próbál megszabadulni a sisaktól, ugyanis az megsüti az agyát. A virtuális valóságban rekedt játékos története még számos animét ihletett. Többek között ez adta a Log Horizon, az Overlord és a .hack//Sign alapötletét is. Továbbá sokak számára ismerős lehet a Fate/stay night, amelyben az RPG-kből jól ismert karakterosztályok (pl. íjász, mágus) bukkannak fel. A videojátékok ihlette animék sorából nem hagyhatom ki személyes kedvencemet, a Gantzet sem, habár ez a szorozat már kifejezetten a felnőtt kor-

osztályt célozza meg. A cselekmény a főszereplő halálával kezdődik, akit szerencsés módon életre hív Gantz, egy ismeretlen eredetű gömb, amely aztán kötelezően játékba szóltja az általa kiválasztott embereket. Feladatuk az, hogy veszélyes földönkívüliekre vadásszanak, amiért pontokat szerezhetnek. Az a játékos, aki összegyűjt 100 pontot, megmenekülhet a játékból, és visszanyerheti valódi életét.

### AZ ACG SZUBKULTÚRA

A gamerek és otakuk kezdetben többnyire közös programokon találkoztak, és feltáró kutatások alapján igen pozitív élményekről számoltak be a néhány ezer főt számláló összejövetelek után, ez pedig elősegítette a két rajongói csoport egyesítését. Az Eriko Yamato által megkérdezett anime- és videojáték-rajongók, akik részt vettek ezeken az eseményeken, arról számoltak be, hogy egy kölcsönös tanulási folyamat részévé váltak. Elmondásuk szerint az önkifejezést támogató környezet pozitívan hatott kreativitásukra, különböző készségek elsajátítására (pl. cosplay-elkészítése), és önbizalmukat is növelte. Mindemellett kulturális ismereteiket is gyarapították.

Mindezek ellenére sokaknak problémát jelentett, hogy szülei eleinte negatívan viszonyultak kedvenc időtöltésükhöz, és így a kapcsolódó rendezvények látogatását sem támogatták. Amíg nem ismerték meg a szubkultúra alapvető jellemzőit, sokan felesleges idő- és energiáfordításnak tekintették, amely elvonhatja a fiatalok figyelmét a tanulásról, és nem utolsósorban költséges. A kutatásban részt vevők közül többen is beszámoltak arról, hogy miután elvitték szüleihez közösségükbe, megváltozott a véleményük, hiszen maguk is tapasztalhatták a pozitív légkört, végigkövethették fejlesztő célú versenyeket, és fiútanúi lehettek a segítőkész és konstruktív ötletcseréknek a rajongók között. Egyesek szakmai életükben is kamatoztatták az inspiráló környezetben elsajátított készségeiket, például grafikusként, szervezőként. Ez alól magam sem vagyok kivétel, hiszen az animék és a videojátékok erős hatással voltak kutatási érdeklődésemmre és könyvemre is. Mind ez persze nem jelenti azt, hogy hobbink meghatározza szakmai életünket és jövőnket, csupán szemléletes példája annak, hogy néha igenis érdemes követni az álminkat.

Agg

## FELHASZNÁLT FORRÁSOK:

Yamato, E. (2016). Growing as a person: experiences at anime, comics, and games fan events in Malaysia. *Journal of Youth Studies*, 19(6), 743-759.  
Picard, M., & Fandango, G. (2008). Video Games and Their Relationship with Other Media. In Wolf, M. J. P. (Ed.): *Video Game History: From Bouncing Blocks to a Global Industry* (pp. 293-300). Westport: Greenwood Press.



Chio Mozdulj Gamer

# ÍGY LETT LUCKEY NAGYKÖVET

## FEBRUÁRBAN EGY BUBORÉKFOCI-BAJNOKSÁG KERETÉBEN MOZDULT MEG A HAZAI GAMERKÖZÖSSÉG SZERENCSEBB HALMAZA.

**Egy nagyon vicces, ugyanakkor tényleg kemény sport izzasztotta meg az őszszegyült csapatokat, ráadásul a Chio Mozdulj Gamer februári nagykövete, luckeY is velünk tartott társaival, és hozta a formáját – ami egy volt profi focistától nem annyira meglepő.**

Mr. Február. Még nem vagyunk biztosak benne, hogy az év végén naptár is készül majd a Mozdulj Gamer nagykövetekről, de Sirius után (akivel az előző lapszámban készítettünk interjút) ebben a hónapban luckeY volt a mozgásfelelős, és mivel maga is aktívan sportol, nem jelentett számára különösebben nagy kihívást ez a szerep. A buborékfoci-bajnokságon luckeY „na jó van akkor” nevű csapatával a második helyezést érte el saját ligájában, de nagyon jól érezte magát. Gyorsan kihasználtuk, hogy lejött a pályáról, és elbeszélgettünk vele.

**GameStar: Milyen érzés volt, amikor megtudtad, hogy te lehetsz a Chio Mozdulj Gamer februári nagykövete? Vagy Mr. Február, ha úgy tetszik.**

**luckeY:** Nagyon örültem, amikor megtudtam, hogy februárban

## DE MI IS AZ A BUBORÉKFOCI?

Ha szereted a focit, de megbolondítanád az élményt, akkor ez egy remek móka. Városi legendák szerint norvég tévések találták ki extrém vetélkedőnek: minden elemében sima foci, de a játékosok egy műanyag, felfújható „buborékban” játszanak, csupán a lábuk van szabadon térdtől lefelé. Ezzel a buborékkal a felső testünkön kell fociznunk teremben, műfüves pályán vagy akár a szabadban, hiszen az esésektől megvéd a buborék.

én lehetek a nagykövet, és még izgatottabb lettem, amikor kiderült, hogy buborékfocizni fogunk, mert eddig csak videókon láttam, és nagyon ki szerettem volna próbálni.

## GS: Saját csapattal indultál?

**luckeY:** Igen, mi vagyunk a „na jó van akkor”; igazából már évek óta ez Messengeren a chatnevünk a barátaimmal. Nem tudjuk miért, nincs rá logikus magyarázat, ez csak úgy jött, mindig próbáltunk valami jópofa nevet találni, így most ez lett a csapatnév is.

## GS: És milyen élmény a buborékfoci?

**luckeY:** Remek élmény volt, szerintem mindenki jól érezte magát. Másodikak lettünk, de nagyon jó játék volt.

## GS: Persze számodra a foci nem új sport.

**luckeY:** Nem, egyáltalán nem. Nálunk ez családi hagyomány, a nagyapám és édesapám is futballista volt, és én is versenyszerűen fociztam hét éves korom óta. Nagyrészt a helyi csapatban játszottam, ahol lakom, és utána igazoltam át Ausztriába a UFC Pamhagen csapathoz, ahol két évet







## MI IS AZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

A játékosokkal szembeni sztereotípiák még mindig nagyon erősek; a közvélemény szerint a gamerek csak játszanak, és semmi más nem érdeklí őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változatosságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önfejlesztés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkől pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése, a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvénysorozat (amit ebben az évben a Chio szponzorál) keretében a játékosok tehetnek valami jót magukért, egymásért és néha még másokért is, mindezt úgy, hogy közben remekül érzik magukat. Hiszen ez is csak játék. További infó: [mozduljgamer.hu](http://mozduljgamer.hu)

húztam le, majd végül 14 éves koromban úgy láttam, hogy nem tudom tovább folytatni a versenyszerű sportolást.

### GS: Miért?

**luckeY:** Mert mindennap Győrbe ingáztam iskolába, és túl sok ideig tartott az utazás úgy, hogy sulis után még edzésre is járnom kellett. Nem volt időm felkészülni rendszeresen semire, így inkább abbahagytam. De így is minden héten lejárnak focizni a haverokkal.

### GS: Van még más sport is, amit szeretsz?

**luckeY:** Nagyon fontos, hogy fitt maradjak, így a futás is rendszeres része az életemnek.

### GS: Hogy látod, mennyire vehetők rá a fiatalok a sportolásra? Mennyire könnyen mozdíthatók az emberek?

**luckeY:** Szerencsére az én ismerőseim nagy része szeret sportolni, de értem, mire gondolsz. Szintem mindenki maga dönti el, hogyan osztja be az idejét, de csak nyer vele, ha belefér egy-két óra mozgás. Akár csapatjáték, futás vagy egy kis



kardióedzés a szobában; tényleg bármi jó, csak mozgassa át magát az ember, főleg ha egyébként sokat ül a gép előtt. De ehhez az kell, hogy saját magunkban megszülessen erre az igény.

### GS: Ha megtetszik valakinek a foci, hogyan lásson hozzá?

**luckeY:** Én a helyi csapatnál kezdtem, szerintem mindenképpen érdemes így indulni, segítséget kérni. Ha van tehetséged, úgyis felkarolnak, segítenek. Fontos a jó cipő is, nagyon sok kellemetlenségtől megóv, hidd el, saját példából kiindulva mondom ezt. És persze a megfelelő bemelegítés szintén elengedhetetlen akkor is, ha csak a haverokkal mész le a pályára rúgni a bőrt.



# Megjelent a márciusi PC World ajándék magazinnal és két teljes verzióval

Megrendelhető

06 1 577 4301

[ugyfelszolgalat@project029.hu](mailto:ugyfelszolgalat@project029.hu)

[piacter.idg.hu](http://piacter.idg.hu)



## TARTALOMBÓL

Megfizethető notebookok  
Biztonságos rendszerek?  
Digitalizáljunk mindent!  
A tökéletes hálózat





Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A) JÁTÉK

## Eternal Card Game

Ha CCG-rajongó vagy, de a *Hearthstone*-ra ráuntál egy picit, érdemes adnod esélyt az *Eternal*nek. A játék nagyjából olyan, mintha a *Magic: The Gathering* játékszabályait húzták volna rá a warcraftos pókerre. A paklinkban lévő különböző színű manalapok lerakásával növelhetjük a rendelkezésünkre álló erőforrások számát, és olyan lapokat játszhatunk ki belőlük, amelyek megegyeznek a forrás színével. A pakliépítés és a kártyák struktúrája egyértelműen a *Magict*et idézik, miközben a hatások könnyen érthetőek, egyszerűek, és gyorsan létrejönnek, akárcsak a *Hearthstone*-ban. A Dire Wolf Digital nagyon jól ráértett arra, hogy a szabályrendszer melyik részét érdemes mélyíteni, és melyikhez nem szabad hozzányúl-

ni. Ennek köszönhetően egy brutálisan összetett, mégis könnyed és szórakoztató játékká vált az *Eternal*, amit a kártyajátékok műfajával csak most ismerkedő kalandorok bármikor kipróbálhatnak, de a zslugamesterek is komoly kihívást találhatnak benne. A játék minden olyan elemet tartalmaz, amit napjaink CCG-itől elvárunk. Van arénaszerű, frissen bontott paklival működő játékmód, ki lehet craftolni hiányzó lapokat, és természetesen, aki szeretne, az egy forint elköltése nélkül is összegyűjtheti az összes kártyát. A pénztárca kinyitása persze itt is segít, de egy kis időráfordítással enélkül is mindent el lehet érni az *Eternal*ben. Az *Eternal Card Game* mobilokon és PC-n is ingyenesen játszható.

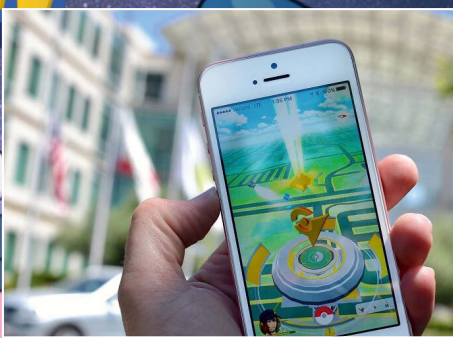
### A hónap játéka



# POKÉMON



## Pokémon GO – Generation II



### A hónap frissítése

A tavalyi őszi beköszöntével a nyáron tömegével felbukkant pokémonmesterek száma is megcsappant. A kezdeti lelkesedés valóban alábbhagyott, de most talán a 80 új felfedezhető szörny ismét meghozza a játékosok kedvét. A Niantic behozta a régóta várt második pokémongenerációt a Johto-liga szörnyeivel. Ha mindig is szerettél volna egy totodile-t, egy cyndaquil vagy egy chikoritát, most megszerezheted őket. Az új pokémonokat ugyanúgy megtalálod majd a vadonban, mint korábbi társaikat, de a szörnyek elfogását jelentősen megnehezítették, úgyhogy még ügyesebben kell céloznod a pokélabdával. A monok repkednek a képernyőn, hirtelen mozdulatokat végeznek, és mindent megtesznek azért, hogy annyi pokélabdát vesztesünk el rájuk, amennyit csak lehetséges. Persze le lehet őket lassítani egy újfajta málnával, amelyből többféle is elérhető: egyesek lassítják a szörnyeket, mások megnövelik az elkapásukért kapott candyk számát. Igen ritkán evolutionköveket is találhatunk kalandjaink során, amelyek segítik egy-egy szörny fejlesztését. Van egy új avatárszerkesztő is ruhákkal, táskákkal és mindenféle átalakítási lehetőséggel. Ha elvesztetted volna a lelkesedésedet, most már csak a rengeteg új tartalom miatt is érdemes újra nekivágnod a vadászatnak.



## The Elder Scrolls Online – Homestead

Ha mindig is szeretted volna egy darabkát az *Elder Scrolls* világából, akkor a *Homestead* nyújtotta újdonságok biztosan tetszeni fognak. A Bethesda teljesítette a játék rajongóinak régi vágyát: lehetővé tette, hogy saját házat vehessenek maguknak. A kalandorok negyvenféle épületből választhatnak, amelyet aztán a közel kétezer tárgy és bútordarab segítségével saját ízlésük szerint rendezhetnek be. Minden ott-nem különleges és egyedi, sőt mi is

készíthetünk bútorokat. Házat venni egyébként meglepően egyszerű, a berendezkedést pedig egy beépített tanulóküldetés is segíti. A tutorial végén játékban szerzett aranyért vagy valódi pénzért megvásárolható koronáért is megvehetjük a kinézett házat (üresen, de némi plusz pénzért cserébe berendezve kapjuk meg az alapvető bútorokkal). A tartalom ingyenes, tehát sem *TESO Gold Editionre*, sem külön ráfizetésre nem lesz szükség a beköltözéshez.



## Gwent – Nilfgaard

A *The Witcher III: Wild Hunt* kártyás minijátékának népszerűsége annyira megszaladt, hogy a fejlesztők elkészítették önálló, ingyenesen játszható verzióját is (lásd: 22-23. oldal). A *Gwent* egy sok szempontból különleges gyűjtögetős kártyajáték, amely most egy komolyabb kiegészítést is kapott. Ezáltal elérhetővé vált a Nilfgaard frakció, amely rengeteg érdekes kártyalapot, illetve újabb lehetőségeket ad a játékosok kezébe. Az új karakterek között találunk olyanokat, akik ellenállnak az időjárás viszonyosságainak, vannak lapok, amelyekkel

nemcsak ellophatjuk az ellenfél kártyáit, de meg is erősíthetjük őket, illetve kapunk még egy vezért is, Emhyr Var Emreist, aki bele tud nézni az ellenfél paklijába. Természetesen ezeket a kártyákat nem dobja azonnal az öltünkbe a játék, az új fegyverekért meg kell majd küzdenünk, fizetni azonban semmiért sem kötelező. Persze aki mindjárt a kezdéskor a Nilfgaard-lapokat akarja kipróbálni, az valódi pénzért megveheti a kártyákat, de ezeket – bár kétségtelenül lassabban – a meccsek után kapott pontokból is megszerezhetjük.



## Blade & Soul – Wings of the Raven

A *Blade & Soul* az egyik legjobb tradicionális MMORPG a piacon, éppen ezért minden tartalmi frissítés hatására újabb játékosok lépik el (és teszik használhatatlanná) a szervereket. A *Wings of the Raven* kifejezetten a maximális szintű karakterek számára készült, lévén hogy legnagyobb attrakciója két új, 24 fős dungeon. A Skybreak Spire még a legdurvább és legtapasztaltabb játékosokat is próbára teszi, ezért nem is érdemes ezzel kezdeni az új

kiegészítő kicsomagolását. Első körben verekedjük át magunkat a Dawn of Khanda Vihar több nehézségi szintet kínáló pályáin. Természetesen minden új nehézség új és erősebb felszerelési tárgyakat is rejt, így az új ellenfelekkel való küzdelem kifizetődik. A dungeonok mellett a fejlesztők átalakították a fegyverek és a tartozékok rendszerét, felújították az Evolution fejlődési útvonalakat is, emellett pedig rengeteg hibát kigyomláltak.

## Star Wars The Old Republic – Defend the Throne

Ha végigjártad a *The Eternal Throne* kiegészítő történetét, most új kihívásokkal kell szembenézned. A sztori egyes fejezeteit a frissítés után master nehézségi szinten is végig lehet játszani extra jutalmakért, achievementekért és persze a különböző választási lehetőségek kipróbálásáért. Öt új négyfős, rövid, dungeonszerű küldetés (Uprising) is belefért a csomagba. Ha elvállaltad a feladatot, akkor végig kell menned egy adott régióban, és ki kell irtanod minden ellenfelet, hogy a végén

bezsebelhesd az ezért járó jutalmat. Ha nem sikerült megszerezned a tárgyat, amire szükséged van, az új rendszer a segítségre lesz. Minden Operation főellenség dobhat tárgydarabokat, ezeket pedig a megfelelő árusnál becserélheted a karakterre szabott felszerelési tárgyakra, vagyis nem kell aggódnod, ha a véletlenszerű cuccokat tartalmazó ládákban nem találsz használható eszközöket. Ez a megoldás talán segít felkészülni a játék legkomolyabb kihívásaira is.





Erős és gyenge játékfelhozatalok a Switchen túl

# KONZOLPREMIEREK

## MEGJELENT A NINTENDO SWITCH, DE KICSIT NEHÉZ RÓLA ÍRNI A JÁTÉKFELHOZATAL MIATT.

A konzol március 3-i premierjekor elérhető játékok ugyanis nem igazán mutatják meg és pláne használják ki a gép lehetőségeit, a hordozhatóságát és a fura kont-

rollereket. Van persze egy új *Zelda* (a *Breath of the Wild*), ami szó-kás szerint felrántja majd a konzol-eladásokat is, és itt a *1-2-Switch*, ami inkább viccként, mint játékként értelmezhető... aztán emnyi. A többi játék vagy a nosztalgiaivonatra ült fel (*Super Bomberman R*, *Blaster Master Zero*), vagy már egy-egy

évekkel ezelőtt megjelent program Switch-verziója (*I Am Setsuna*, *Shovel Knight: Treasure Trove*, *World of Goo*, *Little Inferno*). Még ez a *Snipperclips* nevű logikai-fizikai marhaság tűnik közepesen érdekesnek, de ilyenekre nem lehet konzolstartot építeni. A Nintendónak még-

jobb meg pláne, és a konkurenciánál is látunk szélsőségeket (talán csak a Sony-nál nem, ott mindig erős közepes az indulás, és később szoktak jönni a nagy dobások). Ezekből válogattam ki amerikai premierek alapján az öt legjobbat, az öt legrosszabbat és egy kakukktóját.

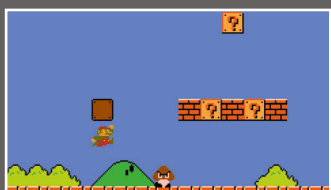
Stóki

## NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (1985. OKTÓBER 18.)



A Nintendo kultikus konzolja ugyebár Famicom néven már 1983 nyaratól elérhető volt Japánban, de Amerikában csak 1985 ősztől, Európában pedig egy évvel később lehetett megvenni. A cég mindkét premierkor tudott nagyot dobni, hiszen már két éve készültek a japán piacra a játékok. Így NES-re rögtön megvásárolható volt például a fénypisztolyos *Duck Hunt* vagy a *Wild Gunman*, nem is beszélve a *Super Mario Bros.*-ról. Aztán 1991-ben a SNES megjelenésére már tudatosan időzítették a *Super Mario World*-öt.

**Premierjátékok:** 10-Yard Fight, Baseball, Clu Clu Land, Duck Hunt, Excitebike, Golf, Gyromite, Hogan's Alley, Ice Climber, Kung Fu, Pinball, Soccer, Stack-Up, Super Mario Bros., Tennis, Wild Gunman, Wrecking Crew

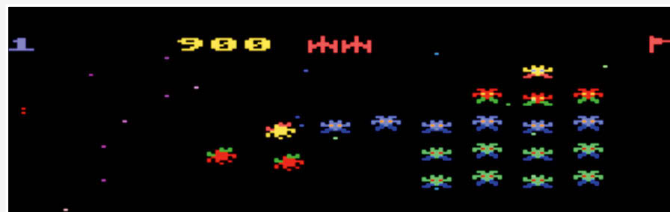


## ATARI 5200 (1982. NOVEMBER)



Az Atari 2600 sikeres őskonzol volt, de egy idő után már gyengélkedett a hardvere. Ezen segített volna a combosabb változat, amit viszont kicsit sietve adott ki az Atari, így csupán három játék volt elérhető hozzá a kezdetekkor – ráadásul mindhárom egy-egy régről ismert játék új verziója. Aztán két év múlva le is állították a gyártását, a Nagy Videójátékkrach néven ismert válság ezt a gépet is leküldte a sülyesztőn.

**Premierjátékok:** Super Breakout, Galaxian, Space Invaders



## ATARI JAGUAR (1993. NOVEMBER 23.)



És még mindig Atari. Szegény Jaguar több sebből vészett (leginkább borzalmas kontrollere maradt emlékezetes), de végül gyér játékfelhozatala vitte a sírba kevesebb mint három év után. Már akkor mutatkoztak az első figyelmeztető jelek, amikor a konzol elstartolt: összissz három játék jelent meg premier napjára, és azok közül a *Cybermorph* lett volna a „killer app”, egy csúnyácska 3D, lövöldözős játék, amelyben zene helyett egy síri hang kommentálta a történéseket, és nem lehetett tíz percnél tovább bírni. De még ennél is rosszabb volt a *Trevor McFur in the Crescent Galaxy*, egy értelmezhetetlenül amatőr oldalra scrollozós shoot'em up.

**Premierjátékok:** Cybermorph, Raiden, Trevor McFur in the Crescent Galaxy



## SEGA SATURN (1995. MÁJUS 11.)



Az egyik legfuseráltabb konzolpremier kétségtelenül a Sega Saturné volt: szeptemberre tervezték a konzol megjelenését, de aztán úgy megjeddtek az első PlayStation debütálásától, hogy előrehozták a bemutatót a májusi E3-ra. Ez sokként érte a külsős fejlesztőket, nem is lett kész egy játékuk sem májusra, így a Saturn kizárólag Sega-játékokkal startolt el, amelyek között voltak egész jók is (főleg a *Panzer Dragoon* maradt emlékezetes, de a *Daytona USA* és a *Virtua Fighter*-átirat sem maradt szégyenben), ám a körülmények beárnyékolták a premiert.

**Premierjátékok:** Virtua Fighter, Panzer Dragoon, Clockwork Knight, Bug!, Daytona USA, Worldwide Soccer



## SEGA DREAMCAST (1999. SZEPTEMBER 9.)

A Dreamcast szó a mai napig könnyeket csal sok régi gamer szemébe, és a neten elég sok fórumba lehet belefutni, ahol azt próbálják megfejtetni, hogy miért nem lett sikeresebb ez a remek konzol, amikor baromi jó játékok születtek rá sorban, és még online játéklehetőséget is kínált. Amerikai indulása is emlékezetes volt szuper platformjátékkal (*Sonic Adventures*), gyors és szép autóversennyel (*Sega Rally 2*) és egy pópoc verekedős játékkal (*Power Stone*), aminek nagy tragédiája volt, hogy elveszett egy még pópocabb, igazi klasszikussá vált verekedős játék (*Soul Calibur*) árnyékában.

**Premierjátékok:** Aero Wings, Air Force Delta, Blue Stringer, Expendable, Flag to Flag, House of the Dead 2, Hydro Thunder, Monaco Grand Prix 2, Mortal Kombat Gold, NFL 2K, NFL Blitz 2000, Pen Pen Tricelon, Power Stone, Ready 2 Rumble Boxing, Sonic Adventure, Soul Calibur, Tokyo Extreme Racer, Trickstyle, TNN Motorsports Hardcore Heat

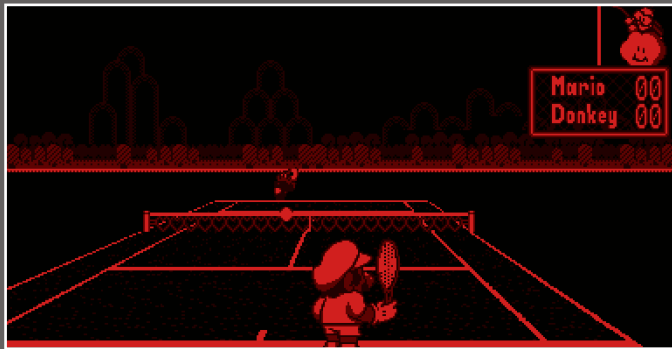




## VIRTUAL BOY (1995. AUGUSZTUS 14.)

Oké, a Virtual Boy-ba könnyű belerúgni, mert az egész konzol akkora bukás volt, hogy Amerikában csak 14 játék jelent meg rá. A talán legjobb Virtual Boy-játékot, a *Virtual Boy Wario Landet* csak őszre sikerült kihozni, ezért egy teniszező Marióval szúrták ki a játékosok szemét (ezt szinte szó szerint is lehet érteni, ha a Virtual Boy fiziológiai hatásaira gondolunk).

**Premierjátékok:** Galactic Pinball, Mario's Tennis, Red Alarm, Teleroboxer



## MICROSOFT XBOX (2001. NOVEMBER 15.)

A Microsoft meggyőző belépője a konzolpiacra rögtön egy műfaj történeti játékkal történt, amely megreformálta az FPS zsánert, és amelynek későbbi részei rekordokat döntöttek – ez volt a *Halo*, ugye. De emellett is jutott csemege: a *Dead or Alive 3* úgy nézett ki, mint verekedős játék még konzolon soha, a *Munch's Oddysee*-ben egy gyönyörű animációs film bújtt meg, a *Project Gotham Racing* száguldásai pedig megmutatták a vas erejét.

**Premierjátékok:** 4X4 Evo 2, AirForce Delta Storm, Arctic Thunder, Cel Damage, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo: Combat Evolved, Mad Dash Racing, NFL Fever 2002, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Tony Hawk's Pro Skater 2



## NINTENDO 64 (1996. SZEPTEMBER 29.)

A Nintendo első 3D-grafikás konzoljának indulása akár mindkét kategóriába beférne. 2, azaz kettő játék volt elérhető, amikor a gép megjelent, ami negatív rekord a játékiparban. Na de milyen kettő játék volt az! A *Super Mario 64* máig az egyik legjobb Mario-játék, a *Super Mario Galaxy* szellemi elődje, amely nagyszerűen demóztá az új konzol 3D-képességeit. Ez utóbbi a *Pilotwings 64*-nek is csodásan sikerült; egyben egy régi SNES-es brandet mentett át Nintendo 64-re, nagyon igényesen.

**Premierjátékok:** Pilotwings 64, Super Mario 64



## NINTENDO 3DS (2011. MÁRCIUS 27.)

Sem a DS, sem a 3DS premierje nem volt túl erős, de talán az utóbbi volt a rosszabb: ekkor döntött úgy a Nintendo, hogy a minőség helyett a mennyiségre koncentrál, *Zelda* és *Mario* nélkül. A kézi konzol 15 játékkal együtt jelent meg, de ezek mind leszerepeltek a kritikusok előtt. Sok közepes és rossz játék nem tud pótolni egy-két nagy durranást, márpedig a platform első igazán nagy dobására, a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*-re júniusig várni kellett (és ez is egy régi játék remake-je volt).

**Premierjátékok:** Asphalt 3D, Bust-a-Move Universe, Combat of Giants: Dinosaurs 3D, Lego Star Wars III: The Clone Wars, Nintendogs + Cats, Madden NFL Football, Pilotwings Resort, Pro Evolution Soccer 3DS, Rayman 3D, Ridge Racer 3D, Samurai Warriors: Chronicles, The Sims 3, Steel Diver, Super Street Fighter IV 3D Edition, Super Monkey Ball 3D, Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars



## NINTENDO GAMECUBE (2001. NOVEMBER 18.)

Három nappal az Xbox villantása után kicsit kevésbé tűnt nagy dobásnak a GameCube indulása, pedig nagyon korrekt játékfelhozattal próbált a Nintendo helytállni a konzolháborúban (még ha a vasat tekintve nehezen bírta is a versenyt). *Mario* és *Zelda* ugyan nem jutott ide, de a cég kinyitotta az ajtót a külső fejlesztőcsapatok előtt, ami feltétlenül értékelendő gesztus volt. A third party játékok közül messze kiemelkedett a *Rogue Squadron II – Star Wars* játék premierkor, hoppá! –, illetve a Nintendo *Luigi's Mansion*-je is szórakoztató volt, még ha nem is tudott olyan maradandó értékévé válni, mint a testvére nevével eladott programok.

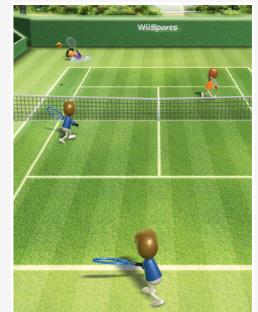
**Premierjátékok:** All-Star Baseball 2002, Batman: Vengeance, Crazy Taxi, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Disney's Tarzan Untamed, Luigi's Mansion, Madden NFL 2002, NHL Hitz 20-02, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II, Super Monkey Ball, Tony Hawk's Pro Skater 3, Wave Race: Blue Storm



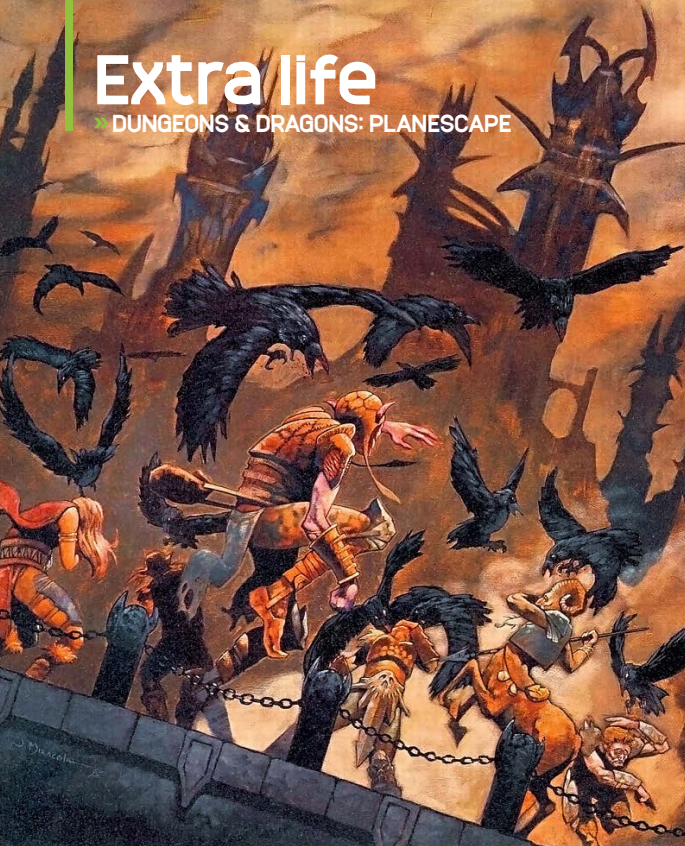
## NINTENDO WII (2006. NOVEMBER 19.)

A konzolpremier, amire megjelent egy *Zelda*-játék is, a *Twilight Princess*, mégsem ez uralta az új gép startját (és később Mijamoto Sigeru elég csatlódtan beszélt az eladásokról), hanem a *Wii Sports*. Abból a szempontból tökéletes indulójáték volt, hogy prezentálta a Wii mozgásérzékelős képességeit, és szépen pozicionálta a konzolt nemcsak a gamereknek, hanem gyakorlatilag mindenkinek. És még jutott mellé egy rakás kisebb cím a *Red Steel*-től a *Raving Rabbids*-ig.

**Premierjátékok:** Avatar: The Last Airbender, Call of Duty 3, Cars, Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2, ExciteTruck, The Grim Adventures of Bill & Mandy, GT Pro Series, Happy Feet, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Madden NFL 07, Marvel Ultimate Alliance, Monster 4x4 World Circuit, Rampage: Total Destruction, Rayman Raving Rabbids, Red Steel, SpongeBob SquarePants: The Creature From The Krusty Krab, Super Monkey Ball: Banana Blitz, Tony Hawk's Downhill Jam, Trauma Center: Second Opinion, Wii Sports







## Játékvilág

# DUNGEONS & DRAGONS: PLANESCAPE

**MINT AZT AZ EL-MÚLT HÓNAPOK SO-RÁN LÁTHATTÁOK, A DUNGEONS & DRAGONS VILÁGAINAK SE SZERI, SE SZÁMA.**

Az 1974 óta öt alkalommal teljesen és néhányszor részlegesen megújított szerepjátékos szabályrendszer kulisszái közül az egyik legérdekesebbnek a Planescape-et tartjuk. Ahhoz, hogy a szóban forgó kampánykészlet születésének körülményeit feltárjuk, egészen a '90-es évek első feléig kell visszautaznunk az időben. Ekkortájt már javában a második kiadást, azaz az Advanced Dungeons & Dragonst nyüstölték szerepjátékosok milliói, és egy részük lankadatlanul ostromolta a TSR-t, hogy készítsen hozzá kézikönyvet a létsíkokról, ahogy az első kiadáshoz is tette 1987-ben. A kiadó máig tisztázatlan okból nem akart angyali és démoni teremtményeket az AD&D-be, ezért a kozmológiával kapcsolatban felmerülő kérdésekről évekig nem vett tudomást. Ámde a rajongói nyomás oly erősnek bizonyult, hogy végül a cégvezetés beadta a derekát, viszont kiegészítő helyett egy komplett kampánykészlet kidolgozásával bízta meg David „Zeb” Cook játéktervezőt.

### ISMERD MEG JÁTÉSZÓTEREDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

### MIT FŐZÖTT A SZAKÁCS?

Cook a TSR-nél töltött tizenöt éve alatt számtalanszor bizonyította alkalmasságát a feladatra. Tucatnyi kalandmodult jegyez, de hozzá köthető Kara-Tur, a Forgotten Realms távol-keleti ihletésű régiójának megalkotása is. Részt vett továbbá az első *Pool of Radiance* játék forgatókönyvének megírásában, valamint ő volt a D&D második kiadásának vezető tervezője.

A Planescape kapcsán a kiadó által előre meghatározott szabályokhoz kellett igazodnia. A kikötések közé tartozott, hogy amennyire csak lehetséges, maradjon kompatibilis a *Manual of the Planes* szabálykönyvvel, a már meglévő kulisszáktól külsőségeit illetően jócskán eltérő világban pedig képesek legyenek életben maradni az alacsonyabb szintű karakterek is. Ugyancsak fontos szempont volt, hogy az univerzum kiterjedése anélkül legyen kolosszális, hogy megoldhatatlan kihívások elé állítaná a kalandmestert, és egyetlen szóval se említse nek benne démonokat és ördögöket.

Cook rendszerbe szervezte a különböző létsíkokat, elképzelésében helyet kapott az elsődleges anyagi sík (itt található például a Forgotten Realmsnek otthont adó Toril), az asztrális sík, az éteri sík, a belső, ún. elemi síkok, valamint a külső síkok. Ez utóbbiak számára a kerék küllőire emlékeztető struktúrát álmódott meg, a multiverzum központjában a peremvidék gigantikus hegyorma körül lebegő tórusz belső oldalára épült várossal, Sigillel.

A lakói által Ketrecnek is nevezett metropolisz amolyan olvasztótégely, ahol mindenféle teremtmény előfordul, ugyanakkora eséllyel botlanánk bele egy vízmélyvári emberbe, mint az Abyssből származó balorba vagy a Mount Celestiaról érkezett angyalba. A város felett a Fájdalom Hölgye uralkodik, kinek hatalmával még az istenek sem dacolhatnak, és kénytelenek távol tartani magukat birodalmától. A mindennapi ügyekért a különféle világnézeteket képviselő frakciók felelnek, amelyek egy része később megsemmisült a frakcióháborúban, vagy beolvadt egy erősebb csoportosulásba. Sigil rendelkezik egy második becenévvel is: azért szokták egyesek az Ajtó Városaként emlegetni, mert bármelyik ajtó, boltív vagy kapu átjárót rejthet egy másik létsíkra. És mivel a kulcs lehet akár egy szó vagy gondolat is, előfordulhat, hogy valaki akaratlanul messzire kerül otthonától, és soha többé nem jut haza.

### EDDIG ÉS NE TOVÁBB?

Bár a szaksajtó imádtá, és hamar kialakult a rajongótábora, a kampánykészlet királysága pünkösdi volt csupán. Szokatlanul kevés, mindössze öt Planescape regény látott napvilágot: Troy Denningtől a *Pages of Pain*, Ray és Valerie Vallese-től a *Torment* (a *Planescape: Torment* forgatókönyvének egy korai változata alapján), valamint J. Robert King *Blood Wars* trilógiája. Ennek első darabja, a *Blood*





## HA TE MONDOD

**David „Zeb” Cook játékkervező:**

**„A frakciókat a túl sok sör mellett átvitatkozott főiskolai esték ihlették. Arra a helyzetre gondolok, amikor csak annyit tudsz az adott filozófiáról, amennyi ahhoz elég, hogy leégedsz magad, de te csak azért is kötöd az ebet a karóhoz.”**



## TÖRVÉNYTELEN GYERMEK

Zeb távozása után egy másik Cook, Monte vette át a Planescape gondozását. David névrokona számos kiegészítővel gyarapította az univerzumot az évek során, és a jelek szerint azt követően sem tudott teljesen elszakadni tőle, hogy megvált a cégtől. A 2013-ban Kickstarterre vitt, saját szabályrendszerét (Cypher System) használó Numenerán jól érezhető a Planescape hatása, ezért – azt is figyelembe véve, hogy a TSR-t bekebelező Wizards of the Coast egyelőre nem szándékozik feltámasztani a kampánykészletet – a szaksajtó habozás nélkül kikiáltotta spirituális örökösnek.

Hostages magyarul is megjelent Vér-szövetség címmel a Szukits Kiadó gondozásában, ám a folytatások (Abyssal Warriors és Planar Powers) már sosem jutottak el a hazai olvasókörökhöz. Igazán kár érte, mert a Vér-szövetségben az elsődleges anyagi sík-ról származó unokatestvérek szemén keresztül ismerhettük meg Sigil városát és az alsóbb síkokat. S bár az írás nem volt híján hibáknak (néhol a szerző vagy a fordító összekeverte az ördögi baateuzkat a démoni tanár/rikkal), mindenképpen üdítő változatosságot kínált az akkoriban ipari mennyiségben kiadott, egy kaptafára készült Forgotten Realms regényekhez képest. Játékosként csupán egyetlen alkalommal barangolhattunk Sigil utcáin egy 1999-ben kiadott és jó néhány díjat érdemelt CRPG jóvoltából. Az ezredforduló környékén épp a csúcson lévő Interplay egyszerre három projektre állította rá házi RPG-specialistáját, a Black Isle Studiost. Sajnos David Cook PC-játéka sosem jutott tovább a tervezési fázisnál, ahogy Collin McComb PlayStationre szánt projektje alól is kirántották a szőnyeget, holott az a FromSoftware *King's Field* szériáját vette volna alapul, ami a később nagy sikereket elért *Souls/Borne* játékok

elődjének tekinthető. Egyedül a Last Rites munkácimen futott *Planescape: Torment* jutott el a megjelenésig, de csak azon az áron, hogy több karaktert és történetanyagot kivágtak a játékból. A fejlesztők a *Baldur's Gate* alatt debütált Infinity Engine egy módosított változatát használták. Közélebb vitték a kamerát az eseményekhez, aminek eredményeként részletgazdagabb környezetet és karaktereket alkothattak meg, de a varázslatok is jóval látványosabbra sikeredtek, mint a BioWare klasszikusában. Hasonlóképpen előrelépésnek számított, hogy a karakterek futhattak is, ám az előbb felsorolt újdonságokkal egyetemben ez sem köszönt vissza vissza a Black Isle későbbi, Infinity motoros sorozatában, az *Icwind Dale*-ben.

Noha a névtelen, amnéziás főhős egyike a legelcsépeltbb szerepjátékos kli-séknek, a Chris Avellone vezette írók és dizájnerek több mint elfogadható magyarázattal szolgálták a halhatatlan figura kezdeti állapotára, és egy roppant érdekfeszítő, lételméleti kérdéseket boncolgató történetet kreáltak irdatlan mennyiségű dialógussal és részletekbe menő leírással. Az inkább groteszk, mintsem félelmetes lények, az egzotikus helyszínek és a különös ka-

rakterek örökre az emlékezetébe égtek annak, aki nem sajnált 80-100 órát az életéből. Úgy vélem, azóta sem sikerült olyan extravagáns galerit összeállítania senkinek, mint amilyen a Névtelen kísérő társaság. Akad közöttük a testiség helyett az elme és a lélek örömeit előtérbe helyező szukkubusz, aki papnő léteire egyetlen istenhez sem imádkozik. Hasonlóképpen fura szerzet a testetlen, lebegő koponya, akinek be nem áll a szája, a démoni felmenőkkel rendelkező, babonás tolvajlány, a rég volt harcos nyughatatlan szelleme, a káosz fertőzte mechanikus modron számszeríjász, a varázsláshoz is könyítő githzerai kardmester és a piromán mágus, aki gyakorlatilag a tűz létsíkjára vezető élő csatorna.

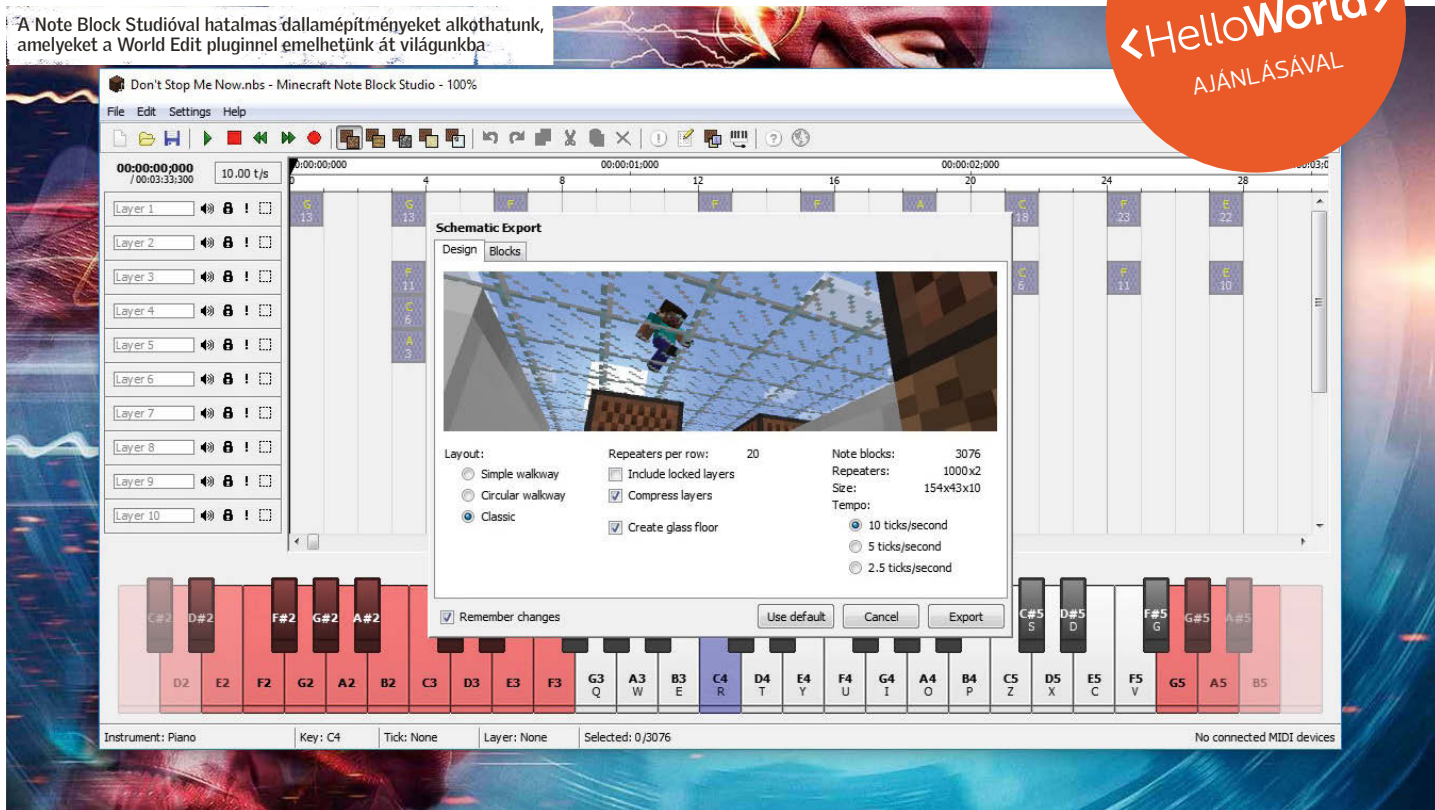
A *Torment* épp olyan egyedinek bizonyult, mint a Planescape maga, és ezzel kiérdemelte a szaksajtó dicséretét, valamint az új élményeket kereső játékosok rajongását, ugyanakkor népszerűsége meg sem közelítette a *Baldur's Gate*-ét, ezért valószínűtlen, hogy a közeljövőben folytatnák. Vigaszt a hasonló szellemiségű *Torment: Tides of Numenera* nyújthat, valamint a Beamdog ígérete, hogy előbb-utóbb a Névtelen kalandját is felújítják.

*Chavalier*



A Note Block Studióval hatalmas dallamépitményeket alkoshatunk, amelyeket a World Edit pluginnel emelhetünk át világunkba.

A  
«HelloWorld»  
AJÁNLÁSAVAL



## Minecraft-tipp

# MINECRAFT-MELÓDIÁK

**NEM CSUPÁN ÉPÍTÉSZETI REZEKTMŰVEK KONSTRUÁLÁSÁVAL ALKOTHATUNK MARADANDÓT A MINECRAFTBAN, RENGETEG EGYÉB TERÜLETEN IS MEGCSILANTHATJUK KREATIVITÁSUNKAT.** A különféle funkciókkal bíró blokkok és a telepíthető modok ugyanis lehetővé teszik, hogy elképzeléseinket a lehető legegyszerűbben átültessük a virtuális környezetbe. Sőt, né-

hány igazán lenyűgöző funkcióhoz még extra kiegészítők telepítése nélkül, mindössze a Kreatív mód blokk-kínálatának használatával is hozzáférést kínál a játék. Eszköztárunk átvizsgálása során a különféle beszédes nevű blokkok között – a Redstone-aktív kockák sűrűjében – megtaláljuk az egyik legérdekesebb funkcióblokkot, a Hangdobozt, amelynek segítségével szépen csengő dallamokat komponálhatunk. Ha behatóbban elkezdjük tanulmá-

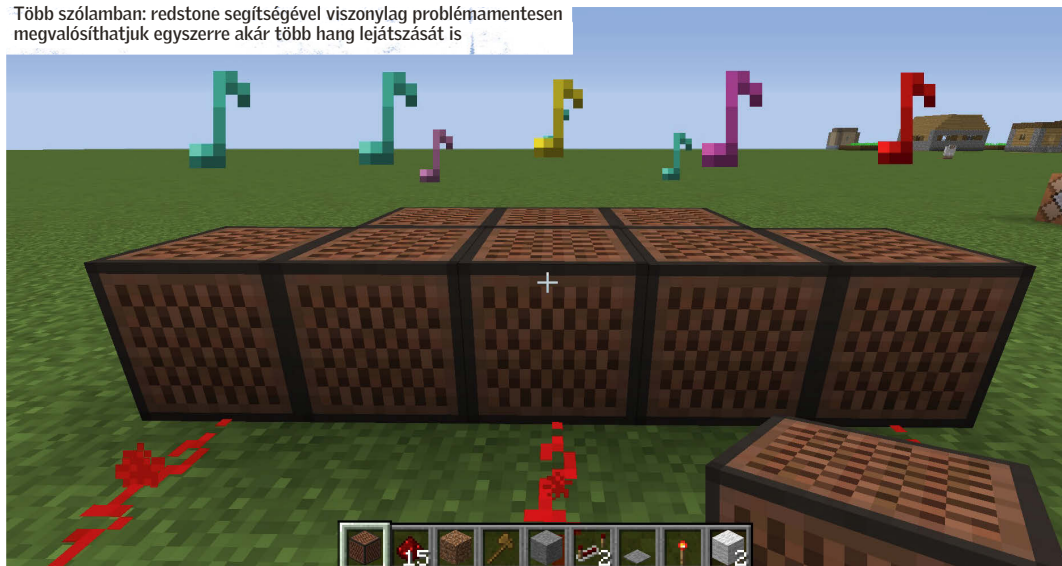
nyozni ezt az egyszerűnek tűnő blokkot, hamar rájöhettünk, hogy hatalmas lehetőség rejlik a *Minecraft* zeneszerkesztő moduljaként használható kis kockában. Nézzük hát meg alaposabban, hogyan érdemes belefogni a *Minecraft*-melódiák komponálásába.

### CSENDET KÉRÜNK!

Néhány hangot kicsikarni a dallamkockákból rendkívül egyszerű, azonban a digitális zenével foglalkozó

szakemberek által is használt Fruity Loops alkalmazással is hasonlóan könnyű egy-egy specifikus zajt előidézni. A probléma mindkét környezetben akkor kezdődik, amikor már kicsit komplexebb dallamokat is szeretnénk megvalósítani, ekkor meg kell teremtenünk a harmóniát az egyes blokkok között. Ehhez szabaduljunk meg a környezetünkben hallható hangoktól, hogy komponálás közben véletlenül se zavarjon meg a játék nyugtató aláfestő zenéje vagy a fülünkbe hörgő egy-egy zombi. Hogy ezt megvalósítsuk, kattintsunk a futó játék menüjében a [Beállítások]-ra, itt pedig válasszuk ki a [Zene és hangok] opciót. A megjelenő felületen a [Zene-gép/ Hangdoboz], illetve a [Fő hang-erő] kivételével az összes csúszka értékét állítsuk nullára. A játékba visszalépve már tapasztalhatjuk is, hogy kizárólag a zenélő doboz jobbklíkkes ütését követően hallatszik zaj, vagyis immáron semmi sem terelheti tétvútra a bennünk szunnyadó Mozartot. El is kezdhetjük megalkotni a dallamokat.

Több szólabban: redstone segítségével viszonylag problémamentesen megvalósíthatjuk egyszerre akár több hang lejátszását is



### MINECRAFT ZENEELMÉLET

Egyetlen hangdoboz segítségével mindössze a beállított hangjeggy visszájátszására kapunk lehetőséget, vagyis egy teljes dallam megalkotása hozszadalmas folyamat. (Könnyű hibázni



Séta közben lépéseinkkel csálhatjuk elő a hangokat, nyomólapok közreműködésével



## ALAPÉRTELMEZETJEN A ZONGORA BILLENTYŰINEK LEÜTÉSÉT SZIMULÁLJA A ZENEDOBOZ, DE KÉPES DETEKTÁLNI AZ ALATTA ELHELYEZKEDŐ KOCKÁK TÍPUSÁT, ÉS ENNEK MEGFELELŐEN MÁS ÉS MÁS HANGSZER HANGJÁN SZÓLAL MEG

a blokkok beállításában, de szerencsére aránylag egyszerű korrigálni az elütéseket, nem kell az építményekhez hasonlóan mindent a nulláról kezdenünk egy elkövetett hiba miatt.) További korbát, hogy a Hangdoboz hangterjedelme két oktáv, ennél nagyobb zenei skálát lefedő műveket nem érdemes kiszemelniük.

A blokkok behangolásának folyamata nem egyszerű. Először vessük papírra a dallam létrehozásához szükséges ütések számát (vagyis hogy melyik hang hány ütéssel szólaltatható meg). Az alapértelmezett kocka egy F# (fisz) hangot szólaltat meg, így a kiindulási dallamokat innen kell jobb klikkek sorozatával a kiválasztott hangmagasságra felskálázunk. A két oktávon keresztül (F#-tól F#-ig) növelhető hangterjedelemnek köszönhetően egy kockából (félhangokkal együtt) összesen 25-féle hangot csálhatunk elő (egy

ütés = fisz, két ütés = G, három ütés = gisz, négy ütés = A stb.).

Ezt a 25 hangot öt hangszer (zongora, basszusgitár, pergődob, lábdob és kattogó szerkezet) hangján szólaltathatjuk meg, tehát a *Minecraft*on belül összesen 125 különböző hang áll rendelkezésünkre. Alapértelmezetten a zongora billentyűinek leütését szimulálja a zenedoboz, de képes érzékelni az alatta elhelyezkedő kockák típusát, és ennek megfelelően más és más hangszer hangján szólal meg: fafelületre helyezve basszusgitárén, homokra dobán, üvegen kattintást idéző zajt kapunk, a köves felületeken pedig a lábdob mély bűgását halljuk.

Ha ezeknek az alapvető ismereteknek már a birtokában vagyunk, kiválaszthatjuk a zenét, amit szeretnénk átültetni a *Minecraft*ba. Ehhez használhatunk egyszerűsített kottákat: a hangjegyeket ütésszám szerin-

ti értékekké konvertálva pillanatok alatt megkapjuk a szükséges építmény hangkockaigényét és építési tervét, majd a világunkban elhelyezett kockákat redstone-jelek segítségével össze is köthetjük, jelismétlőkkel pedig időzíthetjük a lejátszás folyamatát. Persze nem kell feltétlenül vörös kóppal és jelismétlős időzítéssel pepecselniük, elég, ha egy nyomólapot helyezünk a hangkockák mellé, majd a megfelelő tempóban végigsétálunk felületükön, és máris fülünkbe cseng hosszas alkotásunk gyümölcse.

### MODOK SEGÍTSÉGÉVEL

Természetesen ha nem feltétlenül szeretnénk órák megfeszített munkájával létrehozni egy néhány másodperces dallamot, választhatjuk a könnyebb utat is, ám ehhez már néhány extra kiegészítő installálása is szükséges. Elsődlegesen a Forge ([files.minecraftforge.net](http://files.minecraftforge.net)) legfrissebb verzióját érdemes telepíteniük, majd egy vele kompatibilis World Edit plugint ([dev.bukkit.org/projects/worldedit/files](http://dev.bukkit.org/projects/worldedit/files)) kell még beszerezniük, hogy a dallamok importálása gördülékeny legyen. Miután a Forge installálásával végeztünk, és a letöltött World Editből kinyert Java-fájl is *Minecraft*unk gyökérkönyvtárának mods mappájában pihen, elkezdhetjük előkészíteni a világba behelyezni kívánt dallamot. Ehhez a Note Block Studio ([stuffbydavid.com/mcnbs](http://stuffbydavid.com/mcnbs)) nevű alkalmazás installá-

lására lesz szükségünk: a program lehetővé teszi, hogy MIDI-fájlokat konvertáljunk *Minecraft*-sémákká, amelyeket a WorldEditnek köszönhetően néhány kattintással elhelyezhetünk a játék felületén. A program használata szerencsére rendkívül egyszerű, csupán annyi a dolgunk, hogy a navigációs sávján található [File] menüpont [Open song] opcióját választjuk, és már meg is jelenik előttünk a szoftverrel együtt érkező néhány dal listája. Miután megnyitottunk egy állományt, a lejátszásgombbal belehallgathatunk, ha pedig mindent rendben találtunk, a [File/Export as Schematic] lehetőséggel konvertálhatjuk a megfelelő formátumúvá. A mentés előtt még néhány módosítási lehetőséget felkínál a szoftver, azonban szárnypróbálgatásokhoz az alapbeállítások is tökéletesen megfelelnek. Ha elmentettük a fájlt, látogassunk el a *Minecraft* gyökérkönyvtárába, majd lépünk be a config/worldedit útvonalon keresztül a [schematics] mappába (amennyiben ez még nem áll rendelkezésre, hozzuk létre a worldedit mappán belül), és itt helyezzük el a kész, .schematic kiterjesztésű állományunkat. Indítsuk el a *Minecraft*ot (ügyelve arra, hogy a Forge-profillal futtassuk), és egy új világon belül, a [T] leütését követően adjuk ki a //schem list parancsot. Ha jól dolgoztunk, már meg is jelenik a felsorolási listában a dallam. Betöltéséhez pötyögjünk be a //schem load mcedit <zenénk neve> parancsot, majd a //paste utasítással képernyőnkre kerül a dallamblokkok tömege tartalmazó építmény. Ha megkerestük a lejátszást elindító gombot, már csak egy kattintás választ el minket attól, hogy élvezhessük az importált zene mincraftosított változatát.

Luke

## EGYETLEN SZÓLAM IS ELÉG

Összegyűjtöttünk néhány bemutató dallamot, amelyek rendkívül jól szemléltetik, mi mindent képes visszaadni az eredeti zenéből egyetlen szólam. A dal neve melletti számok mutatják, hogy egy-egy blokkot mennyi jobb-klikkes ütéssel kell eltárolnunk, hogy a dobozunkból a megfelelő hangjegy bűjjön elő.

Europe: Final Countdown – 19 17 19 12 20 19 20 19 17  
Smash Mouth: All Star – 20 19 16 16 14 12 12 17 16 16 14 14 12  
Mortal Kombat Theme – 3 3 6 3 8 3 10 8 6 6 10 6 13 6 10 6

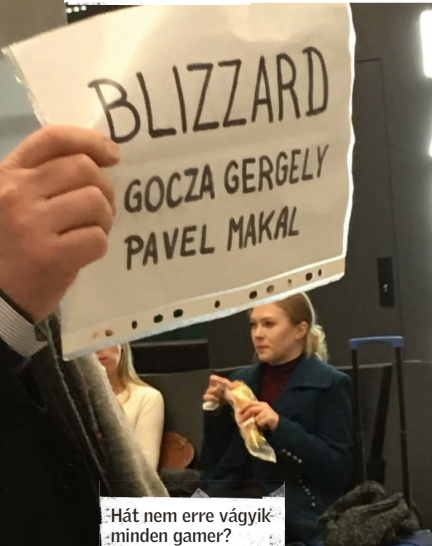


# Extra life

» IEM – HEROES OF THE STORM WESTERN CLASH-BAJNOKSÁG



A meccseket komoly csapat kommentálja.



Hát nem erre vágyik minden gamer?



Az ünneplést megelőzi a fairplay

A hősök miatt mentem, legendákra leltem

# IEM – HEROES OF THE STORM WESTERN CLASH-BAJNOKSÁG

## E-SPORT- INFÓ

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságok profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

**M**ÁSODIK OTTHONOMMÁ VÁLT MÁR LENGYELORSZÁG, HISZEN KEVESEBB MINT KÉT ÉV ALATT A HARMADIK KIKÜLDETÉSEMRE UTAZTAM ODA, RÁADÁSUL EBBŐL KÉTSZER KATOWICE VOLT A CÉLÁLLOMÁS. Szerecsére ha az úti cél nem is volt túl változatos, minden egyes alkalommal más rendezvény miatt látogattam meg lengyel barátainkat. Ezúttal a Blizzard jóvoltából utazhattam, hogy részese legyek az Intel Extreme Masters versenysorozat március első hétvégéjén megtartott eseményének. Elsődlegesen a *Heroes of the Storm*-verseny fejleményeit követtük nyomon összetoborzott újságíró kollégáimmal, sőt egy „prototípus” sajtótájékoztatón is részt vehettünk.

### VIHAR ELŐTTI CSEND

Mivel a rendezvény pénteken délelőtt vette kezdetét, a Blizzard munkatársai voltak olyan jó fejek, hogy már csütörtökön

a helyszínre reptették a sajtó képviselőit, hogy ne hullafáradtan keljen túl-élnünk a versenyhétvége első napját. Ennek a hozzáállásnak köszönhetően nem stresszeltem az utazáson, bár volt bennem egy kis pánik, amikor megláttam a Varsóból Krakkóba tartó apró, rotoros repülőt. Magával a törekenynek tűnő szerkezettel még nem is lett volna önmagában igazán bajom, de az időjósokat ismét megviccelte a természet, az előrejelzésekkel szemben leszakadt az ég Lengyelországban, és viharosra fordult a szél. Végül nem esett baja senkinek, habár a kézlyenomatomat benne hagytam a székek karfájában a turbulenciában gazdag ereszkedés közben. Innen már csak egy kellemes kocsikázás választott el a katowicei szállodától, amit nagyon okosan választottak meg nekünk, hiszen kevesebb, mint tíz perc sétára volt a rendezvény helyszínétől. A vacsora után nem maradt más hátra, mint fejben és lélekben felkészülni a háromnapos, tömény e-sport-maratonra.

### A HŐSÖK, AKIKET MEGÉRDEMLÜNK

A kissé nehézkes beengedés után (sajnos a bejutást felügyelő biztonsági őrök sem angolul nem tudtak, sem azt, hogy hol kellene beereszteniük minket) rögtön a Blizzard saját sajtószobájába mentünk, ahol megtörtént a már korábban említett bejelentés. Prototípusnak ők maguk nevezték, elmondásuk szerint soha nem adtak még ki infót előre egy-egy bejelentésről, mert túlságosan paranoiásak. Ennek nem tudtam utánanézni, de elhittem nekik, főleg annak fényében, hogy nemcsak egy titoktartási szerződést írtak velünk alá, hanem meg is fenyegettek, hogy levadásznak minket, ha kiszivárogoz bármi. Természetesen jól nevetett mindenki, de azért inkább tartottuk a szánkat. A bejelentés részleteit egy egész oldalon olvashatjátok szemközt (már lejárt a határidő).

A Western Clash-verseny nyolc csapat között folyt, akik ezúttal







# PROBIUS, A SZONDADROID

A legújabb hős nem más, mint Probius, a szondadroid. Háttérstória szerint aktiválása óta arra vágyik, hogy bizonyíthasson. Kis mérete ellenére nagy szerepet játszott Aiur visszafoglalásában, és mint a legbátrabb kis szondadroid, mindenáron be akarja tölteni szerepét a Nexusban. Probius traitje (legalapvetőbb képessége) pylonokat, azaz a protosok lebegő kristályépületeit tudja megidézni, amelyek erőt hoznak létre maguk körül. Magától nem töltődik vissza a manája (a képességek használatához szükséges erőforrás), csak ezen az erőtérben belül, de itt nagyobb sebességgel, mint amilyen a többi karakter alap manaregenerációja. Ilyen pylonból egyszerre maximum kettő lehet aktív.

Probius testi adottságainak köszönhetően értelemszerűen nem tud mountot, vagyis hátast használni, viszont alából körülbelül 10 százalékkal gyorsabb, mint más hősök, és egyik alapképességével, a Worker Rushal (Z) 5 másodperc 50 szá-

zalékkal megnöveli mozgási sebességét. Ha sebződik, ez a képesség azonnal deaktiválódik. Alaptámadása, a Disruption Pulse (Q) egy energiolövedék, amely egyenes vonalban áthalad az előtte álló ellenfeleken, és mindenkin 150 sebzést ejt. Növelhető is a sebzése, ha egy Warp Rift közepébe talál a lövedék. A Warp Rift (W) elsődleges feladata, hogy lassítsa az ellenfeleket. Lehelyezése után 1,25 másodperccel aktiválódik, és minden, rajta áthaladó ellenfélnek csökkenti a mozgási sebességét 20 százalékkal 9 másodperc-re. Ha Probius eltalálja egy aktivált Warp Rift közepét, akkor 261 sebzést okoz a közelben tartózkodó minden ellenfélnek. Utolsó alapképessége a StarCraft-rajongóknak ismerős Photon Cannon (E). Ezt a fegyvert egy pylon hatósugarába kell elhelyezni, mert csak ebben az esetben működik. A Photon Cannon másodpercenként 95 sebzést oszt ki, 11 másodpercen keresztül. Probius Heroic Abilityjei, vagyis a legerősebb, hősi képességei a Pylon

Overcharge (R) és a Null Gate (R). A Pylon Overcharge az életük 50 százaléknak megfelelő pajzzsal látja el a pylonokat, és megnöveli hatósugarukat, valamint képessé teszi őket lőni. Tíz másodpercen keresztül 110 sebzést mérnek ki másodpercenként minden egyes ellenfélre, aki a területükre téved. A Null Gate pedig egy negatív energiával feltöltött kerítést rak le, amelynek helyét és irányát is meg kell adni. Ha az ellenfelek a megfelelő oldalról áthaladnak rajta, 80 százalékkal lassulnak, jócskán megkönnyítve a csapatársak dolgát a le vadászásukban.

Probius egy törékeny teremtetés; ha az ellenfelek a kezük közé kaparintják, hamar véget ér a története, de egy megfelelő társal hatékonyan megvédhet bizonyos területeket. Természetesen bőven kapott talenteket (fejlődéssel feloldható képességeket) is, amelyek még nehezebbé teszik majd az általa megvédett területek bevételét. Például hetes szinten már feloldhatjuk azt a tulajdonságot, hogy ha egy Warp Rift legalább

két ellenfelet megsebez, akkor azonnal egy másik Warp Rift aktiválódik a helyén. Sőt már ötös szinten is fel tudja tápolni a pylonjait úgy, hogy társainak 20 százalékkal több támadási sebzést adnak, vagy 10 százalékkal növelik a varázslatok erejét, és másodpercenként kettő manát töltenek vissza. Ezeket túl már első szinten is elérhetők talentküldetések; például ha összeadva tíz hőst sikeresen megsebzünk a Warp Rift felrobbantásával, akkor a továbbiakban a Warp Rift 100-zal nagyobb sérülést okoz robbanásaival, húsz után pedig kap plusz egy töltést a WP.

Természetesen a Photon Cannonokat is tovább erősíthetjük: az ellenséges hősök és minionok kis ásványokat dobhatnak haláluk után, ezeket összegyűjtve darabonként 8-cal növelhetjük az ágyú életerejét, egészen 560-ig. Hetven ilyen ásvány összeszedése után pedig a Photon Cannonok 25 százalékkal többet sebeznek, átlátnak bizonyos akadályokon, és felfedik a közelben ólálkodó álcázott egységeket.



# Extra life

» IEM – HEROES OF THE STORM WESTERN CLASH-BAJNOKSÁG



Amiért a HoS-küzdelem folyt

Maciej Kofek



Kora reggeltől kigyóztott a sor

tal csak pénzért és dicsőségért küzdöttek, mert az itt nyújtott teljesítményük nem befolyásolta regionális helyezéseiket. Európa és Észak-Amerika legjobbjai meghívásra érkeztek, de egy latin-amerikai és egy Ausztrália térségébe tartozó csapat kvalifikációval jutott el ideig. A hosszú hétvége folyamán dupla ágas versenyben igyekeztek bezsebelni a fődíjat. Első körben négy párosítás jött létre, és mind a négy meccset két győzelemig játszották (beavatottabbaknak: best of 3 rendszerben). A győztesek értelemszerűen továbbjutottak, és ellenfélként egy másik nyertes csapatot kaptak. Egy vereség azonban még nem jelentette senki veszét, vigaszágon még volt esély bejutni a döntőbe: a vesztesek is kiálltak egymás ellen, és aki itt tudott nyerni, az mehetett tovább a versenyben. A felső ágról pedig, aki a későbbiekben kiesett, lekerült a vigaszágra. Ennek a rendszernek volt

köszönhető, hogy olyan dolog történt, ami általában csak a filmekben szokott.

## KATOWICEI TÜNDÉRMESÉ

Nem is tudom igazából, hol ragadjam meg a történetet, annyi csavar és fordulat gazdagította. A győztes csapat megjárta a poklot és a mennyet; sokszor a hollywoodi forgatókönyvírók sem tudnak olyan sztorikat kitalálni, mint ami ezen a hétvégén megtörtént. A Team Dignitas volt a tavalyi bajnok, így esélytelenek semmiképp sem lehetett nevezni őket, a szakértői konszenzus mégis az volt, hogy vagy a főként németek alkotta Misfits vagy a svéd Fnatic csapata lesz a győztes, nem pedig az összeurópai gárda. Az első forduló még papírforma szerint zajlott, de kisebb meglepetést okozott, hogy az ausztrál játékosokat felváltotta Nomia rögtön az első játszmában legyőzte a Misfits csapatát. Végül persze az esélyesebb csapat



Egyre nagyobb kontrollt kapunk a VR-ban



## SOKSZOR A HOLLYWOODI FORGATÓKÖNYVÍRŐK SEM TUDNAK OLYAN SZTORIKAT KITALÁLNI, MINT AMI EZEN A HÉTVEGÉN MEGTÖRTÉNT

nyert; leginkább elbizakodottságuknak volt köszönhető, hogy belefutottak egy pofonba a torna elején. Igazán érdekessé és a Dignitas szempontjából csavarossá akkor vált a dolog, amikor a második körben összezsúrták a Misfitsszel. Ekkor már három nyert játszmáig zajlott egy mérkőzés, és ezt a németek simán be is húzták, a címvédők nem okoztak semmilyen nehézséget a „különcöknek”. Ehhez az is hozzájárult, hogy a Dignitas egyik kulcsemberét, a brit Snitchet valamilyen hirtelen jött rosszullet leterítette, így csúszott is a meccs. Később a győztes csapat nagyon elismerően beszélt ellenfeléről, akik a nehézségek ellenére is végig kitartottak. A vigaszágnak köszönhetően azonban a Dignitas számára itt még nem ért véget a torna, maradt esélyük bejutni a döntőbe, és éltek a lehetőséggel, nem is akárhogyan. Magabiztosan meneteltek az elődöntőig, ahol ismételtelen a frissen vereséget szen-

vedett Misfitsszel találták szembe magukat. Ők a Fnatic csapatától kikaptak 3 : 1-re, így a svédek a döntőben kerültek, a két rivális pedig újra megküzdött, hogy ők is bejussanak. Eleinte ez a meccs sem alakult másképp, mint a korábbi, a Misfits nagyon simán elhúzott 2 : 0-ra. Ekkor talán kicsit elbízta magukat, csapatválasztásuk nem volt a legjobb, és ez meg is bosszulta magát, szépített a Team Dignitas. Ez volt a játék fordulópontja, innentől nem volt megállás, végül 3 : 2-vel diadalmasan a dignitasos fiúk, és bejutottak a döntőbe. Az elődöntő a drámai fordulat miatt nagyon elhúzódott, így egy rögtönzött bemutatót tartott Claudio Gentilini, a *Heroes of the Storm* producere, hogy legyen a játékosoknak egy kis idejük pihenni. Ezen a tájékoztatón újból alaposan bemutatott Probiust, minden képességét videón ábrázolva, és a várható általános változtatásokról és fejlesztésekről





Látszik az arcán a kitérő öröm



Mintha valaki kilőgna a sorból



Így az igazán nehéz játszani

is szó esett. Mindezek után, jó két óra csúszással kezdődött el a döntő, és addig simán mindent vivő Fnatic és a drámai utat bejáró, címvédő Team Dignitas között. A TD csapatát vitte előre a lendület, kapásból 2 : 0-s előnyt szereztek, és már a győzelem édes ízét érezhették a szájukban. Ekkor a Fnatic megmutatta, hogy nem hiába voltak ők a torna esélyesei, hősies küzdelemben kiegyenlítették, így a Dignitas megtapasztalhatta, mit élt át előző meccsük alatt a Misfits csapata. Ők azonban a sarkukra álltak, és kipróbálták magukból a díj bezsebeléséhez szükséges utolsó győzelmet, tehát a 2017-es Western Clash bajnoka a Team Dignitas lett, megvédve 2016-os bajnoki címét.

### SZÉTSZAKADNÉK, HA TUDNÉK

Akár mennyire többnek is tartom magam, sajnos végső soron csak egy ember vagyok, ezért választanom kellett, melyik verseny eseményeit kövessem nyomon élőben, miközben nem csak *Heroes of the Storm*-versenyt rendeztek a hétvégén. Katowicében tartották a *StarCraft II* Grand Finalst,

amit nem nagy meglepetésre egy dél-koreai srác nyert. Sőt, már a legjobb nyolc között is hét koreai szerepelt, és egyedül a finn Serral képviselte a világ többi részét. Sajnos ő volt az egyetlen, aki nem szerzett pontot a nyolcaddöntőben, 3 : 0-ra kikapott ellenfelétől, így búcsúznia kellett a versenytől. A döntőben TY és Stats csapatok össze, előbbi a terránokkal, míg utóbbi a protosokkal próbált győzelmet aratni. Végül TY győzedelmeskedett 4 : 3-ra, ő emelhetett magasba a trófeát, és tehetett zsebre a 100 ezer dolláros fődíjat, ami barátok között is több mint 28 millió forint.

### MINDENÜTT JÓ, DE A LEGJOBB ITTHON

Az IEM egy igazi majális. Folyamatosan pörögnek a versenyek, amelyeket elképesztően hatalmas ismeretanyaggal rendelkező szakértők a lelkesedéstől felhevülten kiabálva kommentálnak. Eközben mindenhol játékokat, felspezített hardvereket vagy virtuálisvalóság-eszközöket lehet kipróbálni, és persze tömve van a hely „szimpla” rajongókkal és fantasztikus ru-

### VIRTUÁLIS SPORTOLÓNAK LENNI JÖVEDELMEZŐ

A *StarCraft II*-verseny nyertese, TY elképesztő összeget zsebelt be, de a második helyezett Stats is pénzzel itathatja fel a könnyeit: 45 ezer dollárral lett gazdagabb, sőt még a 44. helyezett játékos is kapott 600 dollárt teljesítményéért. A *Heroes of the Storm*-verseny valamivel kisebb kaliberű, összdíjazása százezer dollár. Ebből az első 30, míg a második helyezett csapat 20 ezer dollárt vághatott zsebre, de a hetedik és nyolcadik helyezést megszerző csapatok is kaptak 5-5 ezret fagyira.

hákban díszelgő cosplayerekkel. Első tapasztalatom az volt, miután beléptem a csarnokba, hogy szédülni kezdtem a sok ingertől, ami ért, és visszahúzódtam a sajtószobába kicsit nyoszörögni. Persze a hivatás fontosabb mindennél, összeszedtem hát magam, és körbejártam a rendezvény teljes területét, végül pedig azon kaptam magam, hogy mennyire magával ragadott a hangulat. A hétfő hajnali fél egykor véget érő döntő után már én is tapsolva ünnepeltem a bajnok csapatot. Csak akkor hervadt le a mosoly az arcomról, amikor megláttam a beosztásban, hogy 5 órakor kelnem kell, ha haza akarok jutni valahogy, így sajnos ki kellett hagynom az utolsó esti bulit, és még így is csak 3 óra alvás fért bele az időmbe. Végül szerencsésen hazaértem, és a sok tapasztalattól megrészegülve álmodozom, hova mehetnék legközelebb kiküldetésre.

Góczy



Tényleg ezt írtuk?

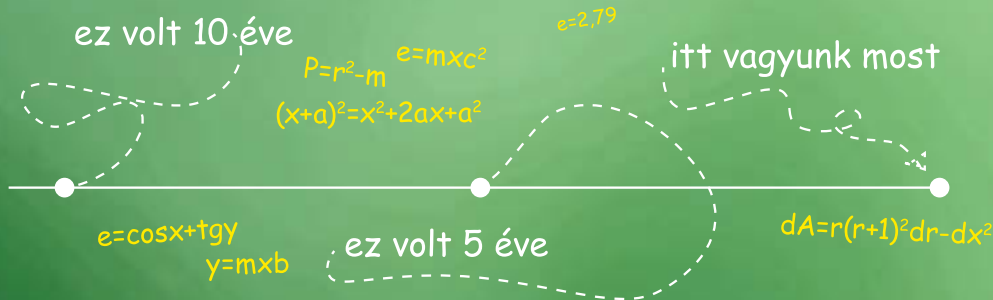
$$y+1/2(1/x+x/y^2)y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

## VISSZAPILLANTÓ

**B**ELEGONDOLNI IS FÉLELMETES ABBA, HOGY TÍZ ÉVE JELENT MEG PÉLDÁUL A S.T.A.L.K.E.R. VISZSZANÉZVE AZ AKKORI CÍMLAPOT AZT GONDOLHATJUK: NEM IS VOLT AZ OLYAN RÉGEN, MÉG MIND EMLÉKSZÜNK RÁ.

Aztán hirtelen jön a felismerés, hogy ezalatt az évtized alatt mennyi mindent, hány címlapot és játék megjelenést láttunk, és persze hogy olyan gyorsan öregsünk, mint az Indiana Jones és az utolsó keresztleslovag végén a rossz grálból kortyoló Walter Donovan. Tessék, ez is milyen régi hasonlat már. Inkább kimegyünk (járókerettel) a raktárba, és elkezdjük nézegetni a korábbi lapszámokat: már vénülő kezünkkel fogjuk meg lapunkat, már vénülő szemünkkel őrizzük magunkat. Tessék, egy kis költészet is került a bevezetőbe, ettől is csak még korosabb lesz az egész. Enyhe dohszagot is érzünk, és kívánjuk a húsvest. Na jó, révedjünk inkább a múltba, amíg megjön a nyugdíj.



10 ÉVE



Idézet: **Gyu, Aréna rovat**

Sosem értettem, miért vannak oly sokan felháborodva azon, hogy egy kiadó sok pénzt akar keresni egy sikeres játék minden egyes kiegészítőjén. Feltennem a triviális kérdést: ha ti, akik fel vagytok háborodva, a kiadó céget vezetnétek, vagy tulajdonosai lennétek, akkor, gondolom, eszetekbe sem jutna a bevétel, a profit, biztosan csak olyan játékokat adnátok ki, amelyekben nem lehet sokat keresni – mindezt miért is?

Így utólag segítünk megválaszolni a dolgot, aztán el lehet gondolkodni rajta: mert minden fennhangon hirdett elv csak addig érvényes, amíg kényelmes a használójának.



Idézet: **ender, Retro vagy remake? cikk**

Az új generációt pedig nem csak új generációs grafikával lehet elérni: elég csak megmutatni nekik, hogy mit is jelentett régen a játék, miért is sírnak az öregek manapság napi rendszerességgel a letűnt idők alkotásai után.

És a vicces az, hogy ma meg már simán kiegyeznénk a tíz évvel ezelőtti állapotokkal. Valahogy mindig a régi tűnik szebbnek, de ez magyarázható azzal is, amit a bevezetőben feszegettünk: a tisztes összes halánték meghatároz már bizonyos dolgokat. A „régén minden jobb volt” feeling alapeleme, hogy régen fiatalabbak voltunk. Az meg ugyebár jó érzés.



Idézet: **Duncan, Gears of War előzetes**

Egy hozzánk hasonló, „12 centi vastag a páncélom, de sisakot nem veszek” figura, Dom szabadít ki minket börtönünkől, így kezdhettük meg nem hétköznapi kalandjainkat.

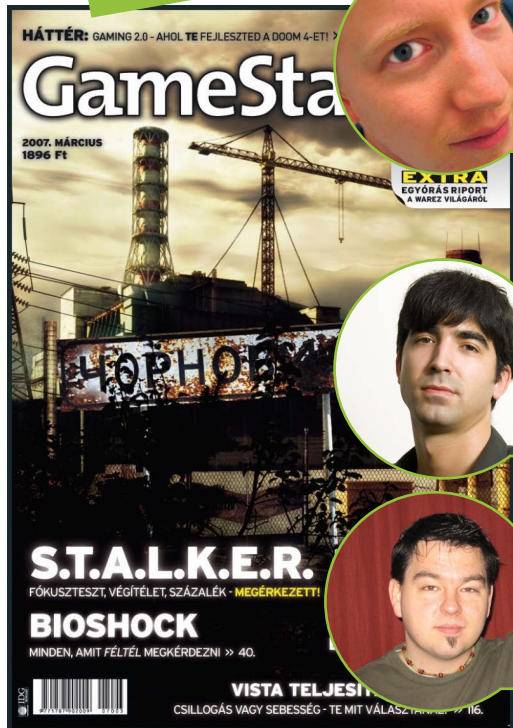
Egy korszak és egy furcsa divat kezdete volt ez, mind emlékszünk.



Idézet: **mazur, S.T.A.L.K.E.R. teszt**

A grafika nagyon kényes kérdés, és a PC-s közönség különösen hajlamos némi sznobizmusra ezen a téren, főleg FPS-ek esetében. Sokan már most azzal írják le a S.T.A.L.K.E.R. grafikáját, hogy „évekkel ezelőtt még tényleg jó lett volna, de hát ugye itt a Crysis meg a BioShock.”

Amikor a hintaszékben ringatózva a múltat siratjuk, jól esik a tudat, hogy vannak dolgok, amelyek soha nem változnak. Például a játékosközösség eltartott kisujja.





$$e=mc^2$$

$$P=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

# 5 ÉVE



## Idézet: mazur, főszerkesztői bevezető

A kiadók persze rémülten pattantak fel, miután rájöttek, hogy ha odakint süt a nap, akkor a játékosok akár... alig merem leírni... szóval a játékosok akár kimehetnek a szabadba is, az ún. „levegőre”, úgy-ogy eszeveszett tempóban kezdték önteni ránk a jobbnál jobb címeket.

Minden tavasszal ez megy. Valami ördögi összeesküvés van emögött, még szerencse, hogy legalább egy Mozdulj Gamer mozgalommal küzdünk ellene bőszen. Persze ettől még gőzerővel nyomjuk a friss címeket, de ugyebár az munka.



## Idézet: Chava, Mass Effect 3 teszt

A Mass Effect 3-ban érik be minden, nagyobb horderejű döntés, amit az előző részek során hoztunk. Aki csak teheti, egyben játssza végig a trilógiát, vagy legalábbis importálja a korábbi mentett állásokat.

Aztán persze a végén nyugodtan lehet anyázni. Meg várni az Andromedát, hogy vajon milyen irányba fordul a széria; ez az idej év egyik legnagyobb kérdése. Szerintünk.



## Idézet: EndreMan, Alan Wake teszt

Jótól nem szégyen lopni – tartja a mondás, és ha horrorelemlerekről beszélünk, akkor ezt meg is tették a remedys srácok rendesen. Lássuk csak: itt vannak a Madarak Hitchcocktól, maga Bright Falls pedig tutira Twin Peaks, vagy ne legyen a nevem mazur. És mivel nem az, én aztán mondhatok bármit.

Érdekes érvelés, de végül is ilyen alapon bárki, aki nem mazur, szabadon mondhat bármit. Szegény mazur, őt kötik bizonyos szabályok.



## Idézet: Nightwolf, Postal 3 teszt

Talán ha egy picit humorosabb, könnyebben emészthető marhulásba fordulna át a sorozat, akkor biztosan nagyobb közönség szorítaná a keblére... A nagy büdös francokat, hiszen akkor már nem az lenne ami: A POSTAL. Akiknek pedig így nem tetszik, azok szépen beka...

Bekattanhatnak, mert a videojáték eleve mentálisan öl, butít, és nyomorba dönt, mint tudjuk. A GameStar olvasgatása sem egy veszélytelen dolog. Mi már csak tudjuk.

## Idézet: Mocsy, főszerkesztői bevezető

A lehető legrosszabbkor érkezett meg a Ubisoft új örülete, a The Division a szerkesztőségbe. A lapleadás hetében ennél rosszabb nem is történhetett volna: teljesen kiürült a szerkesztőség, csak azok vannak benn, akik valamilyen oknál fogva lemaradtak a hype-vonatról. Konkrétan ketten ülünk Magdival a máskor szibongó szerkesztőségben.

**Siránkozott Mocsy, de ő azóta is azon kevesek egyike, akik még tolják a Divisiont, és fennhangon hirdeti, hogy az új kiegészítővel és változtatásokkal nagyon jó a játék, szóval érdemes visszamenni. Jó, jó, megyünk már.**

## Idézet: HP, Aréna rovat

Lapzártánkkor éppen esik az eső, változékony, taknyos idő van, javarészt a szürke ötven árnyalata kínoz minket, és ebben semmi élvezeti faktor nincs.

**Idén már a fekete ötven árnyalata kínoz. Remélhetőleg tényleg vége lesz a télnek, mire ez a lap megjelenik, mert még egy hideg nap, és mondunk valami csúnyát.**

## Idézet: Kaci, Escape from Tarkov előzetes

A viszonylag fiatal Battlestate Gamesből egyáltalán nem hiányzik a tapasztalat, hiszen a programozók és dizájnerek között olyan veteránok is akadnak, akik a Mass Effecten, a BioShockon vagy épp magán a S.T.A.L.K.E.R.-en dolgoztak.

**És mi azóta is várjuk munkájuk gyümölcsét, ami remélhetőleg nem egy S.T.A.L.K.E.R. hosszúságú várakozás lesz a végén.**

## Idézet: Chavaller, Far Cry Primal teszt

Tudom, hogy a név kötelez, de meggyőződésem, hogy mindannyian jobban jártunk volna, ha a Primal megpróbál a saját lábán megállni. Nincs igaza annak, aki azt mondja, ez már nem Far Cry. Épp ellenkezőleg, túlságosan is az.

**Lehet, hogy túlságosan is Far Cry, de amikor szemgolyókkal teli vérlevest iszunk a sáman sátrában, hogy aztán mamutként pusztítsunk rinocéroszszellemeket... nos, akkor mind-egy, hogy milyen a játék szerkezete, beszippant az elmebaj.**



# 1 ÉVE





Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Bérgyilkosok ligája

## John Wick: 2. felvonás



Film  
akció

**I**SMERITEK AZT A VICCET, AMIKOR JOHN WICK BE-MEGY EGY ROSSZFIÚK-TÓL HEMZSEGŐ BÁRBA, ÉS SENKI NEM JÖN KI ÉLVE RAJTA KÍ-VÜL? Ez valójában nem is vicc, csak ilyen az, amikor John Wick kávészünetet tart. Mielőtt a legelső John Wick bemutatkozott volna 2014-ben, még legvadabb álmainkban sem gondoltuk volna, hogy Keanu Reeves bérgyilkos karakterét az egyszemélyhadsereglistán a legnagyobb nevek között tartjuk majd számon, de a kaszkadőrből rendezővé avanszált Chad Stahelski és David Leitch megcsinálták, és olyan akciócsemegével pofozták le, hogy a fal adta a másikat. A folytatás, a John Wick: 2. felvonás ugyan kevesebb lett Leitchcsel (aki elment Charlize Theront rendezni), viszont minden másban rálicitált az elsőre: 19-re lapot húzott, és nyert. Tekintve, hogy a John Wick instant klasszikus lett, nem volt kérdéses, hogy kap-e folytatást, inkább a mögött volt kérdőjel, hogy mikor, és hogy a készítő miképpen tudják tovább bővíteni az általuk megálmodott univerzumot. A 2. felvonás ott folytatja a sztorit, ahol

az első abbahagyta: hősünk véres boszút állt kutyája gyilkosain, de hiába szerzett be egy új ebet és próbálta nyugodt életét folytatni, a múltja nem engedi, hogy kiszakadjon a bérgyilkosok világából. Mit tehet ilyenkor egy akcióhős? Öltönyét megigazítva, fegyvereit betárazva ismét nekilődül, hogy rendet tegyen a fejekben, de nem szép szóval, sokkal inkább golyóval. A harcokat, a tűzpárbajokat és ezek keverékét olyan profin megkoreografálták ismét, hogy a zsáner szerelmeseinek rögtön hevesebben kezd dobognia a ketyegője, ahogy meglátja Reeveest akcióba lendülni, aki – ahogy az első részben – ezúttal is mindent maga csinál. Több hónapos előkészületbe telt, de megtanult háromféle fegyvert villámgyorsan kezelni, sőt kifejlesztettek neki egy több stílusból öszszemixelt harcművészetet is, amelyet stílusosan gun-fúnak hívnak. Ez a John Wick 2 kvintesszenciája, de mégsem csak ennyi.

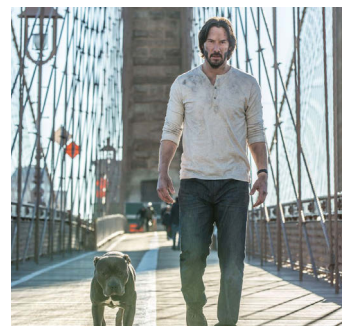
A film forgatókönyvírója, Derek Kolstad a nyílegyenes cselekmény pörgős pillanatai közötti hézagokat olyan tartalom-

mal töltötte ki, amelyről már korábban is szeretünk volna többet tudni: a bérgyilkosok világáról és annak működési mechanizmusáról, ami immáron globálisan képviselteti magát. Egyszerűen annyira abszurd és szürreális az egész, hogy nem lehet nem szeretni világunk Stahelskiék fejéből kipattant változatát, egyszerűen muszáj engednünk, hogy Wick univerzuma beszippantson. Ahhoz pedig, hogy ez megtörténjen, nagyban hozzájárul Reeves is, hiszen annak ellenére, hogy egy e világi Terminátornak tűnik, bőven vannak hétköznapi emberi vonásai is, amelyekkel azonosulni tudunk: bár hősünk egy megállíthatatlan gyilkológép, mégis kétségbeesetten kapaszkodik mindenbe, ami még emberré teszi, ez pedig jóval többé varázsolja a filmet egy tipikus akciódaránál. A nézők és a kritikusok egyaránt kajálták ezt a koncepciót, így legalább annyira biztosak vagyunk benne, hogy John Wick harmadszorra is felveszi a kesztyűt, mint abban, hogy odáig van a kutyáért. Holtbiztosak.

Szada

Jöhet a harmadik menet, Mr. Wick.

4,5/5







## Kaliforniai rémálom

# Oscar-díj 2017 összefoglaló

**K**IVÉTEL NÉLKÜL MINDEN OSCAR-GÁLA TARTOGAT OLYAN MOMENTUMOKAT, AMELYEK MIATT MAGASRA KÜSZKIK A VILÁG SZEMÖLDÖKE. Fordulatokban a 2017-es díjátadó sem szűkölködött, sőt a befejezés akkora csavart hozott, mintha maga M. Night Shyamalan írta volna. Több alkalommal is hoppon maradt a díjhalmozónak gondolt Kaliforniai álm, szoborral távozhatott egy képregényfilm, és a tavalyi Saul fia után újfent büszkének lehetünk egy magyar alkotásra. Lássuk részletesen, mi is történt. Először is Jimmy Kimmel az utóbbi évek egyik legjobb műsorvezetője volt. Nem csupán az aktuális témákkal foglalkozott, de esetenként az Akadémiának is görbe tükröt állított, sőt élcelődött Meryl Streepel, Donald Trumpgal és örök cimborájával, Matt Damonnal is. Jelenlétével, zseniális beszólásaival még azokat a pillanatokat is szebbé tudta tenni, amelyek megemelték a nézők pulzusát (hogy pozitív vagy negatív töltetük miatt, az már más kérdés). Például ilyen volt rögtön a gála elején a legjobb smink kategória, amelyet a Suicie Squad – Öngyilkos osztag nyert meg, noha sokan a Star Trek: Mindenben túlra számítottak.

Ezzel máris egy Oscar-díjjal büszkélkedhet a DC, de végre a Harry Potter univerzum is gazdagodott egy szoborral a legjobb jelmez díjával jutalmazott, Legendás állatok és megfigyelésük című filmnek köszönhetően. Szerencsére a méltatlanul hanyagolt Érkezés sem távozott üres kézzel, a legjobb hangvágásért díjazták, míg a legjobb hangkeveréssel és vágással Mel Gibson A fegyvertelen katonájának érdemeit ismerték el. Az esemény sok tekintetben meglepetések nélkül alakult (és örülhetett a Pixar Szalonkájára, a Zootropolis és A dzsungel könyve is), és hazánk fiainak imája is meghallgatásra talált: Deák Kristóf alkotása, a Mindenki elnyerte a legjobb rövidfilmért járó Oscart. Örömmel nézünk az sem ronthatta el, hogy a Kaliforniai álm kevesebb szobrot kapott, mint vártuk (a legjobb látvány és díszlet, betétdal, filmzene, fényképezés, színész és rendező díját így is elvitte), de a gála befejezése nagyon ciki lett. Rossz borítékot kaptak a felkonferálók, így Warren Beatty és Faye Dunaway a Kaliforniai álmat olvasták be a legjobb film kategória valódi nyertese, a Holdfény helyett. Micso-da blama!

Szada

Minden a papírforma szerint alakult, és mindenki azt kapta, ami járt.

## Catscan Classics

**A** **HARDCORE** NEGYEDSZÁZADOS TÖRTÉNELME SORÁN EDDIG KÉT ARANYKORNAK LEHETTÜNK TANÚI, ELŐSZÖR A 90-ES ÉVEK DEREKÁN, UTÁNA PEDIG NEM SOKKAL AZ EZREDFORDULÓT KÖVETŐEN. Ez a második hullám soha nem látott felendülést és innovációt hozott, amelyben nagy szerepet játszottak a harmadik generáció ifjú titánjai, vagyis az olyan fiatalok, akik már elmondhatták magukról, hogy a nagy elődök klasszikusain nőttek fel. Közük volt Catscan is, a korszak egyik nagy felfedezettje, DJ Promo tanítványa, jobb keze és első számú bajtársa a hardcore népszerűsítéséért vívott harcban. Sokáig együtt vitték a The Third Movementet, és az industrial hardcore – abban a formában, ahogy ma ismerjük – gyakorlatilag az ő kezük munkáját dicséri. Később Catscan a sikerektől kicsit megrészegülten ProArtistManagement néven saját labelt alapított, és szépen lassan elin-

dult lefelé a lejtőn. A mostani album karrierjének legszebb éveinek állít emléket, kezdve a TTM megszületésétől egészen a PAM bezárásáig. Valahol szomorú látni, hogy a mai Catscan csupán árnyéka régi önmagának, miközben korai szerzeményei most is ugyanakkorát ütnek, mint 15 évvel ezelőtt, semmit sem veszítettek a frissességükből.

mercenary



Egy hajdanvolt aranykor letűnt hősnének öröközől mesterművei egy csokorba szedve.

5/5

## Various Artists

# No Tears For The Dead (Industrial Strength Records 25 Years)

**M**ONSTRE 64 SZÁMOS VÁLOGATÁSALBUMMAL ÜNNEPELTE MEG FENNÁLLÁSÁNAK 25. ÉVFORDULÓJÁT AZ AMERIKAI INDUSTRIAL STRENGTH RECORDS, a világ egyik legelső hardcore techno-kiadója, és az egyetlen, amely még ennyi idő után is aktív tudott maradni. A dolog történelmi súlyát mi sem érzékelteti jobban, mint az a tény, hogy 1991-es indulásával megelőzte még a – stílus bölcsőjeként számon tartott – rotterdami gabber szubkultúra születését is. S habár ez a stílus sosem tudta igazán megvetni a lábát a tengerentúlon, Lenny Deebrooklyni székhelyű ISR-je mégis kikezdetetlen fellegvárként állta a sarat az elmúlt negyedszázadban. Erős, kompromisszummentes alapokra épült, amelyek a mai napig tartanak; ez köszön vissza erről a jubileumi kiadványról is. A legtöbb label ilyenkor valószínűleg szimplán újracsomagolná a legsikeresebb slágereit, az ISR-t azon-

ban továbbra is hajtja még valamiféle előremutató lendület, messziről elkerülve mindennemű hátrafelé nyílazó, „régén minden jobb volt”-ozó nosztalgia. Az albumnak ráadásul magyar vonatkozása is van, a meghívott vendégművészek között ugyanis ott szerepel DJ Savage és MC Fantom neve is, akik egy közös szerzeménnyel járultak hozzá a nagy szülinapi ünnepléshez.

mercenary



Erősen hullámzó minőségű, azonban hatalmas történelmi jelentőségű album; minden tiszteletünk Lenny Dee-é.

3/5





**Sorozat**  
dráma/akció/X-Men  
spin-off

## Mutánsok LSD-vel Légió

**S**OHA NEM LÁTOTT MÉRTÉKBEN BŐVÜL AZ X-MEN UNIVERZUM. Persze nem a képregényekre értve, azokból folyamatosan jön új rész, sokkal inkább filmes és sorozatos szempontból nézve igaz az állítás. Miközben Logan képében Hugh Jackman utoljára engedti ki az adamantium-karmokat, már készítik is elő a következő mozi, a New Mutantsot, valamint a FOX és a Marvel Television együttműködésében várható egy vadonatúj széria is. A mutánsok televíziós szereplése azonban nem merül ki ennyiben, hiszen nem is olyan régen debütált a legújabb reménységünk, a Légió, amely egy David Haller nevezetű, irtózatosan nagy erejű férfit összpontosít, aki a képregényekben Charles Xavier fia. Csúpan egy a bökkenő vele: fogalma sincs róla, hogy mire képes, és a külvilág azt akarja elhitetni vele, hogy örült. Balgaság lenne ennél többet mondani a Légió cselekményéről, főleg azért, mert mi, nézők sem tudjuk teljes biztonsággal, hogy mi történik a képernyőn. Tulajdonképpen Daviddal (akit a magyar változatban Zámori Soma tolmácsol nagy

profizmussal) együtt fedezzük fel a történéseket és saját elméjének zugait, de ahogyan ő sincs vele tisztában, az adott jelenet életének melyik szakaszában vagy éppen a valóságban, avagy az emlékeiben történik-e, úgy mi is tanácstalanok vagyunk mindezekkel kapcsolatban. Ritkán látni ilyet, de a Fargoért is felelős Noah Hawley elérte, hogy szereplő és néző egyszerre derítsék fel a következményeket, jöjjenek rá az okokra. Mindez pedig szürrealitással és pszichedelikus vizualitással keveredik, hol a 60-as, 70-es évek stílusát, hogy a közeljövőt megidézve, minőségi színészi játékkal kiegészítve. A Légió azonban nem az a sorozat, ami elé egy átdolgozott nap után lehuppanhatunk kikapcsolódni. David megrázó és alkalmanként igencsak belassuló kalandjaihoz minden agysejtünkre, valamint idegszálunkra szükség lehet, hogyan kapcsolódik mutánsunk az X-Men franchise-hoz.

Szada

Fogalmunk sincs, mi ez, de továbbra is látni akarjuk.

**4,5**/5



**Társasjáték**  
gótikus horror

## Apu örület határán táncoló nyomozói vagyunk Mansions of Madness Second Edition

**B**Ó 125 ÉVE SZÜLETETT HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT, AZ ANGOLSZÁSZ HORRORIRODALOM KIMAGASLÓ ALAKJA, A MAI MODERN SCI-FI, HORROR ÉS FANTASY MŰFAJOK EGYIK LEGNAGYOBB HATÁSÚ ELŐFUTÁRA. Sajnos csak halála után nyerte el az őt megillető elismerést, népszerűsége azonban azóta is töretlenül növekszik. Ennek egyik ékes bizonyítéka, hogy az elmúlt évtizedben soha nem látott módon elszaporodtak az általa teremtett mítoszokon alapuló társas- és kártyajátékok; mostanra Lovecraft neve gyakorlatilag megkerülhetetlen lett a világban. Ebben természetesen hatalmas szerepe van az amerikai Fantasy Flight Gamesnek is, akiknek repertoárjában már nem kevesebb, mint hét, ilyen tematikájú játék található. A – nemrégiben jelentős újragondoláson átesett – Mansions of Madness csupán egy ezek közül, de a legjobb, ami valaha készült a témában. Minden eddiginél tökéletesebben adja vissza ugyanis Lovecraft novelláinak hangulatát, azok háttorzongatóan nyomasztó légkörét, hősei küzdelmének kilátástalanságát és az előbb-utóbb minden emberi elmét megbomlasztó örüle-

tet. Ebből kifolyólag a kifejezetten nehéz kooperatív játékok közé tartozik, minden egyes története óriási kihívás elé állítja a játékosokat. Az új kiadásban a tökéletes hangulat megteremtéséért már egy alkalmazás felel (ezzel váltva ki a korábbi változat mesélőjének szerepét), amely a rendelkezésre álló elemekből minden egyes alkalommal véletlenszerűen állítja össze az adott történetet, ami nagyban megnöveli az újrajátszhatóságot. Bár az app egyre több nyelven érhető el, a magyar sajnos nincs köztük, így – erősen történetközpontú játék lévén – az átlagosnál valamivel jobb angoltudást igényel. Maga a program egyébként csak és kizárólag a cselekmény folyását hivatott kontrollálni, minden mást maguknak a játékosoknak kell menedzselniük, teljes egészében becsületkasszás módon, hiszen az app nem tudja, ki hova lépett, mennyit dobott a kockával, vagy hogy éppenséggel milyen tárgyak vannak nála. A több sebből vérző első kiadás tizedannyira sem működött olyan jól, mint ez a mostani. Nyugodtan kijelenthetjük tehát, hogy ez az újszerű, alkalmazásvezérelt megoldás a legjobb dolog, ami csak a Mansions of Madnessszel történhetett.

mercenary

Egy minden eddiginél autentikusabb lovecrafti hangulat találkozása a „next-gen” társasjátékélménnyel.

**5**/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZLETEK: [GAMESTAR.HU/DELTAVISION](http://GAMESTAR.HU/DELTAVISION)  
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY  
FELHASZNÁLVA





Téged is vár a Parapark

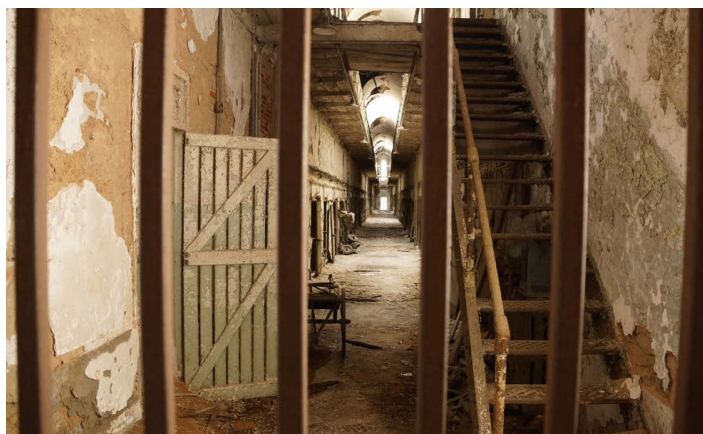
# Elég bátor és találékony vagy, hogy kijussz?

**A PARAPARK KÍNÁLJA BUDAPEST EGYIK LEGIZGALMASABB SZABADULÓ-SZOBÁJÁT, AMELY SOKAKAT RABUL EJT - A SZÓ ÁTVITT ÉRTELMÉBEN IS.**

Ahhoz, hogy megfejtésüket a Parapark-rejtélyt, csapatmunka szükséges: minimum két, maximum hatfős csapatokban játszhattok. A szabályok egyszerűek: ti bementek, a pince pedig magába zár benneteket. A falakon visszaszámláló szerkezet mutatja, mennyi időtök maradt még. Ördöglakatokon, fejtörőkön, rejtett tárgyak felkutatásán keresztül vezet az út kifelé. Erőre nincs szükség; elég, ha agyban vagytok nagyok. A szoba minden sarka, minden tárgya egy-egy újabb rejtvény. Találjátok ki, hogy kitaláljátok! A játékosoknak összesen hatvan perc áll rendelkezésére ahhoz, hogy kooperatívan, folyamatosan kommunikálva, fejtörők megoldásával megmeneküljenek.

Az ötletgazdák büszkék arra, hogy a Parapark nem a fény- és hangeffektekkel riasztgatástól lesz izgalmas, nem kívánja halálra rémiszteni a pacemakeres vendégeket – az adrenalin szint itt a rejtvényeknek, a kódkódarabkák keresésének, a csapattá válás élményének köszönhetően emelkedik meg. Olyan akusztikus és vizuális hatásoktól, vérfagyasztó dramaturgiai fordulatoktól sem kell tartanunk, amelyek miatt egy filmben kitennék azt a bizonyos piros karikát. Ezzel együtt viszont érdemes figyelembe venni, hogy a szabadulószoza önállóan csak 14 év feletti számára látogatható, a fiatalabbak felnőtt kísérettel, egyéni érettségüktől függően játszhatnak a Szuterén ellen.

A Parapark három különböző pályából áll, mindhárom egy-egy eltérő szituációba helyezi a játékosokat. Körülbelül ugyanannyi idő alatt teljesíthetők, és hettő-hat főre vannak tervezve, így



akármelyik is legyen a szimpatikus, egy baráti társaság, egy kisebb munkahelyi csapat vagy épp egy pár is kipróbálhatja magát bennük. Ugyanott (1081 Budapest, Vajdahunyad utca 4.), egy kocsma

alatti pincében található meg; a helyszín mind metróval (3-as metró Corvinnegyed megálló), mind villamossal (4-6-os villamos, Harminckettesek tere megálló) könnyen megközelíthető. (x)

Akár egy összeszokott társasággal vágtok neki, akár épp azért mentek, hogy szorosabb legyen a kapcsolat, a Parapark kiváló időöltés lehet.

**PARAPARK EGY HELY, AMI IGAZÁN RABUL EJT!**

tethely'95

P2 a vizsga napja

KISÉRLETI VÖCKALZEM 1. fázis

1081 BUDAPEST, VAJDAHUNYAD UTCA 4.

FACEBOOK.COM/PARAPARKBUDAPEST | WWW.PARAPARKBUDAPEST.HU





## A mérhetetlen vénnek újra benéznek Eldritch Horror

Társasjáték  
gótikus horror

**A RETTEGÉS ARKHAMBAN (ARKHAM HORROR) SOK OLYAN EMBER ELSŐ KOMOLY TÁRSASJÁTÉKA VOLT, AKI MÁR TELJESEN A MŰFAJ RABJÁVÁ VÁLT.** Az arkhami borzongás a társasok között igazi kapudrognak számít, a H.P. Lovecraft világán alapuló kooperatív játéknak pedig azóta több mellékága is született, elég csak a Mansions of Madness és az Elder Sign nevezetű csodákra gondolni. A Rettegés Arkhamban jó ideje magyarul is elérhető, létezik azonban egy olyan társas, amely lényegében a nagy előd továbbfejlesztett változata lecsiszolt mechanikákkal és gördülékenyebb játékmenettel. Az Eldritch Horror hosszú várakozás után végre magyar nyelven is megjelent. Természetesen az Eldritch Horrorban is Lovecraft kozmikus istenségei, a mérhetetlen vénnek lesznek azok, akikről meg kell mentenünk az egész világot. Bizony, a játéktér már nem csak Arkham pokoli városára korlátozódik, a táblát kihajtogatva láthatjuk, hogy

nyomozóink az egész bolygót be fogják járni, és számos egzotikus helyszínre eljutnak, miattuk kapukat zárnak be, szörnyekkel küzdenek meg, és nyomokat kutatnak fel annak érdekében, hogy az aktuális vén sose érkezzen meg. A csápos főgonosz és haverjai most viszont nem akkor kotródhatnak vissza hazájukba, ha az utolsó, még nyitott kaput is lezárjuk, az Eldritch Horror új célt kapott. Ezúttal három misztériumot kell megoldanunk, és csak ezek feltárása után lesz miénk a győzelem. Az a fránya végzetjelző persze mindeközben vérszenes közelít a nulla felé, ami a gonosz istenek egyikének manifesztációját jelzi. Szintén változás, hogy a mérhetetlen vén felébredésével nem egy hatalmas bosszarc veszi kezdetét, hanem továbbra is misztériumokat kell megoldanunk, csak a körülmények lesznek még nehezebbek, és kapunk egy negyedik talányt. Az egyszerűbb és pörgősebb játékmenet egyrészt a kevesebb komponensnek köszönhető (amelyeket azért per-se továbbra is kiváló minőségben

gyártottak le), másfelől pedig a megnyirbált mechanikáért lehetünk hálásak. Az Rettegés Arkhambannal ellentétben a körök nem öt, hanem mindössze három fázisból épülnek fel, a karakterek alaptulajdonságai fixek, így azokon változtatni sem kell. Immár a mozgás sem külön fázis, hanem utazásként beépült az első, Akciófázisba. Ennél a résznél egyébként lehetőségünk van még vonat- és hajójegyek vásárlására, pihenésre (ami a gyógyulás), kereskedésre és tárgyak megszerzésére. A körök második része a Találkozásfázis, ami az Eldritch Horror legszórakoztatóbb része. Idesorolható a helyszínhez kapcsolódó, a kapukat bezáró, valamint a nyomatfelderítő találkozás is. A lehetőségek közül mi választunk, mind egy újabb kalandot rejt, és általában pontosan tudni lehet, melyik a leghatékonyabb az egész parti szempontjából. Ha pedig bármi rosszul sült el, fogjuk nyugodtan a szerencsétlen do-

bókockákra. A köröket a Mítoszfázis zárja, ami a főellenségünkhöz kapcsolódó tematikus pakli egyik borzalmát rejti. Ez ugyancsak ügyes húzás a Rettegés Arkhamhoz képest, hiszen markáns különbséget jelent a dobozban megbúvó négy mérhetetlen vén eltérő paklija a korábbi vaskos, ám egységes kártyacsomag után. Az Eldritch Horror majdnem minden tekintetben túlmutat nagyobb testvérén, és a kooperatív társasjátékok nagyjai között kiemelt helyet foglal el. Könnyebben tanulható, szórakoztatóbb, és talán még szebb is, mint a Massachusetts állambeli városka társasa. A hosszú játékidő miatt érdemes egy egész hétvégi napot rászánni, arra viszont minden jövőbeli nyomozó készüljön fel, hogy a próbadobásoknál a szerencse az úr, ezért aki nem szereti a kockadobálást, annak nem sok öröme lesz ebben a játékban.

Csírke

A dobókockák mindig Cthulhuval vannak.

4/5



# Olvass újságot határok nélkül!

Azonnal elérhető online lappiac



DIGITALSTAND

[digitalstand.hu](http://digitalstand.hu)



Megjelenik április 21-én

# KÖVRSZÁM



## MASS EFFECT: ANDROMEDA

Már öt éve annak, hogy megmentettük a galaxist a kaszás támadástól, és azóta is csak arra várunk, hogy újra bejárhassuk a Mass Effect univerzumát. Az Androméda-galaxis egy izgalmas, új sztorit, érdekes karaktereket és erős multit ígér. Reméljük, hogy nem kell csalódnunk.



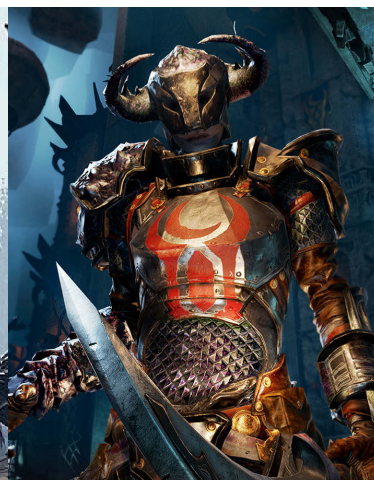
## TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

A droggkartell komoly fejtörést okoz az amerikai kormánynak, ezért elérkezettnek látták az időt, hogy beküldjék a legjobbakat: minket. Belopakodunk a Santa Blanca otthonába, és addig nem megyünk haza, amíg az utolsó drogkereskedőt ki nem takarítottuk.



## NIER: AUTOMATA

A PlatinumGames egy csodálatos, robotok lakta világba kísér el bennünket, amit szabadon bejárhatunk. Egy hatalmas játéktér vár felfedezésre, miközben minden sarkon új küldetések, titkok és ellenfelek lesnek kedvenc androidjainkra. Alig várjuk, hogy kardot rántshassunk.



## STYX: SHARDS OF DARKNESS

Hamarosan újra felülthetjük az orgyilkos goblin szerepét a Styx sorozat komor fantasyvilágában. A játékos feladata lesz, hogy a belopakodjon a sötétfelfek városába, és kiderítse, miért kötöttek szövetséget a törpékkel. Izgalmas és feszült kaland lesz, amit a műfaj rajongói imádni fognak.

# BARCRAFT-akció a GameStar-ban!

Mostantól minden hónapban **exkluzív ajándék vár** téged itt, a **GameStar magazin utolsó oldalán**: vágd le az alábbi két kupont, és használd fel a két **Barcraft Esport Bárban**, hogy kapj egy **ajándék italt** vagy **ingyenes játéklehetőséget**. Ezentúl még többet jelent GameStar-olvasónak lenni.

Egy **ingyenes Health** vagy **Mana Potion** koktél [igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

**Barcraft Esport Bár**  
1092 Budapest,  
Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 30 502 2464-es telefonszámon vagy a [barcraftbudapest@gmail.com](mailto:barcraftbudapest@gmail.com) címen!



**DOBHATSZ EGYET**  
A VÉGZET KOCKÁJÁVAL,  
ÉS TIÉD LESZ AZ  
EREDMÉNYŰL KAPOTT KOKTÉL

✦ vagy ✦

EGY DARAB **INGYEN**  
BELÉPŐ A TÁRSASJÁTÉK -  
BÁRBA

**Barcraft 2 Esport Bár**  
1065 Budapest,  
Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 1 406 2201-es telefonszámon vagy a [barcraftbudapest@gmail.com](mailto:barcraftbudapest@gmail.com) címen!



<HelloWorld>

# MINECRAFT TOIBOR

**2017. JÚLIUS 9-14.**

10-14 ÉVES KOROSZTÁLY

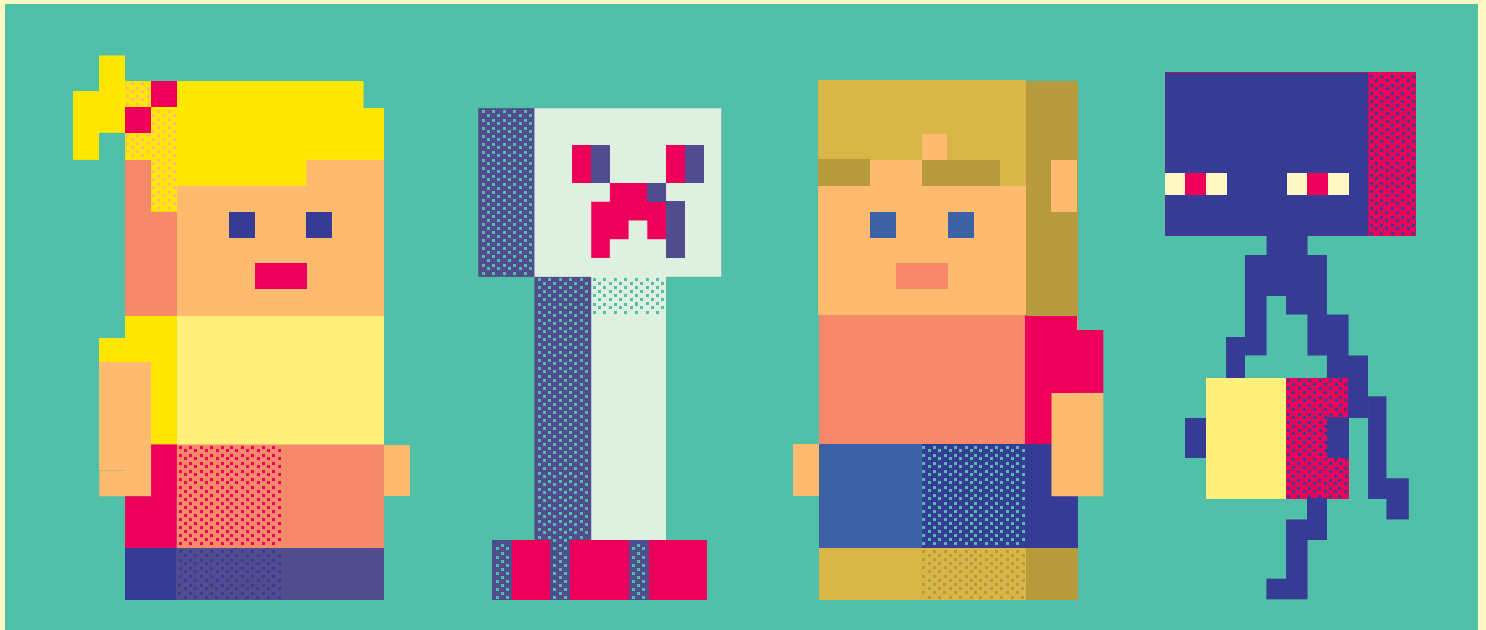
**BALATONLELLE, PART HOTEL**

8638 BALATONLELLE, KÖZTÁRSASÁG U. 46.

**59900 Ft**

Az ár az ÁFA-t, a napi háromszori étkezés, a szállás (4-6 fős szobákban), a foglalkozások és a felhasznált anyagok díját tartalmazza.

**PROGRAM: MINECRAFT PROGRAMOZÁS  
REDSTONE MESTERKURZUS  
COMMAND BLOCK- ÉS LUA-KEZELÉS  
GAMERVERSENYEK  
UNPLUGGED JÁTÉKOK**



**JELENTKEZÉS:** Kovács Judit • [helloworld@pcworld.hu](mailto:helloworld@pcworld.hu) • 06-1-577-4373

**TOVÁBBI INFORMÁCIÓ:** [minecraft.pcworld.hu](http://minecraft.pcworld.hu)

**MÉDIATÁMOGATÓ:**

PCWorld

GameStar

COMPUTERWORLD





# 576 **KByte**

TÖBB, MINT 25 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

**KEDVEZMÉNYES ELŐRENDELŐI ÁRAK!**

# MARIOKART DELUXE™



Megjelenés:  
április 28.

**NINTENDO SWITCH**

Normál ár  
**19 999 Ft**  
Előrendelői ár  
**17 999 Ft**