

TELJES  
JÁTÉK

4500 FORINT ÉRTÉKŰ COOP AKCIÓJÁTÉK

# NEON CHROME



STEAM™  
95%

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2017/04

AJÁNDÉK BELÉPŐJEGY  
MINDEN GAMESTARBAN



REPUBLIC OF  
GAMERS

P R E S E N T S

## PLAYIT+ PLUS

ÚJ IRÁNYT VETT A SZÉRIA VADHAJTÁSA,  
DE NEM BIZTOS, HOGY ERRE VÁGYTAK A RAJONGÓK

# MASS EFFECT ANDROMEDA

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands | Nier: Automata | Lego Worlds | FlatOut 4: Total Insanity

Vikings: Wolves of Midgard | Styx: Shards of Darkness | AMD Ryzen

www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2017/04



9 771787 902009 17 004



Different is better

Lenovo™

## LENOVO LEGION KUPA 2017

Találkozunk  
a PlayIt Show  
e-sport színpadnál



**LEGION** Y520 LAPTOP  
by Lenovo

**CSÚCSTELJESÍTMÉNY,  
GAMEREKNEK**



Akár Intel® Core™ i7 processzossal.  
Intel Inside® Kimagasló teljesítmény mindenhol.

Intel, the Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Atom and Intel Atom Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

Keress a Y GAMING termékeket  
a [www.lenovo.com/hu](http://www.lenovo.com/hu) oldalunkon.



# 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.) vseh@gamestar.hu

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

## Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@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

Ledeczki József (Hunter) jledeczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlnarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Caben) 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

## Felölös 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.

## Felölös vezető:

Borbás Gábor office@infopressgroup.hu

## ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: info@gamestar.hu

piacter.project029.hu

## HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

## TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

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

## Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



## CÍMLAPSZTORI » 28

## SZIASZTOK!



## RÉGES-RÉGEN, EGY MESZ-SZI-MESSZI GALAXISBAN A MASS EFFECT SO-ROZAT LEGÚJABB RÉSZÉNEK MEGJELENÉSE SOKKAL NAGYOBB ÜNNEPNEK SZÁMÍTOTT.

A BioWare sci-fi zászólshajója azokban az években a legjobb szerepjátékok közé tartozott, manapság azonban már messze nem ragyog olyan fényesen a csillaga. Személy szerint nagyon sajnálom, hogy így történt, reméljük, ez intő példa lesz a többi kiadónak. Meg lehet élni egy ideig a régi hírnévből, de a játékosok torkán sem lehet akármilyen lenyomni, előbb vagy utóbb rájönnek, ha valami nem stimmel a kedvenc játékukkal. Ugyanígy csalódtunk a Ubisoft új reményességében, a *Ghost Recon Wildlands*ben; lehet, hogy bennünk van a hiba, de egy nyitott világu taktikai akciójátéktól ennél sokkal több változatosságot várnánk el. Nagy kár érte; reménykedtünk benne, hogy sikerül a franciáknak valami maradandót alkotniuk. A *For Honor* után ez már a második közepszerű játékunk idén, amivel nem tudtunk lenyűgözni a kritikusokat. Április hónapban menetrendszerűen érkezik a tavaszi PlayIT, térségünk legnagyobb gamerrendezvénye. Természetesen a GameStar teljes csa-

pata is ott lesz április 29-én a Hungexpón, gyertek, és látogassatok meg minket napközben vagy akár éjjel. A rendezvény szervezői ugyanis gondoltak azokra is, akik nem szeretnék utat törni maguknak a videósokat kergető tízévesek között, nekik találták ki a PlayIT Plus-t, ahová szigorúan csak 18 év felett lehet bejutni este 9-től éjjel 3-ig. Mi most minden egyes GameStar magazin mellé ajándék PlayIT Plus-belépőt adunk; este az F pavilonban ott lesz a teljes szerkesztőség, sőt még régi gamestaros arcok is felbukkanhatnak a környéken. Ideális alkalom arra, hogy nyugodt körülmények között leüljünk, és egy jót beszéljünk az élet nagy dolgairól. E havi teljes játékunk egy igazi indie gyöngyszem: a Neon Chrome garantáltan sok kellemes percet fog szerezni nektek. A Steamen jelen pillanatban 95 százalékos az értékelése, és a játékot kipróbálók elkövetően jól szórakoznak vele; adjatok neki egy esélyt ti is, egészen biztosan nem fogjátok megbánni. Köszönjük, hogy a szeszélyes áprilisi időben is minket választottatok, tartsatok velünk az év legszebb hónapjában, májusban is.

Mocsy



# TARTALOM



SPLATOON 2

14



HEROES OF THE STORM 2.0

24



MASS EFFECT: ANDROMEDA

28



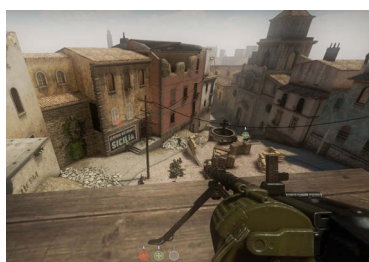
NIER: AUTOMATA

38



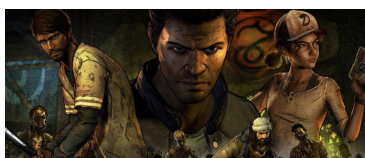
FLATOUT 4: TOTAL INSANITY

46



DAY OF INFAMY

48



THE WALKING DEAD:  
A NEW FRONTIER -  
EPISODE 3:  
ABOVE THE LAW

58



BATTLEFIELD 1 - THEY SHALL NOT PASS

62







WARHAMMER:  
END TIMES – VERMINTIDE:  
KARAK AZGARAZ 63



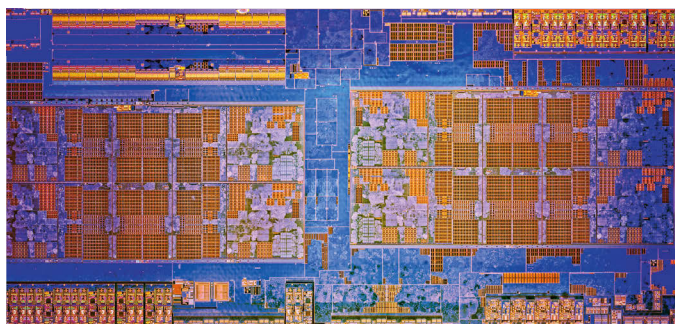
SNIPER ELITE 4 – DEATHSTORM  
PART 1: INCEPTION 68



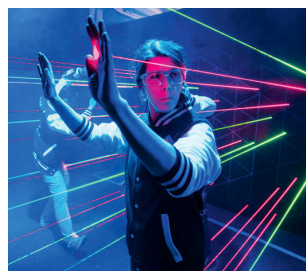
BAD DREAM: COMA 70



1-2-SWITCH 72



AMD RYZEN PROCESSZORTESZT 80



RED BULL MIND  
GAMERS 98



## NEON CHROME

**ÁPRILISRA EGY IGAZI INDIE GYÖNGYSZEMET VÁLASZTOTTUNK AJÁNDÉKUL A MAGAZIN MELLÉ.** A remek értékeléseket kapott Neon Chrome játékban egyetlen célunk, hogy megállítsuk az Overseert. Ha esetleg elhalálozunk, karakterünket új fegyverekkel és képességekkel ruházzhatjuk fel, a fejlesztésekre pedig szükségünk is lesz, mert a játék minden újragénerálja a teljes pályát. A rombolható környezetet persze átalakíthatjuk saját kedvünk szerint, új útvonalakat létrehozva. Ráadásul nemcsak egyedül, hanem akár három barátunkkal is nekivághatunk a kalandnak.

Neon Chrome játékban egyetlen célunk, hogy megállítsuk az Overseert. Ha esetleg elhalálozunk, karakterünket új fegyverekkel és képességekkel ruházzhatjuk fel, a fejlesztésekre pedig szükségünk is lesz, mert a játék minden újragénerálja a teljes pályát. A rombolható környezetet persze átalakíthatjuk saját kedvünk szerint, új útvonalakat létrehozva. Ráadásul nemcsak egyedül, hanem akár három barátunkkal is nekivághatunk a kalandnak.

## BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 SPLATOON 2
- 16 P.A.M.E.L.A.
- 18 MAN O' WAR: CORSAIR
- 20 CLOUD PIRATES
- 22 HELLION
- 24 HEROES OF THE STORM 2.0

### TESZT

- 28 MASS EFFECT: ANDROMEDA
- 34 TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS
- 38 NIER: AUTOMATA
- 40 LEGO WORLDS
- 42 STYX: SHARDS OF DARKNESS
- 44 VIKINGS – WOLVES OF MIDGARD
- 46 FLATOUT 4: TOTAL INSANITY
- 48 DAY OF INFAMY
- 50 SNAKE PASS
- 51 2DARK
- 52 MLB THE SHOW 2017
- 54 MALICIOUS FALLEN
- 56 ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
- 58 THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER – EPISODE 3: ABOVE THE LAW
- 60 BLACKWOOD CROSSING
- 62 BATTLEFIELD 1 – THEY SHALL NOT PASS
- 63 WARHAMMER: END TIMES – VERMINTIDE: KARAK AZGARAZ
- 64 THIMBLEWEED PARK
- 66 KONA
- 67 STAR TREK ONLINE: AGENTS OF YESTERDAY
- 68 SNIPER ELITE 4 – DEATHSTORM PART 1: INCEPTION
- 69 THE LION'S SONG: EPISODE 3 – DERIVATION
- 70 BAD DREAM: COMA
- 72 1-2-SWITCH
- 73 SNIPPERCLIPS
- 74 SUPER BOMBERMAN R
- 74 MARIO SPORTS SUPERSTARS
- 76 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### HARDVER

- 78 HÍREK
- 80 AMD RYZEN PROCESSZORTESZT
- 84 PIAC TÉR
- 86 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### EXTRA LIFE

- 88 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: MIÉRT SZERETÜNK E-SPORT-KÖZVETÍTÉSEKET NÉZNI?
- 90 MOZDULJ GAMER: A NAP, AMIKOR EGYMÁSSAL VERSENYEZ KISS IMI ÉS KAMMERER ZOLTÁN
- 94 SZABAD(A)JÁTÉK
- 96 MEDITERRÁN VIZEKEN
- 98 RED BULL MIND GAMERS
- 100 JÁTÉKVILÁG – DUNGEONS & DRAGONS: EBERRON
- 102 MINECRAFT-TIPP: VIDEÓK BÜVÖLETÉBEN
- 104 STARCRAFT: REMASTERED AZ E-SPORT-SZÍNPADOKON
- 106 VAKONDOK 4
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSZÁM

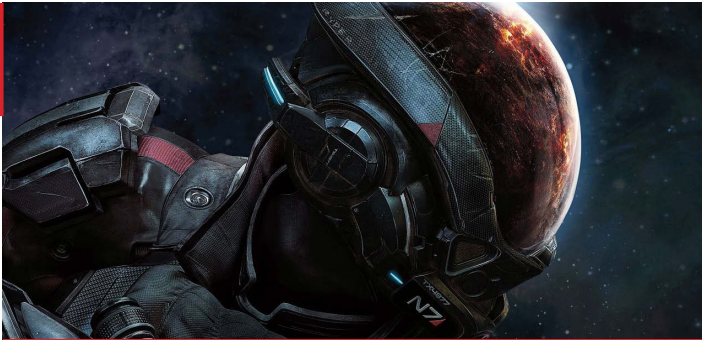


# GAMESTAR PLUS TARTALOM

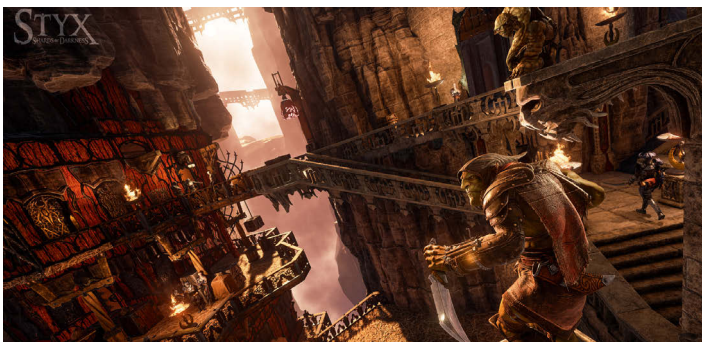
## HOGYAN HASZNÁLD?

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

GSTV



MASS EFFECT: ANDROMEDA

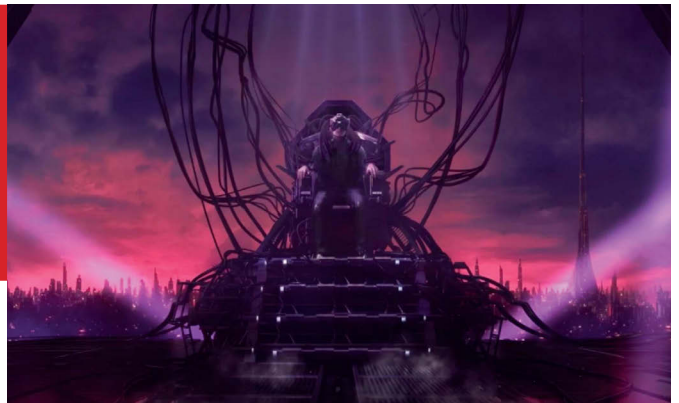


STYX: SHARDS OF DARKNESS



FLATOUT 4: TOTAL INSANITY

TELJES JÁTÉK



NEON CHROME

**EXTRA:** FilmMagazin 2017. április

**MAGYARÍTÁSOK:** Assassin's Creed Rogue, Shadow Complex Remastered, The Walking Dead: A New Frontier EP 1-2

**HÁTTÉRKÉPEK:** Mass Effect: Andromeda, Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands, Nier: Automata

**DEMÓK:** Minesheeper, Like Clay, Yama

**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. május 31-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a [gamestar.hu/plus](http://gamestar.hu/plus) oldalra, és add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, elég utána, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban.

A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2017. május 31-ig. A regisztrációhoz látogass el a [gamestar.hu/plus](http://gamestar.hu/plus) weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a [support@siccontact.hu](mailto:support@siccontact.hu) címen kérhető segítség.





# MEET THA TEAM

Melyik gaming témájú áprilisi átverés tetszett neked leginkább?



MOCSY

**VÁLASZ:** A Blizzard már a 2000-es évek eleje óta hülyíti rajongóit április elsején. Vitathatatlan, hogy ezeket az átveréseket hihetetlen odafigyeléssel szervezik meg, rengeteg munkáorát ölnék bele ebbe a fejlesztők. Az egyik legemlékezetesebb tréfájuk a panda faj bemutatkozása volt még 2005-ben, ez lett volna a Warcraft III ötödik játszható nemzete. Később az elkészült anyagok nagy részét újra elővették, és így született meg a pandarian nép a World of Warcraftban jó tíz évvel később.



MAZUR

**VÁLASZ:** A mostaniakról lemaradtam, de nekem amúgy sem übereli semmi azt a World of Warcraft-átverést, amikor percekig elhittük, hogy mostantól tényleg lehet parancssorból (/panda) szusit rendelni házhoz a Pandaren Expressztől. Mondjuk akkoriban raideltünk is annyit, hogy igazán jól jött volna.



PACA

**VÁLASZ:** Kaci cikke a TEK-es Rainbow Six Siege operátorokról elég vicces volt, de a kedvencem a Call of Duty: Modern Warfare Remastered Prop Hunt-módja. Ebben az egyik csapat tagjai tereptárgyaknak (kukának, asztalnak stb.) álcázták magukat, a többiek feladata pedig az volt, hogy kiszúrják és leljék őket. Ha akár csak egyvalaki is sikerrel elbújít, az objektumok nyertek. Habár az ötlet a Garry's Modból származik, abszolút helye van az Activision játékában.



KACI

**VÁLASZ:** Az elmúlt évekhez képest szerintem kifejezetten gyenge volt az idei felhozatal, egyik gyártó vagy stúdió sem erőltette meg magát igazán. A közelében sem jártunk a Razer kenyérpírtónak vagy a World of Warcraft teljesen vakon teljesítendő raidjének. Ha mindenképp választanom kéne, akkor az Nvidia mesterséges intelligenciájára tenném a voksom, de csak azért, mert nagyon akarok egy GTX 1080 formájú pendrive-ot.



NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** Végre egy szobor, ami nem hősi pózban feszít, hanem egy fakádban, szétdobott lábakkal, tőkesúlyal felfelé, ahogy illik. Rívai Geralt fürdőzős jelenete hozta volna el tökéletes nappalidiszemet, erre kiderült, hogy kamu az egész. Ezt egyszerűen nem tehetik! Kell ez a műalkotás, sok habbal a víz tetején vagy mindent láttatva, de kell.



RG

**VÁLASZ:** Bevallom, egyáltalán nem követtem a játékvilág áprilisi elsejei eseményeit, mert lekötött az, hogy megemelik a fizetésem. De aztán kiderült, hogy mindez csupán áprilisi tréfa.



CSIRKE

**VÁLASZ:** Az idei felhozatalból a Razer pajtásrobotját, a SAiSO-t bírtam a legjobban, aki (ha tényleg létezne) akkor is kirugdalna az ágyból, ha nehezen bírok felkelni egy reggeli ügyelethez, sőt még az egészségemre is figyelne. A kis robot abban is segít, hogy jobb játékosá váljon az ember fia, így ha ő edzene, akkor talán új, GameStar Wars videósorozatunkban is jobban teljesítenék.



GŐCZA

**VÁLASZ:** A készülő Grand Theft Auto sorozatot teljesen benyeltem. Gyanús volt a trailerben, hogy pont a főszereplő nem volt benne, de hangulatosra sikeredett a kamuüzeltő, és totál elfelejtettem, hogy áprilisi elseje van. Ráadásul a Trevor külsejét és hangját kölcsönző színésznek felvitte az isten a dolgát: szerepelt a Walking Dead hetedik évadában, és az IMDb is csinált róla egy „No Small Parts” összeállítást.



CHAVALIER

**VÁLASZ:** Nem követtem az idej próbálkozásokat, ezért kénytelen vagyok egy múltbéli kedvencet, a kilenc évvel ezelőti Corvus-bejelentést felidézni. Akkor még létezett a Digital Reality, és nem is volt annyira elképzelhetetlen, hogy nekilátsanak az első grandiózus magyar szerepjátéknak. A 15. század végének Európája Hunyadi Mátyással, Vlad Tepessel, oszmán törökkel, osztrákokkal és a Vatikán ármánykodásaival kiváló kalandot ígért. Kár, hogy egy szó sem volt igaz belőle.



HP

**VÁLASZ:** Az AMC's Grand Theft Auto sorozat a Breaking Bad alkotóitól nem rossz koncepció. Az április 1-re összehátolt trailer nem lett jó, de maga az ötlet azóta is foglalkoztat. Finoman szólva is nézném.



ENDREMAN

**VÁLASZ:** Nálam a Turtle Beach F-BAG névre keresztelt ételtartózacskója viszi a prímet, amit ha a fülesünkre akasztunk, immár az evésszünet miatt sem kell abbahagynunk a játékot. Egyrészt kiváló görbétükröt állít elénk (ki nem járt még úgy, hogy tíz másodperc alatt lapátolta be az ételt, amikor játékban volt?), másrészt ismerjük be, titokban néha használnánk is.



SIMÁN MARTIN

**VÁLASZ:** A Razer SAiSO-ja tetszett a legjobban. A kicsi robot segít abban, hogy még jobb játékosok legyünk. Például kiválasztja a megfelelő karaktert online összecsapáshoz, megmondja, hol bujjunk el, ha pedig leszedünk valakit, rögtön ontja is magából a csípős kommenteket. A legjobb rész, hogy a reggeli ébresztéskor apró dolgokat, legőfigurákat dobál a fejünkhöz, és letojja, ha még öt perc szundit kérünk tőle, illetve gátlástalanul beszél, ha felszedtünk egy kis túlsúlyt.



EPRESPUSEDLEE

**VÁLASZ:** Legalább hat-hét éve tettem ki a hírt az RPGames oldalra, hogy a Bethesda bejelentette az Elder Scrolls 6. részét, amely Morrowind vidékére kalauzolt volna el minket, és amelyben karakterünk szakálla már befelé is nőhet, így elég csak egyszerűen lerágni. De persze nem ez volt a legviccesebb áprilisi tréfa, és egoista dolog lenne erre szavaznom, úgyhogy azt mondom, hogy a dézsás Geraltot én is szívesen elnézegettem volna a saját polcomon, egész hihető hír volt.



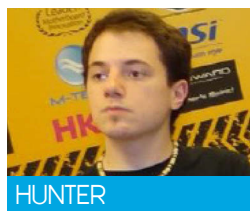
BZ

**VÁLASZ:** Nálam majdnem bejött az Nvidia idej örülete, a kis USB-kütyü, ami helyettünk játszik, amikor valamiért ott kell hagynunk a gépet. De csókolom, olyat nem lehetne, ami helyettünk dolgozik, ügyintéző, vásárol, virágot locsol és takarít, míg mi játszunk?



SZADA

**VÁLASZ:** Egyértelműen a Mass Effect: Andromeda-s nyilatkozat volt a kedvencem, amit az animációs csapat hánár vezetője tett részletezve, hogy miért fordulhattak elő a játékosokat bosszantó turpisságok a játékban. Nagyon elemésen fogalmazott nyilatkozat volt, végigmegosolyogtam a cikket, és kellemesen derültem azon is, hogy a kommentelők szerint ez akár valódi ok is lehetne. Szép munka volt, TÁ!



HUNTER

**VÁLASZ:** Miután a World of Warcraft: Legion indulása óta reggeltől estig démonokat ölök, én nagyon örültem a WoW 7.8-as frissítés bejelentésének, ami azt ígérte, hogy mindenkit legyőzünk, világbéke lesz, és mehetünk az Elwynn Forestbe sétálgatni boldogan. Aztán szóltak, hogy áprilisi tréfa volt, úgyhogy mélabúsan mentem vissza a Maw of Soulsba Artifact Power-t gyűjtögetni.



# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## A VILÁG LEGHOSSZABB PLAYIT-NAPJÁVAL DÚSÍTOTT, VARÁZSLATOS ÁPRILIST MINDENKINEKI

Gyorsan kezdeném is egy szolgálati közleménnyel: április 29-én akkora PlayIT lesz a Hungexo területén, hogy tátva marad a száj. Trónok harca-színészek, fotózkodás Vastrónban, rengeteg játék, e-sport, cosplay, youtuberek, kökéményen military GameStar-stand (zseniális a pólónk, végem van tőle teljesen, mindjárt meg is mutatom nektek), és ez még semmi. Este 9-től – vagyis két órával a Microsoft PlayIT Show zárása után újranyílnak a kapuk, és indul a RoG PlayIT Plus, ahol a GameStar régi és új arcai gyűlnek össze (és a régi alatt úgy értjük, hogy már történelmi leletek), hogy egy közös dumalós-sörözős este keretében a MeltDown e-sport-kocsma standjánál elevenítsük fel a magazin életének csodás, vicces, megható, magával ragadó, katartikus és kemény pillanatait, kulisszatitkokról fecsegjünk, főleg majd a második sör után. Minden részletet megírunk erről a [gamestar.hu](http://gamestar.hu)-n, és persze örüljete, mert nektek már egészen biztosan ingyenes a belépés a RoG PlayIT Plusra, ugyanis ebben az újságban találtok egy ajándék belépőt a rendezvényre. Szóval gyertek el április utolsó szombatján, és keressetek minket! Napközben azért, mert ilyen állati jó pólot lehet majd venni a GameStar-standon.



Este pedig azért, mert jó buli lesz régi és új írókkal, szerkesztőkkel, sörrel, GameStar-palacsintával (nem vicc, majd meglátjátok) és egyéb agyament meglepetésekkel. Most azonban átadom nektek a szót, mert az Arénában alapvetően tiétek a placc; lehet rendetlenkedni a betűkkel, nyomtatni a papíron, elhencegni mindenkinek azzal, hogy benne vagytok az újságban. Például az első levél így is kezd, és nagyon boldog vagyok, hogy ilyen szépeket ír. Meg is osztom mindenkivel, csak ki ne takarja a dagadó májam.

## AZ ELŐZŐ HÓNAP LEVELE

Sziasztok, GameStar! Opcionálisan: Sziasztok, Olvasók!

### Mindannyiunk nevében helló!

Igen, én volnék az, aki az előző számban a hónap levelét írta. Meg sem tudom fogalmazni, mennyire jól esik ez nekem.

Évekig az első oldalak közé tartozott a rovat, amit elolvastam az újságban.

**Főleg azért, mert az első oldalak közé tartozott a rovat már jó ideje, bár én még emlékszem arra az Arénára, ami a magazin végén terpeszkedett. De jó, hogy most ilyen kötetlen csevegéssel indul az újság, szeretem én is így.**

Ha már itt tartunk, valami bizalom dologról hablatyoltam a levélben. Nem véletlen, az előfizetés komoly dolog. Nos, kézben tartva a harmadik lapszámot, köszönöm szépen, nem csalódtam. Nektek, az emlékeknek, az újságnak köszönhetően egy furcsa utazásba kezdtem. Időutazás a múltba. De mégis a jelenben maradván és némileg a jövőbe tekintve.

**Igen, van ebben valami. Nyilván lassul az idő, ahogy az ember lapozgat, kényelmesen olvasgat, nem pörög az ujjá az egéren közben, és nincsenek kommentek a cikkek alatt. Minden alapvetően az olvasásnak van alárendelve, nem a rohanó információfolyamnak, ami mindenholra ömlik ránk.**

Időutazás, mert érzem az újságon az elmúlt évek szerkesztőinek munkáját, legyenek ők köztetek, vagy sem.

**A PlayIT-en pont köztünk lesznek. Remélhetőleg minél többen.**

Ennek ellenére igazodni tudott a mai

trendekhez, elvárásokhoz. De azt látom, bármi jön a jövőben, ti készen álltok a fogadására. Nem lesz gond.

**Nagyon örülök, hogy ezt gondold, mert állandó harcot vívunk a korral. Nem arra gondolok, hogy mi milyen zavaró ütemben öregszünk, mert az természetes. Arra, hogy nem olyan egyszerű ez a munka, régen sem volt az, de más volt a respektje és az őt övező világ is. Na de nem akarok itt „bezzegrégenezésbe” fulladni, mind tudjuk, miről van szó. Egy visszatérő olvasó, aki ilyen szépeket gondol, felemelő érzést kelt bennünk.**

Furcsa érzés közel tíz év után kézbe vennem egy olyan újságot, ami életem meghatározó része volt. Tetszik, de tényleg. Múltidézés mesterfokon. Köszönöm.

**Kicsit hülyén néz ki leírva, meg üres udvariaskodásnak tűnik, de mi köszönjük. Most ne kezdjük el egymás haját fenni, de tényleg.**

Mondjuk a lapok anyagminősége talán kicsit visszaesett, de megértem, tartani kell az árakat. Ja nem, környezettudatosság, így sokkal jobb.

**Hát igen. Ezzel együtt az elmúlt tíz évben nem emelkedett az ár. Számolj csak utána, mennyit ért akkor 2000 forint, és mennyit ér ma.**

Ennek ellenére, mint tudjuk, a tartalom a lényeg, és abban nincs semmi spórolás. Velős, érdekes, mint régen. Jó olvasni, lehet, újra 18 éves vagyok.

**Frankó, én meg 27. Hát még ez sem igazán kamaszos, de tíz év visszapörgetése nekem csak erre volt elég. Fájó.**



Minden gyerek álma így teljesüljön: lesz Mario Kart 8 Deluxe teszt



Ezt a képet még Epres készítette, nem tudjuk megunni



## NA DE NEM AKAROK ITT MOST „BEZZEGRÉGENEZÉSBE” FULLADNI

A bízalomra rászolgáltatok, következhet az éves előfizetés.

**Örömmel látunk a GameStar családban.**

Epresvezdelenek külön pacsi. Régóta vártam egy cikkíróra a szebbik nemből. Ja, a kislányom szeme felcsillan, amint meglátta a MarioKart Deluxe reklámot az újság végén. Kérdezte, hol a teszt. **Lesz teszt, ebben biztosak lehettek.** Mazurnak üzenem, hogy bizony pely-

hes volt az álla. Kikerestem a régi lapszámokat. A tények magukért beszélnek.

**Azok mind hamisított képek, ne dőlj be a média ferdítéseinél!**

Na jó, ennyi. Örülök, hogy megismeretek. **(VV.)**

**Én is, bár ez olyan búcsúzás szöveg, én pedig azt gondolom, hogy „disz iz dö biginning of ö bjtítiful frendsip”. Ehhez kocccintani is kel-**

**lene, de ami késik, nem múlik. Van ivós játékom is hozzá, ismered?**

### A GAMESTAR YOUTUBE-CSATORNA

Kedves GameStar-csapat!

**Kedves GameStar-csapatot köszöntő olvasónk!**

Régóta hűséges olvasótok, illetve nézőtök vagyok – mivel rendszeresen követtem YouTube-csatornátok tartalma-it is. Nagyon örülök, hogy új lendületet kapott a videós vonal, és a korábbiaktól eltérően már jóval gyakrabban jelentkeztek élő streamekkel, végigjátásókkal.

**Na, örülök, hogy észrevetted, sajnos elég kevesen vannak így, és persze szeretnék változtatni ezen. Hozz magaddal még pár nézőt – állítólag ez a taktika mindig bejön.**

Tök jó, hogy most többen vagytok kamera előtt, és végre a nagyobb csapat is megmutatja magát. Nekem nagyon bejön a tartalom, már csak fel kellene nőni a méretesebb csatornákhöz.

**Ezen vagyunk gőzerővel, bár nyilvánvalóan ez ma sokkal nehezebb feladat, és sok oka van annak, hogy miért. Én még emlékszem arra, amikor mazurék voltak a TheVR (bármilyen zavarba ejtő hasonlat is**



## Facebook-sarok

Nem lenne egyszerűbb készen kiadni a játékokat manapság?

**Teljesen logikus felvetés a Mass Effect: Andromeda 1.05-ös frissítése kapcsán, amivel a BioWare elindult a jobb termék felé. Kicsit megkésve bár, de törve nem.**

Ez tipikus példája annak, hogy olyan erőltetetten meg akarnak felelni mindenkinek, hogy csak azért beletesznek egy bizonyos nemi identitással bíró szereplőt, hogy legyen olyan is. És ha nem vennéd ész-

re, még külön el is mondja magáról micsoda, mert hát nézd már milyen különleges meg progresszívek vagyunk. Rá kéne már jönni hogy előbb jó karaktert kell írni, és csak akkor érdemes szexualitásról meg nem identitásról meg kedvenc színéről meg minden egyébéről beszélni, ha van értelme meg szükséges a játék vagy a sztori szempontjából. Jelen esetben feltétlen tudnunk kell erről a tudósról hogy egy transznő? Rohadtul nem, az számít hogy tudós, mit kutat, meg hogy milyen küldetést bíz ránk. Normál esetben

meg nem is fogja senki az arcunkba dörgölni, hogy „ja, amúgy három éve még Pisti voltam, de most már Móni vagyok”, ha a személyes érintkezés kimerül egy munkakapcsolatban. Ezzel még az említett csoportok képviselőinek is csak ártanak, és pont az elfogadást hirdető szemléletnek tesznek keresztbe.

**Az Andromeda karaktereinek szexuális szabadsága kapcsán végre nem egy sablonokat puffogató pro-kontra vélemény, ritka az ilyen. Nem csak Facebookon, amúgy is.**

Kár hogy a horizon zero down meg hasonló játékokban nincs magyar szöveg... bezzeg amivel kb 2000 ember játszik abban van...

**Nem vagyunk egészen biztosak benne, hogy ez így van, de hát mindenkinek fáj valami.**

A Szegény ember konzolt vesz vagy kész PC-t, a gazdagabb meg Gamer gépet, vagy aki anyjával él otthon **Minden, amit a fogyasztói kategóriákról tudni lehet 2017-ben.**

Engem pedig az ilyen majomkodás nem érdekli!!! Ha jó és NEKEM tetszik ÉN megveszem... Eddig sem azért vettem konzolt mert Pistike azt mondta... **Mondta ezt a tisztelt felhasználó arra, hogy a Digital Foundry mutatja be az Xbox Scorpio konzolt. Mondjuk lehet, hogy dolgozik ott István, ki tudja.**





## LOVAS MARCELL A HALÁL KÖNYVE 5. RÉSZ

**Remélem, örültök, folytatásos novellát közlünk az Arénában; olvasásokat, és küldjétek véleményyt róla az arena@gamestar.hu címre. Persze saját alkotás is jöhet, de most Marcell Diablo történetének ötödik részét olvashatjátok.**

– Te tényleg oda akarsz menni? – kérdezte Hwanin.

– Pont azért vagyunk itt, hogy legendás helyeket kutassunk fel. Ez biztos, hogy régi, hacsak nem csapdába akarnak csalni. Bár úgy láttam a szeméből, hogy valóban félnek odamenni.

– Ha ők félnek, mi miért kísértjük a sorst? – vetette fel az egyik, Lut Gholeinből jött zsoldos.

– Ha félsz, és nem kell az esetleges zsákmány, már mehetsz is a hájóra – mondta lenézően Yillon, majd lefeküdt az egyik fa tövében. – Aki jön, azzal reggel indulunk.

Azzal átfordult a másik oldalára, egyértelművé téve, hogy vége a fecsegésnek. Ugyan kétségek között, de mindenki ott állt előtte reggel, útra készen. Követték az irányt, egészen két napon át, amikor látni vélték a hágót.

– Holnap reggel leereszkedünk. Most pihenjétek – szólt a parancs. Másnap reggel mindenki nyüzögött, mint tűnt, ami betudható a sok gyakorlásnak is, de valójában rémálmok gyötörték őket az éjszaka folyamán. Tényleg lehetett valami ezzel a helyi kapcsolatban, már mindenki be-

ismerte magának. Amint felkapaszkodtak a szirtre, eléjük tárult a hatalmas völgy, ami inkább egy óriási kráterre hasonlított. Mélyen a közepében régmúlt időkben maradt romok emelkedtek a fák fölé.

– Jó nagy város lehetett – jegyezte meg Hwanin, ahogy végigpásztázta a mélyben lévő épület- és oszlopmaradványokat. Yillon ment előre, mert már nagyon felcsigázta, hogy mi lehet ott, amitől állítólag megzavarodtak az amazonok, akik lemerészkedtek ide. A sziklás lejtő nem tűnt túl szilárdnak, a viharok kimosták a talajt. Semmi növény nem maradt meg itt, egyedül a katalan mélyén nőttek fák és futónövények. Félórás ereszkedés után sikerült lejutnia az egész kompániának. Innen, letről nézve még hatalmasabbnak tűntek a falak és oszlopok, amiket megfogott az idő. A tíz emelet magas oszlopokat néhol borostyán nőtte be, egy-két falat fák ágai törtek szét.

Ahogy egyre beljebb merészkedtek, mindenkinek az az érzése támadt, hogy valami vagy valaki figyeli őket. Egy kiszáradt kúthoz értek, amikor hirtelen éles sikoltást hallottak maguk alól, majd a következő pillanatban egy szellem szállt ki a kútból, és egyenesen feléjük indult. Yillon félrevetődött, magával rántva Hwanint. A két sivatagi bérenc még fel sem ocsúdatott, amikor a szellem váratlanul eltűnt. Yillon eltette a törét szinte ugyan-

olyan észrevétlenül, mint ahogy a másodperc töredéke alatt előkaptá.

– Hé! Mi a fene volt ez? – kérdezte kiabálva az egyik gholeini.

– Amint láthattad magad is, egy szellem – válaszolta hűvösen a csuklyás csapatvezető.

– Én nem maradok itt. Nincs az a pénz, hogy szellemekkel meg halottakkal vacsorázzak – folytatta reszkető hangon, majd elindult oda, ahol lemasztak. Társa is követte, mondván, a hajón megvárják őket. Yillon két emberének mintha a szeme se rebbsen volna.

– Most mi lesz? Mi is visszamegyünk? – érdeklődött az északi barbár.

– Nem. A legendáknak van alapja. Láttad a szellemet te is. Valaki vagy valami nem akarja, hogy itt legyünk.

– Nincs ezzel az érzéssel egyedül. Én sem akarom, hogy itt legyünk – morogta az óriás. Most már sokkal óvatosabban járták a terepet, és Yillon hirtelen megtorpant:

– Hwanin! Várj egy kicsit!

Odament egy oszlophoz, elkezdte lehámozni róla a növényeket, majd mikor sikerült a mintázott kőfelületet kiszabadítania zöld ruhájából, régi rúnairásokat olvasott le róla.

– Déli kapu. Hwanin! Segíts eltüntetni a kúszónövényeket!

Ahogy ezt kimondta, már neki is álltak a romokat megfosztani az évszázadok óta rajtuk élősködő gyökerektől és borostyántól. Bő nyolc óra elteltével, ahogy végez-

tek, Yillon szeme felcsillant az immár csupasz kőoszlopok feliratait olvasva.

– Ez egyetlen épület – hüledezett. A romok egy kör alakú épületet formáltak, amelynek a kellős közepén volt az a kút, ahonnan a szellem előkerült. Kivágták és elcipelték a vastagon elterülő bozótost is, és Yillon hamar beleakadt egy boltív tetejébe, ami valószínűleg két oszlop között lehetett. Ahogy leporolta, egy számára ismerős jelet látott, ami az élet kezdetét jelentette.

– Azt hiszem, tudom mi ez a hely. Ez az Élet szentélye.

– És az jó? Mi az az Élet szentély?

– Állítólag Menedékkföldén itt született az első halandó. Itt teremtette meg egy nagyobb erő, aminek nincs köze a pokolhoz és a menhelyhez sem. Ő volt Rathma. Rathma az egyensúly maga, így ő adott életet és halált teremtményének. Ha minden igaz, valahol itt van, amit keresünk. Rathma ereje még most is érződik, ám az épületet nem ő emelte, hanem az arkangyalok. Féltek Rathma erejét, még a pokol erőinél is jobban, ezért úgy határoztak, hogy elfoglalják ezt a helyet. Itt tartották az Élet könyvét, amit megsemmisítettek. De a Halál könyvét is itt tartották valahol. Azt írja a legenda, hogy az életet a nap ragyogja be, a halál hidegét a hold szívja magába...

**Folytatjuk.**





## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### NETFÜGGŐSÉG, VAGY AMIT AKARTOK

**Pactolous mint régi GS-olvasó és „Levrov”-rajongó egy korai írását küldte el nemrég nekünk egy rövid felvezetéssel, és ebben a hónapban végre be is került a magazinba. Annyira jól sikerült szöveg ez, hogy csúnya dolog lenne tőlem széttrollkodni, megszakítva a sorokat. Szóval most inkább lefogom kezeimet, és hagyom, hogy olvasatok, művelődjétek. Ahogy az őseink is tették... a világhálón.**

Internetfüggők vagyunk. Ne, ne is tagadd, ha beüt az áramszünet, te is szétunod az agyad. Ennyire gépfüggők lettünk? Úgy tűnik. A világ végérvényesen és menthetetlenül átalakult. Internet és közösségi oldalak nélkül lassan már létezni sem tudunk. Ha a „Free Wi-Fi” feliratra az az első reakció, hogy előkapod a mobilt, és már csatlakozol is a világhálóra, akkor addikt vagy, nincs mese. Persze normális körülmények között ezzel nincs is semmi baj, az internet rendkívül hasznos találmány. Képzeljük csak el, hogyha ez a csoda már az idők kezdetétől velünk lenne! Mennyire másképp alakult volna minden! Vagy nem? Isten négy nap alatt alkotta meg világot, mert a munka előtt ellátogatott a gyakori kérdések oldalára, és segítséget kért, igaz, a válaszolók 80 szá-

zaléka végigtrollkodta a témát. Ádám és Éva elolvasták a WikiLeaksen, milyen bizalmas infók szivárogtak ki a kigyórol, és máris elmaradt a kiűzetés a Paradicsomból. Trójánál a szemfüles támadók rögtön lebuhtak, ugyanis az egyik túlbuzgó katona kitweetelte, hogy „LOL! Egy falóval fogunk bejutni a városba!”, és ehhez Trója ingyenes Wi-Fi-jét használta. Caesart valószínűleg nem akarták megölni, Brutus csak megbökte, de a félreértésnek súlyos következményei lettek (ezért végül is nem róla nevezték el azt a vezeték nélküli adatszerezabványt, amit ma Bluetoothnak hívunk).

Artúr király, aki azzal alapozta meg hírnevét, hogy egy sziklából kihúzta az első táblázatkezelő kardot, az Exceliburt, kickstarter alapon közösségi finanszírozás útján tett kísérletet arra, hogy megtalálja a Szent Grált. Pár száz évvel később Árpád vezérünk GPS segítségével talált ide a Kárpát-medencébe, Szent István pedig beregisztrálta az első magyar domaint, a www.magyarország.hu-t. Eközben a vikingek, akik addigra már beutazták a fél világot, tudásukat összegzendő megalapították a WikingPedia oldalt. 1222-ben az internetes közönség II. Andrásnak ítélte oda a középkori filmesek legdrágább díját, a Golden Bullát, majd a Google tatár munkatársai bejár-

ták egész Európát, hogy a legújabb Google Maps a legfrissebb adatokkal startolhasson el. Ebben az időszakban vált elérhetővé a Google Horse View is, ami bemutatta, milyen a világunk egy ló hátáról nézve.

Igazságos Mátyás királyunk világhírűvé vált videoblog műsoráról, amiben álrühában járta be országunkat. 1492-ben Kolumbusz Kristóf bevezette Amerikában is az internetet, így végre ők is felcsatlakozhattak az információs világsztrádára. Az 1500-as években a törökök nekiláttak teleszámolni fél Európát, Eger várának azonban erős tűzfalas védelme volt, így ellenállt a támadásnak, hála az újonnan megjelenő Adobó szoftvercsaládnak. Kétszáz évvel később a franciáknál nagyban hódított az MP3-letöltési mánia, köszönhetően XIV. Lajosnak, a Napster királynak, akinek Versailles-ban voltak hatalmas szerverparkjai (az akkori netes közösség rá is aggatta a városra a Warezailles nevet). Az illegális letöltések miatt kiűzték a nagy francia forradalom, sokan fejvesztve menekültek, azóta is nagy a szigor arrafelé.

Nem sokkal ezek után Amerikát is háború dúlta fel, méghozzá polgárháború, amiért a Facebook megpróbálta az Isermősk-gomb mellől kivenni a Rabszolgák menüpontot. Az intézkedéssel a déli államok nem értettek egyet, de végül kénytelenek voltak ők is frissíteni profiljukat. Magyarországon ekkoriban nagyon magasak voltak az internet-előfizetés tarifái, és amikor a Pílvax nevű netkávézó elsőként hozta be hazánkba az ingyenes Wi-Fi-t, a Habsburg Birodalom keményen lecsapott. A szabadságharc végül elbukott, de olyan hősokeket adott hazánknak, mint például Koszorus költőnk, Petőfi Sándort, aki a nép követelését online petíció formájában tette elérhetővé (ez volt a híres 12 pont), az ellenség levelezését tönkretévő Spam apót, de még

a maradi vértanúk is segédkezett nyújtottak, pedig ők radikális internetellenesek voltak.

A 19. század végén William Bell feltalálta a Skype-ot, DJ Tesla pedig elindította az első netrádiót (egyes történetek ekkorra datálták a dubstep zenei stílus megjelenését is, amikor egy felborult tranzisztort bedarált egy ventilátor). 1914-ben kitört az első világháború, miután egy balul sikerült szarajevói LAN-partyn Ferenc Ferdinándot nemcsak a Counter Strike-ban, hanem a valóságban is lelőtték. A II. világháború Hitler fanatizmusa miatt indult el, a Führer ugyanis hatalmas Farmville-rajongó volt, de amikor a szomszédos országok nem fogadták el játékfelkéréseit, ő hódításba kezdett. A háború utáni konferenciákat természetesen egyetlen, közös, többszereplős MSN-beszélgetésben bonyolították le (akkor még volt MSN, sőt, myVIP-en is többen voltak fenn). A művészeti ágak is kihasználták az internet lehetőségeit, Salvador Dalí elsőként tért át a deviantART-ról az Instagramra, képeinek népszerűsége ezzel ugrásszerűen megnőtt. Picasso pályája csúcson Kubistának vallotta magát, de hívei tudták, hogy ő csak egy nagy kocka. Vincent van Gogh hatalmas megrökönyödést váltott ki a műértő közönségből, amikor a Photoshop új verziójának kötelező online aktiválása elleni tiltakozásul levágta az egyik fülcimpáját. 1989-ben Magyarországon rendszerváltás ment végbe, ekkor cseréltek le ugyanis a szovjetektől származó internettechnológiát a korszerű ADSL-re; ez volt az infravörös uralom vége. Hmm... tévedtem. Internet ide vagy oda, történelmünk vajmi keveset változna. Úgyhogy engedelmetekkel én most le is teszem a tasztatúrát, és csatlakozom a cyberterre, kiélem az életem, online módon, úgy, ahogy őseink is tették. (Pactolous)



## ÉN MÉG EMLÉKSZEM ARRRA, AMIKOR MAZURÉK VOLTAK A THEVR

most ez mindenki számára, de talán érthető), ma már sokkal nehezebb egy brandnek elhitetni, hogy itt pont ugyanolyan cukipofa emberek vannak, mint azok, akiket amúgy követnek. Mert ez nem a szomszéd Pisti vagy Jani (értd), pedig valahogy egyébként pont az. Meglátjuk, mi lesz, többet akarunk mutatni magunkból, és örülünk, ha tetszik.

A rendszerességet kellene még valahogy becsempészni a dologba, én leg-

alábbis nagyon élvezném, ha pontosan tudnám előre, mikor milyen műsor lesz, meg mikor jön livestream, vagy mikor várható Late Night Live. Amúgy RG-t is jó lenne többet odacsábítani a kamera elé.

**Igyekszünk, de ez főleg RG-n múlik, mert Szegedről ugrik át néha videózni, ha éppen tud.**

Ha van rá valamiféle mód, akkor az LNL-nek is ildomos lenne egy stabilabb struktúrát találni, akár egy kicsit komolyabb irányba is elvinni.

**Az nehéz lesz, mert annak pont a kötetlen beszélgetés a lényege, néha komolyabb, néha teljesen elmebeteg témákkal.**

További sok sikert kívánok nektek, és nagyon pacsit küldök az egész csapatnak. (Károly)

**Nagyon köszönöm, hogy írtál, jól estek a soraid, mert sok energiát**

ölünk – minden más mellett – a videós dolgokba, Kaci és EndreMan nyomják gőzerővel, és reméljük, hogy sokan megszeretitek majd. Én a Resident Evil VII végigjártásárra vagyok büszke, kicsit fáj, hogy azt nem hoztad fel, de semmi gond, nem sírok, csak valami a szememből ment...

Ez volt az Aréna. Ne feledjétek: találkozunk április 29-én, lesz móka, kacagás. Ha már este a PlayIT Plus keretében sörözni is lehet, játszhatjuk az ivós játékot is, nagyszerűen passzol majd az egészhez. Annyi a lényeg, hogy amikor kimondok két, rám jellemző szót, akkor korszó koccan, pia ürül. Kérszen vagytok? „Vegyetek GameStart!”





# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

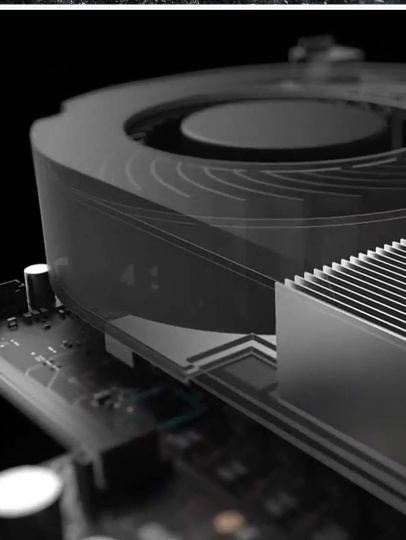
XBOX ONE XBOX ONE S

PROJECT SCORPIO

XBOX

## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 SPLATOON 2
- 16 PAMELA
- 18 MAN O' WAR: CORSAIR
- 20 CLOUD PIRATES
- 22 HELLION
- 24 HEROES OF THE STORM 2.0



Kiütéssel győzött: a PC

## PROJECT SCORPIO

**ÁPRILIS ELEJÉN, HÓNAPOKAL AZ E3 ELŐTT A MICROSOFT BEJELENTETTE MINDEN IDŐK EDDIGI LEGERŐSEBB KONZOLJÁNAK PARAMÉTEREIT.** A konzolokhoz képest bivalyerős lesz az új vas, ráadásul egy rakat olyan technológiai újítás is lesz benne, amit a többi, jelenleg piacon lévő konzol nem tud.

### DÜBÖRGŐ TERAFLOPSOK

A Project Scorpio valamikor 2017 év végén érkezik, gondolom, megint a szokásos menetrend szerint: a világ szerencsésebb fele karácsonyi ajándékként bonthatja ki a dobozából, míg mi, többiek csak valamikor jövőre vehetjük meg. Árat egyelőre még nem mondtak, de azt azért lehet sejteni, hogy nem lesz olcsó mulatság, hiszen akárhogy is nézzük, több mint négy és félszeres a teljesítménynövekedés az eredeti Xbox One-hoz képest. Elemzők hatszáz és nyolcszáz dollár közé várják az árat, ami nem kevés, főként köztes generációs konzolhoz képest. Mire ez a konzol a magyar boltokba kerül, az összeg száz-

hetvenezer forint felett jár majd; nem ez lesz az a játékgép, ami itthon behúzza az árérzékeny vásárlókat. A lóerőket persze meg kell fizetni, a konzol teljesítménye akár a 6 teraflopsot is elérheti, ami 30-40 százalékos növekedést jelent a PS4 Próhoz (4,12 teraflops) képest. Ezek a számok nagyon jól mutatnak a táblázatokban, de ha mellé rakjuk a GTX 1080 9 teraflopsos teljesítményét, láthatjuk, hogy ezekben a konzolokban messze nem a csúcshardverek lapulnak. Jól tudjuk azonban, hogy a számok mindössze viszonyítási alapot képeznek; nem hasonlítható össze egy PC egy konzolos célhardverrel, ráadásul az árfekvésben is jelentős különbség mutatkozik. Mindenkit meglepett, hogy a Scorpióban nem az új AMD Vega GPU található, hiszen a májusban debütáló új generációs grafikus kártyák sokat dobtak volna a konzolok teljesítményén. A Microsoft azonban nem mert (vagy akart) kockáztatni: bevált és bizonyított technológiákat pakolt össze, azokat kicsit túlhúzta, és máris ráragaszthatta a „minden idők legerősebb konzolja” matricát a dobozra.

### JÁTÉK AZ ÉLET

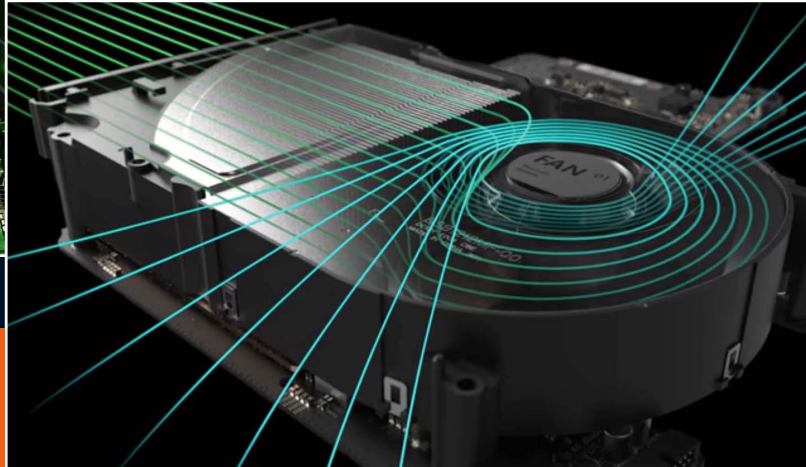
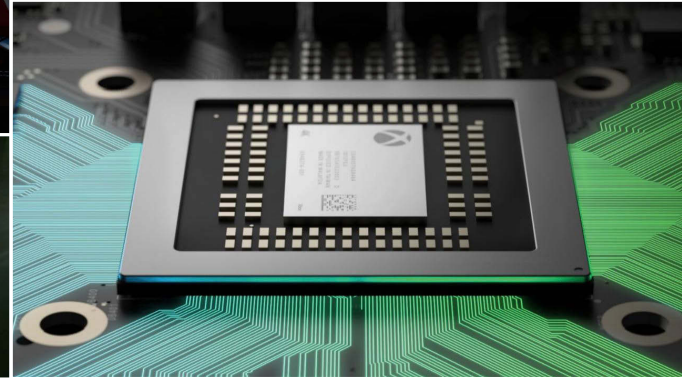
Hiába azonban a teraflopstúltengés, az átlagfelhasználókat nem érdeklik ezek a számok, ők azt szeretnék látni, hogy milyen játékokat készítenek a masinára a fejlesztők. A Microsoft szerint nem lesz hiány támogatásban: olyan népszerű játékok használják majd ki a Scorpiót, mint az új *Call of Duty*, a *FIFA 18*, a *Star Wars Battlefront II*, a *Middle-earth: Shadow of War* vagy éppen a *Red Dead Redemption 2*. Azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy nagyon feszes tempót diktálnak a stúdiók, minden extra igény megnöveli a fejlesztési időt, ami iszonyatos összegeket visz el a nettó profitból. Erősen kétlem, hogy a külsős stúdiók túlságosan megerőltetnék magukat azért, hogy az utolsó csepp erőforrást is kisajtolják az adott gépből. PC-n évek óta szembesülünk azzal, hogy a fejlesztők inkább erőből próbálnak megoldani mindent, a finomhangolásra általában már nem marad idő és erőforrás. A kulcsszó a 4K- és a VR-támogatás, ez az a két terület, amelyre a Scorpio



60.02 FPS - GPU 66.19%  
Res 3840x2160 4:2k EQAA  
Mem 5033 MB (65.88%)

## A SKORPIÓ BELSEJÉBEN

- CPU: nyolcmagos x86-os processzor, 2,3 GHz
- GPU: 40 mag, 1172 MHz
- Memória: 12 GB GDDR5
- Memória-sávszélesség: 326 GB/s
- HDD: 1 TB
- Optikai meghajtó: 4K, Blu-ray



## HA TE MONDOD

**Phil Spencer head of Xbox, Microsoft:** „Ha a Scorpión elindítunk egy játékot, az végül a maximális felbontáson fog futni.”

fókuszt. A PS4 Pro 4K-ban vegyes eredményeket tud felmutatni, natív felbontásban nem hozza az elvárt hatvan képkockát másodpercenként. A Scorpio ezzel szemben könnyedén veszi ezt az akadályt, az új *Forza* 4K-ban 60 fps-sel hasít, és bőven marad kakaó a gépben. Az egyik legnagyobb gond ezzel az, hogy a 4K-s televíziók egyelőre nem igazán elterjedtek, Magyarországon legalább még két évet várni kell arra, hogy elfogadhatóra csökkenjen az áruk. A virtuális valóság a másik fontos terület, ahol nagyot kaszálnak a Scorpio. Ugyan a Microsoftnak egyelőre nincs saját VR-eszköze, nem lehet kizárni, hogy a jövőben belevág egy ilyen projektbe. Jelenleg szinte mindent támogat (a PSVR kivételével persze), de a mostani kezdetleges VR-technológia mellett nemigen lehet számítani arra, hogy tömegek veszik meg a Scorpiót csak azért,

mert zökkenőmentesen sétálhatnak a virtuális világban. Nem szabad elmenni az operációs rendszer mellett sem, hiszen a Scorpio agyát egy Windows-alapú rendszer képezi. Ez főként azoknak a fejlesztőknek érdekes, akik gyorsan és költséghatékonyan szeretnék kihozni játékaikat konzolra és PC-re egyaránt. Ezzel ugyan letesznek a konzolekluzivitásról, de legalább elmondhatják, hogy sikerjétekai a fejlesztőknek érdekes, akik gyorsan és költséghatékonyan szeretnék kihozni játékaikat konzolra és PC-re egyaránt. Ezzel ugyan letesznek a konzolekluzivitásról, de legalább elmondhatják, hogy sikerjétekai a fejlesztőknek érdekes, akik gyorsan és költséghatékonyan szeretnék kihozni játékaikat konzolra és PC-re egyaránt. Ezzel ugyan letesznek a konzolekluzivitásról, de legalább elmondhatják, hogy sikerjétekai a fejlesztőknek érdekes, akik gyorsan és költséghatékonyan szeretnék kihozni játékaikat konzolra és PC-re egyaránt.

a szenilis játékokra a Microsoftnak nincs válasza, mindössze *Forza*, *Gears of War* és *Halo* sorozatait tudja csatasorba állítani: jó játékok, de már nem hozzák olyan izgalomba a játékosokat, mint tíz évvel ezelőtt.

### A NEVETŐ HARMADIK

A PC-s játékosok éveken keresztül hallgathatták a konzolosoktól, hogy a PC egy igazi pénztető, hiszen a konzolokat csak egyszer kellett megvenni, és azok hat-nyolc évig kiszolgálták a tulajdonosukat. Nos, úgy néz ki, hogy a fagyj visszanyalt, és most nekik is szembesülniük kell az azzal, hogy két-három évente új és erősebb konzolok integetnek nekik csábítóan a boltok polcairól. Természetesen nem kötelező ezeket megvenni, hiszen mind a Sony, mind a Microsoft ragaszkodik ahhoz, hogy minden játék fusson az eredeti PS4-en és az Xbox One-on, de azért ilyenkor mindenkiben megvan az a bizonyos tüske, hogy a kedvenc játékból létezik egy szebb és gyorsabb verzió, és csak pár tízezer forint választja el attól, hogy teljes pompájában élvezhesse. Nagyon ki van ez találva, de időnként elgondolkozom azon, hogy mennyire tisztességes ilyen szinten manipulálni a jellemzően fiatalabb korosztályt. A legnagyobb gondot azonban az jelenti, hogy ezektől a fejlesztésektől nem lesznek jobbak a mai játékok, mindössze szebben csillognak, és gyorsabban pörögnek a képernyőn. Az iparág jövőjének érdekében sokkal jobban örülnék annak, ha a sztorira, az interaktivitásra, a fizikára, a mesterséges intelligenciára, az animációkra vagy éppen a fizikára koncentrálnának a fejlesztők. Ezekben óriási a lemaradás, itt lehetne igazán nagyot domborítani. A többi csak máz, ami arra hivatott, hogy eltakarja a rozsdás belsejt.

Mocsy





Ahogy feltöltődött a mérő, aktiválhatjuk speciális képességünket – ez az egyik karakternél például egy ágyú



Ha kifogy a festék, kiszárad az ecset, és tintahallá alakulva kell úszkálnunk a festékben, hogy visszatöltődjön. Bárcsak felújításkor is így menne!



Minden tiszta trutyi

# SPLATOON 2

**EGYÉRTELMIEN ÉS VITATHATATLANUL MEGBUKOTT A WII U - EZT MOST, ÉLET-CIKLUSA VÉGÉN MINDEN KÉTSÉG NÉLKÜL KIJELENTHETJÜK.**

Tizedannyi fogyott el belőle, mint a korábbi generációs Wii-ből, és jócskán alumulna a PS3 és az Xbox 360 eladásait is. Ennek megfelelően akár milyen sikeres is lett egy játék, az Wii U-s mércével lett sikeres, és egy népszerűbb gépen valószínűleg sokkal nagyobb érdeklődésre tarthatott volna számot. Az első *Splatoon* megjelenése két okból volt fontos: egyrészt érkezett egy teljesen egyedi multiplayer shooter, amely mind képi világában, mind játékmenetében eltért a kategória többi képviselőjétől, másrészt hosszú idő után a Nintendo végre nem Mariót, Linket és a többieket vette elő, hanem teljesen új karaktereket, új világot hozott létre. Az újdonságra éhes játékosok olyannyira rákaptak, hogy minden idők ötödik legjobban fogyó Wii U-s játéka lett. Japánban pedig a *Wii Sports* óta nem ért el játék akkora sikert, mint ez. Világszerte összesen a tavalyi év végéig 4,76 millió példány kelt el belőle, ami egyáltalán nem rossz, de a Nintendo is érzi, hogy van



## INFO

Kiadó Nintendo  
Fejlesztő Nintendo  
EPD  
Platform Nintendo Switch  
Röviden A Wii U-s *Splatoon* folytatása, amely új fegyverekkel, képességekkel dobja fel az előző rész formuláját. Megjelenés 2017  
PEGI N/A

ebben még több. A Switchen a sorozat a második résszel új esélyt kap, de a tesztidőszak alatt elérhető verzió alapján még nehéz eldönteni, hogy a megígért és most kipróbálható újdonságokat mennyire találják frissnek a régi játékosok. Egyelőre azt érzem, nem nagyon, ámbar ez nem feltétlenül baj.

### FRÖCCSEN A FESTÉK

A *Splatoon* annyival bonyolítja meg az online shooterek végtelenül egyszerű formuláját, hogy ebben nem a másik csapat irtása a cél, hanem hogy minél nagyobb területet fessünk le. Mindenkinél van egy festékpisztoly vagy festőhenger, amivel színezhetsz a padlót, majd amikor a pálya két végéből induló két csapat összeér, kezdődhet a harc. Persze ha elég ideig lövünk valakit, vagy áttoljuk rajta a hengert, kipurcan, de ha elhárítottuk az akadályt, örült módjára kell folytatnunk a mázolászt. Ebből az alapról kiindulva az első részben négy játékmódot tudtak összehozni, és egyelőre nem ígértek semmit azzal kapcsolatban, hogy ezek számát bővíteni fogják. Annyit tudunk, hogy pályák, fegyverek és a külsőt megváltoztató elemek jönnek, de lesznek olyan szabályok is, amelyeket az első részből átdolgozva emelnek át.

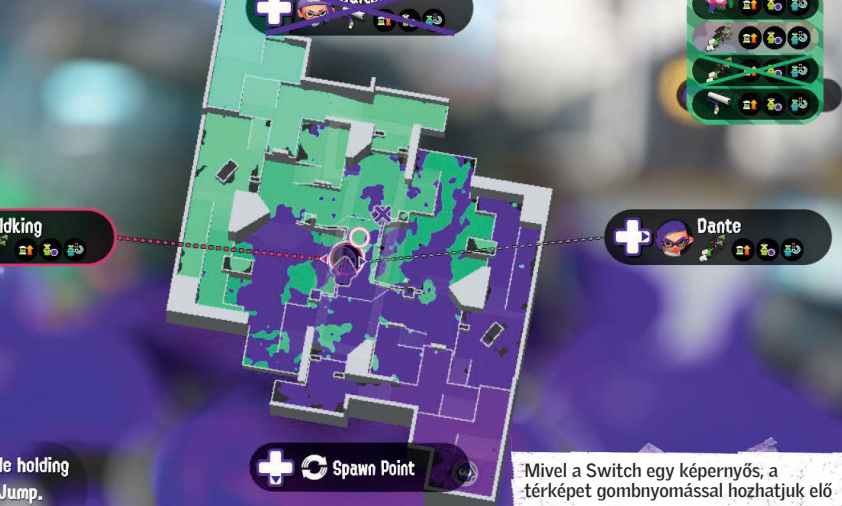
Épp emiatt nagy kérdés, hogy a *Splatoon 2* megérdemli-e a folytatás titulását, vagy inkább *Splatoon 1.5*, esetleg *Splatoon*

*Remastered* néven kellene majd kiadni. A Nintendo-ról köztudott, hogy nem promózza esztelenül játékeit, hanem néha bejelentkezik, hogy mondjon ezt-azt, és várhatóan a következő megszólalás az E3 idején lesz. Addig csak annyit tudhatunk, amennyit a nyílt tesztvége alatt tapasztaltunk, és amit anno még januárban, a Switch bemutatóján elmondtak.

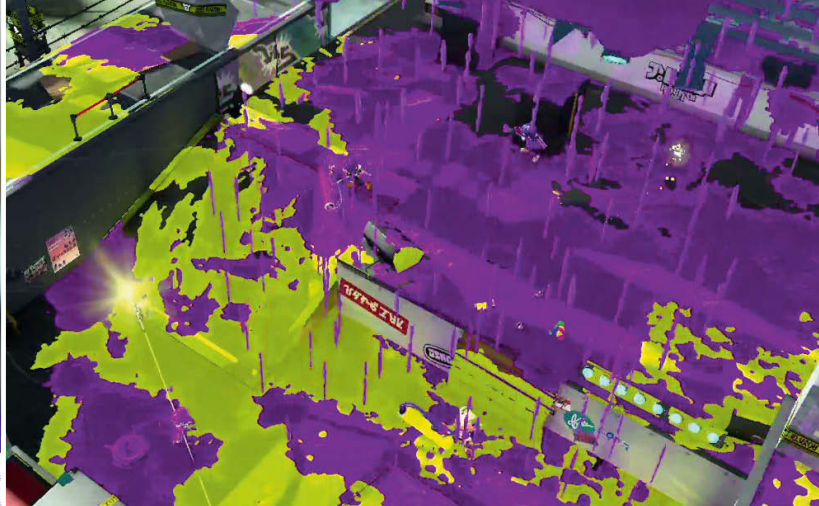
### ÚJ RÉTEG A RÉGI VAKOLATON

Igyekeztem a rendelkezésre álló időkeretből a lehető legtöbbet meccsekben tölteni, de az első órában sajnos annyira kínlódtak a szervek, hogy alig találtam társakat, vagy ahogy elindult egy összecsapás, azonnal ki is dobott a játék. A matchmakinggel az előző részben is gondok voltak, de ezt most tudjuk be annak, hogy ez a teszt épp a terhelés vizsgálatáról, az erőforrások szükségességének felméréséről szól – későbbi körökben már egyáltalán nem jelentkezett a probléma, és reméljük, a megjelenés után sem fog. Amikor viszont sikerült pájtásokat találni, szintiszta móka volt az egész. A *Turf War* mód a *Splatoon*ban annyira alapnak számít, mint bármely más játékban a *Team Deathmatch*, úgyhogy a Nintendo részéről a legjobb döntés volt ezt választani a teszthez: két, négyfős csapat áll egymással szembe, és mindkét fél célja az, hogy a mérkő-





Mivel a Switch egy képernyős, a térképet gombnyomással hozhatjuk elő



A látvány nem tökéletes, de ez kis képernyőn nem tűnik fel

## HA TE MONDOD

**Nogami Hiszasi producer, Nintendo EPD: „Az elmúlt két évben, mióta a Splatoon elérhető, a játékosok teljesen kitapasztalhatták. Ezért döntöttünk úgy, hogy nemcsak felújítjuk az első részt, hanem tiszta lappal indulunk.”**



Fent mindig láthatjuk, ki milyen fegyverrel van a csapatunkból

zés végén a pálya nagyobb része pompázzon az ő színében. Az első fél percben még mindenki az üres területekre utazik, aztán elindul a harc a másik zónáinak átfestéséért, és itt válik az egész nagyon izgalmassá. Egyedi élményt nyújt arra figyelni, hogy miközben a társad egy ellenféllel harcol, te a festéssel törődj, vagy hogy miközben épp pingálsz, ne lőjenek hátra trutyivetővel. A játékmód maga nem változott (bár őszintén szólva nem is kellett neki), azonban az új és módosított fegyverek, képességek még pörgősebbé tették.

Négy puskából lehetett választani, amelyek közül hármát már régen is használhattunk, egy viszont vadonatúj. A splat dualies tulajdonképpen két splattershot (avagy sima pisztoly) a karakter két kezében, és mivel két célpontot látunk, szélesebb területre tudunk vele tüzelni, illetve ezt választva gombnyomással vetődhetünk oldalra, hogy kiterjünk a lövések elől, vagy meglepjük a párbajban velünk szemben állókat. A splat rollert, avagy a festőhengert már nemcsak tolhatjuk, hanem fröcsköltethetünk is vele, amivel egy keskeny sávban magunk elé varázsolhatunk egy csíkot. Bár a dualies elég hasznos harc közben, a rollerrel gyorsabban lehet nagyobb területet színezeni, és a fröcskölés sem rossz fegyvernek, úgyhogy számomra ez lett a favorit. A negyedik stukkerral, a mesterlövészkedésre

használható splat chargerrel teljesen szerencsétlen voltam, ez már inkább a hardcore játékosok kezében válik győzhetelenné. Mind egyikhez tartozik egy speciális képesség is: míg az egyik ilyennel például nyomkövető rakétát tudunk kilőni, egy másikkal a becsapódás után széles körben teríthetünk festéket. A legdurvább a splat dualies jetpackje, amely mi mással működhetne, mint festéssel, így egyrészt folyamatosan toljuk az anyagot magunk alá, másrészt lövöldözhetünk is.

A szerencsétlenkedést részben az okozta, hogy még a legalacsonyabb érzékenység mellett is gyorsan fordult a karakterem, hiába próbáltam óvatosan bánni az analóggal. (Mivel évek óta konzolon játszom, van némi tapasztalatom ebben.) Az alapvető irányítási mód, amely kihasználja a Switchbe és a Pro kontrollerbe épített mozgásérzékelőt, használhatatlan volt számomra, mert nem tudta az agyam összerakni, hogy míg a vertikális mozgást az eszköz döntőgetésével kellett kezelni, a forgást az analóggal. Ugyanakkor miután a hagyományos jellegű kontrolleres irányításra váltottam, sem a Joy-Conokat használva, sem a Pro kontrollerrel nem voltak gondjaim (az érzékenységen kívül, de pár kör után azért meg lehetett szokni). Egyébként a fejlesztők ügyesen áthidalták a második képernyő hiányát (ami Wii U-n ugye a Gamepadbe van építve) – míg az első részben ez mutat-

## BEZÁRT A RAKTÁR

Néhány óra játék után kitapasztalja az ember, hogy milyen fegyverrel bánik jól, és melyik az, amelyek egyáltalán nem neki való. A Splatoon 2 buktatója viszont az, hogy azzal vagyunk kénytelenek végigjátszani egy meccset, amelyiket az elején választottuk. A festőhengerrrel lényegesen eredményesebb voltam, mint a mesterlövészpuskával, de nem válthattam a kettő között az elhalálozások után. Ebből lehet még probléma.

ta a térképet, a másodikban gombnyomásra hozhatjuk elő, és nyilakkal választhatjuk ki, hogy melyik társunk mellé érkezünk vissza a csatába egy elhalálozás után. Fura volt, hogy bár a Switch érintős, a játék ezt nem használta ki, de remélhetőleg a teljes változatra már ezt is megoldják.

Ha a Splatoon 2 ebben a formában Wii U-ra jelenne meg, valószínűleg a legtöbbben lehúzásnak éreznék, azonban nem szabad megfélemlíteni arról, hogy egy új platformra jön, és ezáltal új közönséget (is) szólít meg. Valószínű, hogy aki több ezer órát pakolt az első részbe, előnnyel indul majd, de sok lesz a kezdő is. Jól jönne egy rangsorolás egyébként, hogy a profik ne vegyék el azonnal az amatőrök kedvét. A privát meccsekben használható megfigyelőmód nagy tömeghez juttathatja el, akár még félig-meddig komoly e-sport is válhat belőle, de ha az nem is, Twitchen futhat egy nagyot. Várunk, reménykedünk, raktározzuk a festéket addig is, és kíváncsiak vagyunk, hogy az egyjátékos kampány mit kínál – merthogy lesz, ahogy korábban is volt, és azt sem nagylátta el.

Paca



POINT REQUISITION

# Előzetes

P.A.M.E.L.A.

Superior Haemoglobin

- Enhanced Vigor (GPL 0)
- Trauma Mitigation (GPL 10)
- Engineering (GPL 10)
- Hypertrophic Musculature (GPL 15)
- Magnetic Dissipation (GPL 20)
- Efficient Metabolism (GPL 20)
- Iron Skin (GPL 10)
- Regenerative Tissues (GPL 20)
- Enhanced Absorption (GPL 20)

RESET POINTS

2 UNSPENT GENOME POINTS

CONF. POINT

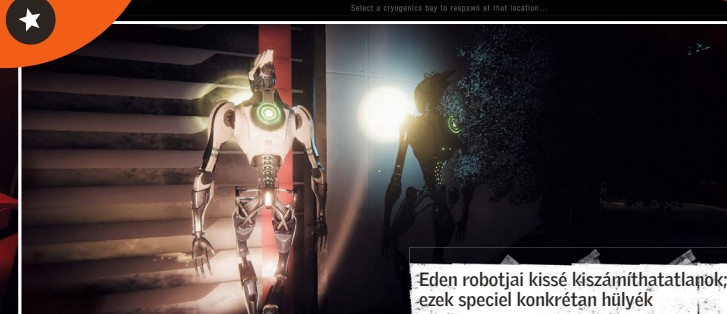
Eden úszó városa: egyelőre még szinte minden zárva tart



Egy kis genetikai turbózás sosem jön rosszul



Az egykori édenlakó nem látszik túl egészségesnek



Eden robotjai kissé kiszámíthatatlanok; ezek speciel konkrétan hülyék

Ilyen, amikor az éden nem kertel

# P.A.M.E.L.A.

**L**ÁTTUNK VAGY OLVASTUNK-E MÁR OLYAN SCI-FI-T, AMELYBEN EGY NAGYRAVÁGYÓ TUDÓS VAGY ÉPP EGY MESTERSÉGES INTELLIGENCIA AZT MONDJA, „MOST FELÉPÍTEM NEKTEK A JÖVŐ VÁROSÁT, ÉS INNENTŐL MINDEN SZÉP LESZ”, AZTÁN NAGYON NEM LETT SZÉP SEMMI SEM? Naná. A tudomány-fantasztikus irodalomban és filmművészetben is van erre példa, de a játékok világában sem kell sokáig keresgélni (helló, *BioShock* sorozat). Ha még azt is hozzátesszük a dologhoz, hogy egy súlyos fertőzés nyomán rajtuk kívül mindenki zombivá vált, mi pedig épp most ébredünk hibernációból mindenféle információ és eszköz nélkül, akkor bizony már sejthető, hogy számolatlanul zuhan majd ránk a kliséeső. Ennek ellenére, legalábbis alapsztóri szintjén a P.A.M.E.L.A. mégis egész jól működik. Sok más szinten persze nagyon nem, végül is erről szól ez az egész, early access nevű mutatvány, szóval ugorjunk fejest.

**INFO**

Kiadó **NVYVE Studios**  
 Fejlesztő **NVYVE Studios**  
 Platform **PC**  
 Röviden Kicsit túlélő, kicsit horror, kicsit történetmesélő felfedező kaland elrontott utópiával, robotokkal és zombikkal.  
 Megjelenés **TBA**  
 PEGI **N/A**

rágósan és elcsépelten. Adott ugyanis egy vízben úszó, futurisztikus óriásváros, Eden. Igen, már az elnevezése azt sejteti, hogy ezt a csodálatos alkotást egy igazi földi (na jó, vízi) paradicsomnak álmódták meg a tervezők, de ha minden úgy ment volna, ahogy elképzelik, nincs sztóri, nincs játék, nincs semmi. Szóval ezen a „kis csónakon” ébredünk fel egy hibernációs kamrában: először majdnem megfulladunk a bevezető filmben (de aztán mégsem, mert akkor ugyebár nincs sztóri, nincs játék, nincs semmi), aztán ott állunk egy szál pendelyben, körülöttünk sötét, néhány villogó vészhelyzeti fény, meg persze baljós zajok, ahogy azt kell.

Hogy pontosan hol vagyunk, és mi a fene történt igazából körülöttünk, a környezet felfedezésével bogozhatjuk ki. Egyrészt találunk egy csomó különféle számítógép-terminált, amelyek különböző részleteket mutatnak meg a történetből: milyen kísérletek folytak a „még szebb új világ” megteremtéséért, hogyan szabadult el egy mutáns vírus, hogy aztán megfertőzzön mindenkit, aki csak él és mozog a bázison, kivéve a hibernációban lévőket és a különféle robotokat. Aztán ott van a csak magyar játékosoknak hülyén hangzó névvel ellátott Pamela (pontosabban P.A.M.E.L.A.), ami nem más, mint az Eden működtetéséért felelős mesterséges intelligencia. A kicsé *Portlra* hajazó női géphanon kommunikáló virtuális hölgyeménnyel

kezdetben csak kis „távbeszélők” segítségével léphetünk kapcsolatba, részleteket hallhatunk az „életéből”. Ez persze még nem segít nekünk túl sokat, de egy idő után látszik, hogyha komolyabb szintre jutunk a játékban, esetleg komoly szövetségest szerezhetünk a személyében.

**BÁNK BÁNT (ÉS MINDENKI MÁS IS)**

Miközben szép lassan bebarangoljuk a leginkább futurisztikus plázához hasonlító lebegő várost, először kifejezetten kevés életre bukkanunk. Egész pontosan a vírus utóhatásaitól horrorisztikus pózban megkövült lakosok között saszszéhatunk, amitől vérfagyasztó lesz a felfedezés. Később aztán előbukkannak az Eden jelenlegi „frakciói”, de persze ne úgy gondoljunk rájuk, mint valami kedves csapatra, amelynek bizalmába férkőzve haverkodni és csereberélni lehet, mint mondjuk a *S.T.A.L.K.E.R.*-ben (hiába, a sokpontos játékok sem ugyanolyanok).

Először is ott vannak a fertőzött emberek, akiket egészen nyugodtan hívhatunk zombinak, hiszen az őrzőgő üvöltésen és a szerény személyünk iránti szétszaggatási vágyon kívül semmi másra nem jők. A másik oldalon egy adag emberszabású rendfenntartó droid, valamint gömb alakú, lebegő robot császkál a folyosókon, akik szintén nincsenek teljesen egy véleményen abban a tekintetben, hogy mi most akkor cimborák vagyunk-e, vagy





Ilyen kis üzenetekből rakhatjuk össze Edén szomorú történetét



Van ám a hajón egész pofás kiskert is, ha megérjük, hogy kijutunk oda



A kosszal együtt is teljesen budapesti plázás hangulatot idéz meg a hely



A zombik a divatos zöld karpengétől sem ijednek meg



## HA TE MONDOD

**Adam Simonar vezető pályatervező, NYYVE Studios: „Ne legyenek illúzióitok, egy csomószor meg fogtok halni, mire felfedeztek minden lehetőséget, és kapcsolatba kerültök mindenkivel.”**

# ÉRDEKES, DE IDEGESÍTŐ KÜTYÜK

Nem nyúlka-piszka, doboznyitás előtt szkennelni kell



Hátizsákunk egy női retikülnél is horrorisztikusabb



Íme, az idegesítő „golyórohanglós” hackelőeszköz



A kézben tartott holotérkép jól néz ki, de használhatatlan



Ahogy a cikkben is írtuk, a kissé félkész játékban még félkészek az eszközök is. Eleve csak egy kézi szkennelvel tudjuk megnézni, van-e valami egy adott tárolóban, de ugyanez az eszköz alakul át építő multiszerszámmá is, teljesen lökötten kezelhető módon. Szintén borzalmas az inventoryrendszer: úgy kell pakolgatni benne a cuccokat, mint egy húsz éve kiadott szerepjátékban. És mind emellé még ott a kódzárás dobozok feltörésére szolgáló „hackereszköz”, ami egy borzalmasan agyfelrobbantó ügyességi türelmijáték: amíg nem szerzel valamilyen speciális képességet a kódzárás feljávitására, ennél a résznél mindig vegyél be valami nyugtatót.

sem. Engem legalábbis teljesen random módon engedtek el maguk mellett, vagy jöttek nekem, mint egy kerge Nohab dízelmozdony. Ja, és mindenféle fegyver, meg páncél nélkül pontosan annyira is hasztalan ellenük a védekezés, mint egy Nohab ellen. Egyiket se próbáljátok ki, na.

Ja, ha már halál: ahogy a túlélőjátékokban megszokhattuk, olyan itt sincs egy az egyben. Mármost persze, meghalunk, ahogy azt kell, de azonnal fel is éledünk egy újabb hibernációs kapszulában, csak épp a cuccaink nélkül. Ezt egyébként egész jól meg is magyarázza a játék, arról van szó ugyanis, hogy halálunk esetén nem mi, hanem egy újabb, előre lefagyasztott polgár potytan ki a mélyhűtőből, akinek az agyába beletáplálták az előző játékos tapasztalatait, de persze a nála levő elálmány a holttestnél marad. Szóval jó ez a „nincs is igazi halál” dolog, de a stílusba illeszkedő többi játékhoz hasonlóan itt sem kagacó kéjhömpöly.

### FELI FEDEZI ÉS?

Mivel a játék még vastagon korai hozzáférésű változatban leledzik, a játékmenettel is akadnak kisebb-nagyobb problémák. Mondjuk már az early access fázisig is jó hosszú út vezetett, hiszen 2014 végén kezdték reszelni a kódot még Unity 5 alatt, aztán folyamatosan frissült a motor, és jöttek az új funkciók. Az viszont a töltőképernyőn jól látható, hogy Edén városának egyelőre nagyjából az ötödét érhetjük el, a többi coming soon. Persze ez ne retentsen el senkit, a P.A.M.E.L.A. baromi nehéz (fokozatot állítani pedig

egyelőre nem lehet), szóval nem békés nézelődés lesz ez a fejlesztés miatt most még lezárt területek határáig. Nem tudom másképp mondani: szívnifogtok, mint a torkos borz.

Először is, az elérhető erőforrások mennyisége borzalmasan nudli. Viszonylag gyorsan megéhezik és megszomjazik az ember, kaja meg csak annyira van szertesztét, mint egy átlagos kollégiumi hűtőben. Sajnos egyelőre viszonylag kevés a mindenfelé elszórt tárolók és egyéb bútorok aránya, amiket konkrétan ki is lehet nyitni (ráadásul ezt egy eléggé idegesítő módszerrel kell megtenni, először egy speciális kézi szerszámmal be kell szkennelni az adott tárgyat, ezután bukkán fel, hogy van-e benne valami, de persze azt, hogy micsoda, csak akkor tudjuk meg, ha külön ki is nyitjuk, eh). Elvéve találhatunk különféle használati tárgyakat is: ezek egy része biotech upgrade, amivel saját képességeinket fejleszthetjük, aztán van páncél és fegyver is (nagyon-nagyon ritkásan), valamint ráléphetünk az Edén megjavításához, valamint saját kis báziskák gyártásához való alkatrészekre is, amelyekből egyelőre limitált szinten craftolhatunk dolgokat. Arról még korai lenne nyilatkozni, mennyire addiktív a játék: túl sokszor halunk meg, néhány funkció esetleges és idegesítő, és persze a végcéll sem elérhető. Kicsit aggódom amiatt, hogy két és fél év alatt jutottak ideig, még sok munka lesz ezzel, de adjunk neki esélyt. A hangulat jó, az ötlet a kliséktől eltekintve működik, szóval kíváncsi vagyok, hová fejlődik a projekt.

BZ

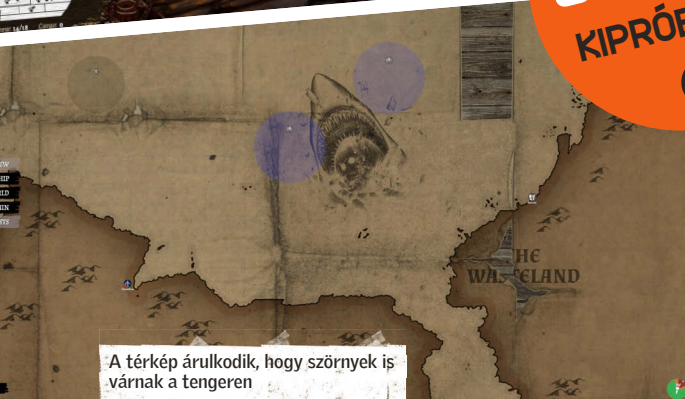


# Előzetes

MAN O' WAR: CORSAIR



GameStar  
KIPRÓBÁLTUK



A térkép árulkodik, hogy szörnyek is várnak a tengeren



A napkelte még szebb, ha egy kis loot is van a láthatáron

„Volna egy perce egy kihagyhatatlan biztosítási ajánlatra?”



## A hét tenger ork kalózzai

# MAN O' WAR: CORSAIR



## INFO

Kiadó **Evil Twin Artworks**  
Fejlesztő **Evil Twin Artworks**  
Platform  
**PC**

**Röviden** Nyílt világú szerepjáték a Mount & Blade stílusában, de ezúttal világverő hadsereg helyett egy, a Warhammer Fantasy univerzumának tengereit szelő flottát építünk.  
Megjelenés **2017. április 19.**  
PEGI **N/A**

**S**E SZERI, SE SZÁMA AZOKNAK A JÁTÉKOKNAK, AMELYEK HATALMAS, SZABADON BEJÁRHATÓ VILÁGOKAT ÍGÉRNEK, DE EGYRE TÖBB OLYAN GAMER VAN, AKI A SZÓKAPCSOLAT MÖGÖTT KONZERV-FELADATOKKAL MEGTÖLTÖTT SABLONRÜLETEK ÖSSZEGÉT SEJTI.

Az utóbbi egy-két évben én is egyre közelebb csúszom a szkeptikusok táborához, de néha beesik egy-egy olyan játék, mint a *Man O' War: Corsair*, amely bebizonyítja, hogy van még ebben a stílusban szufla.

### TENGERHAMMER

Aki az előző órán hiányzott, azt gyorsan felzárkóztatom: a *Man O' War* egy 1993-as társasjáték, amivel a Games Workshop szó szerint vízre bocsátotta a Warhammer Fantasy univerzumot, ugyanis ebben a játékban különböző tengeri csatákat nyomhatnak le a rajongók. Ezt ulti-ti most át videojáték formába a brit Evil Twin Artworks csapata, akiknek honlapján mindössze hét állandó csapattag van feltüntetve. Ennek fényében ambiciózus vállalkozásnak tűnik, hogy az Óregvilág kiterjedt tengereinek egy részét tegyék meg játéktérnek, de az biztos, hogy jó inspirációt választottak maguknak. Így limitált erőforrásaik ellenére is egy kifejezetten élvezetes játékra számíthatunk, ha végeztek a ko-

rai hozzáférésben hátralevő munkával. Erre már nem kell sokat várnunk, de az is biztos, hogy rengeteg hibajavítás vár még a fejlesztőkre.

### A TENGERÉSZEK NEM SZÉP EMBEREK

Egy dolgot hamar le kell szögeznünk: a *Man O' War: Corsair* egészen csúnya játék. Akit a *Total War: Warhammer* esetleg el-kényeztetett Sigmar követői és a világot benépesítő többi faj gyönyörű ábrázolásával, az nagy valószínűséggel első látásra legszívesebben hanyatt-homlok menekülne a tengerészélettől, ugyanis a korai 2000-es éveket idéző, baltával faragott modellek és brutálisan alacsony felbontású textúrák fogadják. Az animációk szintén inkább emlékeztetnek egy gyermek által mozgatott fabábúra, mint egy élő emberi (vagy akár-milyen más) lényre, ami főleg akkor ütök-zik ki, ha partra szállunk egy kikötőben, vagy két, csatába bonyolódott hajó legénysége egymásnak esik a fedélzeten. Amikor szimpla utazás vagy tengeri összecsapások közben távolabbról szemléljük aktuális hajónkat, ez annyira nem fog feltűnni, de az is biztos, hogy a *Man O' War* oktatórészének végigjátszása után nem sokan maradnak majd, akik továbbra is kritizálják a *Mass Effect: Andromeda* karakterinek mozgását.

A látványvilág ettől függetlenül nem csak szükséges rossz, amit el kell viselnünk, ha élvezni akarjuk a tengeri kalandokat. A különböző időjárás effektek mint a köd, a havazás, a sötét viharfelhők vagy éppen az égbolton valós időben átvonuló Nap, illetve a két hold, a Mannsleb és a Morrnsleb, hangulatos tengeri látképeket eredményeznek. Na de hagyjuk is, hiszen közel sem a grafika a legfontosabb a *Man O' War: Corsair*-ben, sokkal inkább az alá épített rendszerek.

### SHIP & BLADE

Ezzel pedig elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol az első, nem éppen hízelgő benyomás után rájöttem, melyik játékra hasonlít igazán az Evil Twin alkotása; nem másra, mint a török indie sikerre, a *Mount & Blade*-re. A Kislevtől Tileáig terjedő tengerek és a parti kikötők ugyanis pontosan azt az érzetet keltik, mint Calradia: egy hatalmas világot, amelynek távoli sarkaiban is pont úgy zajlanak a mindennapok, mint abban a kis szegletben, ahol a játék első néhány óráját eltöltjük. Rádásul az NPC-k irányított hajók is folyamatosan szelik a tengereket, és a játékosra – a legtöbb esetben – fityyem sem hányva próbálnak szerencsét csatákban, vagy igyekeznek értékes rakományukkal egy távoli város felé. Sőt, a különböző frakciók is folyamatosan viaskodnak





Cápakalapban megnézem a hajó kabalagriffjét – egy átlagos kedd



## FOLYAMATOSAN SAJÁT CÉLOK KITÜZÉSÉRE ÖSZTÖNÖZ, AMI RITKÁN ÉRZETT KALANDVÁGYÁT KELTETT BENNEM

egy-egy terület és az ott lévő kikötők feletti irányításért, amit egy diplomáciai rendszer is támogat, hogy még valóságosabbá tegye az Öregvilág jelen feldolgozását. Ebben egyébként mi is részt vehetünk (vagy belerondíthatunk kalózként), persze erre csak egy megfelelően erős hajóval vagy inkább flottával érdemes vállalkozni.

Egy ilyen világ kialakításához kell egy kis bátorság: miután már rengetegszer eljátszottuk az Egyetlen Nagybetűs Hőst, aki képes megmenteni a világot, és mindenki csak az ő segítségére vágyik, talán szokatlan egy olyan játékba csöppenni, amelyben gyakorlatilag jelentéktelen senkiként kezdjük karrierünket. A kampány kezdetekor egy alig tucatnyi főből álló legénységgel indulunk el első néhány küldetésünkre, miközben a sajátunknál sokkal nagyobb és félelmetesebb hadihajókba szaladhatunk bele egy-egy kikötőből kiutva. A *Man O' War* ezzel persze motiválni is próbál, hiszen először elérhetetlennek tűnik egy aranytallérok százezreibe kerülő hajó, mikor egy zsirosabb küldetésért jó, ha nagyjából háromezret kaszálsz; a lehetetlen feladatok azonban segítenek, hogy még mélyebb legyen a hosszú távú fejlődés élménye. Ezt pedig nemcsak nagyobb hajók vásárlásában mérhetjük, hanem folyamatosan fejleszthetjük felszerelésünket, fogadhatunk fel újabb tagokat a legénységbe (köztük különleges karaktereket, mint a mesterlövészek és a

varázslók), akik maguk is szinteket lépnek, és saját felszereléssel bírnak. Ráadásként a különböző frakciók körében is növelhetjük reputációnkat többféle bónuszt begyűjtve, de akár hírhedt és rettegett kalózként is lehetünk. A kapitány képességfájára pontokat gyűjtve különböző bónuszokat szerezhetünk akár az egyéni, akár a hajós harc vagy éppen olyan hétköznapi dolgok, mint a közlekedés és a kereskedelem közben.

Mindez pedig folyamatosan saját célok kitűzésére ösztönöz, ami ritkán érzett kalandvágyat keltett bennem. A kitűzhető célok sokféleségét illetően azt is le kell szögeznünk, hogy ha akarjuk, minimalizálhatjuk a harccal töltött időt, és teljesen elmehetünk egy békés kereskedelemre alapuló játéktípust támogató fejlesztési irányba is.

### ÁGYÚGOLYÓFUTAM

A legtöbbször persze valószínűleg nem azért vágnak bele egy *Warhammer* játékba, hogy békésen adják-vegyék a tűzfát, hanem hogy odapörköljenek valakinek. A két különböző harcrendszerből – ahogy az várható volt – a tengeri ütközetekre fordítottak több figyelmet a készítő, így igazi kapitányhoz méltó munkát kell végeznünk, ha győztesen szeretnénk visszatérni a kikötőbe. Az első kihívás hajónk megfelelő pozicionálása lesz; a széliránytól függően például vannak olyan irányok, amelyekben csak rendkívül lassan ha-

### AZ ÖREGVILÁG FLOTTÁI

Egyelőre csak az emberi és egy részben elkészült káosz-kampány játszható, de az egyedi csatákban két emberi, két elf, egy ork, az élőhalott, a skaven és négy, részben eltérő káoszfrakció flottájával is részt vehetünk. Sőt, később a törpék is csatlakoznak majd.

ladhatunk, így néha kifejezetten nehézkesé válhat ágyúinkat az ellenség hajók felé fordítani, vagy elmenekülni egy, a felöklelésünkre törekvő ellenség elől. A különböző hajótípusoknak köszönhetően pedig tényleg gyakran váltakozik, hogy egy-egy ellenség hozzánk közel vagy távol, párhuzamosan vagy merőlegesen akar majd elhelyezkedni a támadáshoz, úgyhogy általában változatos vízi csaták várnak ránk. Emellett a legénységünket is átvezényelhetjük más-más feladatkörökbe, így például válogathatunk, hogy a megszerzett sérülések javítása, az ágyúk újratöltése vagy éppen a manőverezés legyen hatékonyabb. A kikötőkben vagy csáklázás után akár kézitusa is bonyolódhatunk, de ez egy nagyon egyszerű rendszer könnyű és nehéz támadásokkal, valamint a blokkolás lehetőségével (egy távolsági fegyverrel), de ez a rész tényleg csak a szükséges minimumot nyújtja.

A *Man O' War: Corsair* az a fajta játék, aminek el kell tudnunk nézni néhány méretes hiányosságot, ha élvezni szeretnénk. Ha ezen túltesszük magunkat, izgalmas, de könnyen elsajátítható tengeri csaták és egy érdekes, a rendszerek által mozgatott nyílt világ vár ránk.

TÁ



# Előzetes

## CLOUD PIRATES



Új hajókat az előző gép egyes alkatrészeinek maximális kifejlesztésével lehet feloldani



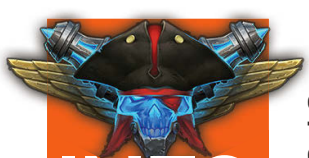
A pontfoglalás módban az a lényeg, hogy a mi csapatunk tagjaiból tartózkodjanak többen a körön belül



Ha egy sérült, ellenséges hajót torpedóiddal szemből eltalálsz, az majdnem biztosan a bárka végét jelenti

Kalóznak lenni a felhők közt is jó

# CLOUD PIRATES



## INFO

Kiadó **my.com**  
Fejlesztő **Allods Team**  
Platform **PC**

**Röviden** Repülő kalózhajókra építő PvP sci-fi-játék, amelyben egymást meglopni nemcsak szabad, de egyenesen kötelező. Megjelenés **2017** PEGI **12+**

**H**A VALAKI MEGNYITJA A STEAM INGYENESEN JÁTSZHATÓ RÉSZLEGÉT, OTT TUCATNYINÁL IS TÖBB, KÜLÖNBÖZŐ TECHNOLÓGIÁKRA ÉPÜL, HARCKOCSIS PVP-CÍMET TALÁL. Ezek nagy része ugyanazokra az alapokra épít, és mégis alig játsszák őket szimplán azért, mert hiányzik belőlük az a bizonyos nehezen megfogható plusz. Pedig nem kell megváltani a világot ahhoz, hogy egy játék élvezhető és különleges legyen, mint ezt a *Cloud Pirates* is bizonyítja.

**TELJES SUGÁRRAL ELŐRE!** Aki játszott valaha az *Allods Online* című MMORPG-vel, annak nagyon ismerős lesz a környezet. A játék grafikailag és művészeti stílusát tekintve is a fejlesztők korábbi játéka rá emlékeztet, nem véletlenül. Az *Allods* univerzumában a játékosok építhettek hajókat, utazgathattak a világok között, és szerelhettek, szepíthették gépeiket. Különböző bolygókat ugyan most nem fogunk meglátogatni, de a *Cloud Pirates* látszólag ugyanabban a (minden értelemben) szétszórt, sci-fi-fantasy-világban játszódik, mint az előd, ebben viszont a PvP-re helyezték a

hangsúlyt. Választhatunk egyet a játék által felkínált hajóosztályokból: akadnak kicsi és könnyű cirkáló, közepes méretű gépek, amelyek minden feladatra megfelelnek, valamint hatalmas pusztító csatahajók. Mindegyik fajtából többféle típus létezik, de ahhoz, hogy egy jobb hajóhoz hozzáférhessünk, előbb az ahhoz szükséges előző modellt kell maximumra fejlesztenünk, megtanulnunk a kezelését, és megtapasztalunk vele az égi küzdelmeket. Ha eleget pörgettük az egyik gép kormányát, megnyílik a másik megépítésének lehetősége, és így továbbhaladhatunk a fejlesztési fán, amíg fel nem oldjuk a játék legnagyobb monstrumait. Addig viszont rengeteg játékorra és számtalan kincseldára vár a bátor kalózkokra.

**TORPEDÓK KÖZELEDNEK** A *Cloud Pirates* az első bejelentéskor nem tűnik sokkal különbnek bármelyik harcokocsis PvP-móknál. Bekerülünk egy menübe, ahol szemünk egy harcra kész, de meglehetősen puritánul felszerelt hajón állapodnak meg. Amint megnyomjuk a „Battle!” feliratú gombot, és kezeinket ráhajtjuk a kormányra, azonnal feltűnik, hogy itt minden gyorsabb és

pörgősebb, mint riválisainál. Ezt az is mutatja, hogy a térképtípusok és a feladatok az arénalövöldék megoldásaira emlékeztetnek. Az általunk kipróbált verzióban három játékmód volt elérhető, melyek közül az első a klasszikus pontfoglalás játék. Amelyik csapat kitarítja az ellenfelet adott területről, az megszerzi azt, és ezzel pontokat juttat csapatának. Ezt a térképen elszórt felvehető gyógycsomagok, power-upok és az izgalmasan kiépített játéktér dobja fel; ugyan egy szétesett bolygó romjai között harcolunk, bőven van hol elbújunk. Én, aki többnyire a könnyű és gyors járgányokat kedvelem, mindig találtam egy sziklát vagy széttört építménymaradékot, amely mögött elkerülhettem a biztos véget ígérő torpedókat. A hajók kezelése ráadásul olyan könnyed és laza, hogy mindenféle szenvedés nélkül lehet szalozni a lebegő hegyek között. A szoros harcok alatt jönnek ki igazán az egyes hajók közti különbségek: egy csatahajó mindössze pár torpedóval is kettészakítja a könnyebb cirkálókat, de az biztos, hogy nem fogja tudni követni őket a lebegő sziklák tengerében. Ez főleg a kincsvadász módban feltűnő, ahol a kishajók a csapat legfél-





## ERŐSEN AJÁNLOTT A KARBANTARTÁS

Hajóink megérik kalandjaink súlyát, így ha egy-egy meccs után nem tudjuk azonnal folytatni a hódítást, az azért lesz, mert ki kellene kalapálni a szétlőtt fedélzetet. Szerencsére ezt a menüben a Repair-gomb megnyomásával gyorsan meg is lehet oldani.



A legtöbb térkép kódos, vagy akár éjszakai variációban is létezik



A nagyobb hajók képesek gyógyító területeket helyezni a térképre



Időnk nagy részében lebegő romok között fogunk küzdeni

## AZ ALLODS TEAM EGYÉNISÉGGEL RUHÁZTA FEL PVP-JÁTÉKÁT, MÁRPEDIG EZ OLYÁSMI, AMIT SOK FEJLESZTŐ A TERVEZŐASZTALON FELEJT

tettebb kincsei. Ebben a játékmódban az a feladat, hogy a pályán elszórt, arannyal teli ládákat felszedjük, és leszállítsuk őket a közeli csempésznek. Egy kisebb géppel pillanatok alatt fel lehet kapni ezeket a csomagokat, de megtartani őket már nem olyan egyszerű. Ilyenkor kell a jó csapat, amely fedezi a szállítót, és gondoskodik róla, hogy emberünk beérjen a célba. A különböző játékmódok kínálatába belefért a Team Deathmatch is, de ez talán a leggyengébb része az összeállításnak: az erősebb hajók egyszerűen felfalják a kicsiket, amit ügyességgel lehet egyensúlyozni, de alapvetően úgy éreztem, hogy sem a könnyű, sem a közepes gépekkel nem volt valódi esélyem a nagyok ellen. Még csak nem is az életben maradással volt a gond, de lecsipkedni a pajzsot és a borítást az ellenfelekről ebben a módban szinte lehetetlen volt, egyetlen sikeres ölés nélkül pedig aligha voltam hasznára a bandámnak. Szerencsére a másik két játékmód nagyon szórakoztató volt, és kellő csapatmunkával mindenki hasznosnak érezte magát az összecsapások során.

### A HARC A GARÁZSBAN KEZDŐDIK

Számtalan lehetőségünk nyílik a hajók fejlesztésére. Egy gép egyszerre három kü-

lönleges képességet vihet magával csatába, amiket fegyverek buherálása közben válogathatunk össze. A könnyebb cirkálóknak többféle elkerülő manővert választhatnak, de például olyan fegyverrel is felszerelhetjük őket, amely 30 másodpercenként csak egyszer lőhet, viszont az biztosan eltalálja a célpontot, és teljesen összezavarja a rendszereit. A közepes és nehéz gépek választhatnak különböző erősítő- vagy védekezőképességek közül, továbbá kisebb droidokat is kibocsáthatnak, amelyek rövid ideig a többieket erősítik vagy gyógyítják. A csapatjátékos mentalitású pilóták összehozhatnak kimondottan támogatásra összerakott gépeket is, miközben a borítás fejlesztésével nem kell lemondaniuk semmilyen védelmi segítségről sem. A hajók személyzetétől kezdve a kinézetükig mindent módosíthatunk, és ezek egytől egyig mind érezhető különbséget jelentenek a vezérlés tekintetében. Több olyan alkotással játszottam már, amelyben egy-egy módosítás után észre sem vettem a változást, ez alkalommal azonban már az első fejlesztés után éreztem, hogy a hajómban doromboló új hajtás úgy dobja a gépet, ahogy még eddig soha. Minden új befektetés azonnal megtérül, ami hozzá-

## ZÁRT CSATATEREK

Az alapvető játékmódok mellett néhány óránként különleges lehetőségek is megjelennek a menüben, mint például a Payload Convoy Plunder, amikor egy kincseket szállító konvojt rabolhatsz ki, és ezért jóval több, fejlesztésekre és új hajókra költethető aranyat kapsz, mint egy-egy normál meccs után. Az ilyen különleges eseményekből reméljük, mind többféle lesz a jövőben, mert az ilyesmi igazán izgalmassá tehet egy lövöldözéssel eltöltött napot.

járul ahhoz, hogy egyre nehezebben akarjuk majd elereszteni szépen kipingált gépünket.

### TÖRTÉNETEK A RUMOSÜVEGBŐL

A *Cloud Pirates* legnagyobb erőssége mégsem abban rejlik, hogy milyen jó érzés fejleszteni a hajókat, és hogy mennyire izgalmas meccseket nyomhatunk le egy jól összeválogatott csapattal. Elképesztő a hangulata. Az első pillanatban, ahogy kirepülsz a garázsból, és hallod a hajó vitorláiba ütköző levegőt, érzed, hogy ez az élmény más, mint amit a hasonló játékok nyújthatnak. A csodálatos zenei aláfestés, az erősen stílizált grafika, a hatalmas robbanások és a folyton pörgő játékmélet garantálja, hogy azonnal beleszeretsz a programba, amint harcba keveredsz. Az Allods Team egyéniséggel ruházta fel PVP-játékát, márpedig ez olyasmi, amit sok fejlesztő a tervezőasztalon felejt. Már csak ezért is várjuk, hogy kipróbálhassuk a játék végleges verzióját.

Hunter



# Előzetes

HELLION

Dokkolnálak,  
de csak lassan



Ebben a játékban egyelőre nem csak a gravitáció gyenge

Sötét űrkabin, se xenomorph, se macska



A coop lényege, hogy nem csak egyedül rohangászunk cél nélkül

Az űrben senki se hallja, ha káromkodszt

# HELLION



## INFO

Kiadó **Zero Gravity**  
Fejlesztő **Zero Gravity**  
Platform **PC**

**Röviden** Az n + egyik túlélőjáték, ezúttal egy energia nélkül sodródó űrkabinból indulva.

Megjelenés **TBA**  
PEGI **N/A**

**EZ ITT ELVILEG EGY JÁTÉKKRITIKA LENNE. DE NEM AZ. PEDIG MINDENT MEGTETTEM AZÉRT,**

**HOGY AZ LEGYEN.** Eleve azzal indult a dolog, hogy a GameStar kinevezett túlélőjáték-specialistájaként rám testálták a *Hellion* kipróbálását, én pedig szokás szerint boldogan, tele pozitív várakozással indultam neki a dolognak. Oké, az elmúlt két-három évben baromi sok ilyen jellegű játék árasztotta el a világot, és voltak közöttük kevésbé sikerültek is, de alapvetően azért mindegyikkel el tudtam szórakozni ideig-óráig, egyesek pedig meg is ragadtak a gépemen (helló, *Rust!*). Még az sem rettentett el, hogy a *Hellion* korai hozzáférési konstrukcióban jelent meg – könyörgöm, a *Rust* három, a *Subnautica* két éve nem jött ki az early accessből, és még örülök is neki, hiszen így folyamatosan reszelgetik, hónapról hónapra pakolgatják bele az új tartalmakat és lehetőségeket. Szóval mit nekem rossz ómenek, biztos jó lesz ez is – gondoltam. Aztán kopp.

**SEHOL EGY ION, CSAK A HELL**

Az a legegyszerűbb, ha úgy mesélem el az egészet, ahogy történt; saját tapasztalából, nem a kritikus olümposzi magas-

ságokból összefoglalva. Szóval az történt, hogy megkaptam az online boltos kódot, elindult a játék letöltése, majd rövid konfigurálás után az intró. Kicsit blörs, kicsit ósdi, de hangulatos, itt még nem gyanakodtam. Aztán jött egy szerverválasztó képernyő; ráböktem a legkisebb pinggel rendelkezőre, aztán hajrá, csapjunk oda!

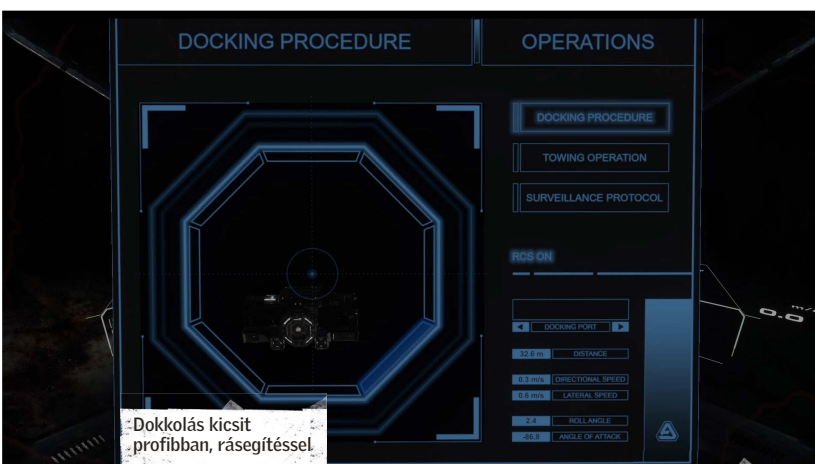
Egy hibernálókabinban ébredtem, a képernyő fél percig csak állt, az egeremmel már gyalut utánóztam szegény egérpado- mon, mire végre megmozdult, de még ekkor is félcenként leállt a játék pár másodpercre. Mindezt egy olyan testgépen, ami aközben viszi el a *Crysis 10*-et, hogy hackelem a NASA szervereit. Sebaj, nem csüggedünk.

Mindenesetre szép lassan ki tudtam nyitni kicsiny fülkém ajtaját, és egy randa, csövektől és fém alkatrészekből hemzse- gő helyiségben találtam magam; fények sehol, csak pár vészhelyzeti kijel- ző fityergett. Oktatómód persze nincs, de túlélőjáték, belefér. Körülnéztem a kö- zepes fürdőszobányi helyiségben, itt-ott hevert pár konténer, amiket kinyitva kü- lönféle alkatrészeket találtam – egyesek- ken piros, másokon sárga, megint máso-

kon zöld fény világított. Sherlocki logiká- val kikövetkeztettem, hogy töltöttséget vagy általános állapotot jelöl mindez, ju- hé! Aztán a falon fölfedeztem különféle berendezéseket: levegőszűrő, létfenntar- tó, oxigéngenerátor-egységek, amelyek- ben hasonló alkatrészek dolgoztak, egyes- ek közülük szintén lemerülőfélben. Nosza, cseréljük ki őket! Amíg „pucéron” próbál- koztam, kissé körülményes volt, hogy egy- szerre csak egy dolgot tarthatok a kezem- ben (de mégis hová dugjam őket zseb hiá- nyában, ugyebár), aztán felfedeztem egy háromdarabos űrruhakészletet az egyik szekrényben, innentől már volt egy elég- gé nehézkesen használható, teljesen logi- kátlan inventory, így nem kellett mindent fel-le rakosgatnom.

Lényeg a lényeg, szépen kiöltöttem, hogy minden berendezésben ki kell cserélnem a pirosan vagy sárgán világító alkatrésze- ket zöldre (már ha van ilyen, a cuccokat random osztja le a játék minden indítás- kor). Aztán a különféle képernyők között böklészva az egyikken véletlenül rájöttem, hogy a napelemek melletti ikonra rá le- het kattintani, ezek után lőn világosság, mert bekapcsoltam a kollektorokat. Egy energiáróló rendszerrel is felkattintha-

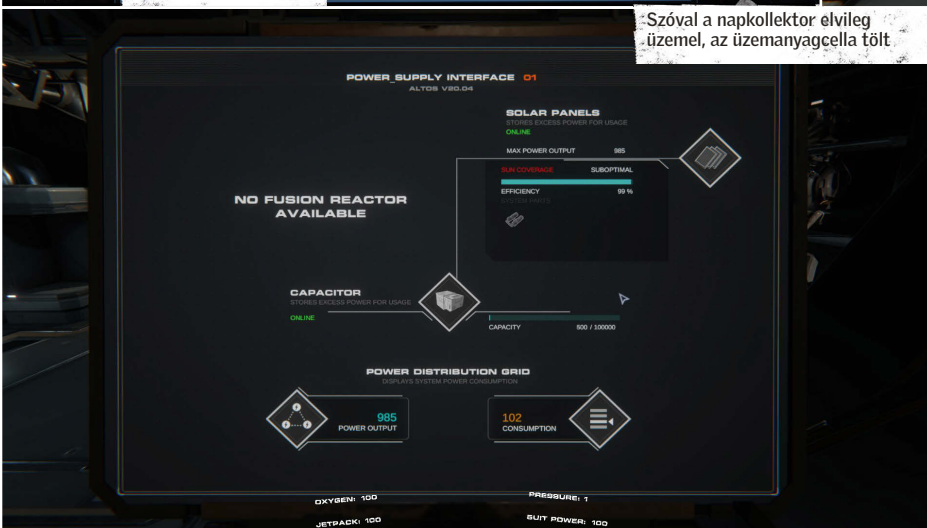




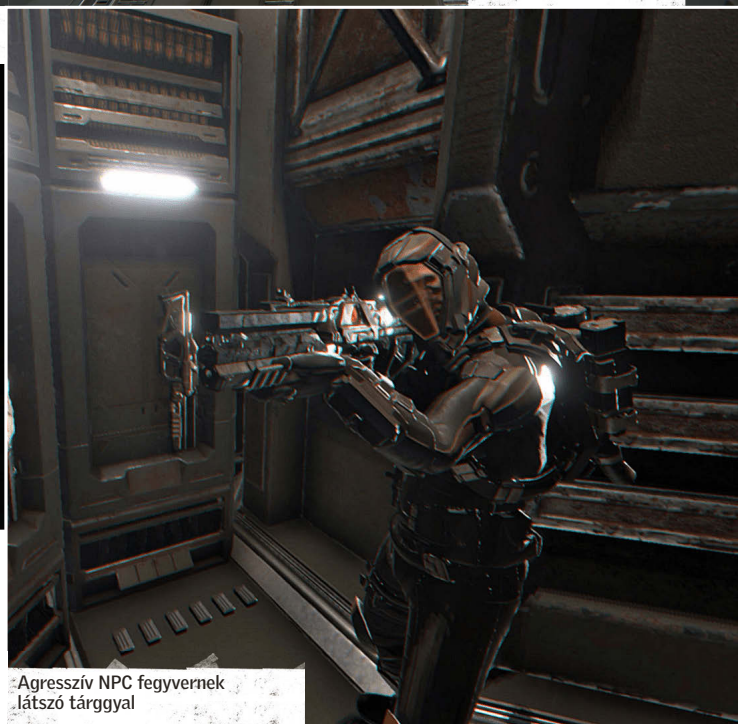
Dokkolás kicsit profibban, rásegítéssel.



Tanácstalanul néz, akár a játékos a gép előtt



Szóval a napkollektor elvileg üzemel, az üzemanyagcella tölt



Agresszív NPC fegyvernek látszó tárggyal

## ITT REKEDTEM AZ X CSILLAG Y BOLYGOJÁN, ÉS SEMMI NEM MŰKÖDIK; ENNYI ERŐVEL EGY TRABANTBAN TÖBB ESÉLYEM LENNE

tunk, hogy akkor se maradjunk energia nélkül, ha épp egy közeli bolygó árnyékába kerül az aktuális naprendszer csillaga. Ezután egy másik képernyőn elvben bekapcsolhatom a létfenntartó és légtisztító rendszert – na, és itt vált rémálommá a dolog, ugyanis ezeket egyszerűen nem lehet bekapcsolni a játék jelenlegi buildjében. Offline állapotról standby-ra állnak át, de innen semmi. Az alkatrészek jók, hivatalosan minden működne, de ennyi.

### NINCS SEMMI AZ ASZTRONA UTÁN

Innen aztán jött a keresgélés, mérgelődés. Mert igaz, hogy egy túlélőjátéknak pont az a lényege, hogy nincs tutorial, egy csomó mindenre magunknak kell rájönni, de azért végeredményben a dolgok logikusak (sokszor pont az a stílus lényege, hogy minden a végtelenségig logikus és realisztikus). És nem, nincs megoldás – hiába kérdeztem a szerverben bölklászó egyéb játékosokat, ők is értetlenül álltak a probléma előtt, és csak nézték a sárga standby feliratot, miközben az űrkabin itt-ott fellelhető információs paneljei szenttelenül mutatták felém, hogy talán kapcsoljam már be az említett rendszereket, mert nem lesz ez így túl hosszúan tartó élet idefent.

Hát kösz. Aztán rámentem a YouTube-ra, majd biztos valaki megoldja mindezt egy tutorialvideóban... és nem, ott másik buildeken simán ment minden, a fejlesztők meg a launchvideóban lelkesen taglalták, mit hogyan kell csinálni, és nekik is működött. Csak az még egy korábbi kiadásban volt, én meg itt rekedtem az x csillag y bolygóján, és semmi sem működik; ennyi erővel egy Trabantban több esélyem lenne. Azért persze megpróbáltam mindent. Kinyitogattam a két ajtót – mindkettő egy légszilipbe vezetett, ahonnan kis machináció után ki tudtam reptetni magam az űrbe. Csodás játék, űrruha nélkül viszonylag gyors halál; űrruhában egy kicsit lassabb. Ha van rajtam oxigénpalackkal kombinált jetpack, elvileg vissza tudok navigálni a kabinhoz, de a gyakorlatban olyan gyorsan pukkantam ki pezsgősdugóként az ajtón, hogy esélyem nem volt megfordulni. Ráakadtam egy helyiségek között átvezető alagútrendszerre (gondolom, a hagyományoknak megfelelően ez szellőzőjárat, ami persze nem szellőz, mert nem indulnak be azok a nyomorék gépek), de ezekben is csak a jól ismert helyiségek, a kiindulási szoba és a két zsilip között tudok közlekedni. Nagyszerű.

### GYERE ÁT A KABINOMBA!

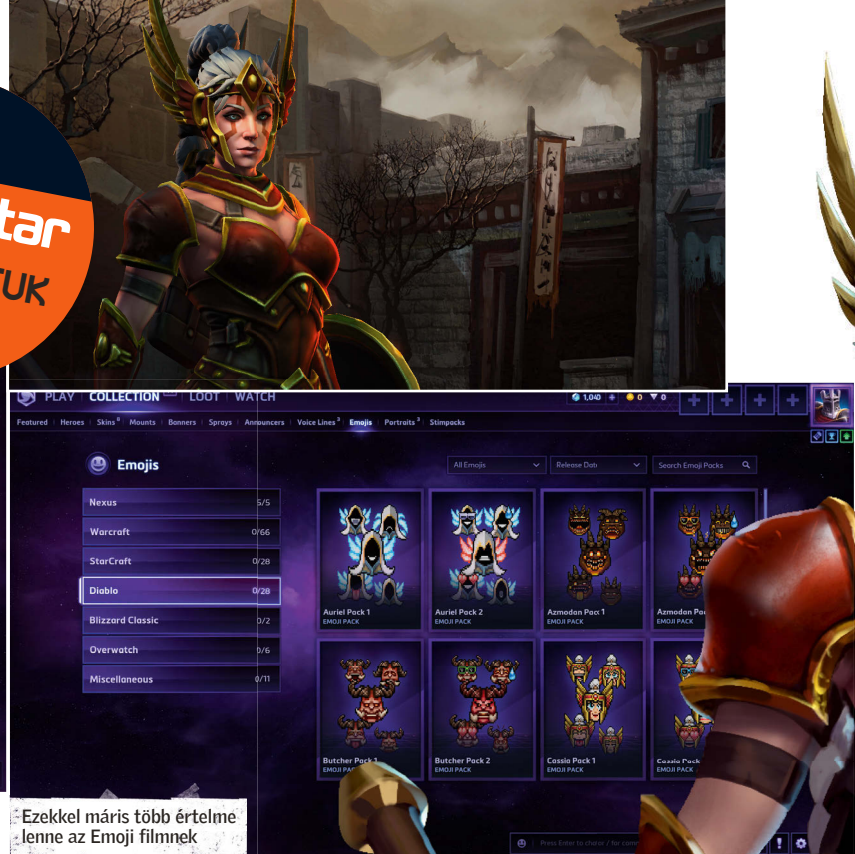
Elvileg a játékban van arra is lehetőség, hogy egyfajta kooperatív multiplayer módban segítsük egymást. Ehhez az űrkabinban található másik hibernálóegység a kulcs, amelynek irányítópaneljét megnézve végigpörgethetjük a velünk egy szerveren játszóknévsorát, és hozzáadhatjuk őket ismerőslistánkhoz, majd pedig igény szerint meghívhatjuk őket kicsiny roncunkra. Ha az illető elfogadja az invitálást, rövid időn belül megjelenik a kapszulában, és velünk együtt próbálhatja életre kelteni a gépeket. Egyelőre hasztalanul... mindenesetre az ötlet jó.

### PEDIG OLYAN SZÉP IS LEHETNE

Szóval innentől csak az alapján tudok értekezni a játékról, amit a különféle fejlesztői videóknál láttam, illetve az általuk közölt információkból leszűrtem. Elvileg ugyanis ha mindent megjavított az űrkabinban, szép lassan felfejleszhetem valamiféle űrhajóvá, aztán mászkálhatok a világban, űrkalózként akár mások sokkal jobb hajóit is elfoglalhatom, mehetek aszteroidákra értékes fémeket bányászni, vagy épp segélyhívó jelet aktiválva másokat hozzám csalni, és kifosztani őket az utolsó űrgatyáig. Ugye, milyen jól hangzik? Csak hát ez egyelőre a kanyarban sincs. Az is lehet persze, hogy mire ez a cikk kipörög a nyomdából, kapunk egy olyan buildet, amelyben már kijavítják ezeket a hibákat, de azért lássuk be, a Zero Gravity most a rosszabbik végén fogta meg az early access fogalmát. Az ötlet jó, a grafika sem vesztes (főleg, ha majd sikerül optimalizálni), csak működnie is kellene. Sebaj, majd várunk egy kicsit. Itt még van oxigén.



# Előzetes HEROES OF THE STORM 2.0



Genji Párizsba szökött

# HEROES OF THE STORM 2.0

**MIELŐTT VÉGIGNÉZTEM A BLIZZARD BE-MUTATÓJÁT, TIPPENI SEM NAGYON TUDTAM, MI LEHET AZ A FONTOS HEROES OF THE STORM-ÚJDONSÁG, AMIÉRT A KIADÓNAK MEGÉRI KIUTAZTATNI ENEM ÉS AZ EURÓPAI GAMERSAJTÓ SOK MÁS TAGJÁT PÁRIZSBA.** Tavaly utaltak rá a készítők, hogy a vadonatúj tartalmakat rendkívül sokáig tart előkészíteni, és csupán néhány hónapja aktiválták a *Machines of War* kiegészítőt. A prezentáció helyszínére megérkezve pedig tovább csigázta kíváncsiságunkat, hogy a kiadó elég fontosnak ítélte az újításokat ahhoz, hogy *Heroes of the Storm 2.0*-nak nevezze el.

## DOBOZOLUNK

Meglepő módon a Blizzard prezentációjának nagy részét nem az egyes meccsekkel illő újítások, hanem a Nexuson kívüli cuccok töltötték ki. Ahelyett tehát, hogy a csatatereken folyó küzdelmeket alakították volna át, a hosszú távú játékot az új játékosok (és a veteránok) számára egy csomó gyűjthető kozmetikai tárggyal szeretnék vonzóvá tenni, amelyeknek hála a századik meccs sem lesz teljesen ugyanolyan.

Ennek alapja egy új szintezési rendszer, amelyben a mostaninál sokkal kevesebb tapasztalati pontot kell összegyűjtenünk, hogy szintet lépünk egy-egy hőssel, viszont eltűnik belőle a maximális szintkorlát. Felhasználói fiókunk XP-csikjára pedig többé nem is kell figyelniük, hiszen a *Heroes 2.0* élesedése után ezt automatikusan a hősszintjeink összegéből számolja majd ki a rendszer. A Blizzard célja az volt az új rendszerrel, hogy rendszeresen kapjunk a jelentéktelen csecsebecsénél komolyabb jutalmakat. Ennek érdekében nem csupán azt határozták el, hogy minden szintlépéskor lootot tartalmazó doboz lesz a jutalmunk, hanem azt is, hogy bizonyos mérföldköveknél ritka vagy egy adott szintlépést elérő hőshöz kapcsolódó tárgyakat rejtő pakkokat is kapunk.

## A LEGSZEBB ÖRÖM A KÁRÖRÖM

Persze vannak, akiknek a virtuális ládák nyitogatása önmagában elég izgalmas, de ennél sokkal érdekesebb, hogy milyen apróságokat adnak a *Heroes of the Storm* élményéhez a bennük található kozmetikai cuccok. A veteránok valószínűleg kifejezetten örülni fognak az olyan újításoknak, mint például az új bemozdók, akiknek hála nem az

adott pálya alapbeállításaként szereplő narrátort kell hallgatniuk. De hasonlóan szórakoztató saját csapattársainkkal poénkodni, vagy az ellenfél orra alá dörgölni, ha sikerült lenyomunk. Ezt a pálya talajára fújható graffitikkal, a karakterünkhöz kapcsolódó egysoros beszólásokkal is megtehetjük, de a játék automatikusan leteszi majd kiválasztott harci zászlónkat, ha sikerül ledönteniük az ellenfél egy erődjét, elhappolunk előlük egy mercenartábort, vagy teljesítünk egyet a pálya egyedi feladatai közül. Ezenkívül kapunk egy csomó emojit is, amikkel a játékbeli chat lesz színesebb, végül portrénként is egyedi képekkel és keretekkel dobhatjuk fel (bár ez utóbbit szintlépéssel érdemelhetjük ki). Mindez persze nem változtatja meg gyökeresen a meccsek lefolyását a Blizzard MOBA-jában, de azoknak, akik már rengeteget játszottak, pont elég újításot jelentenek. Ráadásul a kozmetikai cuccok gyűjtögetése az új belépőket is könnyebben maradásra bírhatja, ami hosszú távon biztosan jót tesz majd a játékosbázis létszámának.

## A KIBORGNINDZSA ESETE AZ AMAZONNAL

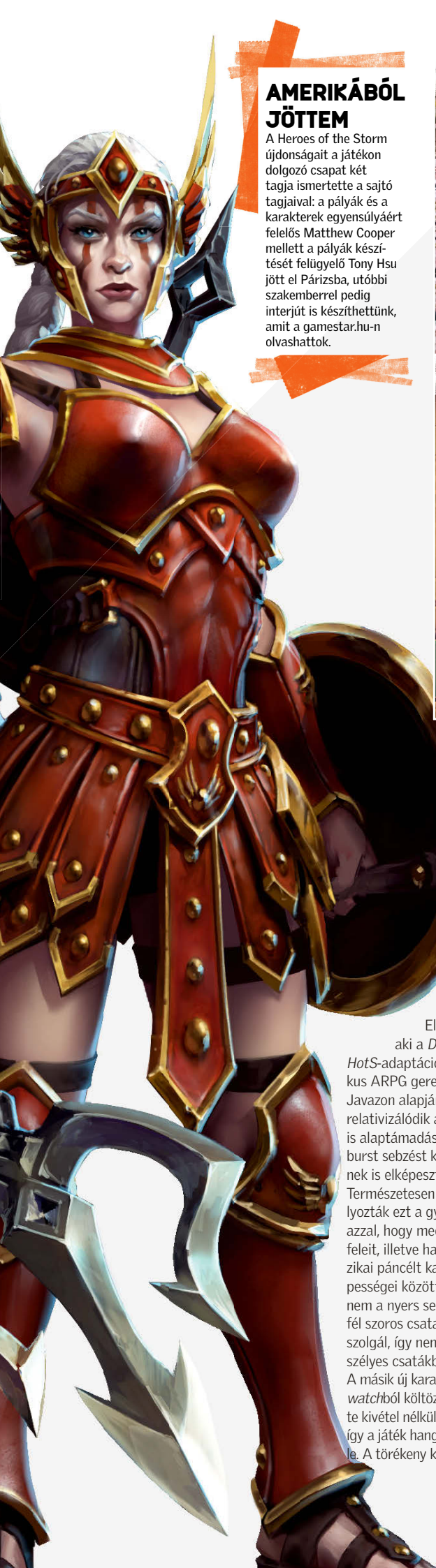
A prezentációt követő játéklehetőség nem lett volna túl izgalmas, ha csak a

## INFO

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

Röviden A Blizzard free to play MOBA-jában a kiadó különböző univerzumának hősei csapnak össze.  
Megjelenés **2017. április 25.**  
PEGI **12+**





## AMERIKÁBÓL JÖTTEM

A Heroes of the Storm újdonságait a játékon dolgozó csapat két tagja ismertette a sajtó tagjaival: a pályák és a karakterek egyensúlyáért felelős Matthew Cooper mellett a pályák készítését felügyelő Tony Hsu jött el Párizsba, utóbbi szakemberrel pedig interjút is készíthettünk, amit a gamestar.hu-n olvashattok.

Hanamurához illő japán hangulatban láttak vendéget



Ez a valkűr nem a Valhallába visz



Ha Cassia ellen játszól, ebbe ne állj bele



## PREZENTÁCIÓJUK NAGY RÉSZÉT NEM IS AZ EGYES MECCSEKET ILLETO ÚJDONSÁGOK, HANEM A NEXUSON KÍVÜLI CUCCOK TÖLTÖTTÉK KI

kozmetikai újdonságokat próbálhatjuk ki, ezért bemutatkozott a *Heroes of the Storm* következő két hőse is: ugyan mindkettőn távolsági asszaszinok, egészen különböző játéktípust képviselnek.

Elsőként Cassia debütált, aki a *Diablo II* amazonjának *HotS*-adaptációja, méghozzá a klasszikus ARPG gerejlt használó karaktere, Javazon alapján készült. Az ő esetében relativizálódik a távolsági jelző, ugyanis alaptámadásának és a legnagyobb burst sebést kiosztó fend képességének is elképesztően rövid a hatótávja. Természetesen a készítőik kiegyensúlyozták ezt a gyengeségét, méghozzá azzal, hogy meg tudja vakítani ellenfeleit, illetve ha mozgásban marad, fizikai páncélt kap. Ráadásul heroic képességei között is akad egy, amelyik nem a nyers sebzésre, hanem az ellenfél szoros csatarendjének felbontására szolgál, így nem kell olyan gyakran veszélyes csatákba fejest ugranunk. A másik új karakter, Genji az *Overwatch*-ból költözik át a Nexusba; ő szinte kivétel nélkül áthozta képességeit, így a játék hangulata is változatlan vele. A törekeny kiborgnindzsával egyszer-

re nem oszthatunk ki rengeteg sebést, de ha elég ügyesek vagyunk, hosszú ideig életben maradhatunk a legdurvább darálóban is. Amellett ugyanis, hogy az ellenfél támadásait kivéde visszalőheti azokat rájuk, szaltózik is, amivel nemcsak erős támadásokat kerülhet el, hanem tereptárgyakat is átugorhat. Ezzel és a szintén az *Overwatch*-ból átmentett swift strike képességgel rendkívül mobilis is lehet, így menekülő ellenfeleket is levadászhat, de maga is meglephet rászós helyzetekből.

### A ROBOTSZAMURÁJOK FÖLDJÉN

Végül bemutatkozott az első olyan pálya is, amit az *Overwatch*-ból vett át a *Heroes of the Storm* csapata: Hanamura. Ugyan a pályán egyértelműen felismerhetőek az FPS helyszínek elemei, egészen máshogy működik; nem az *Overwatch* pontfoglalás mechanizmusát ültették át, hanem kocsiakat kell elköszernünk egy adott helyre, a célt elérve pedig leadhatunk egy lövést ellenfelünk bázisára. A payloadok útvonala gyakran keresztezi egymást, ráadásul Hanamura rengeteg nyitott teret is tartalmaz, magyarul nem sok akadály állja az utunkat, ha el szeretnénk jutni a pálya egyik végéből a másikba. Ennek az a legfontosabb következménye, hogy elképesztően könnyű összegyűlni egy teamfighthoz. Az új pályának pedig az a kimondott célja, hogy a pusholás fontosságát minimálisra csökkentse, és folyamatos bunyóra bírja a két csapatot.

Ennek megfelelően soha nem látott mercenarytípusok is megjelentek, amelyek szintén a nagy, öt az öt elleni harcokban segítenek. A legyőzött ellenfelek felvehető tárgyakat adnak, amiket aktiválva megláthatjuk a pályán rejtőzött ellenfeleket, gyógyíthatjuk csapatunkat, vagy letehetünk egy automata ágyút. Ez pedig teret ad annak is, hogy a játékosok egyénileg megmutassák, mit tudnak, ahogy a kiváló csapatjáték sem marad el. Érdekes taktikai lehetőség rejlik abban, hogy az *Overwatch* payloadrendszeréhez hasonlóan itt is feltarthatjuk az ellenfél kocsját, ha a hatókörébe állunk, ilyenkor pedig érdemes próbálkozni a csapatot kettéválasztó taktikákkal. Hanamura rendkívül friss játékményt nyújt a *Heroes of the Storm* korábbi csatateréhez képest, így talán nem meglepő, hogy a külföldi kollégákkal egészen estig nyújtottuk az új pályát a régimódi LAN-partikat idéző hangulatban.

### MI LESZ VELED, HŐSÖM?

Végül kicsit talán vegyes érzelmekkel ültem fel a Budapest felé tartó repülőre, hiszen a *Heroes 2.0* nem alakítja át gyökeresen a Blizzard MOBA-ját, de mivel nincsenek nyilvános adatok azt illetően, mennyien játszanak vele, nem tudjuk, egyáltalán szükséges volna-e egy ilyen átalakítás. Mindenesetre az új tartalmak és a kozmetikai lehetőségek sok veteránnak és új játékosnak eszébe juttathatják, hogy a *HotS* még mindig baromi szórakoztató tud lenni.

74



A NYÁR LEGJOBB HETE!

# GameStar TÁBOR017

2017. 07. 16.-07. 22.

VELENCE,  
IFI SZÁLLÓ

A tábor díja (változatlan áron)

**51 990 FT**

Az ár magában foglalja a szállást, az internethasználatot, a terembérletet és a napi háromszori étkezést





Az első 40 táborozó, aki befizeti a tábor díját, ajándék Trust kontrollert kap!\*

★★★  
**EARLY  
BIRD  
AKCIÓ**



**KEMPELJ VELÜNK!**



## TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

Kovács Judit

e-mail: [jkovacs@project029.hu](mailto:jkovacs@project029.hu)

telefon: 06-1-577-4373

**GAMESTAR.HU/GSTABOR**

Early bird partner

**Trust**

Minden jog fenntartva!

\* Trust GXT 545 Wireless Gamepad vagy Trust GXT 540 Wired Gamepad, a helyszínen választható ki, a tábordíj befizetésének sorrendjében.



# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 28 MASS EFFECT: ANDROMEDA
- 34 TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS
- 38 NIER: AUTOMATA
- 40 LEGO WORLDS
- 42 STYX: SHARDS OF DARKNESS
- 44 VIKINGS - WOLVES OF MIDGARD
- 46 FLATOUT 4: TOTAL INSANITY
- 48 DAY OF INFAMY
- 50 SNAKE PASS
- 51 2DARK
- 52 MLB THE SHOW 2017
- 54 MALICIOUS FALLEN
- 56 ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
- 58 THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER - EPISODE 3: ABOVE THE LAW
- 60 BLACKWOOD CROSSING
- 62 BATTLEFIELD 1 - THEY SHALL NOT PASS
- 63 WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE: KARAK AZGARAZ
- 64 THIMBLEWEED PARK
- 66 KONA
- 67 STAR TREK ONLINE: AGENTS OF YESTERDAY
- 68 SNIPER ELITE 4 - DEATHSTORM PART 1: INCEPTION
- 69 THE LION'S SONG: EPISODE 3 - DERIVATION
- 70 BAD DREAM: COMA
- 72 1-2-SWITCH
- 73 SNIPPERCLIPS
- 74 SUPER BOMBERMAN R
- 74 MARIO SPORTS SUPERSTARS
- 76 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Száz óra a szomszéd galaxisban

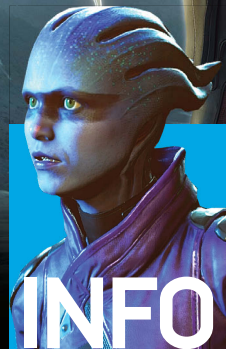
# MASS EFFECT: ANDROMEDA

**K**EZDETBEN MINDEN JEL ARRA UTALT, HOGY MÁRCIUS HAVA A KÖZEL KÍFÓGÁSTALANRA SIKEREDT NYITOTT VILÁGÚ JÁTÉKOK JEGYÉBEN TELIK. Elsőként a *Horizon Zero Dawn* varázsolt el bennünket, utána a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* szolgáltatott nyomós okot (eddig az egyetlen) arra, hogy Nintendo Switch konzollal kívánjuk bővíteni gyűjteményünket. Am ezt követően előbb a *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* csúfította el a sormintát (néhány oldalal hátrébb Paca értekezik róla), majd pedig a *Mass Effect: Andromeda* derült ki, hogy aligha lesz bérelt helye az év játékaról folyó szavazás jelöltjei között. Legfeljebb kívülről, a partvonal mellől szurkolhat majd az arra érdekesebbeknek. Félreértés ne essék, szó sincs arról, hogy mindenben egyetértenék a BioWare-re kigyót-békát mondó ezerarcú cézárral, de azt sem tehetem, hogy homokba dugom a fejem, és nem veszem észre a játék ostoba hibáit és ordító hiányosságait.

### TISZTA LAPPAL

Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a BioWare az elmúlt években már nem

bírta az internet népének jóindulatát, most pedig még annyira sem. Éppen ezért lett volna rettenetesen fontos a megkopott renoméjú cég számára, hogy oly hatalmasat villantson, aminek láttán még legvehemensebb kritikussai elnémulnak az ámulattól. E célra keresve sem lehetett volna jobbat találni, mint saját IP-i közül a legmenőbbet, a *Mass Effect* szériát. Gyaníthatóan sokan emlékeznek még a trilogia parázs vitákat kiváltó lezárására, amely több lehetséges irányt is felvázolt egy majdani folytatás számára. Igen ám, de a csapat képtelen volt dűlőre jutni, hogy melyiket fogadja el hivatalosnak, emiatt alternatív megoldással rukkolt elő. A *Mass Effect: Andromeda* a második rész vége és a harmadik eleje között veszi kezdetét. Ekkor már többben is tisztában vannak a reaperek jelentette fenyegetés mértékével, ám a döntéshozók többsége még nem jutott túl a tagadás fázisán, és úgy tesz, mint a süllyedő Atlantisz lakói Terry Jones Erik, a viking című fimében. Legalábbis ez a látszat. Ugyanis hogy, hogy nem, épp e vészterhes időszakban szökken szárba a történelem legambiciózusabb vállalkozása, amelynek célja, hogy öt gigantikus űrha-



## INFO

Kiadó **Electronic Arts**

Fejlesztő **BioWare**  
Platform

**PC, PlayStation 4, Xbox One**

**Röviden** Az előző konzolgeneráció talán legnagyobb becsben tartott trilógiájának spin-offja nagyszabású akciószerpjáték rengeteg tartalommal és feltűnően sok hibával.  
**PEGI 16+**



# ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

## 90-99%

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

## 80-89%

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

## 70-79%

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

## 60-69%

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

## 1-59%

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

## SIKERÜLT AZ ANDROMEDÁT TÉRBE ÉS IDŐBEN IS TÁVOL TARTANI AZ EREDETI TRILÓGIÁTÓL, LEFECTETVE EGY TELJESEN ÚJ SZOROZAT ALAPJAIT



jóban 20-20 ezer telepezt juttasson el a napunktól (Sol) 2,5 millió fényévnire található szomszédos galaxisba, az Androméda-ködbe. A fajok közti példátlan együttműködés eredményeként négy bárka útnak is indul, amelyek túlnyomórészt embereket, asarikat, turianokat és salarianokat szállítanak, hogy 634 évvel később megérkezzenek célállomásukra. Az ötödik, quarian bárka meghibásodás miatt nem tart velük. A terv szerint a letelepedés szempontjából optimálisnak vélt Heleus csillagszort más-más pontjain kötnének ki a szállítóhajók, a rezidens pathfinder (ösvénykereső) csapata feltérképezi a lakható bolygókat, és ezzel párhuzamosan randevúznak a Nexus őrálomán, amelyet egy korábban útnak indított különítmény (köztük ezernél is több krogan) hivatott felépíteni és üzemeltetni, hogy otthon adjon a galaktikus tanácsnak a Tejút-béli Citadel mintájára.

Ilyeténképpen sikerült az *Andromeda*-t térben és időben is távol tartani az eredeti trilógiától, lefektetve az alapjait egy teljesen új sorozatnak, csak érintőlegesen kapcsolódva Shepard monumentális kalandjához. A sors szeszélye folytán azonban mind az *Androméda*-iniciatíva, mind a BioWare elszámolta magát.

### A VÉR KÖTELEZ

Egy ilyen összetett és rengeteg változót figyelembe vevő tervbe törvényszerűen hibának kell csúsznia. Senki sem láthatta előre, hogy a megérkező bárkák – köztük a Ryder famíliát is szállító Hyperion – belerohannak egy, az egész csillagszortosulásra kiterjedő, ismeretlen eredetű energiafelhőbe. Ahogy arra sem számítottak (De miért nem?), hogy a Nexuson lázadás tör ki, a legígéretesebb bolygó lakhatatlan, és tetejébe egy ismeretlen – később kettő néven azonosított – agresszív faj is fel-

tűnik. Innen szép nyerni – tartja a mondás –, de mielőtt választott hősiünk (Sarah vagy Scott Ryder) megtehetné első lépéseit a felemelkedéséhez vezető, hosszú úton, előbb meg kell tapasztalnia az érzelmi pokol legmélyebb bugyriát. Sajnos a drámainak szánt pillanat élet tomítja, hogy nem töltöttünk elég időt Alec Ryder, az eredeti pathfinder társaságában. Ezért nem zárhattuk a szívünkbe, és nem is tudjuk átérzeni a testvérek gyászát. Csak később, ahogy az idő múltával hozzáférünk naplójeljegyzéséhez, dereng fel számunkra, hogy az érzelmeit ritkán kimutató egykori N7-es katona mekkora áldozatot is hozott családja egyben tartásáért. Mielőtt azonban lábunk megérinthetné az első bolygó talaját, még át kell esnünk a karakterválasztás (opcionálisan szerkesztés) formásáig. Mivel a testreszabási lehetőségek szűkösek, gyorsan kiválasz-

tottam a gyári Scottot, ő legalább hasonlított a modellre, akiről mintázták (nem úgy Sarah, akivel csúnyán elbántak), majd elköltöttem az első skillpontomat a harci képességek fáján. Tekintve, hogy a trilógiát is soldierrel játszottam végig, most is abba az irányba fejlesztettem hősömet, de nyugodtan megtehettem volna, hogy kedvem szerint mixelem a tulajdonságokat, és vegyesen használok biotikus, illetve techképességeket. Az új rendszerben ugyanis semmiféle megkötés nem vonatkozik ránk, azt a tulajdonságot fejlesztjük, amelyeket akarjuk (hat lépcsőben lehet, az utolsó három fokozatnál választanunk kell két-két lehetőség közül), valamint az ily módon feloldott profilok közül annak a bónuszait élvezzük, amelyik leginkább rokonszenves. A Ryder testvérek személyisége többé-kevésbé adott, de Scottot szimpatikusabbnak találtam, mint iker-

## MAZUR MÁS VÉLEMÉNYE

Amikor elkezdtek szépen, lassan szívárogni az első képek, videók, nem hittem a szememnek, de olyannyira nem, hogy még a tagadás fázisában voltam. „Ez nyilván valami régi build” – gondoltam. A grafika ugye nem minden, a sztori pedig szubjektív. A párbeszéd meg... végül is az életben is néha össze-vissza beszél az ember, nem igaz? Aztán elkezdtem játszani, és elöntött a düh. Ez meg mi? Mert hogy nem *Mass Effect*, az egészen biztos. Most játszottam újra a kettőt, a hármat, azok mennyivel jobbabbak voltak! Aztán jött az alkudozás, hogy talán majd az első patch... Vagy a második. De elért a negyedik fázis, a depresszió, és elengedtem a *Mass Effect: Andromeda*-t. Elengedtem mindent, még más játékhöz sem volt kedvem áitülni. Amikor viszont végre elfogadtam, hogy ez a játék nem AZ, és soha nem is lesz AZ, akkor elértem a gyász ötödik stációját, a belenyugvást. Azóta már jobb, sőt, egész jól elvagyok, főleg a multival, és bár néha el-elszomorkodik egy kicsit, kedélyállapotom alapvetően stabil. Csak tudjátok, a *Mass Effect* hiányzik néha.





## A VISSZAEMLÉKEZÉSEKEN KERESZTÜL GOMBOLYÍTOTT RYDER-VONAL FONTOS DRAMATURGIAI ESZKÖZ, A CSELEKMÉNYNEK LENDÜLETET ADÓ, VALAMINT A LEGÉNSÉG TAGJAIHOZ KAPCSOLÓDÓ KÜLDETÉSEK PEDIG TÚLNYOMÓRÉSzt SZÓRAKOZTATÓAK

nővérét, amiben a nem túl meggyőző színészi játék és a sokat szidott karakteranimációk is óriási szerepet játszottak. Egyébiránt, ha nem akarunk komplett idiótát csinálni Ryderből, kerüljük a viccesnek szánt válaszlehetőségeket. Bizonyára mindenki előfordult már olyan, hogy azt hitte, a világ legszellemesebb poénját találta ki, ám azt kimondva egyértelművé vált, hogy a kínos csendet követően nem vele nevetnek, hanem rajta. Valamennyire menti a helyzetet, hogy ilyenkor a beszélgetés résztvevőinek reakciója híven tükrözi gondolatainkat. Forgatják a szemüket, ingatják a fejüket, láthatóan nem értik, hogy történhetett ez meg. Magyarán olybá tűnik, mintha az frók is tisztában lennének azzal, hogy munkájuk színvonal helyenként jócskán alulmúlja a BioWare-től megszokott minőséget. Azt sem zárom ki, hogy valamilyen kifacsart logika mentén tudatosan születtek a zavarba ejtő párbeszéd- és a kétdimenziós sablonkarakterek (köztük a társaink), mégsem tudok szabadulni a gondolatától, hogy ez a BioWare már nem a régi. Csak az elmúlt néhány évben számos jobban megírt szerepjátékhoz volt már szerencsénk a *Pillars of Eternity*től kezdve a *Tyranny* és a *Tormenten* át a *Witcher III*-ig, és egyelőre nem látom jelét annak, hogy belátható időn belül ismét a kanadaiak váljanak hi-

vatkozási alappá, mások által követendő normává.

### HOL EMBER MÉG NEM JÁRT

A néhány órára nyúló prologust követően a többiek megrökönyödésére kinevezett pathfinderként – a protokoll szerint nem mi következünk volna a rangsorban – ránk hárul a feladat, hogy miután megtaláltuk a Nexust, és kapcsolatba léptünk a legénységével, megkezdjük a Heleus felfedezését. Ebben óriási segítségünkre lesz S.A.M., a mesterséges intelligencia, ami rendkívül szoros kapcsolatot ápol a ryderekkal, ám ennek természetére, ahogy sok egyéb titokra is, csak jóval később derül fény. Köztük a remnantok és az angarák eredetére. Előbbiek egy ismeretlen civilizáció hagyatékai, gigászi terraformáló létesítmények őrzői, és az esetek többségében legyőzendő akadályt is jelentenek, hiszen betolakodóként tekintenek ránk. Utóbbiak pedig az egyetlen értelmes őshonos faj, amellyel a játékban találkozunk. Az angarák háborúban állnak a kettekkel, amelyek technikai fejlettségük okán előnyösebb helyzetben vannak, de ha esetleg nem várt szövetségesre lennének egy másik galaxisból, lehet, hogy fordulna a kocka. A széria hagyományaihoz híven rengeteg érdekességet megtudunk a szóban forgó fajokról, társadalmi berendezkedésükről, hitvilágukról. És míg az angarákkal köny-

nyű rokonszenvezni (még belviszálják ellenére is, miáltal nem is különböznek annyira tőlünk), addig a minden egyéb fajra jelentéktelen rovarként tekintő kettek egyáltalán nem esik nehezünkre gyűlölni. Mondjuk írhatunk volna karakteresebb és emlékeztetőbb vezetőt is Archon helyett. Mégis érdekesnek találtam az *Andromeda* történetét, dacára annak, hogy döntéseink súlyát alig érezni, és a következmények sem számítanak túlzottan. Kifejezetten tetszett az alapszituáció és a korábbi epizódokhoz mérten lassabban kibontakozó cselekmény. A visszaemlékezéseken keresztül gombolyított Ryder-vonal fontos dramaturgiai eszköz, a cselekménynek lendületet adó, valamint a legénység tagjaihoz kapcsolódó küldetések pedig túlnyomórészt szórakoztatóak. Inkább a task (tennivaló) kategóriába sorolható opcionális missziókkal van gond, amelyeknek se szeri se száma, ellenben szinte kivétel nélkül abból állnak, hogy meghatározott számú növényt, állatot, ásványi anyagot, holttestet vetünk alá egy gyors helyszíni vizsgálatnak az omni-toolba applikált szkennerünkkel. Oké, adtak nekik valamilyen kontextust, narratív keretbe foglalták őket, de ettől még jellegüket tekintve bántóan egyformák. Alig egy-két kivétel akad közöttük. Sajnálatos, hogy a BioWare nem törekedett nagyobb változatosságra, még

## DISORDER MÁS VÉLEMÉNYE

Egyre több játékkal fordul elő, hogy az egyébként remek termék egy komolyabb hibája miatt a közösség egy emberként vágja rükkverbe a hype-vonatot, és gázol át mindenben, beleértve a produktum maradék 80 százalékát, ami egyébként kifejezetten jó. Ez történt az *Andromedával* is; egy dolgot követelmény lett kollektíve szidni – lássuk be, messze nem alaptalanul –, aminek következtében az összes többi hibát is sikerült elefánttá varázsolni, holott messze nem olyan rossz a helyzet, mint azt sokan szeretnék. Persze megértem, ha valaki nem tudja magát túltenni az egyértelmű negatívumokon. Nekem relatíve egyszerűen ment, de hát 600 évnyi hibernáció után nem szokott hibátlan lenni az összes koordinációs képességem sem. Az *Andromeda Initiative*-szkeptikusoknak pedig javaslok az *Origin Access* intézményét, amelyen át 4 euróért 10 órán keresztül a saját szemükkel bizonyosodhatnak meg arról, hogy van értelem a furcsa tekintetek mögött is.



...to the source of the signal. Perhaps something about  
frequency causes agitation in the beasts.

A vadállatok nem tesznek különbséget köztünk és  
ellenfeleink között, kivéve, ha beidomították őket



A legmagasabb rangú ketteket áthatolhatatlan energia-  
pajzs óvja. Lőjünk a körülötte keringő fényes gömbre

a planéták kolonizálása feltételeként elvégzett terraformáló küldetések során is mindig ugyanaz a feladatunk. Aktiváljunk három monolitot, amelyek lehetővé teszik, hogy bejusunk egy negyedik létesítménybe, ahol összecsapások, egyszerű fejtörők és sudokujjelgű minijátékok várnak ránk.

Viszont van valami az *Andromedában*, ami önméltó természete ellenére is képes volt beszippantani, hogy aztán végeláthatatlan órákon át furikázzak a néhai Makónál jóval kezesebb, ám sajnos fegyverzet híján legfeljebb faltörő kosként és rögtönzött fedezékként használható Nomad volánja mögött. Kíváncsiságtól hajtva barangoltam be a sivatagos, jeges, dzsungles tájakat, hoztam létre előretolt állásokat (újrátöltés és gyorsutazás céljából), és elégyedtem szóba a népek olvasztótegyeként és elsődleges küldetésosztó helyként funkcionáló őrállomás, valamint egyéb település lakóival. Talán a hangulat ragadott magával, de az is lehet, hogy a harc a ludas, amit pokolian élveztem, és élvezek a mai napig.

Epizódról epizódra megfigyelhetjük, miként változnak, válnak egyre akciójátékosabbá a *Mass Effect* összecsapásai, amelyek tempója sosem volt még ennyire gyors. Az átalakított fedezékrendszer az első részhez hasonlóan automatikusan tereptárgyak mögötti kuporgásra készíti Rydert, amint elég közel kerülünk hozzájuk, de vigyázzunk, hogy hol remélünk biztonságra lelni, mert nem mindegyik objektum áll ellen sokáig az ellenséges tűznek. Egyébiránt már csak azért sem válik *Gears of War*-szerű állóháborúvá a lövöldözés, mert képesek vagyunk hatalmasakat szökellni, a levegőben lebegve tüzelni, és villámgyors suhanással pozíciót változtatva kikerülni ellenfelünk látószögéből. Elsajátított skilljeink közül legfeljebb hármat használhatunk, fegyverből pedig akár négyet. Sajnos az akció előtérbe helyezése miatt befolyásunk a csapattársakra korlátozott. Ide-oda küldözgethetjük őket, de arra nincs lehetőségünk, hogy a nekünk tetsző pillanatban mi magunk süssük el képességeiket. Teljes egészében az MI gondjaira van-



## GÓCZA MÁS VÉLEMÉNYE

Nem vagyok egy megrögzött rajongója az eredeti trilógiának, mivel csak a második részt vittem végig (azt imádtam), ezért viszonylag tiszta lappal indult nálam az *Andromeda*, és azonnal beszippantott. Rossz sajtót kapott az animációs problémák miatt, amelyek tényleg léteznek, de számomra egyáltalán nem rontották el az élményt. Még viszonylag az elején tartok a játéknak, de már rengeteg érdekes melléktörténeti szállal és karakterrel találkoztam, így szabadidőmet nem kímélve próbálok meg mindent teljesíteni és mindenkivel beszélni. A csapat kicsit szűkös, de érdekes személyiségekből áll, és én úgyis mindig két-három karaktert váltogatok, akik elkísérnek a küldetésekre, ezért ez sem zavart igazán. Persze nem tökéletes a játék: egyes küldetések sablonosak, és inkább kimerítőek, mint élvezetesekek, kevés új fajjal találkoztam az *Androméda-galaxisban*, és a *Bloodborne*, valamint a *Nioh* után kiábrándító volt, hogy a két boss, akikkel eddig megküzdöttem, semmiben sem különbözött egymástól.





## LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT

Gyakorlatilag a nyomdagép szájából kellett kitépni ezt a lapot, ugyanis időközben befutott a messiásként várt 1.05-ös patch, amelytől azt vártuk, hogy megszünteti a technikai jellegű problémák egy részét, javítja az ember és asari karakterek kinézetét (különös tekintettel az élettelen szemekre), általánosságban pedig az ajakszinkront és a mimikát, átugorhatóvá válik az idegtépő utazás a világűrben, valamint bővül az inventory kapacitása. Ha jót akartok magatoknak, feltétlenül kapjátok le a kb. 2,5 GB-os javítást, mert tényleg sokat segít abban, hogy csökkenjen az a kellemetlen bizsergés, ami minden egyes alkalommal felkúszott a gerincünkön egészen a nyakszirtünkig, ha merev arcú, inkább elfuserált androidra, semmint élő személyre emlékeztető szereplővel álltunk szóba.

Ezzel párhuzamosan több dialógust is átdolgoztak. A szöveg változatlan maradt, de az elmondottakkal harmonizáló testbeszéd, valamint a pontosabb szájmozgás gondoskodik arról, hogy hitelesebbnek tűnjön. Az ígéreteknek megfelelően sokkal több fegyver, páncéldarab és kiegészítő fér el a hátizsákunkban, de az volna a legjobb megoldás, ha elhelyeznének egy korlátlan kapacitású ládát a Tempesten a felszerelésválasztó szekrény mellett.

Ami az úrutazást illeti, bolygórendszeren belül átugorhatjuk az animációt, ám amikor le- és felszállásra kerül sor, vagy egy másik rendszerbe kívánunk eljutni, továbbra is kénytelenek leszünk videókat bámulni. (Valószínűleg töltési folyamat zajlik ilyenkor a háttérben, amit így fednek el.) A másik megoldás az lett volna, hogy többször és tovább időzünk statikus töltőképernyők társaságában.

A szóban forgó patch észrevehetően növelte a félautomata fegyverek tűzgyorságát, szívósabbá tette a törvényen kívüliek frakciójához tartozó ellenfeleket, és némileg legyengítette a remnant robotokat. A kettek kapcsán viszont nem vettem észre változást.

Ennyi elsőre nem is rossz, de akadnak még problémás területek szép számmal. Szerencsére a fejlesztők nem dugták homokba a fejüket, az elkövetkező két hónapot annak szentelik, hogy olyan formába hozzák a játékot, amelyet megérdemelt volna, azaz egyebek mellett kipofozzák az animációkat, javítanak még a dialógusokon, több lehetőséggel ruházzák fel a karakterszerkesztőt, további küldetésekkel gyarapítják az APEX missziók sorát, és kezdenek valamit az iparági sztenderdekhez képest többéves lemaradással küzdő, műanyag hatású frizurákkal is.



nak bízva, ám mivel az ellenfélle sem hibátlan, nem éreztem őket koloncnak a nyakamon.

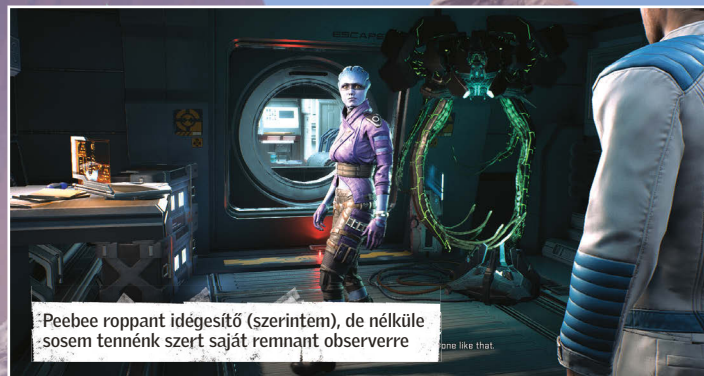
### BESZÉLJÜNK A SZEKRŐL

Régóta hozzátartozik a BioWare arculatához, hogy játékaiban igyekszik teret adni különböző kultúrák és világnézetek sokaságának, valamint a legliberálisabb demokráciákban is törvényen kívül helyezettek kivételével minden létező szexuális orientációnak és nemi identitásnak. A magunk részéről üdvözlendőnek tartjuk ebbéli igyekezetét, mert az adott kisebbségeket megfelelően szerepeltetve még hihetőbb világokat, karaktereket és történeteket lehet létrehozni. Igen ám, de a kanadai lányok és fiúk fordítva ültek fel a közmondásos lóra, ráadásul akkora lendülettel, hogy egyből a másik oldalán találták magukat, arccal a pocolyában. Most már ott tartunk, hogy LMBTQ-szervezetek kérik a stúdiót, fogja vissza magát, mert amit pillanatnyilag művel, azzal többet árt az ügyüknek, mint használ. Állításuk szerint a meleg vagy teszem azt, transznemű karakterek *Mass Effect: Andromeda*-ban történő ábrázolása sértő és tokoladó. Tényleg teljesen valószerűtlen, hogy valaki, aki-

vel korábban sosem találkoztunk, a bemutatkozást követő második mondatában beavasson legitimebb titkiba. Mindenesetre gondoskodott arról a BioWare, hogy vonzódjon bár a játékos akár a női, akár a férfi nem iránt, ugyanúgy megtalálja a neki való partnert, mint az, aki földönkívüliek láttán termel ipari mennyiségű dopamint és szerotonint. Ráadásul a korábbi epizódokkal ellentétben a komoly kapcsolatot mellett némi kilengés is megengedett, hiszen egy éjszakás kalandra fogékony alanyokban sincs hiány, mások pedig nem zárkoznak el az extrákkal fűszerezett barátságtól sem. És ha még nem mondtam volna, a párkeresést nem szükséges a Tempest legénységére korlátoznunk, ami pedig az udvarlásnak nevezett násztáncot illeti, elég vegyes összkép fogadjuk a játékost. Némelyik kimondottan kínos (például ahogy Sarah megpróbálja felszedni Suvit), de akad korrektil prezentált (Scott és Cora) és sutaságában bájos (Scott és Vetra) enyelgés is.

### EGYÜTT EGY SZEBB JÖVŐÉRT

Habár sosem számított a széria megkerülhetetlen elemének, és tulajdonképpen a harmadik részj





## HUNTER MÁS VÉLEMÉNYE

Viszonylag kevésbé zavart, hogy melyik karakternek állt keresztbe a szeme, amikor felszálltam az Andromeda felfedezésére küldött bárkára. Hallottam rémtörténeteket borzasztó felhasználói felületekről és unalmas melléküldetésekről, de MMO-veteránként én ezeket a „negatívumokat” tárt karokkal fogadtam. Az már kicsit jobban zavart, hogy maga a sztori kevésbé titokzatos és izgalmas, mint az előző részeké, de az új csapatot (leszámítva a kissé jellemtelen főszereplőt) imádom, még a furán őszinte, cicafejű Jaalt is. Leginkább pedig a döntések súlyát hiányoltam az egészből. Lehet, hogy később érezhetőek lesznek majd választásaim következményei, de immár, a negyvenedik óra felé közelítve még mindig nem érzem, hogy bármit is számítottak volna. Ez az oka annak, amiért a Mass Effect: Andromeda nem fog felkerülni legnagyobb kedvenceim top 5-ös listájára, de ettől függetlenül, mindenféle rossz szájíz nélkül merültem el az új galaxisban, és valószínűleg ki se szállok belőle addig, amíg nem áll 100 százalékon a felfedezésmérő.

egyáltalán nem volt a Mass Effect játékok része, kedvező fogadtatása miatt úgy döntött a BioWare, hogy az Andromeda sem maradhat közösségi élmények nélkül. Ugyanakkor a kooperatív multitól irtózókra tekintettel gondoskodott arról, hogy az egész teljesen opcionális maradjon, magyarul az égszáz világon semmilyen hatással nincs a kampány történéseire az, hogy hány sikeresen teljesített Strike Team Mission szerepel a nevünk mellett. Mindössze számtalan egyéb módon, például bányászat, kereskedelemmel és cryopodok feloldásával megszerezhető erőforrásokkal leszünk gazdagabbak, no meg az élménnyel, amire elsőként a korrekt jelzőt aggnám. Már amennyiben persze örömeinket leljük a hordamód sokadik reinkarnációjában. Hat, fokozatosan durvuló hullám során kell állnunk a sarat, helyenként olyan speciális feladatokat is végrehajtva, amelyek egy-egy kulcsfontosságú ellenfél likvidálását, valamilyen szerkezet leállítását vagy egy számítógép feltörését foglalják magukba. A hetedik hullám küzdelmei pedig már a kivonási pont környékére koncentrálnak. Ez az egyetlen, amely időre megy, vagyis csupán ki kell tartanunk, míg megérkezik a kiutat jelentő űrkomp. Természetesen ekkor helyezi a négyfős csapatot a legnagyobb nyomás alá az ellenfél, és kooperáció nélkül tényleg hamar alulról szagoljuk az ibolyát. Nyilván nem igé-nyel részletes magyarázatot, hogy

miért rossz ötlet frissen létrehozott karakterrel fejést ugrani egy ezüst vagy arany fokozatú küzdelembe. Kezdekör több faj és kaszt kombinációjából választunk kedvünkre való APEX-milicistát, akit aztán szintlépésről szintlépésre haladva pályolgatunk két passzív, valamint három aktív képességét fejlesztve. A fizetségképpen kapott játékbeli valutával további karaktereket oldhatunk fel, de vásárolhatunk véletlenszerű modokat, fegyvereket és egyébeket tartalmazó pakkokat, valamint egyszer használatos holmikat, amilyen az elsősegélycsomag. Mint azt már említettem, nem szükséges foglalkoznunk a multival, ha nem szeretnénk. Egyébként is módunkban áll magunk helyett Strike Teameket bevetésre küldeni a Tempest fedélzetén (és a Nexuson) megtalálható konzolt használva. A szóban forgó csapatok hozzánk hasonlóan tapasztalati pontot gyűjtenek (többet, ha teljesítik a küldetést), és szintet lépnek. A misztérió nehézségi fokozatától függ, hogy mennyi idő múlva tesznek nekünk jelentést, mekkora a siker esélye, továbbá milyen jutalom űti a markunkat. Ellenfeleink a kampánybéli frakciókból kerülnek ki, vagyis tejúti törvényen kívüliek, kettek és remnantok támadnak ránk az egyszerű gyalogtól kezdve az erőpajzssal és páncéllal ellátott, önmagukat akár álcázni is képes különleges egységeken át a hatalmasra nőtt/épített behemóto-

gig. A szívósabb rossziújk jellemzően rendelkeznek valamilyen sérülékenyebb testfelülettel, érdemes azt célba venni.

## A KÖVETKEZŐ JÁRAT HAMAROSAN INDUL

Némiképp túlzónak tartom a játékra zúdult gyűlölethullámot, de kétségtelen, hogy a BioWare és az EA magának köszönheti a kialakult helyzetet. Számtalanszor elhangzott, hogy szükség esetén hajlandók elhalasztani a premiért. Amennyiben így tesznek, legalább a bugok (kinyitok egy ajtót, és szembe gurul velem Nomad) és egyéb technikai jellegű problémák elkerülhetőek lettek volna, de tartok tőle, hogy az illogikus, átgondolatlan és idegesítő megoldásokat így sem úsztuk volna meg. Indokolatlanul túlbonyolított az űrutazás, az e-maileket csak a Tempest fedélzetén lehet elolvasni, olyan bolygón keressük apánk emléktöredékeit, amelyekre sosem tette a lábát, a tejúti technológia kompatibilis a többi fajéval, simán használhatjuk a kihelyezett ládákat életereónk és löszerszerkesztünk visszatöltésére és így tovább.

Mindenesetre jó irányba indultak el az első combosabb javítással (lásd keretes írásunkat), ami idővel a mostaninál jóval kiforrottabb, ám a trilógia által képviselt színvonaltól még mindig elmaradó játékot eredményezhet. Emiatt azt javasolnám, ne siessétek el a vásárlást, várjátok meg, míg legalább az a két hónap eltelik, amit a fejlesztők adtak maguknak. Szerintük ennyi idő elég arra, hogy ráncba szedjék az Andromedát, és többé ne úgy tekintsünk rá, mint egy menő Milky Way reklámra, ami nyomokban Mass Effectet is tartalmaz.

Chavalier

### HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit); Intel Core i5 3570/AMD FX-6350; 8 GB RAM; Nvidia GTX 660 2 GB/AMD Radeon 7850 2 GB; DirectX 11; 55 GB HDD

- + magába szippantó hangulat
- + pörgős harcok
- + tonnányi tartalom
- átgondolatlan játékmecanikák
- hullámzó minőségű írás
- bugok

### CHAVALIER

Az ellentmondások és a kihagyott ziccerek játékaiként emlékszünk majd rá.

# 70



Egy új bolygóra érve érdemes először a helyi terraformáló aktiválásával javítani a körülményeken, mielőtt bármi mással foglalkoznánk

## HA TE MONDOD

Cathleen Rootsaert lead writer, BioWare: „Az Andromeda története által érintett témák közül a két kedvencem a hovatartozás kérdése és a szembenézés a nehézségekkel.”





Szellemek a szabadban

## TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

**ÚGY ÉRZEM, KÉNYTELEN VAGYOK EZT A CIKKET EGY BOCSÁNKÉRÉSSEL KEZDENI, ÉS UTÓLAG IS ELNÉZÉST KÉRNI EGY KORÁBBI JÁTÉK MIATT.** A tavaly őszi szezonban és most is egy-egy címet vártam olyan izgatottan, hogy vágtam a centit, számoltam a napokat, videókat nézve képzeltem azt, hogy én játszom satöbbi. (Lehet, hogy történt ilyen, lehet, hogy csak túlzok egy kicsit.) Míg ez a játék 2016-ban a *Mafia III* volt, most a *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands*, és sajnos egyik sem teljesített az elvárásaimnak – meg úgy összességében a játékosokénak – megfelelően. Felelősnek érzem magam emiatt, mert azok a játékok, amelyeket nem vártam így, csak óvatos kíváncsisággal (mint a *Horizon Zero Dawn*), kitűnők lettek, úgyhogy ígérem, a *Red Dead Redemption 2*-vel kapcsolatban a továbbiakban amennyire lehet, indifferens leszek.

### GYAKORLAT TESZI A SZELLEMET

Érdekes egyébként, hogy felépítésében is mennyire hasonlít egymáshoz az új *Mafia* és a *Ghost Recon*, és hogy mindkettővel ugyanaz a legnagyobb probléma: a változatosság hiánya. Ahogy a *Hangar 13* játékában, úgy itt is szépen

haladunk előre, infót gyűjtünk, rombolunk, hogy eljussunk a kifestőnkig, aztán az ő felettéséig, majd miután legyengítettük a szervezetet, szembeszállhatunk a főgőrével is. A Bolíviát uráló Santa Blanca kartell négy ágazatból áll (termelés, terjesztés, védelem, befolyás), minden ágon van egy maréknyi buchón, akik az ország egyes területeit felügyelik; illetve a felettük álló vezeték. Ha megérkezünk egy zónába, megkapjuk az alapinformációkat: kihez tartozik, mit tudni róla, hol található meg, mi a feladat. Ezután megjelenik a térképen a kis sárga mappakonok, megmutatva, merre érdemes elindul további infóért, amelyek megszerzése után rátérhetünk a küldetésekre. Az információgyűjtés során vagy behatolunk egy épületbe, és ott lefotózunk pár doksit, vagy kifaggatunk valakit; ez nyilván már a tizedik alkalom után sem igazán nagy kihívás, nemhogy százaszorra.

Maguk a missziók szintén nem túl változatosak, és néhány, fontosabb szerepet játszó (értsd: magasabb rangú karakternek otthont adó) település vagy épületkomplexum kivételével nagyon hasonló helyszíneken játszódnak, ezért egyre könnyebbé válik a felderítés. Még a katonák is ugyanott helyezkednek el: garantált, hogy minden őrtornyban lesz egy, a pontosan ugyanúgy

## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Paris**

Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**

Röviden A Ghost Recon sorozat vadozatúj része, amelyben a szellemek a szokásos katonai felszerelést hátrahagyva, Bolíviában kalandoznak.  
PEGI 18+





Az ejtéőnyözés nagyon jó móka, csak nehéz közben észrevétlennek maradni



Nem a legjobb helyzet a szelfzésre, de a főnökég azt mondta, mindent dokumentáljunk



A helikopterek nehezen kezelhetők, pontosan löni lehetetlen velük, de utazáshoz kiválóak



## HA TE MONDOD

**Eric Couzian kreatív vezető, Ubisoft Paris: „Úgy gondoljuk, hogy a Ghost Recon Wildlands lélekben nagyon közel áll az eredeti Ghost Reconhoz.”**

kialakított, kétemeletes épületek első emeletén egy-három, a másodikon maximum kettő. Ők sem változatosak egyébként: vannak a sima, páncél nélküli menő srácok, a mesterlövészek, meg azok, akik kaptak páncélt, de egy fejlődésbe így is belehalnak. A bossok sem fondorlatosabbak, nincs óriási gépágyújuk, és nem kell beléjük több golyó, ami miatt volt egy pár „ja, hogy ez volt a boss harc?” pillanatom. A bázisok többsége szintén minimálisan változatos, ezért egy összeszokott csapat pikk-pakk végez (annak sincs nagyon nehéz dolga, aki egyedül vág bele), és így kivész a játékból a kihívás. A nagyobb volumenű bevetések során is csak a „robbantsd fel”, „szöktesd meg/rabold el”, „lopd el” és a „nyírd ki” jellegű feladatok váltják egymást. Valamiért jó ötletnek tartotta a Ubisoft a következő küldetések beépítését, ami mindig is a játékok egyik legidegesítőbb feladattípusa volt. A *Wildlands*ben ráadásul nemcsak azzal lehet hibázni, hogy túl közel megyünk a „célzsemélyhez”, hanem akkor is elbukjuk a küldetést, ha véletlenül jön egy ellenfelekkel megpakolt autó, és az észrevesszük minket. Ha ezt csak így lehet hatékonyan megoldani, felmerül a kérdés: a hosszabb játékidő a jobb,

vagy hajlandók volnánk ezt elcsérélni kevesebb ismétlődésért? Az első befejezésig eljutni körülbelül 10-12 óra, és ehhez a küldetések felét kell teljesíteni, aztán még körülbelül ennyi ideig kell dolgozni azon, hogy láthassuk az alternatív végkifejletet.

### HATÁRTALAN BOLÍVIA

A nyílt világ sem válik sajnos a játék javára, ami igazán kár, mert a játékbeli Bolívia nem csupán óriási, hanem gyönyörű és változatos is. Az egyik provincia sivatagos, egy másikban hófödte hegycsúcsokon barangolhatunk, míg egy harmadikban például dzsungleket deríthetünk fel. Amit látunk, ahhoz oda is lehet menni, és mindig nagyon messzire elláthatunk, aminek a teljesítmény nem látja kárát (legalábbis PS4-en). A felhők egyébként különösen csodásak, de éjszaka vagy esőben is remek élmény játszani. Ugyanakkor az, hogy sokat kell utazni, nem segít, pláne úgy, hogy az autók többségének irányítása szörnyű, ami igazán a szűk utakon okoz nehézséget. Nem lehet óvatosan korrigálni, ezért a kívánnál többször találtam magam az árokban. Egyszer felborultam, kiszálltak a gép irányította társak az elrabolt NPC-vel együtt, majd a ko-

### EGY LETŰNT KOR SZELLEME

A *Uplay* egyik előnye, hogy azok a játékosok, akik rendelkeznek a Ubisoft korábbi játékaival, jutalmakat szerezhetnek. A *Ghost Recon Future Soldier* tulajdonosai például egy teljes katonai öltözetet oldhatnak fel a *Wildlands*ben, amelyhez egy fegyver is jár, ami ráadásul határozottan jó. Egy kicsit még a játék hangulata is más lesz attól, hogy nem feszülő pólóban indulunk bevetésre.

csi menthetetlenül rájuk fordult, én pedig elvesztettem a missziót. A repülés sem sokkal jobb, ugyanis a helikopterekkel nem lehet oldalirányba haladni, csak forogni, ami gyakorlatilag lehetlenné, de minimum nagyon nehézé teszi a pilóta által kezelhető lövegek használatát (ezek közvetlenül a gép elé tüzelnek). Fura a gyorsulás is: előre-hátra kell döntögetni a gépet, hogy értelmes sebességet érjünk el. Egy idő után a gyorsutazás persze segít, és az már elviselhető, ha két-három kilométert kocsiban ülve kell megtennünk. Zavaróbbak az utakon cirkáló kartellesek vagy az unidados katonák (ami tulajdonképpen a rendőrség, amelyet szintén a Santa Blanca irányít, de simán összetűzésbe kerül a kartelltagokkal). Nem egyszer előfordult, hogy egy útmenti dombrol pásztaztam egy bázist, jelölgettem az ellenfeleket, hogy aztán ügyesen taktikázva, észrevétlenül hatolhassak be, de tervemet keresztülhúzta egy autónyi katona, akik megláttak, majd riasztottak mindenkit a környéken, és rögtön helikopte-





Akárhova is menjünk, érdemes mindig drónnal körülnézni



Mellékküldetések során néha az a feladat, hogy szállítsunk ezt-azt a lázadókna. Például egy repülőt

rek vettek körül. A drón (ilyen is van, bővebben pár sorral alább) hatótávolsága miatt nem lehet nagyon messzire menni. Valószínűleg épp a nyitottság miatt nincs olyan opció sem, amivel előlről tudnánk kezdeni az adott küldetést, így újrapróbálkozni csak elhalálozás vagy sikeres szökés után lehet. Egy izgalmas, feszült lopakodós játékból hamar általános akciójáték válik, és ez nem az, amit egy *Ghost Recon*tól várnánk. Megegett egyébként olyan is, hogy a Santa Blanca az Unidaddal kapott össze, vagy a mi oldalunkon álló lázadók indítottak támadást hirtelen, és emiatt nem tudtam csendben intézkedni.

A *Wildlands* ettől függetlenül ad pár eszközt a kezünkbe ahhoz, hogy (amikor épp valami random dolog nem szól bele a tervbe) valódi szellemek módjára viselkedjünk. Az egyik ilyen a repülő drón, amivel szabadon körülnézhetünk, jelölgethetünk, fejlesztés után akár még össze is zavarhatjuk célpontjainkat. A drón már a *Siege*-ben és a *Watch Dogs 2*-ben is hasznos társ volt, és remélhetőleg a Ubisoftot és más fejlesztőket a továbbiakban is előszeretettel alkalmazzák, mert ha valami, ez forradalmasítja a lopakodós játékok menetét. Használhatunk egyébként szimpla távcsvet is, már amikor

működik; volt, hogy (szerintem valami hiba miatt, nem találtam észszerű magyarázatot) sem ezt, sem a drónt nem tudtam elővenni, hiába nyomtam a megfelelő gombot. Továbbá minden fegyverre szerelhetünk hangtompítót, ami a stukkerek típusától függően eltérő mértékben teszi csendesebbé lövéseinket, és vesz el azok erejéből.

## EGYSZEMÉLYES HADSEREK

Érdekes a *Wildlands* fejlődési rendszere, de nem jól alakították ki az egyensúlyt az előnyök és a feloldáshoz szükséges grindolás között. Úgy működik a dolog, hogy különböző fejlesztésekhez – skillpontok mellett – más és más típusú „nyersanyag” kell, amiket a világban szétszórva találhatunk meg. Ha mondjuk a fegyverünk viselkedésén akarunk javítani (csökkenteni a kilengést, vagy azt elérni, hogy a hangtompított fegyver ne legyen gyengébb az alapnál), muszáj elindulnunk gyűjtögetni, mert bár missziók közben is fel lehet venni a főleg a bázisok környékén megtalálható rakományokat, kevesebb van belőlük, mint amennyi szükséges. Alapvetően érdemes a drónt felhúzni, hogy messzebbre lehessen vele repülni, és ne merüljön le az aksija (különböző pár másodpercig nem használhatjuk), esetleg a kilengésen javítani és meg-

# MÁS VÉLEMÉNYEK

## Csirke

Nagyon sokat elárul a *Wildlands*ről, hogy a közös játék során a legjobban azt élveztük a srácokkal, amikor egy szikláról ugráltunk a mélybe, és csak az utolsó másodpercben nyitottuk ki az ernyőnket. Kaptunk egy hatalmas térképet rengeteg teljesítendő feladattal, amelyek nagyjából három-négy küldetéstípus végtelennek tűnő másolatai; ha egy órát eltöltöttél velük, akkor már láttál lényegében mindent. Ha gépi társakkal indulunk neki a küldetéseknek, akkor a szinkronizált lövéseknek hála bajtársaink lehetetlen szögekéből is osztják a fejlődéseket, így nem dicsőség kiirtani egy teljes bázist. Jelen állás szerint én nem fogom végigbaktatni az egyébként gyönyörű hegyiségeket csak azért, hogy a helyi drogbárónak kiosszak egy fejlődést. Pajtásokkal persze a bolíviai rosszarcúakat sem dögunalom jobb létre szenderíteni, de én jobban szórakoztam a rögtönzött ejtőernyős verseny során.

## Kaci (j3throo)

Szinte biztos vagyok benne, hogy ha kicsit több tördődést kap a fejlesztőtől (na jó, sokkal többet), akkor nálam a *Wildlands* dobogós lett volna az év legjobb játéka címért folytatott harcban. Általában a közösségi élményért játszom, és ebben a legújabb *Ghost Recon* nagyon erős, legyen szó egy óramű pontossággal lebonyolított akcióról vagy egyszerűen arról, hogy egy szikláról ki tud messzebbre siklani az ernyőjével. Nem érdekelne a közepesen unalmas sztori vagy a repetitív mellékküldetés-rendszer sem, mert tudom, hogy ha az alapok rendben vannak, akkor a hangulat elviszi a hátán az egészet. A *Wildlands*et viszont összedobták. A rengeteg jó ötletet megpróbálták belezsúfolni a játékba, aztán (valószínűleg idő hiányában) csak felületesen foglalkoztak olyan technikai részletekkel, mint mondjuk az autók fizikája és törésmoделlje, ami jelen formájában a 16 évvel ezelőtti *GTA III* szintjét sem éri el. Apróságnak tűnhet, de nálam ezeken áll vagy bukik egy kooperatív játék sikere, és bár élvezem a virtuális Bolíviában eltöltött időt, ezt egyszerűen nem tudom megbocsátani.

## EndreMan

*Wildlands*, te kétarcú hölgy, ki egyszer szép, máskor utálatos arcát mutatja partnerének, vagyis ezúttal nekem. Egyfelől itt van nekünk a csodálatos Bolívia, amely – nem túlzás – az egyik legjobb, leghangulatosabb open world térkép, amit valaha láttam, és órákra elveszünk benne csak sétálgatva, autózgatva, helikopterezve. Másfelől pedig ott van a teljesen súlytalan történet, a borzasztó küldetésrendszer és egyéb bugok, nem beszélve társaink fogyatékoságáról. És ez utóbbi talán a legproblémásabb, társaink ugyanis annyira bosszantóak, hogy a játék egycsapásra megváltozik, amint igaziakra cseréljük őket. Habár amikor Kaci, Paca és Csirke lettek a társaim, az intelligenciaszintjük nem nőtt katonáimnak... de viccet félretéve, máris sokkal jobban szórakoztam játék közben. Az azonban tényleg mindent elmond a küldetésekről, hogy a legjobban akkor éreztük magunkat, amikor két misszió között egy kiálló szikláról siklóernyőztünk a semmibe. Persze nem azt mondom, hogy csapnivaló játék a *Wildlands*, erről szó sincs, egy erős közepes vagy kicsit jobb szinten elevickél, de manapság annyira fent van az ingerküszöb, hogy sokkal többet kell letennie az asztalra annak, aki hatást akar elérni.







Reach the Spica silver mine

4.1km

Lenyűgöző a látótávolság és az, hogy ahova ellátunk, oda el is mehetünk

Bolívia nagyon változatos



## HA TE MONDOD

**Dominic Butler lead game designer, Ubisoft Paris: „A játékban 11 különböző típusú környezet van, amelyek mindegyike egyedi kihívást kínál.”**

szerezni az éjjellátó mellé a hőkamerát; mással én nem nagyon foglalkoztam. A játék szerint nehezebben felszabaddítható provinciákért folytatott küzdelem közben sem éreztem, hogy fejlőd-nöm (fejlesztjenem) vagy gyakorolnom kellene még, ugyanúgy vágtam nekik, mint a könnyebbek. Mondjuk ebben talán az is segített, hogy a játék elején találtam egy fegyvert, amely jobb volt, mint amit a főboss kidobott – ráadásul a küldetések teljesítéséért járó stukerek nem módosíthatók. Az első egy órában felvehető snipperrel jutottam el a végéig, és gépfegyvert is csak egyszer váltottam hosszú távra, mert bármi, amit itt-ott találtam, gyengébbnek tűnt annál, ami már megvolt. A tennivalók listájáról a fegyver- és fegyverkiegészítő-gyűjtögetés nyugodtan kihúzható.

Főleg egyedül, gépi csapatársakkal játszottam, de kooperatíván a *Wildlands* sokkal jobb móka. Az MI sajnos nem túl okos, ezért előfordult, hogy a srácok nem reagáltak az utasításaimra, vagy kifogott rajtuk az a nagyon bonyolult feladvány, hogy lejjöjenek egy hegyről, amelyen én simán leballagtam. Őneik, jelölgetik az ellenfeleket (falon keresztül is), és főleg járműves harc közben hasznosak, de végig úgy éreztem, egyedül vagyok, és

csak megakaszt, ha parancsolatok nekik. (Az utasítások kiadásához meg kell állni, nem lehet futás közben azt mondani, hogy hagyják abba a tüzelést, és inkább szaladjanak velünk.) Ha valódi emberekkel állunk össze, valamivel nagyobb a rizikófaktor, mert míg az ellenfelek a gépi társakat nem veszik észre, a nem gépieket nyilván igen. Ugyanakkor egy jól kommunikáló osztaggal tényleg élvezet játszani, ezért azt javaslom, hogy aki belevág, az találjon maga mellé társakat is, mert így kisebb a valószínűsége annak, hogy beleun a repetitívsgébe. Azt még érdemes tudni, hogy ha akár egy játékos is csatlakozik hozzánk, az összes gépi társ eltűnik.

Sajnos a sztori nem annyira kidolgozott vagy számottevő, hogy csak emiatt érdemes legyen játszani. Elve azért megyünk Bolíviába, mert egy ügynököt megöltek, ezután kezdünk nyomozni, de ha már úgyis meg kellett venni a repjegyet, megdönthetjük a kartellt is. Végig kiszámítható, a karakterek klisések (néhányuk háttértörténetébe belevittek egy-két apró csavart, van a közösségi hálón dicsekvő idióta, brutális gyilkosok, de egyébként első pillantásra tudunk róluk mindent), és még az utolsó misszió csavarjai sem okoznak nagy meglepetést. A társak

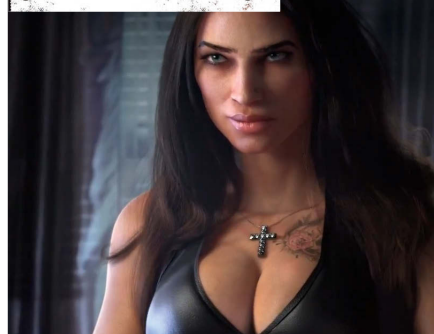
Sokat kell vezetni – ha már a Ubisoft megteremtett egy nyílt világot, ki is használta



A növényzetben megbújhatunk, de ha az út mellett fekszünk le, lehet, hogy kiszúrnak



Ő itt Nidia, és akármit is gondoltok róla, nem barátságos



**HARDVER**  
Windows 7 SPI; Intel Core i5-2400S, 2,5 GHz; Nvidia GeForce GTX 660 2 GB/AMD HD7870 2 GB; 6 GB RAM; 50 GB HDD

- + gyönyörű és hatalmas játéktér
- + csapatban élvezetes
- + néhány érdekes karakter
- öniszmétlő
- fantáziátlan küldetések
- átgondolatlan megoldások

**PACA**  
Ebből nem lesz új *The Division*.

74

Paca



Álmodnak-e az androidok elektronikus bányákkal?

# NIER: AUTOMATA

## KEVÉS JÁTÉK VAN MOSTANÁBAN, AMI ÚGY IGAZÁN MEGFOG.

A folytatások ugye általában rosszabbak, mint elődjeik, a nagy remake-láz pedig néha jól jön, ha egy kis nosztalgiára vágyom, de ahogy öregszem, azt veszem észre, hogy már nem nagyon vagyok hajlandó hajnalig nyüszölni egy játékot, csak mert annyira izgat, mi lesz a vége. Pedig a vérbeli RPG-rajongó sokszor ragad a monitor elé, ha egyszer valóban elvárásolja egy elképzelt világ. Emlékszem, amikor a *Nier* kijött PS3-ra (és X360-ra) nehezen akaródzott belekezdennem. A néhai Cavia alkotása elég sok sebből vérzett, és csak nagy jóindulattal lehetett ezeket a JRPG-hagyományok tiszteletben tartásával magyarázni. Aztán egyszer csak beindult a történet, elkapott a hangulat, és hipp-hopp reggel 3 lett. Talán a *Resonance of Fate* volt még hasonló játék, már abból a szempontból, hogy mindkettő méltatlanul elfeledett erre nyugaton. Egyedi hangulat, csavaros, netalán érthetetlen – történet, bizarr karakterek, jól kitalált, de alig bemutatott világ jellemzi mindkét alkotást. Van is egy szűk rajongótábor, amely kapásból ezeket a címeteket mondja, ha kedvenceiről kérdezik. Nos, nekik szól az új mese, amit ezúttal szerencsére jóval fogyaszthatóbb formában tálaltak.

## AZ EMBERISÉG MINDENK FELETT

A *Nier* amúgy nem is új IP, hiszen bár lazán, de kapcsolódik a PS2 *Drakengard* szériájához. A klasszikus JRPG ötödik, azaz valódi befejezése után történt eseményekkel foglalkozik a *Nier*, és ennek a történetnek közvetlen folytatá-

sa az *Automata*. A sok, lazán kapcsolódó párhuzamos univerzum között nehéz kiismerni magunkat, de akít érdekel a lore, tonnányi olvasnivalót talál. Érdekes is kicsit foglalkozni a témával, hiszen csak így értékelhetjük a rengeteg apró utalást, kikacsintást. A *Nier* világa a mi kis Földünk, de sajnos nem éppen vidám hely. A *Drakengard* univerzumában történt manipulációk hatására az emberiség gyakorlatilag kihalt. A néhány túlélő a Holdon keresett menedéket, mivel a *Nier* során megismert pusztító járvány után még agresszív idegenek is megtámadták kicsiny sárgolyónkat. Van baj elég. Mivel valódi ember nagyon kevés maradt – ezt a témát járja körül a játék – harcolni sem nagyon akarózik nekik, így inkább emberszabású androidokt küldenek harcba. Ezek a géplények azonban szinte teljesen emberszerűvé válnak, és néhányan nem áttallják megkérdőjelezni a háború jogosságát. Az idegenek szintén gyáva lények lehetnek, mert ők sem állnak az első sorba. Maguk helyett értelmes gépezeteket küldenek a harctérre, de itt is beüt a krach: az évszázadok óta tartó háború közepette a masinák is öntudatra ébrednek. Az alapszitu tehát kellően bonyolult, és a *Nier: Automata* feszegeti is a kérdést rendesen: mit jelent élni?

## KETTŐBÉ OR NOT KETTŐBÉ

Főhősünk 2B, egy szimpla harci android, aki félelmet nem ismerve száll harcba, mióta világ a világ. Felletesei parancsát nem kérdőjelezi meg soha, érzelmek nem zavarják a küldetések teljesítése közben. Nem úgy társát, aki a hangzatos 9S névre hallgat, és amolyan filozófus ökel-



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
 Fejlesztő **PlatinumGames**  
 Platform **PC, PlayStation 4**  
**Röviden** A korábbi konzolgeneráció egyik legjobb kultjátékának folytatása, amely szerencsére az előzmények ismerete nélkül is élvezhető.  
**PEGI 18+**



Jaj, felszaladt egy szem a harcineccemen!





Ezt a játékot a sztori miatt érdemes játszani

## BÁR LELKÉBEN RPG, AZ AUTOMATA IZIG-VÉRIG AKCIÓJÁTÉK IS

me. Vajon hajlandók-e mindent feláldozni egymásért ezek a nem is emberek? Lehet-e egyáltalán érzelmekről beszélni androidok esetében? Kettejük kapcsolatáról is szól ez a történet, és bizony zseniális a mese. Földünk már évezredek óta a gépek otthonaként szolgál, csak itt-ott akad néhány elszánt ellenálló, akik ugyan szintén androidok, de nem állnak közvetlenül a Föld Tanács fennhatósága alatt – kissé érthetetlen ugyan, de fogadjuk el. Bizonyára játékdizájneri döntésről van szó, de amúgy simán belepasszol ebbe a maximálisan bizarr helyzetbe. A viszonylag nyílt világban nagyjából szabadon bókászhatunk majd, így jól megnézhetjük, mi lesz a földünkben ötven év múlva. Az ellenállók mellett akadnak még békés robotok is, akik szintén belefásultak a háborúskodásba. Tőlük kapunk majd néhány extra mellékületet, ami hozzá némi felüdülést két sztorimisszió kö-

zött. Néhány e küldetések közül igen csak cinikus képet fest egy kegyetlen világról, de talán éppen emiatt hihető az egész. Ki az ellenség, és miért harcolunk mi itt egyáltalán? A *Nier: Automata* vérbeli JRPG, így többféle befejezést is kicsikarhatunk belőle: szám szerint huszonegyet, de ebből csak öt az „igazi”, a többi amolyan poén. Azt gondolná az ember, hogy nem érdemes ennyiszor végigjátszani egy játékot, de higgyetek nekem: a második menetet egy kicsit talán unalmas, de onnantól nagyon beindulnak az események, és olyan dolgokra derül fény, hogy csak keressük az állunkat. Mindenképpen érdemes vesződni a játékkal, mert megérdemli, ráadásul a játékmenet is maximálisan élvezetes.

### HARCI TANGA, TŰSARKÚ, SZAMURÁJKARD

A *Bayonetta* óta tudjuk, hogy a PlatinumGames grafikusai perverz állatok... akarom mondani a női nem nagy hódolói. Jelen tesztünk főhőse is nőnemű – már ha lehet androidoknál nemről beszélni –, és tőlem megkapta a megtisztelő „2017 legformásabb pixelpopója” díjat. Nem mintha lett volna időm a nagy kaszabolás közben ilyesmire, de azt olvastam (khh-khm), hogy öcsi is jár azért, ha tiszser bekukkantunk 2B lenge szoknyácskája alá. Egy vérbeli újságíró nem tesz ilyet, de akit esetleg nagyon zavar a ruhadarab, az jó, ha tudja, hogy önmegsemmisítés után lerobban a kicsikéről. Na de a lényeg, hogy bár lelkében RPG, az *Automata* izig-vérig akciójáték is. Az ellenségek lehet, hogy időtlenül néznek ki, de gyorsan behorpasztják bájos orcánkat, úgyhogy

elő a reflexekkel! Bőséges fegyverarszenál áll rendelkezésünkre móresre tanításukhoz, ráadásul van egy kis mikrobink is, aki különféle extrákkal támogat minket: mondjuk pajzsot von körénk, vagy pusztító lézernyalábbal hessegeti odébb a pimaszkodó fémszörnyetegeket. Bonyolultnak ugyan nem nevezhető a rendszer, de jól működik. Az RPG-jelleg is egyedi: mivel ugyebár nem emberek vagyunk, fejlődni is úgy tudunk, hogy mindenféle chipet helyezünk magunkba. Extra XP, nagyobb esély a kritikus sebzésre, automata gyógyulás (ez mondjuk kötelező) és még számtalan ketyere segít majd utunk során. Ezeket a chipet lehet tuningolni is, csak arra figyeljünk, hogy egy idő után elfogy a hely a memóriában. A bosszarcok kifejezetten élvezetesek, nem melleleg nagyon látványosak, és mint említettem, nem kell megsértődni, ha az első végigjátszás végén nincs meg a nagy katarzis; ez még csak a kezdet.

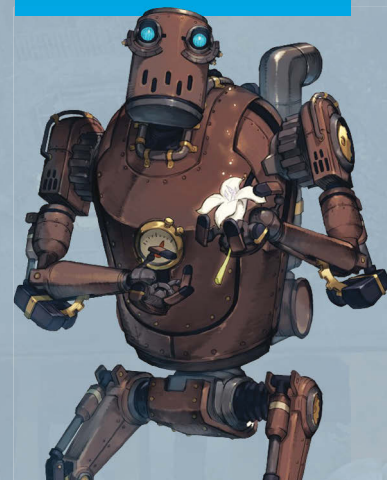
### TECHNOLÓGIA, TE CSODÁSI

Érdemes néhány információt közölnöm a *Nier: Automata* technikai oldaláról is, bár szerintem ez tipikusan az a játék, amelyben ez a rész nem annyira fontos. A grafika inkább stílusos, mint részletgazdag: közelről igen csak kopottas textúrákat látunk, de nagyon hozza a hangulatot. Elképesztően bizarr lényeket varázsoltak a képernyőkre a PlatinumGames grafikusai, nagy pacsit érdemelnek. A hangulatot pedig tökélyre viszi az egyszerűen zseniális soundtrack. Nagyon érdekes kis alkotás lett az *Automata*; nem való ugyan mindenkinek, de aki úgy dönt, hogy mégis belevág, jó ideig elszórakozik majd, az biztos. Aki pedig ismeri – és szereti – az előző részt, nyugodtan adjon hozzá a végső pontszámhoz még tízet, hiszen nagyon jó kis játékot kalapált össze a PlatinumGames.

Gulius

### Roston sült csavarkulcs

Minijátékokkal nem kényeztet el minket a *Nier*, de azért egy csak bekerült: a peca. Bármilyen kicsiny vízfelület alkalmas e tevékenységre, de megenni sajnos nem tudjuk zsákmányunkat, ám bár egyszer szerzünk egy makrélát valahonnan, azt mindenképpen érdemes megkóstolni.



#### HARDVER

Windows 7 / 8.1 / 10 (64 bit); Intel Core i3 2100 / AMD A8-6500; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 770 VRAM 2 GB / AMD Radeon R9 270X VRAM 2 GB; DirectX 11; 50 GB HDD

- + nagyszerű történet
- + varázslatos zene
- + egyszerű, de nagyszerű akció
- kissé kopottas grafika
- lomha kamera

#### GULIUS

Furcsa mese sok tanulsággal, ilyesmit kértünk még.

84

### Én meg én és én

Multi nincs a játékban, de ha kapcsolódunk a PSN-hez, akkor elhalálozásunkkor maradványainkat feltölti a játék a felhőbe. Megtalálván egy szerencsétlen társunk hulláját, imádkozhatunk érte, sőt akár magához is téríthetjük. Ilyenkor elkísér egy darabig, és segít a harcokban.



Kockázat nélküli siker?

# LEGO WORLDS



**INFO**

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Traveller's Tales**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch**  
Röviden A *Minecraft* és a *Lego* találkozása, ahol a történet illedelmesen a háttérbe húzódik.  
PEGI 7+

**ÉVEK ÓTA NEM TUDOK NAPIRENDE TÉRNI A LEGO BÉNÁZÁSA FELETT.** Képesek voltak hagyni, hogy a Microsoft rátegye a kezét a *Minecraft* fejlesztőcsapatára, némán aszisztáltak az évtized egyik legzsírosabb üzletéhez a háttérből. Mondjuk az is igaz, hogy ez pottom két és fél milliárd dollárjukba került a redmondiaknak, de nehezen hiszem el, hogy a legismertebb dán cégek nem ért volna meg ennyit legnagyobb konkurencijának felvásárlása. Most aztán futhatnak a pénzük után.

**A LEGO BIRODALOM VISSZAVÁG**  
A *Minecraft* sikereit látva kézenfekvő volt, hogy a jogokat birtokló Warner is lehasítson egy szeletet ebből az ízletes tortából. A *Lego Worlds* ugyan csak most jelent meg konzolokra, de a PC-sek már 2015 nyarától hozzáférhettek a játékhoz a Steam early access programjának keretei között. Igen, a PC-s játékosokat ismét bétatesztelésre használták fel, és gyanítom, hogy nem ez lesz az utolsó eset. A kiadó azonban nagyvonalú volt ezekkel a játékosokkal, mindenkit, aki részt vett a programban (és persze előre fizetett a játékért) megjutalmazott egy digitális *Lego Worlds* zenei al-

bummal, amely a játék legjobb melódiáit tartalmazta, illetve mindenki kapott egy egyedi sapkát, amelyben futkározhat a legóvilágokban. Nem mondhatni, hogy a kiadó túlzásba vitte a hálálkodást, de ne legyünk telhetetlenek, örüljünk annak, amit kaptunk. 2017 tavaszán végre-va-lahára kilépett a játék a bétafázisból, és egyidejűleg kiadták a PC-s és a konzolos változatokat. A sztorialapú *Lego* videojátékok többnyire hozzám kerülnek, hiszen gyerekeim már évek óta az összes legókalandot végigjátszották, így naivan azt gondoltam, hogy az újra is rávetik magukat. A kezdeti lelkesedés azonban gyorsan elapadt, messze nem arattam otthon akkora sikert ezzel a játékkal, mint mondjuk egy legós *Batmannel* vagy *Bosszúállókkal*. Az elején pedig még nagyon szépen indult minden; a tesztpéldányt PlayStation 4-re kaptuk meg, és egészen korrektül néztek ki a kezdő kockák.

**HOUSTON, BAJ VAN**  
Aprócska kerettörténettel indul a játék: az űrben járunk, ahol egy meteorzáport követően űrhajónk megsérül, és egy eddig még fel nem fedezett bolygóra zuhan. A javításhoz aranykockák kellenek,

de ezeket csak úgy tudjuk beszerezni, ha teljesítjük az adott pályán a mellékküldetéseket. Elsőre egyszerűnek tűnik, a gond igazából az, hogy másodjára is. Erős túlzás lenne azt állítani, hogy a tapasztalt legójátékosokat megizzasztaná egy-egy ilyen kihívás, túl sok kreativitás nem szorult ezekbe a feladványokba. Hatéves gyerekeimet is csak néhány órára tudta lekötni a disznók klónozása, én jóval előbb elvesztettem az érdeklődésemet. Az eddigi legós játékokban leginkább a humor tetszett, ez alkalommal viszont erről sajnos többnyire le kell mondanunk. Az első néhány pályán nyomokban még találunk játéktervezésre utaló jeleket, de amint megszereztük az összes kezelőtárgyat, a játék nekiáll véletlenszerűen generálni a pályákat, és elengedi a játékosok kezét. A tárgyak közül a szkener az első és a legfontosabb felszerelésünk, ezzel tudjuk a pályaelemeket lemásolni, majd újra létrehozni. Ezenkívül lesz még festékszóró, talajki egyenlítő, tárgysokszorosító és még egy sor hasznos kutyü, amelyeket néhány óra alatt össze lehet szedni – ez amolyan oktatórésznek is felfogható. Mint azonban említettem, néhány szint után a játék teljes egészében leveszi nyakunkról a pórázt, és a



Grafikája messze elmarad a tematikus legójátékokétól, bizonyos nézőpontokból kifejezetten csúnya a *Lego Worlds*

A logikai feladványok óvodás szintűek, inkább mennyiségi, mintsem minőségi feladatokkal igyekeznek lekötöni a játékosokat

**LEGO CITY UNDERCOVER**

Nem maradunk sokáig történetközpontú legójáték nélkül, április hetedikén jött ki a *Lego City Undercover*. Amolyan fordított szereposztású *Grand Theft Auto* feldolgozásra számítunk, amelyben a főszereplő titkos ügynök beépül az alvilágba, és onnan igyekszik leleplezni a bűnözők ármánykodásait. A májusi GameStarban megkapja, amit megérdemel.







## HA TE MONDOD

Chris Rose associate producer, Traveller's Tales: „Egyelőre nem tervezünk sem Star Wars-, sem Marvel-csomagot kiadni. Nem mintha nem szeretnénk ilyet, mindössze arról van szó, hogy más formában már megvalósultak ezek az ötletek.”



## MEGPRÓBÁLTUNK, A GYEREKEKKEL FELÉPÍTENI EGY MÉZESKALÁCS HÁZIKÓT, DE SEM A KAMERAÁLLÁS, SEM A KEZELŐFELÜLET NEM SEGÍTETT ABBAN, HOGY EBBŐL ÉPKÉZLÁB, GYEREK-SZÜLŐ KAPCSOLATOT ERŐSÍTŐ SZABADIDŐS ELFOGLALTSÁG LEGYEN

kreatívabb játékosok szabadon hódolhatnak építési vágyaiknak. Több száz elem közül választhatunk, nincsenek megszabva határok, ami persze okoz némi zavart a fiatalabb korosztálynál: ők azért még nem nagyon tudnak önállóan megtervezni összetett épületeket. Azt persze nem vitatom, hogy a *Minecraft*-ban megmutatott kreatív szabadság milyen remek dolog, de azért konzolon egy kontrollrel elég körülményes művészi alkotásokat létrehozni. Megpróbáltunk a gyerekekkel felépíteni egy mézeskalács házikót, de sem a kameraállítás, sem a kezelőfelület nem segített abban, hogy ebből épkezláb, gyerek-szülő kapcsolatot erősítő szabadidős elfoglaltság legyen. Egyre gyakrabban kaptam vissza a kontrollert, a játék nem volt képes hosszú távon lekötni a gyerekek figyelmét.

### EZ NEM AZ A MINECRAFT, AMIT KERESTÜNK

Kövte hiszem, hogy a *Lego Worlds* így, ebben a formájában komolyan veszélyeztetné a *Minecraft* egyeduralmát. Évekkel vannak lemaradva a nagy riválistól, és ahogy ezt a verziót elnézem, még évek kellene ahhoz, hogy felzárkózzanak. Kicsit olyan ez, mint amikor pár évvel ezelőtt MMORPG-k fejlesztői és kiadói próbálkoztak azzal az öngyilkos küldetéssel, hogy megszorongassák a *World of Warcraft*-ot a saját pályáján. Hiába volt látszólag jobb, szebb és modernebb az alapjáték, a rengeteg kiegészítővel és javítással felvértezett *WoW* ellen esélyük sem volt. Gyanítom, hogy ez a sors vár a *Lego Worlds*-re is: egy ideig még csiszolják a készítőket, de aztán gyorsan feledésbe merül. Talán jobban tenne a TT Games, ha nem erőltetné a to-

vábbiakban ezt az irányt, korábban sokkal maradandóbb és élvezetesebb adaptációkat hozott létre. Ép ésszel felfoghatatlan, miért nem készült még el a Zsivány Egyes *Star Wars* film átirata, egészen bizonyos vagyok abban, hogy mind a kritikusok, mind a játékosok nagyobb lelkesedéssel fogadták volna, mint ezt a közepes *Minecraft*-klónt.

Megmondom őszintén, számomra csatlódás a *Lego Worlds*; hiányzik belőle az a báj, az a kidolgozottság és kreativitás, ami miatt az elmúlt hat év összes legjátékát végigvittem a gyerekekkel. Gondolom, az is baj, hogy ez esetben nem igazán beszélhetünk végigjátásról, hiszen a véletlenszerűen generált pályák miatt akár a végtelenségig el lehet húzni a mázskálást. Az pedig egy idő után meglehetősen unalmas.

Mocsy

## JÁTSSZ IS, NE CSAK GYŰJTS!

Ez az ötödik olyan Lego videojáték, amelyben játszható karakterként jelennek meg a Lego méregdrágán összegyűjthető minifigurái. Mostanáig csak a *Lego Battles Ninjago*, a *Lego City Undercover*, a *Lego Movie The Videogame* és a *Lego Minifigures Online* kapcsán találkozhattunk ezekkel a ritka karakterekkel.

### HARDVER

Windows 7; Intel Dual Core 2 GHz; 4 GB RAM; 512 MB GPU (Shader Model 3.0); DirectX 9.0c; 10 GB HDD

- + kreatív
- + működő coop
- nehézkes építés
- botrányos kamerakezelés
- hamar unalomba fullad

**MOCSSY**  
Kicsivel kevesebb több lett volna.

69



Képességeinket bármikor újratanulhatjuk, nem kell attól tartanunk, hogy véletlenül elrontottunk valamit

Hogymi veszélyesebb egy goblinnál? Két goblin

Általában négy-öt szint is tornyosul egymás fölé, bőven van mit felfedezni

A törpök gyűlölik a fajtánkat is, érdemes velük vigyázni

### CSAK KÖTELET NE!

Bár az irányítás az újrabugrálás, falon mászás, bujkálós részek közben jól szuperál, a kötélen himbálózás elképesztően esetlen. Az egyik ilyen alkalommal legalább hétszer a mélybe zuhantam, mielőtt úgy döntöttem, hogy inkább új útvonalat keresek.

## A prosztó goblin kalandjai

# STYX: SHARDS OF DARKNESS



## INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
 Fejlesztő **Cyanide Games**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Lopakodós játék, amelyben egy opporunistá kell túljárnunk az örök eszén.  
**PEGI 16+**

**M**IÓTA ÖT ÉVEL EZEŐTT ZÖLDRE FESTETT ARCCAL ROHANGÁLTUNK AZ EGYETEMEN NÉHÁNY AGYAMENT BARÁTTOMMAL, VÁGYTAM ARRRA, HOGY EGY VIDEOJÁTÉKBAN IS POFÁTLAN GOBLINKÉNT UGRABUGRÁLJAK.

2014-ben meg is érkezett a *Styx: Master of Shadows*, de mivel minden szempontból erős közepesre sikeredett, sem a kritikásokat, sem a játékosokat nem sikerült lenyűgöznie. Fejlődésre tehát bőven volt lehetőség, a Cyanide csapata pedig úgy érezte, hogy második nekifutásra sokkal többet is ki tud majd hozni ebből a low fantasy-világból. Fejlődés kétségtelenül történt, de még mindig nem került minden a helyére.

### EMBER TERVEZ, GOBLIN VÉGEZ

A 15-20 óra alatt ledarálható sztori nem a legizgalmasabb, amivel valaha találkoztunk, és sokszor éreztem úgy, hogy a központi karakterek is csak lógnak a levegőben, nem igazán ismerjük meg a motivációjukat. Ez nem is lenne akkora probléma, ha a lopakodós játékmotívum rejlt potenciált sikerült volna maximálisan kiaknázni, de a mondat szerkezetéből mostanra már biztosan rájöttem, hogy sajnos akadnak hiányosságok. A legtöbb misszió ugyanazt a sablont követi: juss be, szerezd meg, lépj le a szajréval! Igyekeztek különböző mellékfeladatokkal

feldobni ezeket, így általában kapunk egy vagy több likvidálandó célpontot, felfedezendő helyszínt vagy megszerzendő tárgyat, de ha ezekkel és a pályákon elrejtett tokenekkel nem foglalkozunk, akkor viszonylag egyértelmű, hogy merre is kell haladni. Ha valaki szeretné egy kicsit megnehezíteni a dolgát, és a saját tempójában fedezni fel a pályákat, az akár ki is kapcsolhatja a célpontot jelző ikont, így legfeljebb az átvezetőkből elhangzó infókra és az örök dialógusaira támaszkodhat egy-egy akció közben, ami feldobja a felfedezést. Váratlan fordulatokra azonban ne nagyon számítsunk: hacsak nem rontunk el nagyon valamit, nem bukkan fel a királyi őrég, hogy megnehezítse a dolgunkat, és időre teljesítendő küldetések sem nagyon akadnak (leszámítva persze, hogy jobb értékelést kapunk, ha megadott intervallumon belül visszük véghez a feladatot). Pedig az előre megtervezett útvonalakon sétálást fel lehetett volna dobni azzal, ha néha rögtönzőnünk, improvizálnunk kell. Egy-egy fejtörőbe úton, útfélen belebotlik az ember (bocsánat, goblin), de ezek között sem számottevő az említésre méltó.

A pályatervezés viszont nagyon is rendben van. Nagy hangsúlyt kapott a vertikálítás, így oszlopokon ugrálva és gerendákon osonva is megkerülhetjük az ellenfeleket, sőt, általában ez az ideális útvonal, de

akár a padló alatt is átsurrantunk néhány épületben. Elrejtőzhetünk a sötét sarkokban, de akár nagyobb vázákba, szekrényekbe vagy ládába is bekuporodhatunk az örök vigyázó tekintete elől. Nincs tuti útvonal, ránk bízják, hogyan haladunk a terepen.

### SNEAKY SNEAKY

A harc sosem volt a *Styx* erőssége, és ez sajnos most sincs másként. Egy jól időzített háritást követően a katonák torkának ugorhatunk, hogy egy gyors mozdulattal végezzünk velük, de a magasabb nehézségi fokozatokon ez sem lehetséges, csak a lopakodásra és a figyelemelterelésre támaszkodhatunk. Ha hibázunk, egyetlen kardcsapással véget vetnek az életünknek, és hallgathatjuk, ahogy goblinpajtásunk elküld minket melegebb éghajlatra, amiért bánáztunk.

Persze az ügyes besurranó tolvajokat sosem veszük észre. A gyanútlan ellenfelek torkának szinte hangtalan elmetszése mellett levághatjuk a fejük fölött lógó csillárt, vagy mérget köphetünk a sőrükbe, a hullákat pedig elrejtethetjük a már említett szekrényekben, vagy akár savval is lelocsolhatjuk őket. Utóbbi különösen hasznos módszer a páncélos katonák hullájának eltüntetésére, ugyanis a dögnéhez tetemet nem képes a goblin arrébb rángatni.





## LEDÖNTENI A FALAKAT

Styx gyakran elegeedik szóba közvetlenül a játékkal; egy-egy halál után gúnyos beszélősokkal próbálja meg helyretenni gazdáját. Elhangoznak különböző popkulturális utalások, de az is előfordul, hogy a nagyszájú goblin egyszerűen a feltartott középső ujjával jelzi, hogy nincs inyére újra és újra meghalni ugyanazon a ponton. Én kifejezetten jól szórakoztam a faragatlan pénonkon, így szinte sosem léptem át rajtuk, de megértem, ha a kevésbé sötét lelki játékosoknak ez nem jön be.



### HARDVER

Windows 7; Intel Core i5-2500 (3,3 GHz); 8 GB RAM; GeForce GTX 560/Radeon R7 260X; 11 GB HDD

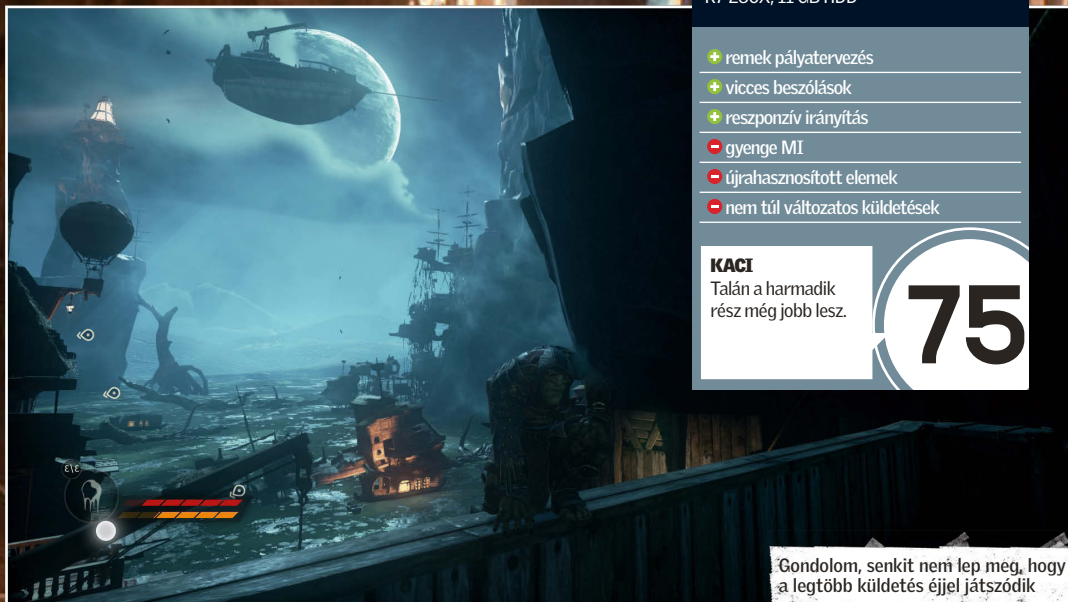
- + remek pályatervezés
- + vicces beszélősök
- + rezponzív irányítás
- gyenge MI
- újrahasznosított elemek
- nem túl változatos küldetések

### KACI

Talán a harmadik rész még jobb lesz.

# 75

Gondolom, senkit nem lep meg, hogy a legtöbb küldetés éjjel játszódik



## HA TE MONDOD

**Julien Desourteaux vezető pályatervező, Cyanide Games: „Vissza szerettünk volna térni a műfaj gyökereihez, ezért is hanyagoltuk el a harcot, és fektettünk nagyobb hangsúlyt a lopkodásra.”**

Ha valaki egyedül nem tudna túljárni az örök eszén, akár kooperatív módban is nekiugorhat a küldetéseknek. Ez nyilván rengeteg előnnyel jár, de ha nincs meg az összhang, akkor a lebukás veszélye is sokkal nagyobb, ezért elsősorban barátokkal érdemes belevágni.

A vigyorgó zöld istencsapása sokat tanult az előző epizód óta, így a küldetések során gyűjtött tapasztalati pontjainkból fejleszthetjük is különböző képességeinket. Az alkímia segítségével potionöket készíthetünk, halkabbá tehetjük járásunkat, de csapdakészítést vagy akár speciális támadásokat is elsajátíthatunk. A legdurvábbak azonban a borostyánt használó skillek (ez gyakorlatilag a mana megfelelője ebben a világban), amelyekkel láthatatlanná válhatunk, vagy létrehozhatunk egy klónt (amire akár teleportálhatunk is), ami eltereli az örök figyelmét, míg mi észrevétlenül besurranunk. Ezeket speciel már túl erősnek éreztem, és használá-

tukkal elvész a kihívás, így egy keze-men meg tudnám számolni, hányszor alkalmaztam őket a játék során.

### BUTA NÉPSÉG AZ ELFEKÉ

Bár a mesterséges intelligencia javult az előző részhez képest, most sem nagyon erőltették meg magukat a fejlesztősrácok. Ellenfeleink nagy része süket, mint az ágyú, és ha nem lenne beléjük programozva a pályák felépítése, valószínűleg minden második oszlopnap nekimennének, annyira rosszul látnak. A törpék tartogatnak egy kis extra kihívást, ők képesek bennünket kiszagolni, ami leginkább akkor probléma, ha a lábuk közt akarunk elsurranni; attól nem kell tartanunk, hogy Rex felügyelő módjára követik a szagot. Ha esetleg valamivel sikerül felhívni magunkra a figyelmüket, körbeszaglászhatnak a teremben (az okosabbak az asztalok alá is benéznek néha), de néhány másodperc múlva vissza is kapcsol az eredeti szkript, és ugyanott folytatják

az unott sétálgatást, ahol az imént ab-bahagyták. Ezen a hiányosságokon a másodpercek alatt kiismerhető útvonalak és a nem túl változatos ellenféltypusok sem segítenek sokat.

A remek pályatervezés sajnos csak a játék feléig tartogat meglepetéseket, ezt követően a már látott helyszíneket ismételtgetjük. Persze egy kicsit máshol helyezkednek el az örök, és előfordulhat, hogy néhány extra útvonalat is megnyitottak vagy épp lezártak, de ha alaposan szétnéztünk az időfelé vezető úton, akkor nem érhet minket meglepetés.

A *Styx: Shards of Darkness* tehát szinte minden ponton előrelépést jelent az első részhez képest, de így is távol áll attól, hogy instant klasszikusként emlegessük. Ettől függetlenül ha valakinek tetszik az ilyenfajta po-fátlan, gúnyolódó humor, és imádja a lopkodós játékokat, annak mindenképp érdemes tennie vele egy próbát.

Kacsi



Ha észak, akkor erőszak

# VIKINGS – WOLVES OF MIDGARD



## INFO

Kiadó Kalypso Media Digital

Fejlesztő Games Farm

Platform

PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden Vikingföldön beköszöntöttek a vészterhes idők, mi pedig elmegyünk, és fokozatosan fejlődve mindenkitől elvesszük a cuccait. PEGI 16+

**U**NOTTAN RAKTAM FEL A KÖNYÖKÖMET AZ ELŐTTEM TERPESZKEDŐ ASZTALRA, ÉS ENYHÉN OLDALRA BILLENTETT FEJJEL, AMOLYAN KIMERÜLT INASKÉNT DÚCOLTAM ALÁ TENYEREMMEL AZ ARCOMAT. Meleg, puha és kényelmes testhelyzet ez, olyan pozíció, amelyben bátran, imbolygás nélkül, de kicsit elcsüggedve szisszenhet fel az ember, hogy: „miért?” Velem együtt biztos vagyunk itt egy páran, akik zsigerből, valamilyen megmagyarázhatatlan, alsó gerincből felfelé kúszó bizsergésből már húsz perc után érezzük, hogy egy játék mire hivatott, mekkora elánnal ragadjja meg hozzá gatyaszárunknál fogva a kedvünket. A *Midgard Farkasai* – hogy magyaros csengést adjak a címének – engem csak tapogatott az első találkozásunkkor. Annyira tartottam fél óra után érdekesnek, mint egy szórmekegésben gubbasztó viking hóna alatt betekosodott patánást, ezért csalódottan félre is toltam volna, de hát mégis csak ordasoknak nevezett szakállas harcosokról van szó, az nem lehet, hogy ennyire silány! Aztán ráhasaltam a folytatásra.

### RAGNAR LOOT-BROK

Nem estem szerelemben vele (hogy máris belevágjak a lelki pötyögésembe), viszont fellejtőbb nagy butaság lett volna csupán a kezdeti érzéseimre hagyatkozni, mert a *Vikings – Wolves of Midgard*nak bizony

vannak kellemes pillanatai. Teljesen szabványos, már jól kitaposott hack and slash alapokra építkezik az alkotás a skandináv mondavilág színes díszletébe bugyolálva. A történet pongyolaegyszerű, csak a szokásos: ott fent, északon az istenek összebalhéznak, jön a Ragnarök, a hatalmas csata, amiben szinte mindenki és minden elpusztul; mi meg lerombolt falunkat visszaszerezve azon leszünk, hogy sorsunkat a saját kezünkbe vegyük, és még ne adjuk be a kulcsot, hiába olyan hívogató a Valhalla. Rögvest kézen fogtam vörös hajú amazon csajszimat, Wolfcicát. (Most mi van? Hívta volna inkább Szent Johannának? Nagyon is illik hozzá ez a név.) Szépen átprézeltem egy cicomátlan karakterkészítőt, és kiválasztottam, hogy az adott öt istenség közül kihez vonzódok a leginkább, ezáltal milyen stílusban fogok hódítani a havas harcmezőkön. Például ha a jó öreg Thor mellé tesszük le a voksunkat, akkor disznólapítóan nagy, kétkezes fegyverekkel érezzük magunkat biztonságban, ellenben ha a kevésbé ismert Skathi lesz a választottunk, akkor a távolsági életkioltóktól indulunk be. Innen azonban olyan ismerős lesz a játékmenet, mint a reggeli kávénk illata, mikor még féláljultan fölé hajolunk. Amerre haladunk, ott szétkasaboljuk azt, ami képes ránk pillantani, és a belőlük kieső felszereléseket magunkra pakoljuk. Szintlépéskor áldozataink vérét tudjuk felajánlani az égieknek, akik cserébe választható képességekkel ajándékoznak meg minket, így ránk van bízva, továbbá a logikánkra, hogy

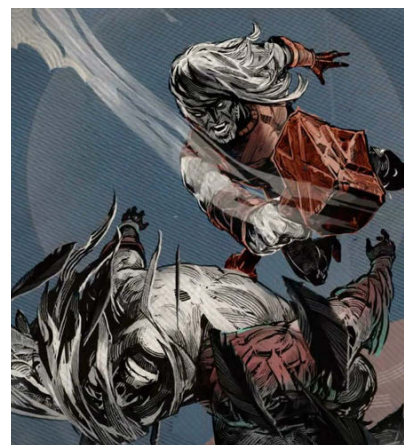
milyen irányba specializálódunk. Valamint olyan alapértékekbe is nyomhatunk egy kis tuningot, mint például a támadási sebesség, a szakállvéglünk kunkorisága (adná egyszer a szivárványos Bifröst, hogy ilyet is állíthassunk), vagy az életerőnk értéke. Ugye, hogy láttunk már hasonló játékot valahol? Akkor miért éri meg ráfordulni nyitott pénztárcával?

### VIKING IS THE NEW BLACK

Mert vikingbőrbe bújni menő dolog, és pont. Nagyon könnyű ilyen hozott anyagból dolgoznia a fejlesztőknek, mert a skandináv vitézekbe hason fekve is több stílus szorult, mint egy vagonnyi divatmagazinba. Rögön libabőrös hangulatot keltenek a narráció alatti képek és a zenei betétek felcsendülései, melyek gyakran rockos hangzásba csapnak át, és azon veszed észre magadat, hogy ritmusra osztod a pofonokat. A látványvilággal különösebben nem volt bajom, mert letisztult, mint a kerekre szabott pajzs, és annak külön örültem, hogy a csetepaték nagy része nincs túlzottan teletűzdelve effekkel. Érződik és tisztán látszódik, ahogy a fém belemarva a húsba csontot tör, főleg, amikor a program belassítja szerencsétlen prédánk utolsó pillanatát, és az a végzetes ütéstől élettelenül zuhan a földre.

### ÉSSZEL, VAGY MÉSZ EL

Hódításaink nem csak önös célt fognak szolgálni, mert felszabadított falunkat folyamatosan fejlesztenünk kell nyersanyagokkal, amelyeket természetesen a por-



Előbb-utóbb valaki mindig elveszíti a fejét, ha egy dekoratív csaj téved a tesztoszterontól duzzadó férfiak közé

A rejtett csapdák nem halálosak, de elég sebést tudnak okozni ahhoz, hogy az később gondot jelentsen

Hiába a harcias kiállás, a hideg ellen nem véd meg a penge vagy az íj, csakis a táborűz melege





tyák alatt szerezhetünk be. Egy-egy ilyen küldetés úgy néz ki, hogy kihajózunk egy adott részre, ott végigdübörögve szisztematikusan leölünk mindenkit, és a szakasz végén megküzdünk egy főellenséggel. De nem ám hübelebalázs módjára (elnézést a Hübele Balázs nevű olvasóinktól), hanem egy igazi harcoshoz méltó tudással és ügyességgel kell megoldanunk a helyzeteket, és ez az a pont, ami nálam érdekessé tette a nagy felhajtást. Nem tudunk magunkkal cipelni akár milliányi életvisszatöltő elixírt, csupán háromszor adhatunk magunknak gyógyító italt, így sokkal kiélezettebbek és taktikusabbak a küzdelmek, és nem csak arról szólnak, hogy beleugrunk a közepébe, aztán toljuk neki, ami a csövön kifér, miközben iszszuk a piros szörpiket. Pillanatok alatt kell felmérnünk, hogy a ránk rontók közül kit érdemesebb előbb likvidálni, és aztán nekilátni a keményebb falatoknak, például a pajzos haramiáknak, akik szemből szinte valamennyi alaptámadásunkat kivédik, vagy a hatalmas trolloknak, akiknek minden ütése egy kisebb földrengés. Ilyenkor kell majd elgurulva kitérnünk előlük, vagy akár mögéjük szökkenve hátba támadni őket, esetleg egy rombolható pályarészt rájuk omlasztani. Persze egyes szakaszokon újrátölthetjük a regenerálódásért felelős szerény készleteinket, de

addig valahogy el kell jutnunk ép bőrrel. Kellemes meglepetést okozott ez a fajta kihívás, mármint hogy egy sima töltelékellenfél is képes megizzasztani. Hát még egy főgonosz! Ehhez még hozzáadódik, hogy egyes területeken az éghajlati körülmények is hatással lesznek ránk, például a havas hágókon befagyhat a sejhajunk, ha nem érünk időben egy tábornút közelébe. Viszont semmi riadalom, semmi pánik, mert lehetőségünk van másodmagunkkal kooperálva is végigélni a kalandot, és ahol már két viking harcol vállvetve, ott kő kövön nem marad, csak ha viszarakják.

### VÁR A NYUGAT, ARRÁ FÚJ A SZÉL

Érződik az alkotáson, hogy jó az irány, mert suttymban lop el több órát az életünkből úgy, hogy észre sem vesszük, de egy idő után kifrad, és a pályavégi kihívásokon kívül nem tud megújult erővel izgalomba hozni. Melléküldetések vannak, de annyira egysíkúak és semmitmondóak, hogy meg sem akartam említeni őket, de már mindegy. Semmiképpen nem dobnám hanyagolható kategóriába a játékot, már csak a viking téma miatt sem, bár úgy érzem, hogy jobban is kibonthatták volna. Így marad egy közepeszerű ütlegelede gyönyörű főhősökkel.

Nightwolf



## A VIKING KÖZÉPFÖLDE

Ezek a skandináv népek tényleg azt gondolták, hogy ők a világ közepe, ugyanis mitológiájuk szerint az univerzum kilenc, egymáshoz kapcsolódó fizikai síkból áll, amelyeknek ők épp az epicentrumában élnek, és alattuk a holtak, felettük pedig az istenek birodalma terül el. Nem hiába a név: Midgard (Középső föld). Bizonyára ismerős nektek ez a koncepció. Igen, J.R.R. Tolkien regényeinek zömében is Középfölde változatos tájain zajlik a cselekmény. Csak ez egy jócskán átdolgozott, sajátos elgondolás alapján készült. A választása tudatos volt és sokáig gyúrta, alakította a térképét, míg elérte a ma ismert formáját.

### HARDVER

Windows 7 (64 bit); 2.1 GHz dual core processzor; 4 GB RAM; GTX460 2 GB; DirectX 11; 10 GB HDD

- + hangulat
- + környezeti hatások
- + viking téma...
- amiből többet is kicsavarhattak volna, színesítve ezzel a világot
- ellaposodó kihívások

### NIGHTWOLF

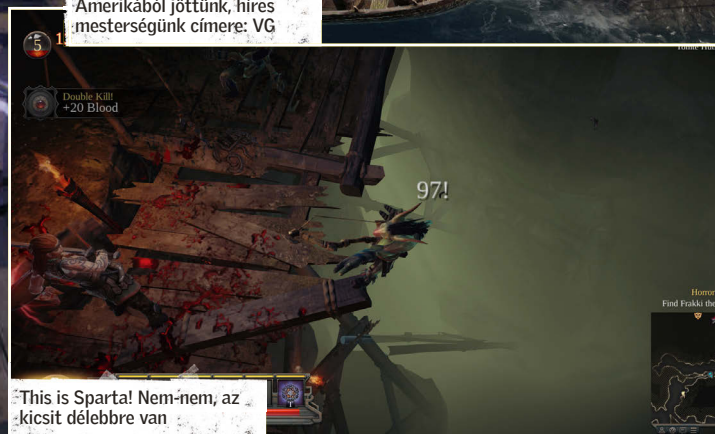
Erre a portyára csak megünnközünk.

71

## ÉRZŐDIK ÉS TISZTÁN LÁTSZÓDIK, AHOGY A FÉM BELEMARVA A HUSBA CSONTOT TÖR



Amerikából jöttünk, híres mesterségünk címe: VG



This is Sparta! Nem-nem, az kicsit délebbre van



Gyűjtsd a vasat és a fémet!

# FLATOUT 4: TOTAL INSANITY



## INFO

Kiadó **Bigben Interactive**  
Fejlesztő **Kyloonn Entertainment**  
Platform  
**PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Egy nagy múlttal rendelkező autós zúzda silány folytatása.  
**PEGI 12+**

**K**INEK NE LENNE KEDVE ESZETLENÜL SZÁGULDOSZVA AUTÓKAT TÖRNI ÚGY, HOGY VALÓJÁBAN A FOTELBEN ÜL?

Pontosan ezért volt szinte átütő erejű a *FlatOut* akkor, amikor 2005-ben megjelent, és tényleg a legőrültebb dolgokat tudta, amit csak a roncsderbiért rajongó játékosok megkívántak: ezerfelé repülő alkatrészek, fémhulladékká roncsolódó gépjárművek, kipufogóból előcsapó lángnyelvek, és mélyről feltörő bögéssel üvöltöző motorok. Arról pedig már ne is beszéljünk, amit a szélvédőn keresztül távozó emberrel végrehajtott célba dobás jelent.

### DICSŐSÉGES MÚLTBÓL BORZALMAS FOLYTATÁSBA

Az első rész tarolt a közönség sorai között, hiszen egyszerű, de annál szórakoztatóbb destruktivitásával hamar utat talált a játékosok szívéhez, és még a második rész sem lett rossz, sőt, némi javulást is felfedezhettünk. Aztán hirtelen valakinek olyan ötlete támadt, hogy jöhet a *FlatOut 3: Chaos & Destruction*, ami olyan rosszra sikerült, hogy a mezőgazdaságban akár szerves trágyaként is bevezethető lett volna. A szaksajtóban csak úgy repkedtek az 1/10-ek, és a 20-30 százalékok, de a játékosok véleménye is az volt, hogy a terméket bizony még a sírásószakma is felkölendeznél. Ezt követően hosszas csend következett, és talán már

el is felejtettük az egymásnak feszülő vasak hangját (legalábbis *FlatOut*-fronton), amikor szinte a semmiből előbukkant a *FlatOut 4: Total Insanity*, hogy kivakarja a címet abból a vizelettócsából, amit a harmadik rész maga alá eresztett. Spoiler következik: nem sikerült.

### KÖRBE-KÖRBE, KARIKÁBA

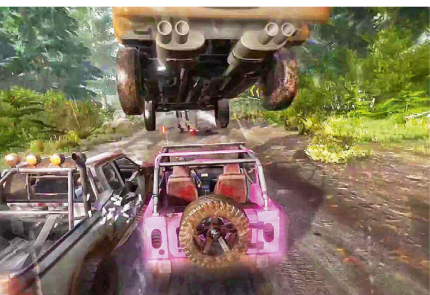
A játékmódokkal kapcsolatban senki ne várjon hatalmas csodát, hiszen van a karrier, a gyorsjáték, illetve a multiplayer, de tekintve, hogy nem igazán sikerült a játéknak hatalmasat gurítania, vélhetően már néhány hónap múlva olyan üresen fog-nak tátongani a szerverek, mint tetszőleges olimpiai építmény a játékok után néhány hónappal. Aki a karriernek lódul neki, az kap némi költőpénzt a kezdéshez, amiből tud egy alapjárgányt vásárolni, és ha elég ügyes, akkor a versenyeken elért előkelő helyezésekből származó bevétellel tudja fejleszteni, vagy eleve jobbat vásárolni. Akadnak még arénajellegű megméretetések is, ami pont azt jelenti, amit a neve is sugall, tehát cél az életben maradás, miközben mindenki azon igyekszik, hogy minél többször és minél durvábban taszajtsa orrba, oldalba, farba a másikat, mert ezekért is pontot lehet kapni. Azt persze a fejlesztők is érezték, hogy ez így nem vezetne messzire, ezért betettek olyan versenyeket is, amelyekben apróbb-nagyobb segítség (aka power up) révén juthatunk előnyhöz vagy mások által hátrányhoz. Ilyenkor arra kell például gondolni, hogy valaki el-



dob egy tapadós bombát, és az vagy azonnal ráragad egy vetélytársra, vagy elfekszik a fűben, ám ha a közelébe ér egy jármű, máris hopp, felugrik a tetejére, hogy néhány másodperc múlva detonáljon. Aztán akad még forgalomkorlátozó oszlop, amely a semmiből terem elő a mögöttünk jövők előtt, igencsak megkeserítve az életüket, de használhatunk előrerepülő bombát is, ez szintén el tudja rontani a többiek napját; vagy éppen a miénket, ha a sérelmünkre követi el ezeket valaki.

### NEM ANNYIRA SZÉP, DE ARANYOS

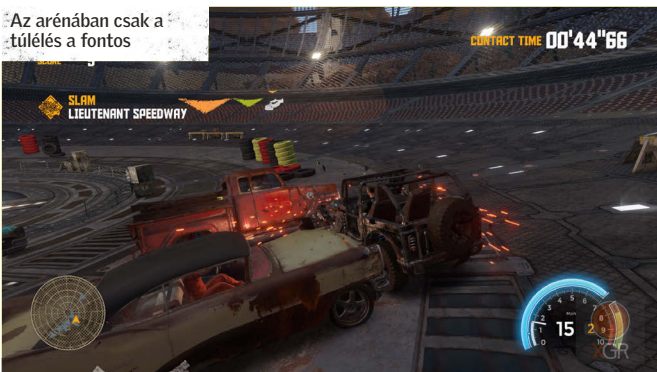
Aki esetleg belefutott már a játékkal kapcsolatban tesztbe a neten, az láthatta, hogy elég sokan fikázzák a grafikát, de az a helyzet, hogy szerintünk nincs igazuk, mert bár valóban nem fotorealistikus látványvilágot élvezhetünk, messze nem olyan rossz, mint amilyennek beállítják. Habár pályából kevés van, és ezek is csupán az ipartelep, az erdő, a havas hegyi út, illetve a város kategóriáját fedik le, cserében egész szépen ki vannak dolgozva, mint ahogyan a járművekre sem nagyon lehet panasz. Utóbbiakból van nagyobb, V8-as amerikai rozsdaboglya, de akad végnapjait járó VW Bogár, sőt még agresszíven nyomuló fagyis kocsi is, hogy a terepjárókat már ne is említsük. Jólehet, a négykerekeűk is lehetnének talán valamivel szebbek, azért összességében nincs velük baj, mert első látásra tényleg úgy néznek ki, mintha éppen a roncslepletről hoztuk volna ki őket, márpedig egy *FlatOut* esetében mindez igen fontos tényező. És



Emberünk továbbra is vígan repül ki a járműből

### DRÁGÁN ADD A JÁTÉKOT!

Sokszor leírjuk, hogy majd ha leáraznak egy adott címet, akkor már megéri megvenni, de most nem ez a helyzet: amellet, hogy milyen pofátlanul drágán lehet hozzájutni a *FlatOut 4*-hez, maximum akkor ajánlanánk a megvételét, ha valami nagyon frankó akció képében ugrana elélnk.



Az arénában csak a túlélés a fontos

A grafika közepesen szép (közepesen csúnya)







ha már a jobb sorsra érdemes romhalma-zokról esett szó, akkor néhány mondat erejéig térjünk ki arra, amit már említettünk, miszerint nem csupán jobb autót vehetünk a töréssel és zúzással megkeresett vagyonunkon, hanem akár a meglévőt is fejleszthetjük. Ez annyit tesz, hogy a megszokott ismérvek mentén (motor, váltó, turbó, nitró, fék) lehetünk egyre gyorsabbak és masszívabbak annak reményében, hogy ezzel több győzelmet aratunk.

## NEM MONDTAD, HOGY NINCS JOGSID

Eddig akár úgy is tűnhetett, hogy a *FlatOut 4* nem olyan rossz játék, ám tudjuk, hogy a valóság sohasem fehér és fekete, sokkal inkább szürke és ennek még vagy ötven árnyalata. A legnagyobb gond ott van, hogy hiányzik a játék lelke, ami a zúzás lenne, ám sem a pályák kialakítása, sem pedig a törésmódel nem alkalmas arra, hogy ezt kellőképpen megjelenítse. Az első és a második rész különlegessége pontosan az volt, hogy totálisan romba dönthettünk mindent a pályán, és ami az első körben még egy helyre kis álló volt, az a harmadikban már mindössze néhány, árván meredező léc és deszka. A negyedik részben sajnos eljutottunk oda, hogy nagyon kevés a valóban lerombolható tárgy, sőt, a fejlesztőknek sikerült olyan idióta mó-

don megoldaniuk a dolgot, hogy ha nem találjuk el pontosan a faajtót, azonnal nekicsapódunk egy fekete-sárga veszélyjelzéssel ellátott betontartónak, ahonnan nincs tovább. Aki emlékszik az első két rész kiflibe tört járműveire, a minden egyes pillanatban ezer felé repkedő alkatrészekre, a szomorú nyekergéssel magunk után húzott lökhárítóra és a mindenfelé lifegő karosszériaelemekre, az tudja, miről van szó. Nos, itt ilyen még csak nyomokban sem fedezhető fel, sőt, kis túlzással elmondható, hogy a való életben egy tízéves Kián több a harci sérülés, mint amit itt egy komolyabb futam alatt össze lehet szedni. Szóval értitek, a pályák alig amortizálhatók, az autók csupán ímmel-ámmal törnek, és ha mindez nem lenne elég, súlytalan gumicsónakok vagyunk a verseny tengerén. Mit jelent ez? Azt, hogy ha elmészünk egy kanyart, rendszerint felhágunk valamilyen te reptárgyra, magasra repülünk, majd pedig bedrogozott gumilabdaként pattogunk öszszelviszsa, mielőtt a hátunkon landolunk. Végezetül pedig említsük meg azt, hogy szinte sohasem tudjuk kilőni ellenfeleinket, ellenben ők simán megperdítenek minket, mi meg csak ülünk ott, fehéredő ujjpercekkel markolva a kormányt, serényen szidva mindenki- nek az anyját, aki ebben az egészben hajlandó volt részt venni.

RG



## KAPJ EL, HA TUDSZI

Van valami, amit mindenképpen a játék javára lehet írni, mégpedig az, hogy amennyiben előnyt szerzünk, az meg is marad. Itt nincs olyan, mint egy tetszőleges *Need for Speed*-ben, hogy bármekkora egérutat nyerünk is, ellenfeleink a hangsebesség kétszeresére kapcsolnak, és hamarosan ismét a nyomunkban vannak. Most, ha egyszer sikerült meglépni, és tartjuk a pozíciót, nagy baj nem lehet.

- + a megszerzett előny valódi
- + annyira nem is csúnya
- + viszonylag jól néznek ki az autók
- alig lehet törni és zúzni
- az autók nem törnek, csak sérülnek
- szinte minden hiányzik belőle, amiért szerethetnének

RG

Rohad az alja? Persze, hogy rohad.

59



## EGY TÍZÉVES KIÁN TÖBB A HARCIS SÉRÜLÉS, MINT AMIT ITT EGY KOMOLYABB FUTAM ALATT ÖSSZE LEHET SZEDNI

### HA TE MONDOD

Roman Vincent CEO, Kylotonn Entertainment:  
„A játékosok olyan élményt kapnak, amilyenben még nem volt részük.”

VARULVSSON



Erre való az early access

# DAY OF INFAMY



## INFO

Kiadó New World Interactive  
Fejlesztő New World Interactive  
Platform PC  
Röviden Világháborús lövöldé, amelyben a hőskor hangulata és a modern mechanizmusok találkoznak.  
PEGI 16+

**MÉG CSAK ÁPRILIS VAN, DE MÁR MOST BORÍTÉKOLHATÓ, HOGY A 2017-ES ÉV FANTASZTIKUS LESZ AZOK SZÁMÁRA, AKIK IMÁDJÁK A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS LÖVÖLDÉKET.** És nemcsak azért, mert végre az Activision is rájött, hogy futurisztikus *Call of Duty* epizódok helyett itt az ideje visszatérni a gyökerekhez, hanem azért is, mert mostanra érnek be az elmúlt évek Kickstarteren és korai hozzáférésben megfinanszírozott projektjei, amelyek gombamód szaporodtak az elmúlt években.

Amikor fél évvel ezelőtt először ugrottam fejest az *Insurgency* fejlesztőinek XX. századi mókájába, komolyan aggódtam. Az egyszerű modból különálló játékká avanszált *Day of Infamy* akkor semmilyen szempontból sem nyugtázta le igazán. Nemcsak én ítéltem középszerűnek a játékot, hanem az a hatvanezer rajongó is, akik közül csúcsidőben egyszerre jó, ha két-háromszázan léptek be a szerverekre, és féltő volt, hogy ez is úgy végzi, mint több tucat early access játék: a legnagyobb rajongók bedobják a pénzt, aztán kiderül, hogy a játék mégsem olyan jó, és a játékosok kiégnek a megjelenés napjára; masszív játékosbázis híján az egész projekt elhasal, mert a fejlesztési idő utolsó felében semmilyen előrelépés nem történik. Szerencsére most nem ez a helyzet.

### JÓ MUNKÁHOZ IDŐ KELL

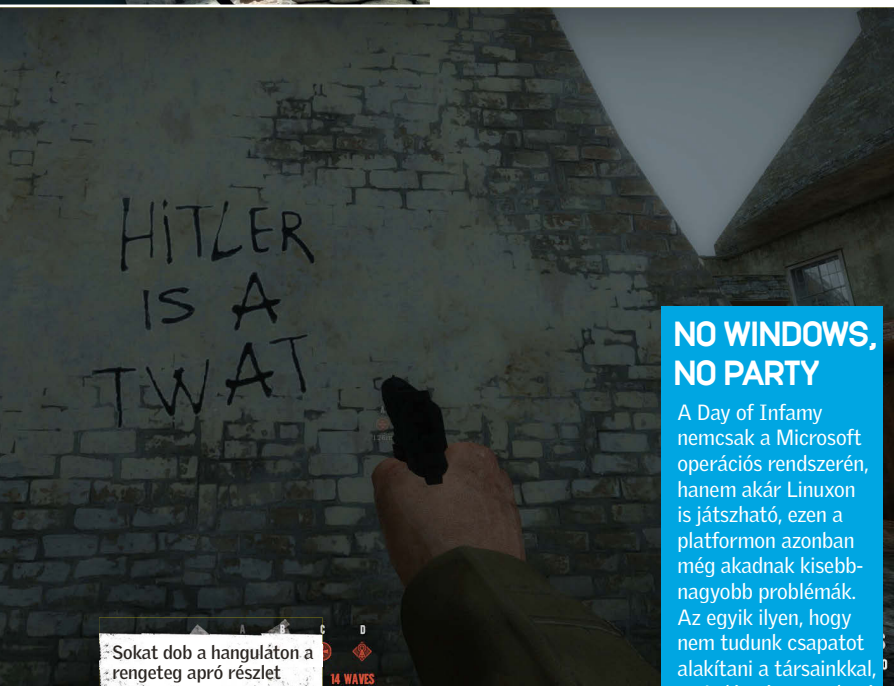
A *Day of Infamy* rengeteget fejlődött az elmúlt hónapok során, gyakorlatilag nincs olyan pontja, amit ne dolgoztak volna át. Bár a Source engine korlátai továbbra is érezhetőek, már nem olyan émelítők a textúrák, mint korábban. (Értem én, hogy a játékmenet áll a középpontban, de ha az 1.5-ös *Counter-Strike*-ot idézi egy játék grafikája, akkor nagyon jól meg kell indokolni a retróhangulat okait.) Továbbra sem ez a legszebb játék a piacon (attól nagyon távol áll), a karakterek még mindig faarcú révednek bele a messzeségbe, de a pályák kidolgozottsága és a fegyverek textúrája is sokat javult. A hangoknak is volna még hová fejlődni. A katonák szinkronja remek, a németek például saját anyanyelvükön osztják a parancsokat, és a briteknél is megfigyelhetőek különböző akcentusok, de egy-két stukker nem úgy durran, mint a valóságban. Mivel az egész játék egy modból nőtt ki magát, ezt az aspektust természetesen ezúttal is szem előtt tartották a készítő: ha valakinek nem tetszik az MP40 ropogása, egyszerűen letölt egy erre specializált modot, és máris egészen máshogy szól az egész. A közösség lelkesen gyártja a tartalmat, a Steam Workshopban már most több tucat pálya, zene, fegyverskin, alternatív szinkron és még ki tudja mi minden kapott helyet.

Ha már a technikai fejlesztéseknél járunk, nem mehetünk el szó nélkül a mesterséges intelligencia mellett sem, ami szintén klasziszokkal jobb, mint korábban. Bár alapve-

tően egy többjátékos módra kihegyezett lövöldéről beszélünk, a kooperatív mód is hihetetlenül szórakoztató, barátokkal mindenképp érdemes kipróbálni, és ebben fontos szerepet játszanak a gépi ellenfelek. Nagyon kevés játékban találkozunk az ember emnyire valóságos botokkal, és talán nem campelnek annyit vagy rántanak olyan gyorsan fegyvert, mint az emberi ellenfelek, nem is látnak át Predator módjára a füstön és a susnyán, mint hasonszórú társaik.

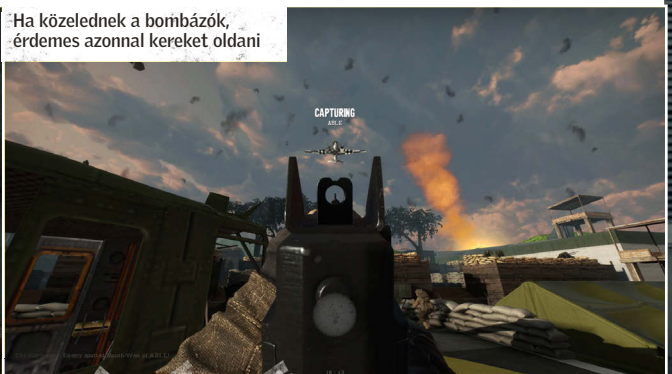
### IRÁNY A FRONTI

Az egyes karakterosztályok merőben különböző játékményt kínálnak, ami nemcsak a fegyvereknek, hanem az egyedi képességeknek is köszönhető. Senki se gondoljon itt *Overwatch* szintű ultikra, de a rifleman valóságos botokkal, és talán nem campelnek annyit vagy rántanak olyan gyorsan fegyvert, mint az emberi ellenfelek, nem is látnak át Predator módjára a füstön és a susnyán, mint hasonszórú társaik. Utóbbi egyébként viszonylag ritkán használják a játékosok, ami elsősorban annak köszönhető, hogy a megjelenéskor beszabaduló tömeg nagy része még nem ismerte ki a *Day of Infamy* minden csínját-bínját. Bombázást ugyanis csak rádióval kérhetünk, ami viszont nincs a tisztek birtokában, így szükségük van egy támogatóra a rádiózáshoz, aki cipeli helyettük a masinát. A rádió egyébként azért is fontos, mert a játékbeli voice-chatet csak a mellettünk állók hallják, a készülékkel viszont üzenhetünk a többi rádiósoknak akár a frontvonal túloldalára is.



Sokat dob a hangulaton a rengeteg apró részlet

Ha közelednek a bombázók, érdemes azonnal kereket oldani



Választott karakterünk felszerelését is mi állíthatjuk össze





Akárcsak az *Insurgency*-ben, az újjáéledés itt sem egyénileg, hanem hullámokban történik. Az elesett csapattársak megadott időközönként térnek vissza a harcmezőre, és mindkét oldal korlátozott számú utánpótlással rendelkezik az adott játékmódtól függően. Társaink persze holtidőben is figyelemmel követik az eseményeket, így ha még az élő kevesek táborát erősítjük, egy tucat ember figyeli minden mozdulatunkat. Egy sorsdöntő pillanatban ez csak növeli az egyébként is magas feszültséget, és ad egy extra adrenalinlöketet, mint amikor a *Counter-Strike*-ben egyedül próbáljuk meg lehozni a kört. A kezelőfelületet az *Insurgency*-ből ismert puritánsággal alkották meg: nincs célkereszt, nincs hud, fogalmad sincs, mennyi golyó van a tárban. Még azt sem látod, ha megöltél valakit, sőt, játék közben a tabelát sem hívhatod elő, hogy megbizonyosodj a találat sikeréről. A fedezék mögött kucorogva egyetlen biztos módja van, hogy ellenőrizd, felállt-e a tér túloldalán rohanó katonára: ha kidugod a fejed – ezzel kockáztatva, hogy egy mesterlövész azonnal leszed a tetőről.

## JÖTT, LÁTOTT, GYŐZÖTT

A *Day of Infamy* remekül ötvözi a realizmust a kicsit árkadósabb játékmennel. A fegyverkezelés nagyszerű, az automata gépfegyverektől kezdve a tolózáras mesterlövészpuskákra át egészen a lángszóróig az összes stukkert élvezet használni. A gránátok és a bombák elképesztő pusztítást végeznek, így nem ritkák az összeroncsolódott hullák és a leszakadt végtagok sem, amelyek még valóságosabbá és borzalmasabbá teszik a virtuális háborút. A pályatervezés szuper, minden karakterosztály kiteljesedhet a harcmezőn. Mivel szinte az összes fegyver azonnal öl, az embernek minden pillanatban résen kell lennie. Vannak még kisebb technikai problémák, de semmi olyan, amit ne lehetne rövid úton kijavítani vagy már most egy modddal orvosolni. Mindegy, hogy az ember csak egy félórásra akar kikapcsolni, vagy egy egész napot töltsen mások megszárlásával, a *Day of Infamy* ideális választás. A fejlesztők maximálisan meghálálták a beléjük fektetett bizalmat, és bizonyították, hogy a korai hozzáférésnek igenis van értelme.

Kac

## AZ IDŐ VISSZATEKERÉSÉT CSEVEGÉS KÖZBEN ÉS KÜLÖNFÉLE FELADATOK MEGOLDÁSÁHOZ IS IGÉNYBE VEHETJÜK



## MIKROTRANZAKCIÓ NÉLKÜL NINCS JÁTÉK

A játékbeli fejlődésért in-game valuta üti a markunkat, amit aztán kozmetikai cuccokra költethetünk el. Ezt természetesen meggyorsíthatjuk, ha hajlandók vagyunk előkeresni a bankkártyánkat, és közelharc fegyverekre, felvarrókra vagy vicces beszólásokra költeni a fagyipéznzt. Szerencsére semmi olyat nem vásárolhatunk, ami bármilyen módon beleszólna a játékmenetbe, így kizárólag az dönt, hogy ki az ügyesebb játékos.

### HARDVER

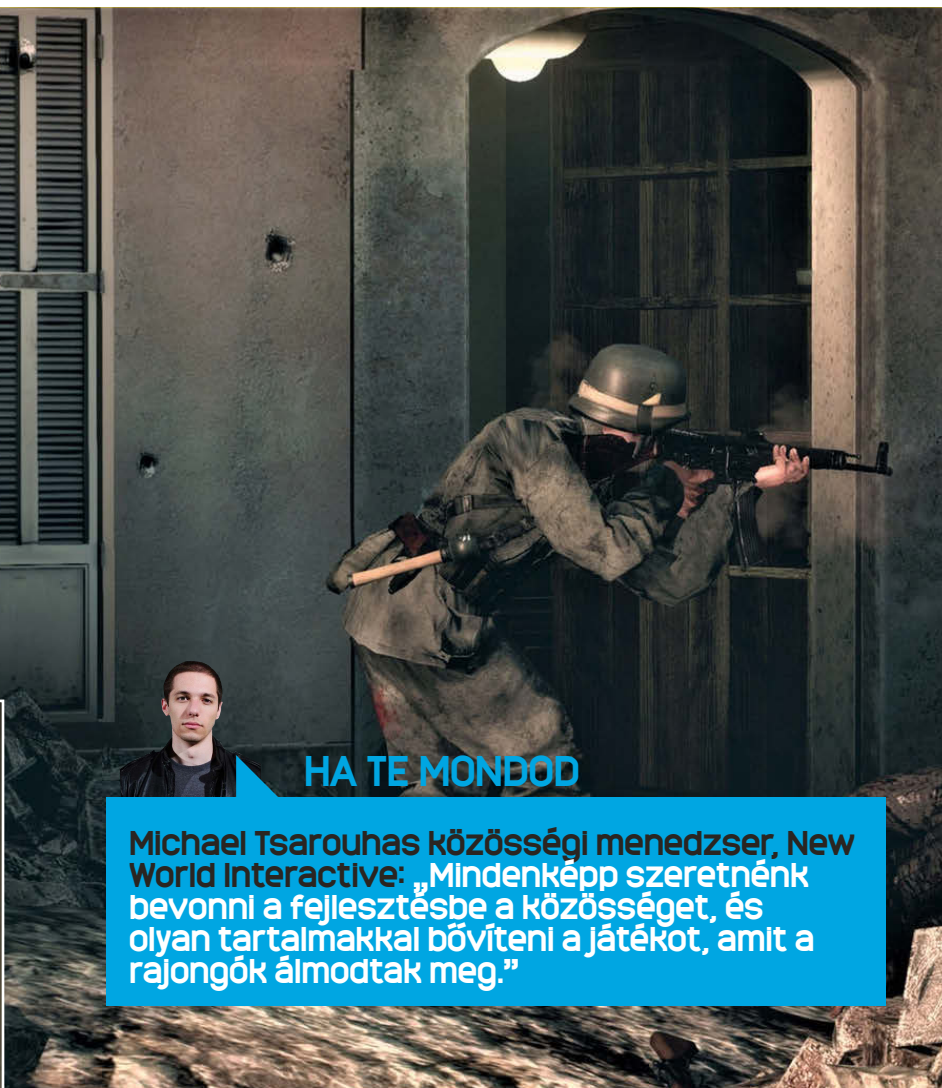
Windows 7; Intel Core 2 Duo E6600; 4 GB RAM; 1 GB VRAM; 12 GB HDD

- + változatos karakterek
- + remek fegyverkezelés
- + pörgős játékmenet
- lehetne szebb
- kisebb technikai problémák
- nincs 32v32 játékmód

### KACI

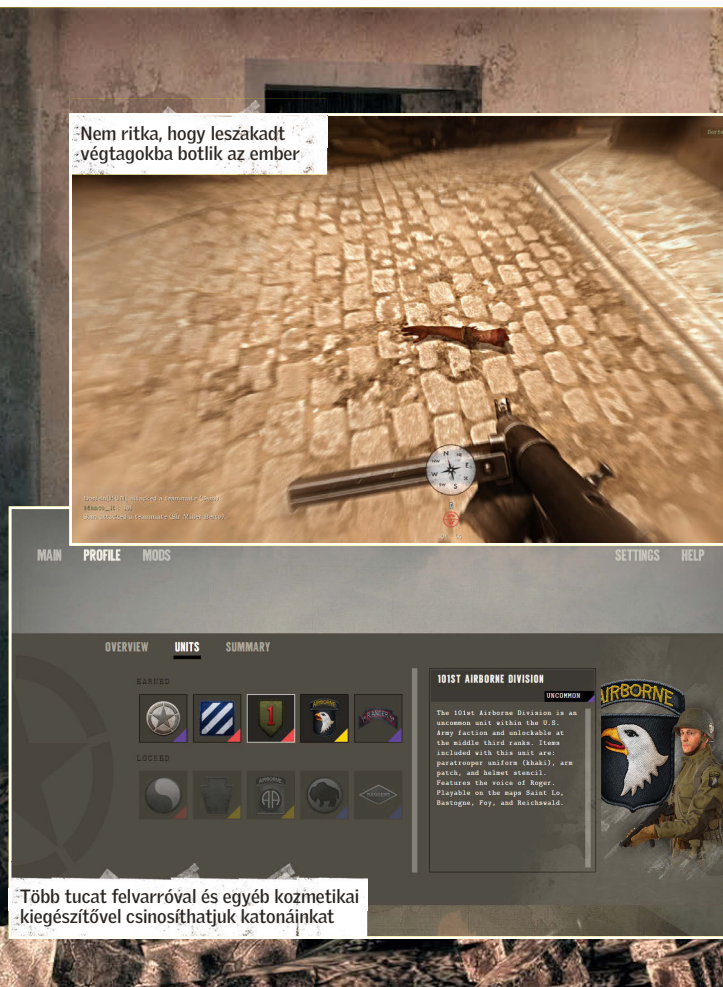
Az egyik legjobb második világháborús lövőde a piacon.

# 82



## HA TE MONDOD

Michael Tsarouhas közösségi menedzser, New World Interactive: „Mindenképp szeretnénk bevonni a fejlesztésbe a közösséget, és olyan tartalmakkal bővíteni a játékot, amit a rajongók álmotdák meg.”







Szefli... kéz nélkül?

A kígyóknak is meg kell élniük valamiből



Tudatmódosító szerek? Itt?



VISSZATÉREK

A közelmúlt egyik legnagyobb szenzációja, hogy az okostelefonok piacára visszatért Nokia bemutatva a legendás Nokia 3310 felújított változatát, amelynek kuriózuma a strapabírás mellett többek között a Snake II volt. Felérme egy öngáncsolással, ha az újból kihagynák a falánk hullót.

Kígyóm-bigyóm táliber

# SNAKE PASS

**NEM SZERETNÉNK TÉVES SZISZEGÉSEKBE BONYOLÓDNI, DE ÓVATOS BECSLÉSEK SZERINT MINDEN MÁSODIK MAGYAR KÉPBE VAN AZZAL, HOGY MI AZ A NOKIÁS KUKACOS JÁTÉK.** A legtöbben azért őriznek róla emléket, mert annyi időmennyiséget pakoltak bele abba, hogy a kis pixelvonal bogycókat lakmározva újabb pixelekkel gyarapodjon, amennyit nem szívesen vallanának be józanul, hiszen minduntalan visszatértek a kihívás miatt; a „nem igaz, hogy nem tudom megcsinálni” erősen tette sarkalló indulat volt. Nincs ez másként a *Snake II* legújabb reinkarnációjával, a *Snake Pass*-szel sem, amelyben minden eddiginél innovatívabb módon „lakathatjuk” jól kígyócskánkat.

**A NÉZÉSÉT MEG A CSÚSZÁSÁT** Legalábbis akkor, ha ez lenne a cél, csak hogy az ügyességi gyűjtögetést keretbe foglaló történetben ennél sokkal nagyobb a tét. Hősünk, a Noodle (bár tökéletes jelent, mi csak Nudlinak hívjuk) névre keresztelt kis hulló és legjobb pajtása, a hiperaktív kolibri nem kisebb feladatot vettek a vállukra (Nudlinál ez enyhe kép-zavar), mint hogy a végére járnak (dettó), hogy mégis ki vagy mi zavarja meg varázslatos világuk, Haven Tor életét, és szabotálja a mágikus kapukat. Erre tizenöt, egyre nehezedő pályán keresztül deríthetünk fényt, amelyek mindegyike hozzáad valamilyen újdonságot az addigi játékmenet-hez, legyenek azok vizes szakaszok, nehe-

**INFO**  
Kiadó Sumo Digital  
Fejlesztő Sumo Digital  
Platform Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden Egy kedves és fantáziadús 3D-s puzzle-platformer a Snake ötletét jócskán továbbgondolva.  
PEGI 3+

zen megközelíthető mechanikák vagy éppen mozgó platformok. Az egyes terek okosan vannak kitalálva, néhol igencsak fantáziadús megoldást kívánnak, de ami mindenél fontosabb: acélidegeket és átlag feletti kézügyességet ajánlunk hozzájuk. Némi mérlegeléssel és rengeteg türelemmel nekiveselkedve nincs olyan akadálypálya, amelyen Nudli gyorsan tekerőzve ne tudna átcsusszanni, a tárgyakon csüngve átlendülni vagy testének rugalmasságát kihasználva felküzdeni magát – persze ha mindent extrát szeretnénk összegyűjteni, az már az első nekifutásakor sem lesz 2000 lépés. A legfőbb hátráltató tényezőt mégsem a vérnyomásunk emelkedése, hanem az irányítás jelenti, ami egy 3D platformerben inkább vicsszóra készítő hátrány, mintsem mosolygásra sarkalló előny. Nekünk a PC-s verzióhoz volt szerencsénk; billentyűzettel és egérrel láttunk neki, de miután kis idő elteltével Nudli összes felmenőjét kétes életű csúszómászónak tituláltuk, rájöttünk, hogy aki *Snake Pass*-t szeretne magának, az csakis controllerben gondolkodjon. Az sem volt túl elmés húzás a fejlesztőtől, hogy kihagyták a nehézségi fok állításának lehetőségét, ugyanis bár a játék aranyossága és készségfejlesztő tulajdonsága indokolná, a kihívás összetettsége miatt a legfiatalabban mégsem tudnak elmerülni benne tiszta sikerélménnyel és így kellő hosszúsággal.

**EZ NAGYON KÍGYÓ**  
Ha az alapszintek teljesítése már nem okoz nehézséget, még mindig próbára tehetjük pikkelyeinket az időre menő Time Trial

móddal, vagy összemérhetjük hidegvérű képességeinket a többi játékos ellen is, méghozzá a zseniális David Wise (*Wizards & Warriors*, *Battletoads*, *Donkey Kong Country*) hangulatos muzsikájával kísérvé. Summa summarum, a *Snake Pass* az utóbbi évek egyik leginnovatívabb platformere, amely az embert próbáló koordinálás dacára van olyan szórakoztató, hogy megérje bekebelezni, sőt, ha a Sumo Digital kicsivel jobban odafigyelt volna rá, hogy gördülékenyebb legyen az irányítás, és minden korosztály zavartalanul szórakozhasson vele, akkor akár kiváló is lehetett volna. Ezek után nagyon kíváncsiak vagyunk, mihez kezdenek a *Dead Island 2*-vel, de az már egy másfajta kukacoskodás.

Szada

**HARDVER**  
Windows 8 (64 bit); Intel Core i5-750 2,68 GHz/AMD II X4945 3 GHz CPU, 4 GB RAM; Nvidia GTX 560 2 GB/AMD Radeon 6870 HD 2 GB VGA; 5 GB HDD

- + innovatív
- + kihívásokkal teli
- + kedves, aranyos
- + hangulatos dallamok
- idegesítő irányítás
- nem lehet nehézségi szintet állítani
- rövid

**SZADA**  
Könnyebb lenne, ha párszázajú lennénk.

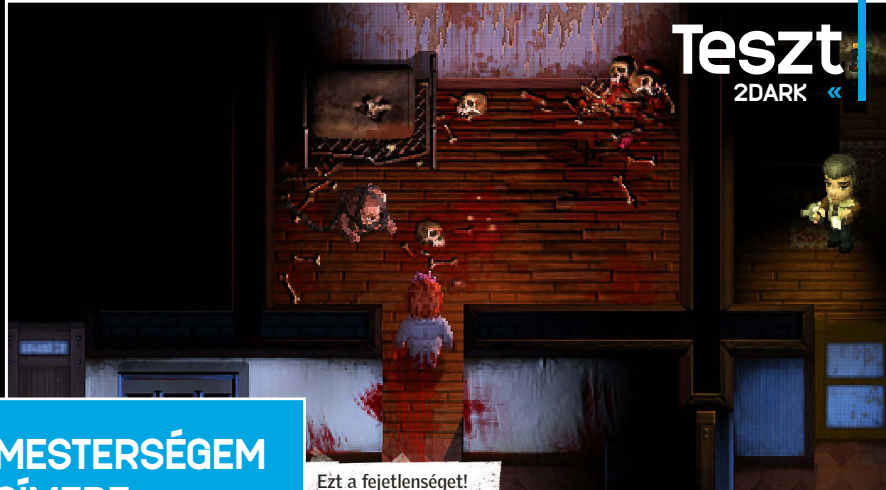
**73**





No going back then. Onwards ever onwards...

A cukorka a legfőbb fegyver



Ezt a fejtelenséget!



## MESTERSÉGEM CÍMERE

A tehetséges francia fejlesztő, Frédéric Raynal az elmúlt évtizedek során több cégnél is megfordult (Infogrames, Adeline Software, No Cliché, Ubisoft), és olyan játékokból vette ki a részét, mint az 1992-es Alone in the Dark, az 1994-es Little Big Adventure vagy éppen a 2010-es Battle Tag.

Utat, gyerekekkel vagyok!

# 2DARK



Illékonyabb a családi idill, mint hinnénk

**G**ONDOLKODTATOK MÁR RAJTA VALAHA, HOGY MILYEN LENNE, HA MONDJUK A SUPER MARIO GRAFIKÁJÁT KERESZTÉZNÉNK A CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS PARAFAKTORÁVAL? Akár igen, akár nem, az *Alone in the Dark* mögött álló kreatív elme, Frédéric Raynal új, mindössze pár főt számláló csapatával, a Gloomywooddal megmutatja, hogy az ő interpretációjában hogyan néz ki egy ilyen hátrorzongató turmix egy torz és brutális, de csipetnyi fekete humorral is megszórt világba öntve.

### HOSSZÚ AZ ÚT, MÍG A GYEREK AZ EXITHEZ ÉR

Már a *2Dark* felütése is iszonytató. Az irányításunkra bízott Mr. Smith egy lélekben megtört nyomozó, akit brutális módon megfosztottak a családjától, máig szeretett gyermekeit keresi. Miközben utánuk kutat, igyekszik leleplezni azoknak a pszichopatáknak a sötét üzelmeit, akik különböző, beteg elméjükből fakadó okok miatt kölyköket rabolnak el és sanyargatnak (a cirkuszi mutatványokra kényszerítés talán a legenyhébb példa erre az örületre). Smith feltett szándéka – és a mi legfőbb célunk –, hogy az összes kinyomozott helyszínről épségben kimenekítsük a gyerkőcöket, valamint bizonyítékokat gyűjtsünk a megtörtént szörnyűségekről, viszont a rizikós műveleteket a lehető legnagyobb körültekintéssel, nesztelen árnyék módjára lopkodva kell kiviteleznünk, máskülönben



## INFO

Kiadó **Bigben Interactive**  
Fejlesztő **Gloomywood**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Az *Alone in the Dark* atyjának új játéka, egy felülnézetes, lopkodásra kiélezett horror sajátos hangulattal. **PEGI 18+**

testünk összeolvad egy gyilkos pengéjével. Csakhogy a szipogó apróságokig vezető út nem merül ki az ide-oda osonásban, miközben felülnézetből, torkunkban dobogó szívünkkel, Samuel Safa dallamai által előcsalt hidegrázós atmoszférával kísérve próbáljuk felfedezni a vérfagyasztó környezetet. Alaposan meg kell fontolnunk minden egyes lépésünket, ugyanis „házigazdáink” nemcsak megláthatnak, de könnyen meg is hallhatnak. Elég hozzá egy rossz mozdulat, és máris főhet a fejünk, viszont akár ellenük is fordíthatjuk a pálya lehetőségeit (a cirkuszi példánál maradván akár saját oroszlánjaikat is rájuk uszíthatjuk). Rejtett halalos csapdák, morbid események, nem kívánt hangokat gerjesztő tárgyak, zárt ajtók, szívós ellenfelek és egyéb komplikációk nehezítik a dolgunkat, miközben teljes gőzzel dübörög az erőforrás-menedzsment. A képernyő baloldalára költöztetett eszköztárunk olyan kardinális kellékektől duzzad, mint a zseblámpa, a pisztoly (és más fegyverek), a továbbjutást segítő szerszámok, illetve többek között a megszerzett bizonyítékok. Óvatos duhajkodásunk közepette életbevágó figyelünk arra, hogy egy cigit elszívva (!) két rázósabb szituáció között mentünk, továbbá hogy legyen elég elemünk, lőszerünk és cukorkánk. Míg előbbi kettő a túléléshez kell, addig utóbbi a lurkók kimenekítésében segít. (Van abban valami szürreális, hogy az elragadott ifjoncokat cukorkával édesgetjük magunkhoz, nemde?)

### ITT PARÁZOM, LÁTOD, EZ AZ A HÁZ

Kétségtelül oldschool külleme, szokatlan története és természetesen csontig ható hangulata az, ami igazán naggyá teszi a *2Dark*-ot. Ezeket az érdemeket még az sem tudja elvenni tőle, hogy néha frusztrálónak válik a harcrendszer, és időbe telik, míg megszokjuk az irányítást (ha egyáltalán képesek ráhangolódni érzékszerveink erre a furcsa hibridre). Aki nem fél attól, hogy többször is nekifusson egy feladat megoldásának, az remekül fog szórakozni a horrorisztikus kalandozások során, viszont akit már a leirtak alapján és a mellékelt képek láttán sem vonz a játék, vagy esetleg szülőként már az alapgondolat is elborzasztja, az nem ezeket a gyermekeket kereste.

Szada

#### HARDVER

Windows 7 32 bit; Intel Core i3-530 2,93 GHz CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce GT 9800/ATI Radeon HD 4870; 1 GB HDD

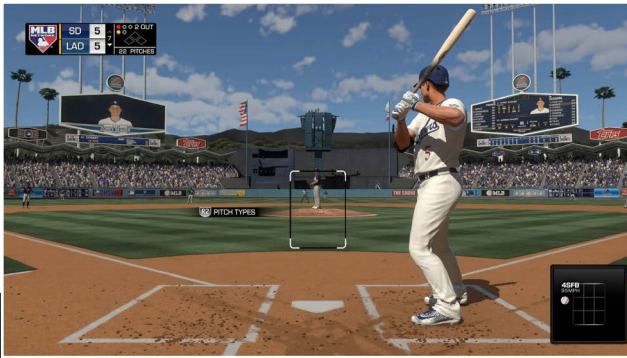
- + sajátos atmoszféra
- + kihívást jelentő játékmenet
- + különös történet
- + remek dallamok
- frusztráló harcrendszer
- furcsa irányítás

#### SZADA

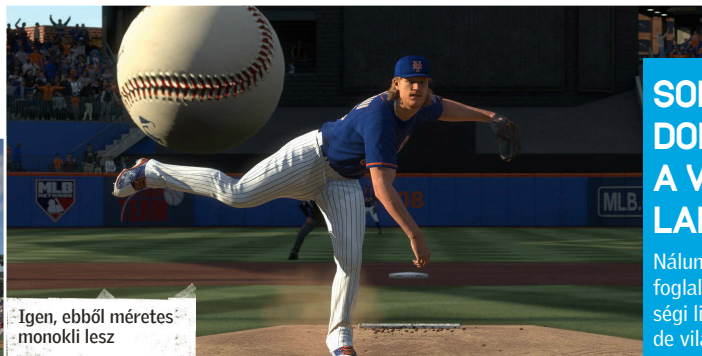
Lehetett volna kiváló, de így is hulla jó.

75





Lehet téteket rakni, hogy elkapja, vagy nem kapja el



Igen, ebből méretes monokli lesz



Egy sportoló nemcsak üt, dob, fut, mászik, ugrik, hanem olyan emberi dolgokat is csinál, mint a telefonbeszélgetés

## SOKAN DOBÁLNAK A VILÁGBAN LABDÁKAT

Nálunk sokadik helyet foglal el a népszerűségi listán a baseball, de világviszonylatban olyan kedvelt, hogy 2016-ban például a tíz legnépszerűbb előzetes között szerepelt a játéksorozat előző részének kedvcsináló videója.

Ha megdobnak labdával, üss vissza ütővel!

# MLB THE SHOW 17

**S**IKERÜLT AZ ALSÓ FERTÁLYI MOGYORÓN FÁJDALMAT OKOZNI PETERSONNAK, A 26-OS SZÁMÚ SZIMPATIKUS ÜTŐJÁTÉKOSNAK EGY ERŐSEN ELHAJÍTOTT LABDÁVAL.

A dobásban volt egy enyhe csavar is, ezért nagyon sajnáltam szegényt, de mégis annyira élveztem a kialakult helyzetet, mint a hot-dogot rágszáló szurkoló, miközben teleszájjal üvölti, hogy home run! Mielőtt mellkassal előre becsúsznék írományom közepébe, szeretném felétek jelezni, hogy annyit tudok a baseballról, amennyit Hollywood láttatni engedett belőle. A mai napig szeretem az ilyen jellegű sportfilmeket, évi rendszerességgel nézem meg például A nagy csapatot vagy a kissé túlcukrozott, de lelket melegítő Későn kezdő című alkotást. Lesarkítva a lényegét, tudom, hogy a dobó az ütővel szemben áll, és közöttük nincs más, csak a füttyülve suhanó labda. Persze, azért tisztában vagyok még pár dologgal, de zavarosan makognék, ha részletekbe menően kelene elmagyaráznom egy ifjú érdeklődőnek a szabályokat, ezért felettebb kíváncsi voltam, hogy a hozzám hasonló egyszerű falatozóknak mit tud mutatni úgy a játék, hogy ne tegyem le az első tíz perc után.

### 11. PERC, ÉS MÉG CSAPATOM

Először ijesztően illegeti magát ez a kizárólag PlayStation 4-re megjelent cím, de azt már azonnal láttam, hogy a baseballban jártas személyek teljesen odalesznek érte. Kifejezetten magával ragadó han-



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
 Fejlesztő **SIE San Diego Studio**  
 Platform **PlayStation 4**  
 Röviden Remekbe szabott módon mérülhetünk el a baseball világában, és üthetünk olyan hazafutásokat, hogy azok otthon is maradnak.  
**PEGI 6+**

gulata van a bevezető videóknak, a szinte minden igényt kielégítő lehetőségeknek, kezdve egy teljes csapat irányításától egészen a karriermódig, amiben egy feltörekvő tehetséges játékos bőrébe bújva mutathatjuk meg, hogyan hajlik meg a tér egy dörgedelmes elütés után. Nekem se kellett több, belevetettem magamat az istápolásba, és külsőleg egy olyan gnómot hoztam létre, aki elől fejvesztve menekül mindenki, amerre lát. Néhány szerepjáték karaktergenerálója amúgy elbújhatna az itt használható emberkreáló rendszer mögött. Kifejezetten örömmel konstatáltam, hogy szintén teret kapott egy személyesebb történetmesélés, mert a FIFA 17-hez hasonlóan nemcsak arról szól a fáma, hogy mekkora királyok vagyunk a pályán, hanem azt is látjuk, mi történik a színpadok mögött. Nem annyira belemenős és filmszerű a háttértörténet, mint a focis programban, inkább csak bájcsevegésekre reagálhatunk aláztos vagy kicsit pöffeszkedőbb stílusban. A lényeg viszont az, hogyan homorítunk a meccsek alatt.

Lehet, sőt a hajhagymáim maradékát teszem rá, hogy rutintalanságom miatt nem volt eleinte sikerem. Dobtam, elütötték. Dobták, nem ütöttem el. Ez így ment egy darabig, és csak azért nem küldtem meg lendületből a minden piszkos munkát elvállaló fal felé az irányítót, mert szinte közvetítségű élményt kaptam. Jellegéből adódóan nem egy dinamikus pörgő sport a baseball, de sikerült úgy tálalniuk a készítőknak, hogy akadozás nélküli legyen az elfogyasztása, így a kezdő próbálkozók szé-

pen lassan ráéreznek az ízére. Máris jobban mennek azok az elhajítások, idővel pedig egyre többet koppan az ütőnkön a kis fehér labda, és átlátjuk, hogy mi folyik körülöttnünk a három bázison.

### ILLATOS FA TESTÁPOLÓ

Pontosan ezt szerettem volna megélni. Ritka madár mifelénk ez a fajta szórakozás, és tartottam tőle, hogy ismeretlensége miatt nehézkes lesz a megértése, átérzése, de nem az. Noha még gondolkodva hunyorgok jó pár dologon, de amatőrként pont úgy lehet élvezni ezt az alkotást, mint profiként, mert szinte kimászik a tévéből az az életérzés, amit ez a sportág maga köré lehel. Ha még nem próbáltad, de beletekintnél valami újba, vagy épp ellenkezőleg, a zuhany alá is baseballsapkában mész be, és azt mosod át hajad helyett samponnal, akkor határozottan ez a te játékod erre az évre.

Nightwolf

- + remek hangulat és grafika
- + egy meccsen érzed magadat
- + kezdőként is hamar átlátod
- nem életszerű karriermód

**NIGHTWOLF**  
 Érzem a pályafű illatát, hallom a bőrkesztyű nyeker-gését.

**85**



# Hírek és bestseller játékok a NINTENDO 3DS-re

**FIRE EMBLEM™**  
-Shadows of Valentia- *Echoes* LIMITÁLT KIADÁS

SOUNDS OF ECHOES ZENEI CD

KIFORDÍTHATÓ BORÍTÓ

CELICA amiibo

ALM amiibo

VALENTIA ARTBOOK (A4-ES MÉRET)

JÁTÉKZETTA

EXKLUZÍV PIXELES KITÜZŐK

Megjelenés 05.19.

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia Limitált kiadás



YO-KAI WATCH 2: Bony Spirits

Megjelenés 04.07.



YO-KAI WATCH 2: Fleshy Souls

Megjelenés 04.07.



Mario Sports Superstars



Poochy & Yoshi's Woolly World



Pokémon Sun



Pokémon Moon



Super Mario Maker for Nintendo 3DS



Monster Hunter Generations

**amiibo**

Zelda Bokoblin

Zelda Guardian

Zelda Link Archer

Zelda Link Rider

Zelda Zelda Fieldwork

30th Anniversary Classic Colours Mario

30th Anniversary Modern Colours Mario

Smash Lucas

Smash R.O.B. Famicom

Smash Roy

Smash Ryu



Ingyenesen letölthető demó



Ingyenesen letölthető demó



www.nintendo.hu

NINTENDO 2DS.

new NINTENDO 3DS XL

Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2017

©2017 Nintendo





Egy sima hétfő a háborúban



A helyzet fokozódik



### HOGY ITYEG?

A *Fallen* nem könnyű játék. Néhány combosabb pofontól simán kifekszik főhősünk, és gyógyulni csak a drága aura feláldozásával lehet; arról nem beszélve, hogy HP-csik sincs. Akkor mikor érdemes gyógyulni? Nézzük meg, hány végtagunk maradt... minél kevesebb, annál közelebb a vég.



Fentről minden szép

## Reflexpróbáló akció

# MALICIOUS FALLEN

### KÉREM, TEGYE FEL A KEZÉT, AKI EMLÉKSZIK A MALICIOUS NEVEZETŰ JÁTÉKRA MÉG A PS3 HŐSKORÁBÓL!

Nem lesztek sokan, azt előre sejtem. Mondjuk nem is a csoda, hiszen az *Alvion* alkotása nem volt éppen korszakalkotó; csak digitálisan elérhető cím azonban volt annyira sikeres – legalábbis Japánban –, hogy megérdemeljen egy folytatást *Vitára*. Ezen a ponton véget is érhetne mondandóm, ha nem tombolna a remake-láz, amely elhozza nekünk eme kis akciójáték feltupírozott változatát. Full HD grafika? Naná! Fix 60 fps? Hogyne. Végezetül – bár az ilyen „több, mint” reklámoktól okádok – jelen testünk alanya több, mint egy szimpla újratekintés kiadás. (De most komolyan: több, mint arckrém... mi a fülem még? Hűtőpaszta, halászlé?)

### GONOSZ HALOTTAK

A *Fallen* sztori téren nem remekel, sajnos. Vagy szerencsére, ez ugye nézőpont kérdése. Aki csak pár óra önfeledt kaszabolásra vágyik egy borús délutánon, még talán díjazza is, hogy nem kell túlkombinálni a világmegmentést. Van ugyan valami bevezetőszerszűség, amiben a vénék motyognak valamit a rosszindulatú lelkekről meg egyéb zagyaságokról, de a lényeg az, hogy főhősünk – aki lehet férfiú és hölgy is – megkapja tőlük a csodaköpenyt vagy mifenét, és indulhat is a muri. Mondhatnánk azt is, hogy a *Fallen* világa szabadon bejárható, de még mielőtt valaki arra gondolna, hogy a *Witcher III*-éhoz hasonló nyitott játéktérrel van dolga, pontosítanék: kapásból nekimehetünk bármelyik főgonosznak. Igen, a *Fallen*



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
 Fejlesztő **Alvion Platform**  
 Platform **PlayStation 4**  
 Röviden **Pörgős 3D akciójáték vad grafikával, nem túl bonyolult játékmennel. PEGI 12+**

nem vesztegeti időnket csacska mellékküldetésekkel, itt minden csata bosszarc lesz, a pályák pedig amolyan arénák. Nagyjából 30 perc áll rendelkezésünkre, hogy móresre tanítsuk az aktuális rosszfiút, aztán jöhet is a következő. A *Malicious* anno öt pályával érkezett, amelyekre végigverekedve magunkat megismerhetjük a játék valódi főellenségét. A Vita-verzió szintén 5+1 gazfickóval bővítette a kínálatot, nem túl meglepő módon a *Fallen* is hozott hat új rosszarcot. Ez így már elég méretes játék-ká teszi a *Fallent*, bár aki már játszott az előző két résszel, annak talán kicsit kevés lehet a tényleges új tartalom.

### SZELETELJÜNK PRECÍZEN

Az újdonságokat letudva térjünk rá pár sor erejéig a *Fallen* lényegére, a harcra. Ahogy említettem, az egész játék gyakorlatilag bosszarcok sorozata, úgyhogy ezúton is köszi a fejlesztőknek a pongyola tutorialért, ami nagyjából annyit magyaráz el, hogy melyik karral forgathatjuk a kamerát. Köszí, tényleg. Épp csak a lényegét nem mondja el senki, ezért aki túl nagy arccal érkezik, hamarosan úgy érezheti, mintha a *Dark Souls* valami spinoffjával próbálna meg kikapcsolódni. Szóval tessék megtanulni szépen használni az aura névre hallgató erőforrást, ami gyakorlatilag a *Fallen* sava-borsa. Segítségével tápolhatjuk támadásainkat, sőt gyógyulni is tudunk, ha feláldozzuk a készlet egy részét. Ezenkívül ne legyünk türelmetlenek: figyeljük, mikor, milyen támadásokkal operál az aktuális lepofozandó, és tanuljunk meg profi módon blokkolni. Azt sem árt tudni, hogy az összes ellenfél stílust vált, miután levertük energiája nagyobbik

részét. Szóval csak óvatosan öldököljünk, mert gyorsan elfogy a maximum három folytatási lehetőség.

### AKAROM?

Nehéz dolog értékelni a *Fallent*, mert igazából csak azoknak éri meg, akik nem játszották rongyosra az eddig megjelent részeket. Igaz, hogy a grafika szép lett, de nem ez lesz a PS4 húzócíme. Bár a zenék kifejezetten jók, a hangeffektek többsége elég ócska, ám szerencsére a PS3 borzástó kamerakezelését kijavították. A játék fixen hozza a full HD/60 fps kombót, egy röccenést nem tapasztaltam, ami azért piros pont, mert így lett pöpec módon folyamatos a játékelmény. Szinkronról nem érdemes beszélni, mert nincs, de nem is hiányzik. Szóval akkor most jó játék a *Fallen*? Igen. Érdemes rá beruházni? Ezt döntse el mindenki maga.

Gulius

- + szép grafika
- + pörgős játékmennet
- + nem csak sima remake
- hamar monotonná válik
- kevés az új tartalom
- gagyi tutorial

**GULIUS**  
Nem is rossz.

# 72



AZ **eset** BEMUTATJA:

<HelloWorld>

# MINECRAFT TOIBOR

**2017. JÚLIUS 9-14.**

10-14 ÉVES KOROSZTÁLY

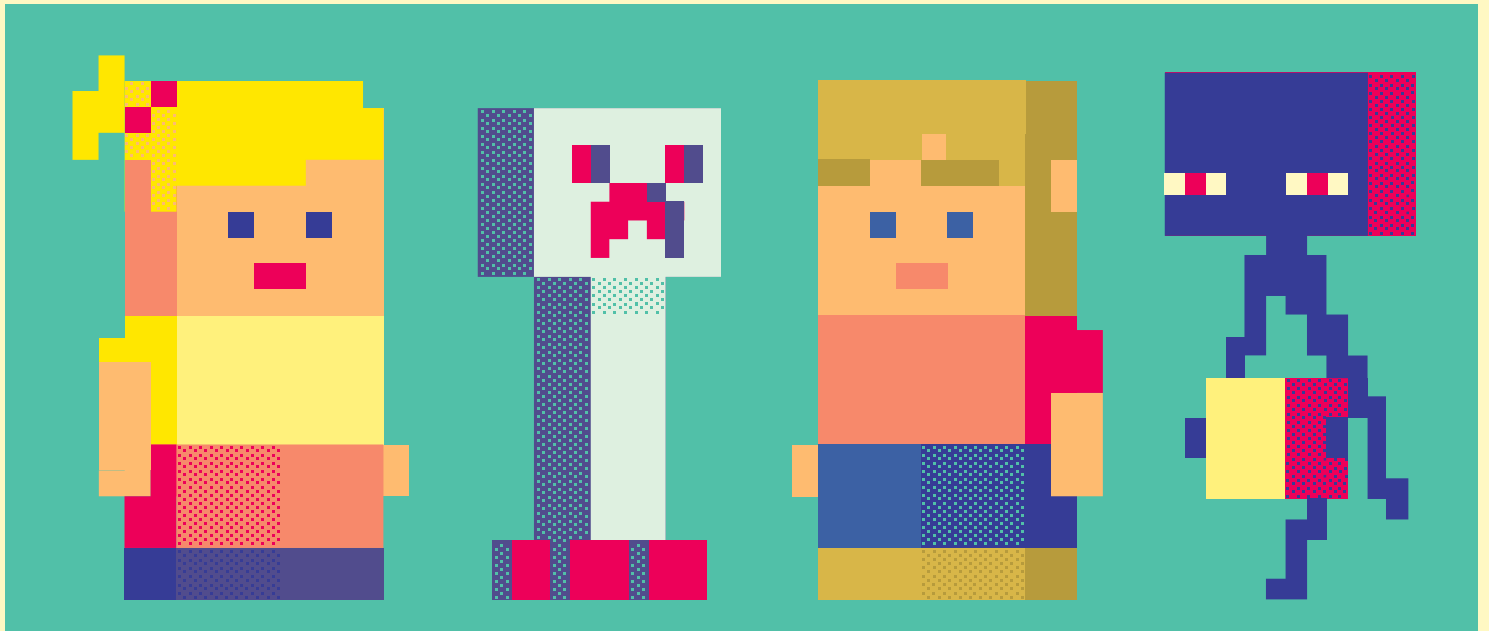
**BALATONLELLE, PART HOTEL**

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)

**FŐTÁMOGATÓ:**



**MÉDIATÁMOGATÓ:**

PCWorld GameStar

COMPUTERWORLD





# Teszt

» ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3



A karakterek alternatív öltözetei is feltűnnek, most éppen Vasember hódol a divatnak

GameStar

AZ ELŐZŐ GENERÁCIÓS  
ÉS A KÉZIKONZOLOS  
TESZTEKET KERESD  
A 2012/01-ES ÉS 2012/03-AS  
GAMESTARBAN



A legdurvább kombók igazán látványos pusztítást végeznek

## MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

Nyakunkon a sorozat legújabb részének megjelenése. A Marvel vs. Capcom: Infinite-ben már 2v2 harcokra számíthatunk, a látványért pedig Unreal Engine 4 felel majd. A pontos megjelenési dátum egyelőre nem ismert, de az biztos, hogy PC-re, valamint PlayStation 4 és Xbox One konzolokra is érkezik a játék.

Világok hősei, egyesüljete!

# ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3



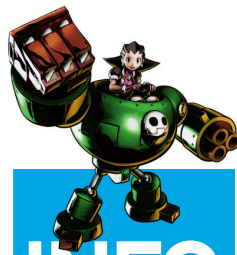
Bőséges a kínálat, de ugyanekkora volt öt évvel ezelőtt is

## NEM EGYSZERŰ FELADAT SORBA VENNİ A MARVEL VS. CAPCOM JÁTÉKOK ÉLETÚTJÁT.

Először ugyebár még 2011 februárjában jelent meg a *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds*, majd nem sokkal később, novemberben megkaptuk a játék *Ultimate* jelzővel felvértezett verzióját, ami tényleg érdemben bővítette a Marvel képregényhősök és a Capcom videojátékos karaktereinek véget nem érő küzdelmét. Sőt, kicsivel később még a kézi konzolok szerelmei is örülhettek, hiszen PS Vitára is befutott a bunyós móka.

## SEMMI SEM VÁLTOZOTT

2016 decemberében, illetve idén márciusban pedig már PlayStation 4-en, PC-n és Xbox One konzolokon is elérhetővé vált az *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*. Több mint öt év elteltével azt lehetné az ember, hogy ismét remek újdonságokkal bővítik majd a folyamatosan formálódó receptet, sőt néhanem látott hősök is felbukkanhatnak mindkét oldalon, így még grandiózussabbá válik a Galactus elleni harc (mert hogy ő vár bennünket az Arcade játékmód végén). Sajnos azonban a felsoroltakból végül egyetlen pont sem teljesült. Mindössze annyi változást vehetünk észre a PC-s és a jelenlegi konzolgeneráción futó verziókban, hogy 1080p-s felbontás mellett stabilan tartják a 60 fps-t, ami egy ennyire durva fordulatszámú pörgő verekedős játék esetében szinte létfontosságúnak mondható. A karakterek számát illetően persze nincs okunk komoly panaszra,



## INFO

Kiadó **Capcom**  
Fejlesztő **Capcom**  
Platform  
**PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden **A Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds kibővített változata immár PC-re és a legújabb konzolokra is megjelent.**  
PEGI 12+

rengeteg választható hőst kapunk mindkét oldalon, sőt a korábban letölthető tartalomként elérhető két szereplő, Jill Valentine és Shuma-Gorath is erősíti a felhozatalat, de érezhető, hogy a Capcom (talán jogi okok miatt) nem akarta további kedvenceinkkel növelni a potenciális harcosok seregét. Kapunk még egy galériamódot, amelyben különféle artworkeket lehet nézegetni, de aki egy verekedős játékban ezzel tölti az idejét, az meg is érdemli, hogy nem bánnak vele bőkezűen a fejlesztők.

Természetesen a játékmódot is maradt a régi. Három választott karakterünkből kell összerakni egy csapatot, akik egy szintén három ellenfélből álló kompániát vernek bucirra. Hőseink között bármikor váltogathatunk, sőt támadásaikat brutális kombókban összes is fűzhetjük. Az alapokat viszonylag egyszerű elsajátítani, de a profi játék már olyan, másodpercre pontos gombpüfölést igényel, amire csak kevesek lesznek képesek. A már említett Arcade játékmód mellett (ebben karaktereink egyedi záróképsorokat kapnak, miután elkennek Galactus száját) még ott van a Versus, amelyben egy pajtásunkat üthetjük darabokra, továbbá egy gyakorló mód, valamint a Mission szekció, hogy karakter-specifikus kihívásokkal is mulathassuk az időt.

## REPÜLNEK AZ ÉVEK

Az újdonságok hiánya azért különösen fájó, mert mikor a sima *Marvel vs. Capcom 3*-ról az *Ultimate* kiadásra váltottunk, több új játékmód, pálya és egy tucat új karakter is érkezett, nem mellékesen az erőviszonyo-

kon is csiszoltak, és tökéletesítették a balanszt. Most persze nem változott a játék neve, de öt év és egy generációváltás talán többet is megérdemelne a nagyobb felbontásnál és a kritikus 60 fps-nél. Az élmény ugyanolyan szórakoztató, mint Xbox 360-on és PS3-on volt, de az eltelt idő alatt szemünk már szebb látványhoz szokott, és ha a korábbi kiadással már elég órát eltöltöttünk, nincs igazán okunk arra, hogy az új verziót is beszerezzük. Pótlásnak viszont megfelelő lehet még gyorsan az új rész megjelenése előtt azoknak, akik eddig kimaradtak volna a szériából. Teljesen egyértelmű, hogy a Capcomnál lélekben már mindenki az idén érkező *Marvel vs. Capcom: Infinite*-re készül.

CSIRKE

## HARDVER

Windows 7 SP1/8.1; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz; Nvidia GeForce GTX260; 2 GB RAM; 16 GB HDD

- + 1080p és 60 fps
- + rengeteg választható karakter
- + pörgő játékmódot
- semmit sem változott
- mai szemmel csúnyácska

## CSIRKE

Ha korábban kimaradt, akkor ideje pótolni, az ismétlés nem kötelező.

83





NINTENDO  
SWITCH™

BÁRMIKOR, BÁRHOL ÉS BÁRKIVEL

Nintendo

3  
www.pegi.info

# MARIOKART DELUXE™



©2017 NINTENDO



**AZ EDDIGI LEGNAGYOBB MARIO KART JÁTÉK VALAHA!  
VÁLASSZ 48 PÁLYA ÉS TÖBB, MINT 40 VERSENYZŐ KÖZÜL!**



JÁTSSZ AZ ÚJ BATTLE MÓDDAL ÉS ÉLVEZD AZ ÚJ KARAKTEREKET,  
ÚJ JÁRMŰVEKET ÉS ÚJ TÁRGYAKAT KIZÁRÓLAG A NINTENDO SWITCH KONZOLON



**MÁR A BOLTOKBAN!**

**A CSOMAG TARTALMA:**

Nintendo Switch™ konzol + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)  
+ Nintendo Switch dokkoló + Joy-Con grip + Joy-Con  
strap (x2) + Nintendo Switch hálózati töltő + HDMI kábel

**ÁPRILIS 28-ÁN**

www.nintendo.hu

CONQUEST  
ENTERTAINMENT

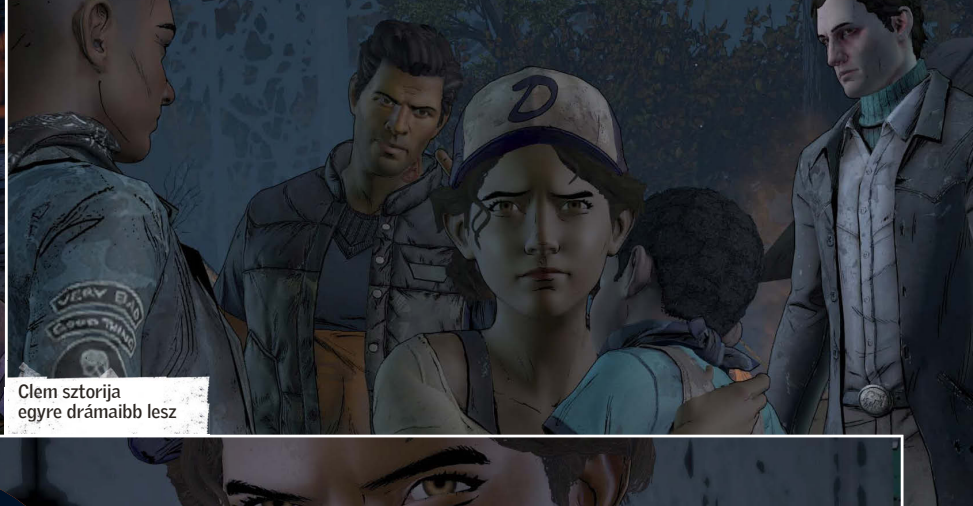


# Teszt

» THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER  
- EPISODE 3: ABOVE THE LAW



El kell dobni egy követ – ez volt az egyik legizgalmasabb feladatom



Clem sztorija egyre drámaibb lesz

## BEDOBOZOLVA

Március 3. óta dobozos változatban is beszerezhető a The Walking Dead: A New Frontier, ugyanakkor a Telltale-féle Batman kalandjátékhoz hasonlóan ezúttal is csak az első részt tartalmazza a lemez, az évad többi epizódjához egy digitális kód formájában kapunk hozzáférést.



## Családi zűr

# THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER - EPISODE 3: ABOVE THE LAW

**KICSIT VÁRNI KELLETT A THE WALKING DEAD HARMADIK SZÉSZONJÁNAK FOLYTTATÁSÁRA, DE MINDENKI VEHET EGY NAGY LEVEGŐT, AZ ERŐS KEZDÉS UTÁN NEM ESETT SZÉT A SZTORI, A TÖRTÉNÉTIÉK TOVÁBBRA IS MEGÉRDEMLIK AZ ÉV VÉGI PRÉMIUMOT ÉS AZ EXTRA NYALÓKÁT AZ ÜZEMORVOSNÁL.** Féltem nagyon, hogy Clementine távolodásával elveszítjük a fókuszot is, de annak ellenére, hogy továbbra is remek karakternek tartom, teljes mértékben azonosulni tudok Javier sztorijával, drámájával, indítékaival, érzéseivel, és az *Above the Law* című epizódban bizony döggivel van mindebből – csak éppen játékmélet nem sok. El kell fogadni, hogy a Telltale néha elfelejt, hogy játékot készít, és teljes mértékben hanyagolja az interakciót. Komolyan, a legérdekesebb kihívásaim között volt egy táska kinyitása, egy kő eldobása vagy éppen egy baseballütő elvétele QTE-gombnyomással. Ez – szerencsére – nem jelenti azt, hogy nem izgalmas a széria legújabb epizódja, csak éppen volt már interaktívabb rész is a játék történelmében. Ha ezzel mind megbékélünk, léphetünk is tovább.



## INFO

Kiadó Telltale Games  
Fejlesztő Telltale Games  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden Az epizodikus The Walking Dead kalandszéria harmadik felvonása, amelyben a már felcsepereedett Clementine és egy új srác, Javier útját egyengetjük a zombiapokalipszis szorításában.  
PEGI 18+

### TESŐK VAGYUNK, VAGY NEM?

Nagyon nehéz (továbbra is) úgy beszélni egy epizodikus játék erejéről, hogy minél kevesebb spoiler csurranjon bele a levebbe; muszáj kicsit belemászni a történetbe ahhoz, hogy az élményről lehessen szólni. Szóval most nyugodtan ugorjon tovább, aki nem akar konkrétumokat tudni, a cikk

végén ott az értékelés (sokan egyébként is csak azon szeretnek lamentálni, szóval minden lehetőség adott ehhez).

Richmondban vagyunk, a Garcia testvérek találkozása pedig egyszerre örömteli és végtelenül drámai, hiszen azt már eddig is tudtuk, hogy Javi bátyja, David nem éppen a legkiegyensúlyozottabb ember, és bár szereti a családját, ha Kate-et kérdeznék meg (sőt, kérdezni sem kell, elég egy értelműves teszi ezt maga is a játékmélet során), nem ez az a házasság, amit egy apokalipszis után is tiszta szívvel folytatna az ember. Hogy mennyire volt bántalmazó kapcsolat, az nem derül ki, de Kate menekülne, miközben David fia nagyon örül apjának, aki láthatóan elég komoly vezető szerepet tölt be a New Frontier kötelekében. Ez persze rengeteg kérdést és feszültséget szül, Javi pedig nem lesz könnyű helyzetben, és persze Clementine múltbéli sztorija is tovább árnyalja a képet. Az epizód végére komolyan megkavarodik a kása; érdemes többféle döntéssel is végigvinni a harmadik részt, vannak egészen jól elvááló szálak és egy pattanásig feszült, nagyon izgalmas cliffhanger is. Ismét csak röpké másfél óra az élmény, de ha ezt sorozatként látnám (mondjuk a mostani The Walking Dead évad helyett), akkor elégedetten csetinténék.

### BUGOS, NEM BUGOS?

Xbox One-on játszom a szériát, és örömmel tapasztaltam, hogy nem érzékeltem semmi kirívó hibát, még a töltési idővel sem volt bajom. PC-n viszont többen is komolyabb bugokba futottak bele, volt, akinél teljesen

szétestek a karakterek, mintha a T-1000-es terminátor cosplay-ezett volna minden szereplőt, erősen felindult állapotban, kiálló ezüst tüskékkel. Nem mindenki tapasztalt ilyen hibákat (ahogy például a *Game of Thrones* szériában sem volt általános a szinkronprobléma, én szinte végig szenvedtem tőle), szóval ez tekinthető szerencsejártéknak is, én éppen nyertem. Egyértelműen fejlődött a Telltale technikai fronton is, de sajnos még nagyon messze vagyunk a tökéletestől, és nyilván az a játékos, aki éppen valami súlyosabb hibába botlik bele, nem fogja azt gondolni, hogy egyébként egy jó játékkal van dolga. Pedig igen.

HP

**HARDVER**  
Windows 7 (64 bit) SP1; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz CPU; 4 GB RAM; Nvidia GTS 450+ 1 GB VGA; DirectX 11; 8 GB HDD

- + egyre növekvő feszültség
- + árnyalt helyzetek és karakterek
- szinte semmi interakció
- minden, ami általában zavaró a Telltale megoldásaiban
- nyomokban bugokat tartalmazhat

**HP**  
Erős történet.  
Más semmi.

80





# AULA



FOLLOWED.EU



## KERSED AZ AULA STANDOT A PLAYIT-EN!



### 30% KEDVEZMÉNY

Standunknál minden AULA terméket akár 30% kedvezményrel vásárolhatsz.

Ha a kiállításon mégsem tudnád megvásárolni kedvenc AULA termékedet, május 8.-ig még kedvezményesen rendelheted meg a FED-Follow Every Day webáruházunkból.

Kedvezmény kuponokat kérd az AULA standnál a PlayITe-n!

**FOLLOWED.EU**



### AULA termék ajándékba

Gyere el a standukhoz és szerezz meg egy általad választott AULA terméket ajándékba!

Nem kell mást tenned mint, egy fénykép erejéig egy igazi AULA harcosná válnod! Kihelyezett poszterünkkel készíts magadról egy ügyes fényképet, majd ezt a képet töltsd fel a Facebookra vagy Instagramra és nyerhetsz!

Légy kreatív! A legötletesebb, legkreatívabb kép készítőjét az általa kiválasztott AULA termékkel jutalmazzuk!

**NEVEZÉS:**

- Hivatalos Facebook oldalunkon: [facebook.com/Followed.eu](https://facebook.com/Followed.eu)
- Nyílt poszt Instagramról #aulanekem
- Nyílt poszt Facebookról #aulanekem



### HAPPY HOUR

AULA Happy hours a kiállítás ideje alatt!

Egy-egy órában 1-1 AULA termék extrém árkedvezményell! Ragadd meg az időt és alkalmat, keresd az AULA standot és vásárolj meg az adott óra termékét extra kedvezményell.

**10.00 - 11.00 óra között**  
Hunting gaming egér  
5.499Ft helyett 3.999Ft

**15.00 - 16.00 óra között**  
Be Fire gaming billentyűzet  
6.299Ft helyett 4.999Ft

**17.00 - 18.00 óra között**  
Prime gaming fejhallgató  
5.699Ft helyett 3.999Ft

### acme<sup>®</sup> right now ▶

#### Te már ismered?

Acme termékek szuper árakon 2-5 év garanciával! Minden ami egy igazi fesztiválhoz kell.

Találhatsz itt akciókamerát, VR szemüveget, power bankot, fülhallgatót, selfibotot és sok egyéb érdekes terméket, ha számít a minőség, megbízhatóság és a stílusos megjelenés.

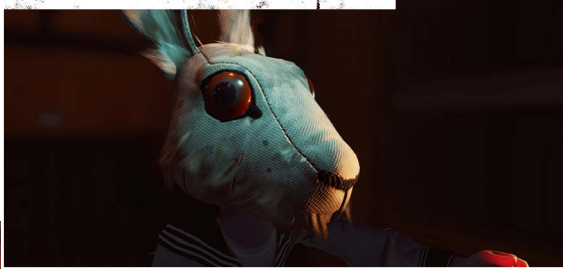
Légy fesztivál Ready most és szerezd meg a 10% - 20% vagy 30% kedvezményt!



# Teszt

» BLACKWOOD CROSSING

Mindenhol ott van ez a nyúl. Muszáj kideríteni, hogy mit akar tőlünk, pusztán kíváncsiságból is



Akármi is történjen velünk az életben, jó, ha van mellettünk egy testvér – ezt a gondolatot erősíti bennünk ez a játék



## HÉT PAPIR?

A játék készítése közben nyolcról tizenhárom főre gyarapodó PaperSeven csapata elismeri a Blackwood Crossing saját honlapján, hogy alkotásuk nem tökéletes, de átkozottul különleges. Én sem jellemezhettem volna ennél jobban.



A vonatból egyenesen a lombházba vezet az út; határátlépés térben és időben. Itt bármí megtörténhet

Majd én vigyázok rád

# BLACKWOOD CROSSING

**ONNANTÓL KEZDVE, HOGY VILÁGRA JÖTT A KISÖCSÉM, SZÜLEIM ÁLLHATATOSAN ÉS EGYÜTTES ERŐVEL SKANDÁLTÁK A KÖZISMERT MONDATOT: „TE VAGY AZ IDŐSEBB, NEKED KELL OKOSABBNAK LENNED.”** (Mintha négyévesen aláírtam volna egy szerződést, miszerint a csibészésre való összes jogomat azonnali hatállyal átruházom alulírott ördögfiókára.) Na, pont így zúdul az ember nyakába még tojáshejjal a csöppnyi tomporán egy életre szóló felelősség, ami eleinte lehet, hogy bosszúsággal teli, idővel viszont mézédessé váló „teherre” érik. Nővérként tehát valamilyen szinten tudok azonosulni Scarlettal, aki egy nem hétköznapi utazáson vesz részt testvérkéjével, Finnel, amely során először feltépik a múltban szerzett sebeiket, hogy azok megfelelően hegesedhessenek be.

**ÜLÜNK A VONATON, ÉS KÉSZ**  
Bevallom töredelmesen, megrémisztettek a játék első képsorai. Egy komoly témájú, de alapvetően kedves fabulára voltam felkészülve, ami könnyed rejtvényeivel szórakoztat majd. Ehelyett Scarlett a MÁV nosztalgiajvonatának egyik fülkékében ébred, és kísértáva onnan elkezd keményen hallucinálni. Rálel testvérére, de különféle maszkos alakokat is lát maga körül, meg egyéb borzalmakat, aminek a valóságon túli hatását tovább növeli, hogy a lány szemszögéből látunk mindent (first person nézet). Gondoltam, mi jöhet még? Megnézzük a Kálváriát és ebédelünk? Aztán kifújtam a levegőt, és folytattam a ka-

## ÜLÜNK A VONATON, ÉS KÉSZ

landot, mert igazán kíváncsiá tette, hogy mit szeretnének a készítőik üzenni ezzel az álomszerű eseménysorral. Csupán egy picinyke türelem kellett hozzá, és a vasúti kocsi szűkös, szürke tere varázslatosan kivi-rult és kitárult. Azonnal világossá vált, hogy ez az alkotás a két gyermek életének fontosabb szösszenetein zakatol végig, amely néha napfényes, vidám, máskor komor, és tele van szenvedéssel, csalódással, sőt árvák-ká válva a halállal is szembe kell nézniük. Számtalanszor belebotlunk olyan szituációba, amely erőteljes vizuális megvalósítással mutatja meg, milyen rapszodikusan változnak a körülmények az érzelem világában. Viszont így értjük meg, hogy miért nélkülözhetetlen Scarlettnek megtanulnia irányítani és kontrollálni mindezt, legtöbbször mágikus képességekre szert téve. Itt semmi sem tűnik normálisnak vagy valószínűnek, mégsem vad erőltetettnek – sikerült megfelelően érzékeltetniük a sztori szimbolikusságát. Az egyetlen fix tényező, hogy a tesők vállvetve jutnak a megoldásig.

landot, mert igazán kíváncsiá tette, hogy mit szeretnének a készítőik üzenni ezzel az álomszerű eseménysorral. Csupán egy picinyke türelem kellett hozzá, és a vasúti kocsi szűkös, szürke tere varázslatosan kivi-rult és kitárult. Azonnal világossá vált, hogy ez az alkotás a két gyermek életének fontosabb szösszenetein zakatol végig, amely néha napfényes, vidám, máskor komor, és tele van szenvedéssel, csalódással, sőt árvák-ká válva a halállal is szembe kell nézniük. Számtalanszor belebotlunk olyan szituációba, amely erőteljes vizuális megvalósítással mutatja meg, milyen rapszodikusan változnak a körülmények az érzelem világában. Viszont így értjük meg, hogy miért nélkülözhetetlen Scarlettnek megtanulnia irányítani és kontrollálni mindezt, legtöbbször mágikus képességekre szert téve. Itt semmi sem tűnik normálisnak vagy valószínűnek, mégsem vad erőltetettnek – sikerült megfelelően érzékeltetniük a sztori szimbolikusságát. Az egyetlen fix tényező, hogy a tesők vállvetve jutnak a megoldásig.

## SIMON MONDJA

A cselekmény fő mozgatórugója Finn. A kis lurkó folyamatosan magyaráz nekünk, reagál a környezetére, az eseményekre, és feladatok szinte nem is áll másból, mint hogy is-tápoljuk őt, tárgyakat kutassunk fel az adott területen, ahová épp a szél fúj minket, valamint kibogozunk régi családi ügyeket, miközben egyre több részletet tudhatunk meg a családon belüli kapcsolatokról és magukról a személyekről. A feladványok nem eget rengetőek, de kellőképpen változatosak – nem jellemző, hogy elakadunk valahol. A játék fel-

építése kő egyszerű: minden tárgyhoz oda-sétálunk, amit mozdíthatóknak vagy használóknak vélünk, és megnézzük, hogy tényleg van-e rá lehetőségünk, hogy alkalmazzuk. Ennyi. Emellett a rengeteg dialógus során bizonyos helyzetekben eldönthetjük, milyen módon szeretnénk válaszolni: szarkasztikusan, kedvesen vagy ingerülten. Ez így leírva szörnyen vérszegénynek tűnik, és picit az is, úgyhogy feltételezem, hogy olyanok nem fogják sokáig pörgetni ezt a fontos mondanivalóval rendelkező, de igen haloványka kalandot, akik szeretik az akciódús, valamivel kiszámíthatóbb és kevésbé elvont alkotásokat. A műfaj kedvelőinek viszont üzenem, hogy szerelvény érkezett a második vágányra, úgyhogy kezdjék el a beszállást az érzelmi hullámvásutra!

*Eprespuszedlee*

## HARDVER

Windows 7; Core i3-550 2,5 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce 460; 1 GB VRAM; DirectX 11; 5 GB HDD

- + mesefilmszerű élmény
- + mély gondolatokat közvetítő téma
- nem mindenkinek jön át
- néha nehézkes az irányítás
- könnyű, rövid és vérszegény játékmennyiség

## EPRESPUSZEDLEE

Két testvér kártart a fejben, a vajban, a tréban, a bajban.

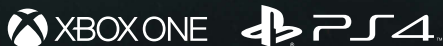
# 70



# INJUSTICE™ 2



MÁJUS 19.



INJUSTICE 2 software © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. "X" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2017. NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s17)

CENEQA





# Teszt

» BATTLEFIELD 1 – THEY SHALL NOT PASS



A távolban lángok, előttünk romok



Olyan, mint egy festmény

GameStar  
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2016/11-ES GAMESTARBAN



Verdun ég, nekünk pedig át kell jutnunk a tűzön



## REPÜL A HÁZ

A DICE elrejtett egy aranyos easter egget a Verdun Heights pályán. Miután három, a kerítéselőpök mellett elhelyezett borosüveget szétlőttünk, majd eltaláltunk három szélkakast, a távolban egy lufikon lógó ház repül el, amellyel alighanem a Pixar FEL! című animációs filmjére akartak utalni. Az aktiváció pontos leírását megtaláljátok a [gamestar.hu](http://gamestar.hu)-n.

Vive la France!

# BATTLEFIELD 1 – THEY SHALL NOT PASS

**S**AJNOS MESSZE NEM JÁTSZOT-TAM ANNYIT A BATTLEFIELD 1-GYEL, AMENNYIT A JÁTÉK MEGÉRDEMELT VOLNA, DE ILYEN AZ, HA AZ EMBER EGYIK TESZTELENDŐ JÁTÉKBÓL ESIK ÁT A MÁSIKBA, ÉS ARRÁ, AMIVEL NEM KÖTELESSÉGBŐL FOGLALKOZIK, ALIG MARAD IDEJE. Erős volt az őszi felhozatal, de szerencsére most, a tavaszi egy kicsit lazább, és pont jókor jönnek az EA játéknak első letölthető csomagjai is, amelyek visszacsábíthatják a hozzám hasonlóan eltávolodott játékosokat. A *They Shall Not Pass* egész jó próbálkozás, még ha nem is forgat fel mindent gyökerestől.

## ITT ÚGYSEM JÖNNÉK ÁT

A csomag nevét a francia hadsereg később propagandaposztereken is használt kiáltásáról kapta, így a küzdelmek új színtereit is Franciaország területei adták az alapot. Összesen négy pályával bővíthető a kínálat, ezeknek játékmódtól függően vannak kisebb és nagyobb változatai. A Soissons egy vidéki terep, amelynek közepén egy út húzódik. Ennek mentén néhány ház, egy kastély (amibe nem lehet bemenni) és persze rengeteg termőföld helyezkedik el. Ez egy gyönyörű és hangulatos síkság, amely nincs felkészítve a háborúra – alig akad lövészárkok, főleg az épületekben lehet megbújni. A Fort De Vaux központi helyszíne egy erdő; szűk, zárt terekben szaladgálhatunk, amelyek környéke romos, saras, szürke. Ezt a lehangoló képi világot lángoló járművekkel erősítik, ami nagyon hangulatos; atmoszféra tekintetében azonban egyértelműen a Ver-

**INFO**  
Kiadó  
Electronic Arts  
Fejlesztő EA DICE Platform  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden A Battlefield 1 első kiegészítőjének középpontjában Franciaország áll.  
PEGI 18+

dun Heights nyer, amelynek déli részén egy falu található, de már onnan is látszik a lángoló hegyi erdő, ahol az egyik fél vert tanyát. Bár a fák nem rejtik el őket, a sok járat igen, így itt egyértelmű hátrányban van a másik csapat, de aki ügyesen és óvatosan halad felfelé, az idővel elérheti a célt. A negyedik map a Rupture, ami ismét egy domboldal: alját pipacsmezők színezik, közepén pedig egy folyó terül el, amelyen úszva (vagy a hidat használva) lehet átjutni. A folyón átkelés azért trükkös, mert a meder mindkét széle magas, így a mesterlövészek levadászhatják azokat, akik át akarnak futni – vagy egymást.

Az, hogy a francia sereggel (vagy az ellen) játszhatunk, öltözékben és kiáltásokban nyilvánul meg, de ugyanazokat a fegyvereket használhatják, mint a többiek. Feladatok teljesítésével kasztonként két-két új stukkert oldhatunk fel, de egyik esetében sem érzem, hogy megérte volna a befektetett energia. Nem is azzal van a probléma, hogy medicként az egyikhez például 75 gyógyítás kell (aki jól játszik, annak amúgy is összejön pár meccs alatt), hanem azzal, hogy a másik feladat egy bizonyos fegyver használata. Sosem szerettem az Autoloading 8.35 Factoryt, mert nem olyan erős, hogy azzal kompenzálja a kicsi tárat, így kinkeresszen gyűlt össze a 15 ölés, amit egy meccs alatt kellett összehoznom. A medic másik fegyveréhez egyébként pont az M1907 SL Sweeperral kell gyilkolni, amit meg szeretek, de ez egyéni ízlés kérdése. A lényeg, hogy ne várjátok, hogy miután megszereztétek a DLC-s fegyvereket, mindig a ranglista elejére kerültek.

## ELŐRE-HÁTRA

Izgalmasra sikerült a csomag új játékmódja, a Frontlines, amit a sokfős útközetek kedvelői fognak élvezni. Ebben először egy közepen lévő pontot kell elfoglalni, majd annak függvényében tolik el a frontvonal, hogy melyik csapat járt sikerrel. A vesztes félnek egy ponttal viszább kell vonulnia, de ha elég ügyesek, fordíthatnak. A végén két pont felrobbantása a feladat, ami annak ellenére, hogy azok az egyik csapat bázisán (és így születőhelyén) találhatók, nem teljesíthetetlen. Kissé fáj egy újabb War Story hiánya, a franciák is megérdemelték volna valami rövid, egyedül végigjátszható történetet. A *They Shall Not Pass* azonban ettől függetlenül is kielégítő mennyiségű és minőségű tartalmat kínál.

Paca

## HARDVER

Windows 7 64 bit; AMD FX-6350 vagy Intel Core i5 6600K; 8 GB RAM; AMD Radeon HD 7850 2 GB/Nvidia GeForce GTX 660 2 GB; 50 GB HDD

- + gyönyörű tájak
- + erős új tankok
- + izgalmas a Frontlines
- néha nagyon kiegyensúlyozatlan
- nem minden új fegyver éri meg az erőfeszítést

## PACA

A franciák egy történetet még megérdemelték volna. Vagy fehér zászlót.

80



GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT  
KERESD A 2015/11-ES  
GAMESTARBAN



## KARAK AZGARAZ ÉS A BIRODALOM

A Szürke-hegység törp erődjét még jóval a Birodalom alapítása előtt építették fel. A bányák évszázadokon át bőséges vagyonhoz juttatták az itt élő szürke törpöket, az arany- és ezüsttelérek azonban végül szinte teljesen kiapadtak. A törpöknek így nyitniuk kellett a világ felé, és megindult a kereskedelem a Birodalommal.

Törpök földjén

Vérből most  
sem lesz hiány

A hegycsúcs egyszerűen  
lélegzetelállító

ed The Skaven Tunnels

Egy halom patkánytetemen ácsorogva  
sem vagyunk biztonságban

# Teszt

WARHAMMER: END TIMES  
- VERMINTIDE: KARAK AZGARAZ

# WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE: KARAK AZGARAZ

**M**AGUK MÖGÖTT HAGY-  
TÁK UBERSREIK POKOLI  
VÁROSÁT A WARHAMMER:  
END TIMES - VERMINTIDE HŐSEI,  
ÉS ÚJ KALANDOK FELÉ VETTÉK AZ  
IRÁNYT.

A rendhagyó kalandozócsapat továbbra is a világvége közeledtével elszaporodott patkányemberektől akarja megtisztítani a világot, a rácsálók pedig már a törpök ősi otthonát, Karak Azgarazt is birtokba vették. Nosza, gyűjtsük össze harcosainkat a jól ismert kocsmában, és térjünk vissza a kártevő-mentesítéshez!

### A FEKETE TÁRNA

Akaratlanul is J. R. R. Tolkien A Gyűrűk Ura regényei juthatnak eszünkbe, amikor megpillantjuk a törpék városát, Karak Azgarazt. Itt azonban nem orkokkal, goblinokkal vagy egy böhöm nagy balroggal kell megküzdenünk, hanem továbbra is a végtelennek tűnő skave-nhordák potyognak a nyakunkba a földalatti erődítmény minden pontjáról. A DLC három új pályával bővíti ki a *Vermintide* kampányát, amelyek egy-összeszokott csapat számára is kemény diónak bizonyulnak majd, sőt többféle útvonalon is bejárhatjuk őket. Botokkal nekivágni a küldetéseknek most is balgaság, mivel a mesterséges intelligencia egy cseppet sem javult, és továbbra is hullámzó hatékonysággal teljesítenek a gépi társak. Olykor életmentőek is lehetnek, ha éppen megszállja őket a kedvesség, és egy döntő helyzetben meggyógyítanak bennünket, máskor viszont makacsul a fejükbe vesznek valamit, és teljesen logikátlan irányokba szaladgálnak el, vagy felkapják előlünk a hön áhitott gyógyitalt. A három új pályát remekül tervezték meg,



## INFO

Kiadó **Fatshark**  
Fejlesztő **Fatshark**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden : A  
Warhammer: End  
Times - Vermintide  
kiegészítője a  
Szürke-hegység  
törp erődítményébe  
kalauzolja el a játékos.  
PEGI 16+

és a látvány is üdítő a korábbi helyszínek után (a sötét tárnarendszer után kijutunk a havas hegycsúcsra). A törp építészet sajátos hangulata magával ragadja az embert, de nem árt folyamatosan résen lenni, mivel ha elidőzünk egy söröskorsókat marcoló törphölgy grandiózus szobrát bámulva, garantáltan a hátsónkba harap pár huncut patkányúrfi. A szintek kellően hosszúak, és a fejlesztők igazán izgalmas feladatokkal dobták fel őket. A csapatnak muszáj folyamatosan kommunikálnia és az egyes feladatokat elosztania a tagok között, éppen ezért az új pályákra fokozottan igaz a *Vermintide* egyik alapvetése, amely szerint idegenekkel merőben más képet mutat a játék, mint barátokkal. Pajtásainkkal együtt tárja fel igazi erőit a patkányszerelés mestersége.

### TÖPÖRÖDÖTT TÖPÖRÖDŐGÖK

Bármennyire élvezzük is a föld alatti világot és a hófölte hegység három, tartalommal kellően megtömött misszióját, végigpörgetésük után mégis egy kis üresség lengi körül a *Karak Azgaraz* DLC-t. Az előző kiegészítések konzolon elérhetőek voltak mindenki számára, nem kellett külön fizetnünk értük. Most platformtól függően 2500-3000 forint körül mozog a DLC ára, és természetesen nem csak PC-n kell érte felnyitnunk a tárcánkat. Ennyiért pedig akár egy új kaszt is bőven belefért volna, a készítőik viszont megelégedtek két új fegyverrel. Személy szerintem én kedvelem a *Vermintide* erősen szerencsealapú jutalmazási rendszerét, de teljes mértékben megértem azokat is, akik a kockadobálós lootosztást a hátuk közepére sem kívánják. Talán érdeemes lett volna a játék eddigi legnagyobb

bővítőményében erre is gondolni, és csiszolni valamiképp a formulán. Ösztönzéseképpen nem utolsó szempont, hogy a játékosok érezzék, van okuk arra, hogy hosszú órákat töltsenek Karak Azgaraz legmélyén bombákat dobálva a patkányok üregeibe, vagy éppen a Szürke-hegység havas csúcsán, ahol egy jelzőtüzet próbálnak meggyújtani úgy, hogy lehetőleg nem hagyják közben ott a fogukat.

A *Warhammer: End Times - Vermintide* minden frissítéssel egyre élvezetesebb időtöltés, viszont érezhető, hogy csupán új pályákkal nem lehet már hosszú ideig elnyújtani a játék élettartamát.

Csirke

### HARDVER

Windows 7; Intel Core2 Quad Q9500  
2,83 GHz/AMD Phenom II X4 940; 6 GB  
RAM; GeForce GTX 460/Radeon  
HD 5770; 1 GB VRAM; DirectX 11;  
30 GB HDD

- + izgalmas új helyszín
- + többféle útvonal
- + ötletes feladatok
- kevés a három új pálya
- a mesterséges intelligencia nem fejlődött

### CSIRKE

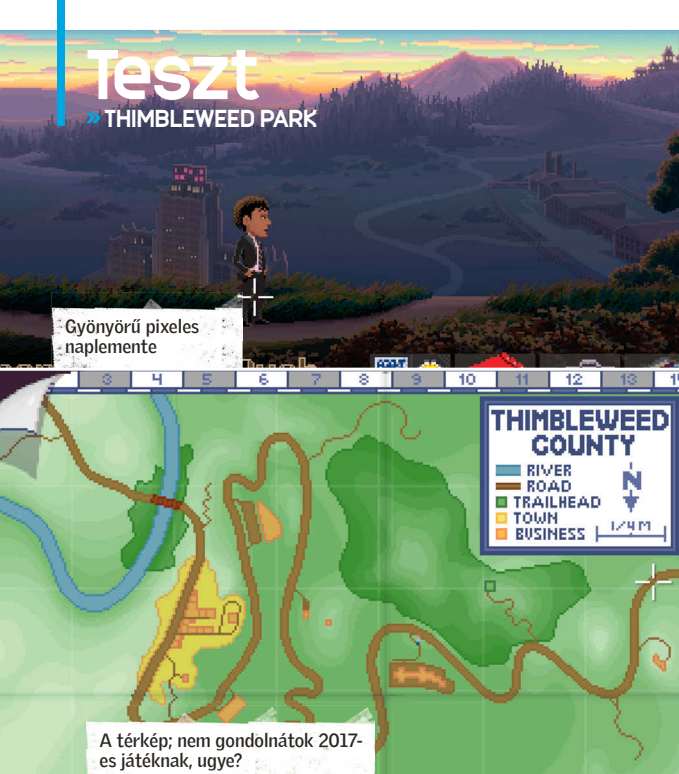
A törpök túl mohón  
és túl mélyre ástak.

# 80



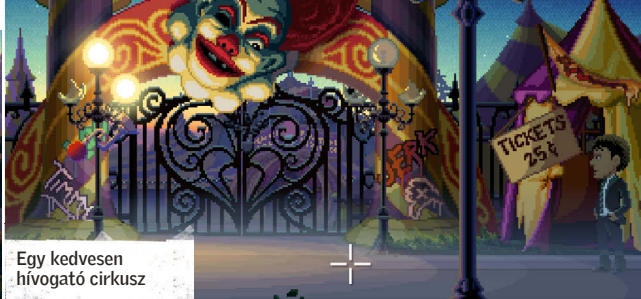
# Teszt

THIMBLEWEED PARK



Gyönyörű pixeles naplemente

A térkép; nem gondolták 2017-es játéknak, ugye?



Egy kedvesen hívogató cirkusz



Itt egy elfutó pizzaember teljesen normális dolog

## ADJÁK KI A MONKEY ISLANDET!

Ron Gilbert még 2013 áprilisában megfogalmazta a blogján, milyen lenne, ha egy új Monkey Islandet csinálna. Látva a Thimbleweedet, csak könyörögni tudunk a Disney-nek, hogy a Lucasfilmmel rászállt videojátékjogok közül legkedvesebb kalózkat adja oda ajándékba Ronnak, csodát tudna kihozni belőle.

### A bohóc, a rendőr, a videojáték-fejlesztő és a szellem

# THIMBLEWEED PARK

**EMLÉKEZTEK ARRRA A REKLÁMRA, AMIKOR A NAGYPAPA AZT MONDJA A TÉVÉ ELŐTT MEREVGE, HOGY A RÉGI JÓ DOLGOKBÓL NEM MARADT SEMMI, MAJD KAP EGY KIS RETRÓ BURGONYACHIPSET, ÉS MEG SEM TUD SZÓLALNI?**

Na, nagyjából ilyen pillanattal ajándékozott meg engem Ron Gilbert. Bár anynyira idősek nem érzem magam, mint a chipses bácsi, eléggé átalakult 90-es évekbeli gyermekkorom óta a játékipar és a játékok is. Hol volt még akkor PlayIT vagy menő gamerlányok? Volt viszont például egy LucasArts nevű fejlesztőcsapat, amely George Lucas médiabirodalmának részéként jobbnál jobb point & click kalandjátékokat dobott piacra. És még hihetlenebb, ha hozzáteszem, hogy akkoriban jó pár évig ezek voltak a legdivatosabb, legmenőbb topjátékok. Hol voltak akkor még a CoD-ok vagy a pár óra alatt végigjutható, szép, de üres játékok?

### RON A MI EMBERÜNK

Ron Gilbert mellett inkább főleg Tim Shaferrel azonosítjuk ezeket a játékokat, többek között azért is, mert Tim sokkal inkább a reflektorfényben maradt, és régi közös játékaik felújításával is foglalkozik, illetve neki még a konzolos korszakban is voltak dobásai. Na de itt van nekünk Ron, akinek legmeszteribb alkotása kétségkívül a *Monkey Island 1-2*, és aki arra gondolt Gary Winnick barátjával, hogy ideje lenne újra összedobni egy igazi, klasszikus grafikájú kalandjátékot. Ezt értsétek szó szerint: a grafika ugyanolyan pixeles a ma már ósdinak tűnő, alul a fél képernyőt elfoglaló parancs-

## INFO

Kiadó **Terrible Toybox**  
 Fejlesztő **Terrible Toybox**  
 Platform **PC, PlayStation4, Xbox One**  
 Röviden **A nyolcvanas, kilencvenes évek grafikus kalandjátékai előtti tisztelgés Ron Gilberttől, egy csodálatos retrójátékban megtestesülve.**  
 PEGI **3+**

ikonokkal, és ugyanaz a pihent humor jelenik meg benne, ami felejthetlenné tette a klasszikusokat is. Erre természetesen egy kiadó sem ugrott volna rá, de itt van nekünk a jó kis Kickstarter, ami szerencsére (túl is teljesítve az elvárásokat) összehozta a pénzt a *Thimbleweed Parkra*.

### EZ ITT A PARK

A történet egy, a játék nevével megegyező elnevezésű kis városkában játszódik 1987-ben, amikor is gyilkosság történik a város határában, és két szövetségi nyomozó érkezik felderíteni az eseményeket. Bár azt hihetnénk, kisléssel nagyon jól áll a játék, hiszen megtalálható benne a tapasztalt nyomozókezdő nyomozó páros, az örült helyi kisvárosi seriff, egy vándorcirkusz, egy csúnyán beszélő bohóc stb., azonban jelen esetben ez nem a fantázia gyengeségére utal, hanem sokkal inkább arra, hogy stíluspárodíával van dolgunk. A játék viccet csinál minden 80-as, 90-es évekbeli nyomozós filmből, kalandjátékból, meg úgy egyáltalán bármiből, ami valaha létezett a Föld nevű bolygón, és a készítők örült agyában felötlött. Szinte minden második mondat egy játékosnak szánt kihasználás a játékokról, a filmekről – mondhatni Deadpool-szerűen, aki pontosan tudja, hogy ő egy képregényben szerepel. A paródiajelleg ellenére a sztori meglepően fordulatos, sok karaktert irányíthatunk egyszerre, visszaemlékezések elevenednek meg, rengeteg tárgyat vehetünk fel, és használhatjuk őket a szó pozitív értelmében vett leghülyébb megoldásokra, amiket szinte elképzelni sem tudtunk korábban. A szereplők zseniálisak, és sokszor olyanok is főszereplők lehetnek hirtelen, akiről nem feltételeztük

volna. Ransome, a bohóc például egyértelműen ellopja a show-t, a xbeepx beszólásaival, de a már említett seriff, a folyamatosan változtatott beszédstílusával is olyan karakter, akit évek múlva is emlegetni fogok. Grafikáról a játék stílusából adódóan nehéz 2017-ben, a jelenkor értelmezései szerint beszélni, de akik imádták ezt a pixeles megjelenést, azok értékelni fogják a gyönyörűen megrajzolt képeket; a szinkronok pedig hozzá az írók által megírt zseniális karakterek szintjét. Ha csak pár fiatalember ráérez ennek a korának a szellemére, már megérte létrehozni ezt a zseniális „tisztelgést” a régi idők kalandjai előtt. Nekünk, 35 felettieknek pedig el kell morzsolnunk néha a nevetéstől és az emlékektől megrohanva is egy-egy könnycseppet játék közben.

EndreMan

### HARDVER

Windows 7; 2 GHz CPU; 4 GB RAM; Intel 3000 GPU; DirectX 11; 1 GB HDD

- + elmebeteg humor
- + tökéletes retró
- + emlékezetes karakterek
- picit jellegtelen zene
- miért nincs rögtön második rész?

### ENDREMAN

Akik tudják, ki Guybrush Threepwood, azoknak kötelező.

# 90



# PREY<sup>®</sup>



WWW.PREY.COM

**18**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info  
PROVISIONAL

PS4

XBOX ONE

PC  
GAME

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

**Bethesda**<sup>®</sup>





Habár a településeken szinte senki sincs, a vadon továbbra is veszélyes



A belső helyszínek nagyon hangulatosra sikerültek



## VAN HOVÁ MENEKÜLNI

Amennyiben már a fagyhalál szélén állunk, és esélyünk sincs melegedőhelyet találni, nyugodtan ülünk vissza saját autónkba: amíg jár a motor, ott biztosan meleg van.



Az alacsony külső hőmérséklet jól érvényesül a monitoron is

# Hull a hó és hózik-zik-zik KONA

**LEGUTÓBB MÉG CSAK ERŐS BÉTA VOLT, MOSTANRA LAZONBAN ITT VAN TELJES ÉLETNAGYSÁGBAN, ÉS MIVEL ELÉG JÓL KIJAVÍTOTTÁK A BUGOKAT, EGY NÉHÁNY FŐS CSAPATTÓL OLYAN JÁTÉKOT KAPTUNK, AMI HAMAR MAGÁVAL RAGAD.** Mivel legutóbb is leírtuk a sztorit, most csak a lényegre szorítkozunk, ami annyi, hogy 1970-ben masszív hóvihár csap le az Észak-Kanadában lévő Atamipek Lake-re, miközben Carl Faubert privát kopó a dűsgazdag iparmágnás, W. Hamilton után nyomoz. Az időjárás miatt Carl csapdába esik a településen, és hamarosan feltűnik neki, hogy nem csupán megbízója, de a falu többi lakója is ellillant, arról viszont fogalma sincs, hová.

### TÉRDIG HÓBAN

A *Kona* egyik legnagyobb dobása, hogy bár a grafikán látszik a fejlesztésre szánt büdzsé csekély mérete, mégis hiteles környezetet varázsoltak a szemünk elé, amelyben képesek vagyunk elhinni, hogy ha túl sokáig molyolunk a vízszintesen zuhogó hóban, előbb-utóbb megfagyunk. A fák hajladoznak a beléjük kapaszkodó szélben, mi pedig még a monitoron keresztül is érezni véljük a csontig hatoló hideget, miközben karakterünk azon igyekszik, hogy félig befagyott retinákkal tüzet csíholjon a vaskályhában. Ez utóbbival egyébként el is jutottunk oda, hogy: feladványok. Mert ilyenek is vannak a játékban, ugyanakkor messze nem olyan bonyolultak, ame-



## INFO

Kiadó **Parabole**  
Fejlesztő **Parabole**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **Nyomozós kalandok a hetvenes években, miközben folyamatosan meg akarunk fagyni. PEGI 16+**

lyek miatt képesek lennénk akár idő előtt abbahagyni az egészet, és betenni valami öldöklőset, amelyben egy pillanatilag sem kell gondolkodni. A sztori elején például meg kell tankolni az autót, ám a benzinkúton nem megy a szivattyú, és áram sincs, ezért fel kell kutatnunk az aggregátort, ami viszont nem tudja egyszerre ellátni a kutat és a fészert. Szóval semmi bonyolult, ám így is szórakoztató a kutatás.

### NYÍLT VILÁGBA ZÁRVA

Tesztünk alanya egész jól bemutatja, hogy miért szeretjük a független fejlesztők játékait, hiszen nincsenek ezerszer lerágott kliésék (vagy ha mégis, akkor csak módjával), a történet egész jó kis csavarokkal lett megboldítva, és aki szereti a misztikus dolgokat, az sem fog csalódnani, mert néha olyan dolgok történnek, amiket a materialisták nehezen tudnának megmagyarázni. Nagyon jól kitaláltak és korhűek a helyszínek, remekül felépítették a belső tereket, ám annak ellenére, hogy elsőre egészen sandboxjellegűnek tűnik a dolog, hamar kiderül, hogy nem tudjuk bejárni a térkép összes zegzugát. Legtöbbször sziklafal, áthatolhatatlan erdőség, kerítés vagy éppen emberrnyi hóbuckák állják utunkat, és bár szabadon jöhetünk-mehetünk az egyes helyszínek között, csak úgy nem csatangolhatunk el semerre.

### NEM SZÍVESEN KÖTNÉNK BELE

A béta és a végleges megjelenés között a fejlesztők elég sokat reszeltek a játékon, azok a hibák, amelyeket korábban felsorol-

tunk, szinte sohasem köszönnek vissza, és mivel akkoriban nem volt nyitva a teljes játéktér, nem csupán annyi történt, hogy lecsiszolták a sorjás részeket, hanem még plusztartalommal is gazdagodtunk. Éppen ezért nehéz lenne belekötni a végtermékbe, ám mégsem lehet rá kilencessel kezdődő értékelést adni, mert attól messze van mind képileg, mind tartalmilag, de azt ajánljuk, hogy aki szereti a lassabb sodrású, inkább a felfedezésre és a történetmesélésre kihegyezett címeket, az bátran csapjon le rá, mert nem fogja megbánni. Maximum annyi lehet a baj, hogy jelenleg 20 euróba kerül a gőzboltban, és ez talán egy kicsit sok érte, de majd lejjebb megy.

RG

### HARDVER

Windows 7; i5 2 GHz; 4 GB RAM; GeForce GTX 460/Radeon 6850/Intel HD 5000+; DirectX 11; 5 GB HDD

- + remek hangulat
- + éppen megfelelő nehézségű fejtörők
- + érdekes sztori
- hiányzik valami kis plusz
- rövidke
- a befejezés nem túl lenyűgöző

RG

Meg akarunk fagyni, de a hó jól esik.

82





2270-ben a minimalista dizájnrak esküdtek az űrhajótervezők



# Teszt

STAR TREK ONLINE: AGENTS OF YESTERDAY



Ennek a csillaghajónak a hídját nem kell senkinek sem bemutatni

## KELVIN IDŐVONAL

A Kelvin idővonal az új Star Trek filmek kontinuitása, amely a 2009-es mozival vette kezdetét. Itt ugyebár a U.S.S. Kelvin csillaghajót elpusztította az időutazó Nero, ennek következtében meghalt James T. Kirk édesapja, és minden másképpen alakult, mint az eredeti sorozatban.



Régen minden jobb volt, még a fézerek is

## Az űr a legvégső határ

# STAR TREK ONLINE: AGENTS OF YESTERDAY

**PONT ELÉG IDEJE ÉLVEZHETIK A KONZOLOS JÁTÉKOSOK IS A STAR TREK ONLINE BIZONYOS ASPEKTUSAITAN RENDHAGYÓ MMO-ÉMÉNYT, HOGY MEGKAPHASSÁK ŐK IS A VASKOS AGENTS OF YESTERDAY KIEGÉSZÍTŐT.** A bővítmény PC-re már tavaly nyáron megérkezett, azokhoz azonban, akik PlayStation 4-en vagy Xbox One-on navigálják csillaghajóikat az űr ismeretlen tartományai felé, csak nemrégiben jutott el a bővítmény.

### AZOK A CSODÁLATOS 60-AS ÉVEK

Az *Agents of Yesterday* legfontosabb újításának mindenképpen a negyedik frakció bevezetése tekinthető. Ezidáig ugyebár a *Star Trek Online*-ban a Föderáció, valamint a Klingon és a Romulán Birodalom karaktereit választhattuk, mostantól kezdve azonban az új „TOS” frakció is képviselti magát. A rövidítés a *Star Trek: The Original Series*-re, vagyis az 1966 és 1969 között az NBC-n futó eredeti sorozatra utal. Hősünkkel a 23. században, egészen pontosan 2270-ben, nem sokkal a sorozatban történt események után vághatunk neki a kalandnak. A hamisítatlan retró hangulat garantált, a tiszték öltözéke (igen, minden hölgy szemérmetlen miniszoknyát visel) és az űrhajók pontosan úgy festenek, ahogy arra a legrégebbi *Star Trek*-rajongók emlékeznek. A hangok is nagyon rendben vannak, a régi trikorder prünttyögésétől valószínűleg sokak szíve megdobban majd. Azonban a TOS-éra Csillagflotta-tisztjei sem fogják ebben a korszakban tölteni teljes szolgálatukat, egy bizonyos ponton át-



## INFO

Kiadó **Perfect World Entertainment**  
 Fejlesztő **Cryptic Studios**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden Végre konzolokra is megérkezett a *Star Trek Online* nagyszabású kiegészítője, ami a klasszikus tévésorozat idejébe repít vissza. **PEGI 16+**

kerülnek a *Star Trek Online* fő idővonalának jelenébe és az end game-tartalmakat már a többiekkel együtt élvezhetik. Az időutazás egyébként is az *Agents of Yesterday* legmarkánsabb vonása. A *Star Trek: Enterprise* sorozatból ismert Daniels temporális ügynök a segítségünket kéri, ez pedig egy érdekes küldetést indít el idős és dimenziókön át. A *Star Trek Online*-ban minden küldetés valóban egyedi, saját kis minitörténettel rendelkezik. Nyugodtan elfelejtethetjük a többi MMO „ölj meg tíz farkast, és hozd el a bundájukat” megbízásait, felépítésében egy küldetés pont olyan, mint bármelyik *Star Trek* sorozat egyik epizódja. Az űrhajós és az ember ember elleni harc mellett bőven lesznek beszélgetős részek, sőt olykor egyszerűbb logikai feladványokban is bizonyítanunk kell képességeinket. Daniels oldalán még a Kelvin idővonalra is el látogatunk, ahol az új *Star Trek* mozifilmekből ismerhető űrhajókkal és egy mellékszereplővel is találkozhatunk. Az eredeti széria főszereplői is tiszteletüket teszik a különböző missziók során; talán Pavel Chekov jelenléte lesz a leghangsúlyosabb, aki természetesen Walter Koenig hangján szólal meg.

### RONDA, DE INGYENES

A *Star Trek Online* grafikailag egy cseppet sem fejlődött 2010-es megjelenése óta, és már akkor sem számított mutatós darabnak az MMO-palettán. A konzolos változat kinézete sem javult, az *Agents of Yesterday* kiegészítőnek hála, továbbra is kellemetlen technikai hibák, hosszú töltőképernyők és döcögős animációk jellemzik, azt azonban senkinek sem szabad elfelednie, hogy a játék teljesen ingyenes, és a szezonális frís-

sítésekért, sőt a kiegészítőkéért sem kell fizetnünk (a *Legacy of Romulus* és a *Delta Rising* expanziókat már alából tartalmazta a konzolos port is). Mindössze akkor nyúlunk majd a pénztárcánk után, ha különleges egyenruhákba akarunk bújni, vagy egyedi hajókat szeretnénk irányítani, de ezek nélkül is megoldható minden feladat. Nem véletlen, hogy a PC-s változat a *Star Trek* univerzum fennállásának 50. évfordulójára jelent meg. Ez a kiegészítő pontosan tudja, hogyan kell egy trekker kedvében járni: a múltbéli küldetések és űrhajók mellett a játék fő idővonalá is sok újdonsággal egészült ki, a fejlesztők pedig nem állnak meg, a nagy *Star Trek Online* történet a *Reckoning* névre keresztelt tizenkettedik szezonnal folytatódik.

Csirke

### HARDVER

Windows XP; Intel Core 2 Duo 1,8 GHz/  
 AMD Athlon X2 3800+; 1 GB RAM;  
 Nvidia GeForce 7950/ATI Radeon  
 X1800; DirectX 9.0c; 8 GB HDD

- + rengeteg tartalom, teljesen ingyen
- + klasszikus *Star Trek* hangulat
- + izgalmas küldetések
- gyenge grafika
- technikai gondok

### CSIRKE

Véget nem érő kaland, ráadásul fizetnünk sem kell érte.

# 81



# Teszt

» SNIPER ELITE 4 – DEATHSTORM PART 1: INCEPTION

A mesterlövészek most különösen nagy veszélyt jelentenek



A kikötőben matrózok várják életük korai végét



A kikötő csak a pálya egyik része – feljebb a domboldalon egy kisebb bázist találunk

## KIDOBÓS A VILÁGHÁBORÚBAN

Teljesen ingyen dobta be az Elimination-módot a Rebellion a Sniper Elite 4 multiplayerébe. Ebben az a csavar, hogy akit lelőnek, az addig nem éled újra, míg egy csapattársa gyilkolással nem szerez pontot. Az a csapat veszít, amelynek tagjai gyorsabban elfogynak. Természetesen az újjászültek száma limitált, hogy ne tartson egy meccs a végtelenségig.

Fairburne a fagyban

# SNIPER ELITE 4 DEATHSTORM PART 1: INCEPTION

GameStar  
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT  
KERESD A 2017/03-AS  
GAMESTARBAN

**E**LÉG KISZÁMÍTHATÓ VOLT, MIT KÍNÁLNAK MAJD A SNIPER ELITE 4 KIEGÉSZÍTŐ CSOMAGJAI, ÉS UGYAN MÉG CSAK AZ ELSŐ JELENT MEG (HA NEM SZÁMOLJUK AZ ELŐRENDELŐKNEK ÉS SEASON PASS-TULAJOKNAK JÁRÓ KÜLDÉTÉST, AMELYBEN HITLER LIKVIDÁLÁSA A CÉL), VALÓSZÍNŰLEG A TOVÁBBIKBAN IS A MOSTANIHOZ HASONLÓT KAPUNK. A DLC-knek nem is az a feladata, hogy sokkolóan újat mutassanak, hanem hogy akiknek tetszett az alapjáték, azok még több órát tölthessenek el olyan szórakozással, amelyet attól kaptak – ezt a *Deathstorm Part 1: Inception* is garantálja.

### HAJÓ AZ ELEJE...

A háromrészes *Deathstorm* kampány első fejezetében Fairburne-nek egy olasz kikötőbe kell utaznia, hogy az Alsos misszió keretében segítsen a szövetségeseinek bizonyítékokat találni arra, hogy a náci atomfegyvereket fejlesszenek. A fagyos, észak-olaszországi Rocca sul Mare talán valamivel kisebb, mint az alapjáték pályái, de a különbség alig érzékelhető, és mivel aránylag sok a mesterlövész, lassabban és nehezebben tudunk haladni. Nem tudom, volt-e még egy olyan pálya, ahol ennyi rivális sniper figyelt rám, vagy ekkora gondot okozott az, hogy az első száz métert viszonylag zajtalanul megtegyem. Mivel az indulóponthoz azok esnek a legközelebb, bemelegítésnek meg lehet csinálni a két mellékküldetést, amelyek egyike azt adja feladatul, hogy találjunk meg, likvidáljunk,



## INFO

Kiadó Rebellion  
Developments  
Fejlesztő Rebellion  
Developments  
Platform  
PC, PlayStation 4,  
Xbox One  
Röviden Háromepizódos, önálló kampányt kap megjelenése után a Sniper Elite 4, amelynek első felvonása az Inception.  
PEGI 18+

zsebeljünk ki, majd tüntessünk el egy tisztet (már a megtalálás és a likvidálás is elég kihívás, nehogy aztán még odasettenkedni hozzá, és bedobni a vízbe észrevétlenül), a másik során pedig két, egymás mellett álló hajó egyikéről kell eltulajdonítanunk egy náplót, de persze nem tudjuk, melyiken és pontosan hol van. Bár ezeket nem kötelező megcsinálni, adja magát, hogy mégis kipipáljuk, mivel a fejlesztők ügyesen közvetlenül az egyik elpusztításra szánt légvédelmi ágyú mellé pakolták őket – ahhoz, hogy odajussunk, muszáj kinyírni pár nácit a környéken, és ha már amúgy is takarítani kellett, gyerekként befejezni az irtást. Fő feladataink közé tartozik még további két légvédelmi és egy tengeri ágyú felrobbantása (átneveztek egy olyan löveget, amely egyébként már az alapjátékban is megjelent), egy tengeralattjáró ellen védő háló kikiktatása (egy lehorgonyzott német hajóról kilőtt torpedóval; van ebben egy kis irónia), illetve egy csomag megszerzése. Őszintén szólva azért is ajánlgatom ennyire az opcionális feladatokat, mert azok teljesítését jobban élveztem – robbantottam én már elég az alapkampányban, nem bántam volna itt is egy kicsit több kreativitást.

### NEM MI VAGYUNK ITT AZ ELSŐK

Vizont ha már kreatív; egyrészt dicséretes, hogy nagyon hangulatos lett a korábbiaktól látvány tekintetében jelentősen eltérő zóna. A hónap taktikai szempontból nincs szerepe, de legalább nem napsütésben vagy zöldellő fák között vagyunk. Szintén elismerésre méltó, hogy kevés pályaelemet használtak újra, és az épületeket

is egyedileg alkották meg. Mivel a kikötőt nemrég bombázás érte, összeomlott hangárt és tornyot is láthatunk, amelyeknek különös funkciója ugyan nincs, de legalább jól néznek ki.

Az *Inception* még hosszával sem lóg ki az alapkampány küldetései közül, nagyjából 45 perc és 1 óra közti idő alatt teljesíthetők a küldetések, aki pedig gyűjtögetni is akar, az még egy félórát rászámolhat. A multit nem bővíti (ahhoz egy mindenki számára ingyen elérhető mód jött, bővebben fent), de a kb. 2000 forintos árát még önmagában is megéri. Egyébként ha a két további epizód is ilyen árban lesz, aki nem akar a nem túl acélos többjátékos móddal játszani, kb. 4000 forintot spórolhat, ha külön veszi meg őket.

Paca

### HARDVER

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

- + hangulatos téli táj
- + simán megéri az árát
- + a mellékküldetésekbe vittek kreativitást
- a fő küldetésekbe sajnos nem sokat
- az átlagnál kisebb pálya

### PACA

Még több abból, amit a Sniper Elite 4 kínált.

77



We're all drunk.



Nehéz lesz felszállni a vonatra így

Your brains are domestic, not logical



Teszt

THE LION'S SONG: EPISODE 3 – DERIVATION

Oh, az önébe is, drága uram...



What do you call a fish that operates on brains?

Vigyázat, újabb szövicc, lesz belőle jó sok

## TÁRSAK, NEM VETÉLYTÁRSAK

Mindenki játsszon ezzel a játékkal, akár csak ezzel a részével, mert általa megérthetjük ma már nem az a lényeg, hogy egyenlők legyünk a férfiakkal, hanem hogy nekünk is legyen választási lehetőségünk, és kezeljenek tisztelttel.

A state of change can be m



GameStar

AZ ELŐZŐ EPIZÓDOK TESZTJÉT KERESD A 2016/09-ES ÉS 2017/02-ES GAMESTARBAN

A matematika soha nem volt ilyen szép és szórakoztató

# THE LION'S SONG: EPISODE 3 – DERIVATION

## MINT AZ ELŐZŐ RÉSZEBEN, MOST IS EGY VASÚTÁLLOMÁSON KEZDŐDK RÖVID ÖNMEGISMÉRŐ LELKI UTAZÁSUNK.

A Bécsből induló vonat peronján három férfi álldogál, már ha éppen képesek megállni a lábukon, ugyanis részegek. Furcsa szöviccokkal szórakoztatják egymást búcsúzkodásképpen, majd egyikük megpróbál felszállni a vonatra, ami ha nehezen is, de sikerül neki. Ittas barátunk hamar elalszik a fülkében, ahol rajta kívül még két úriember foglalt helyet, és jót mulatnak a már hortyogó utastársukon.

Talán az én hibám, de csak mostanra tűnt fel, hogy a prologusnak beillő vasútállomásokon lejátszódó jelenetek mindig lefestik nekünk az adott epizód hangulatát. Mind-egyik jelenet tökéletesen tükrözi az éppen elkezdett rész atmoszféráját, nincs ez másként a *Derivation* esetében sem. Sokkal könnyedebb a hangvétel, mint az első két epizódban, ennek pedig kicsit megörültem. Szeretem a mély gondolatokat és a jól megkomponált, komoly párbeszédet, de szükség volt erre a könnyedségre. A sorozat első két része minden volt, csak vídám nem: szívszorító, könnyfacsaró, és egyik részben sem volt okom sok határozásra. A *Derivation*-ben viszont felfedezhetünk némi könnyed humort, ami nagyon jól illik az egész rész hangulatához.

## A VÁLTOZÁS EGYENLETE

A helyszín továbbra is Bécs, főhősnőnk pedig Emma Recniczek matematikus. A huszadik század elején nőként nehezen lehetett érvényesülni tudományos körökben,



## INFO

Kiadó  
**Mi'pu'mi Games**  
Fejlesztő  
**Mi'pu'mi Games**  
Platform  
**PC**  
Röviden A The Lion's Song harmadik része könnyed hangulatú, mégis mély gondolatokkal megírt point and click játék.  
PEGI N/A

Emma helyzete is pont olyan kilátástalan, mint amilyenek gondoljuk. Hiába remekel szakterületén, a The Radius nevezetű, akadémikusokból álló tudományos társaság nem látja szívesen köreibem Emmát, pusztán azért, mert nő.

A hölgy új elmélettel áll elő, amelyben a „változást” próbálja meg leírni és definiálni. Mi a változás? Hol kezdődik, mikor áll meg, van-e vége? Folyamatos, vagy vannak benne változatlan pontok? Ezeket próbálja meg kideríteni és a matematika nyelvén leírni, ami, lássuk be, nem könnyű feladat. Mindennapjainkban is minden leírható a matematika segítségével, csupán nem gondolunk bele. Így próbál meg Emma is közelebb kerülni a végső megoldáshoz, vagyis a mindennapi dolgokban történő változásokat próbálja meg leírni megfigyelései alapján. Azonban megreked egy ponton: miként tudná leírni a „változás” egyenletét, és ami fontosabb, hogyan tudja bizonyítani tételét?

## EMIL VAGYOK, RÁM ISMERSZ?

A The Radius minden héten egy-egy megoldandó matematikai vagy logikai problémát vet fel. Emma férfinak öltözve, Emil néven oldja meg ezeket a feladványokat, például hogy miként lehet kiszűrni egy számsorból a prímszámokat. Életemben ennyire nem élveztem a matematikát, rengeteg dolognak olvastam utána játék közben, olyan formuláknak és elméleteknek, amelyek ismerősök voltak középiskolából vagy egyetemről, de nem tudtam pontosan, mik is azok. Ilyen volt az Euler-képlet is, amely a komplex matematikai analízis egy formulája (köszönöm,

Wikipédia!). A játék mondanivalójának megértéséhez nincs szükség matematikai tudásra, de alapvető műveltségre van, ugyanis egyes beszélgetéseket és vicceket csak akkor értünk meg, ha ismerünk bizonyos tudósokat vagy azok elméleteit, képleteit.

A *Derivation* tele van humoros dialógusokkal. Hiába a komoly mondanivaló, a tudósok fájdalmas szöviccei könnyen megemelik a játék atmoszféráját, hogy aztán újra szembenézzünk valamilyen matematikai problémával, amit abszolúte hétköznapi módon oldunk meg, vagy éppen azzal a ténnyel, hogy nőként Emmának nagyjából esélye sem volt arra, hogy gondolatait akár csak megossza másokkal, nemhogy elismerjék munkásságát.

Somi

## HARDVER

Windows 7SP1/8/10; 2 GHz CPU; 1 GB RAM; DirectX 10-kompatibilis VGA; 500 MB HDD

- + még mindig hangulatos, és végre humoros
- + mély mondanivaló
- + kidolgozott karakterek
- ingerszegény
- nem tud elszakadni az egyszerű point and clicktől

## SOMI

Továbbra is az egyik legjobban megírt kalandjáték.

85

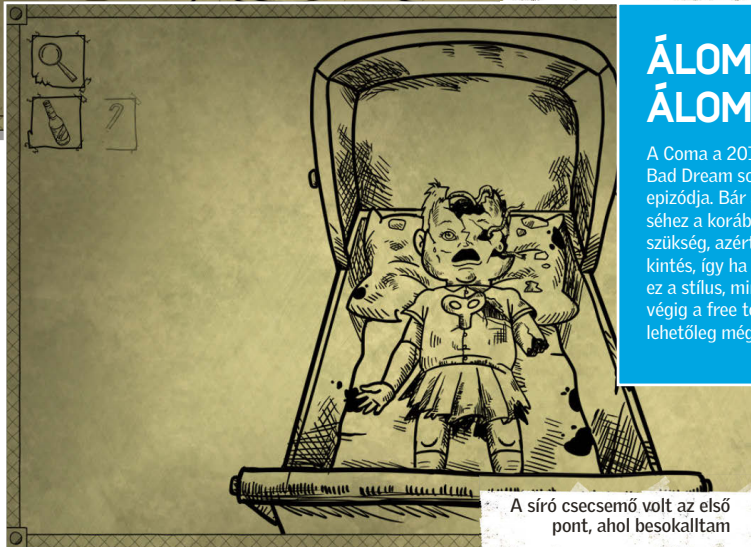




Ezeket a szörnyeket még a Dark Souls is megirigyelné



Ha valaki nem bírja a véres jeleneteket, annak kifejezetten nehéz dolga lesz



A síró csecsemő volt az első pont, ahol besokalltam

## ÁLOM AZ ÁLOMBAN

A Coma a 2014-ben megjelent Bad Dream sorozat lezáró epizódja. Bár a sztori megértéséhez a korábbi részekre nincs szükség, azért bőven van kitekintés, így ha valakinek bejön ez a stílus, mindenképp játssza végig a free to play részeket is, lehetőleg még a Coma előtt.



## A legbetegebb rémálom

# BAD DREAM: COMA

**BEVALLOM ŐSZINTÉN, ELSŐ NEKIFUTÁSRA CSAK 15 PERCIG BÍRTAM A JÁTÉKOT, AZTÁN MUSZÁJ VOLT KILÉPNEM.** Na nem azért, mert annyira rossz lett volna, épp ellenkezőleg. A *Bad Dream: Coma* egy olyan elmeháborodott atmoszférát épített fel már az első néhány percben, hogy kellemetlenül éreztem magam, és ki kellett mennem a levegőre. És ez bizony azt jelenti, hogy a készítőik remek munkát végeztek.

### ÁLMODTAM EGY VILÁGOT MAGAMNAK

Nyilvánvalóan nem ez a legegységesebb alap helyzet, amivel videojátékban találkozunk: hősünk aludni tér, a nyugalom szigete helyett azonban a legdurvább rémálomban találja magát, amiből egyszerűen képtelen felébredni. Elindul hát a csecsemősírással és borzalmas szörnyekkel szegélyezett úton, hogy megtalálja a saját világába vezető utat.

A *Bad Dream: Coma* alkotói fantasztikusan ötvözték a kézzel rajzolt helyszíneket ötletes fejtörőkkel, háttorzongató hangokkal és zenével, valamint egyedi karakterekkel, hogy egy felkavaró élményt hozzanak létre. Az egyes állomások a legapróbb részletekig ki vannak dolgozva, minden interaktív tárgynak van hangja, így még a grafikai korlátok ellenére is sikerült elérni, hogy a helyszíneknek egyedi hangulata legyen. A kézzel rajzolt világ magával ránt,



## INFO

Kiadó **PlayWay S.A**  
Fejlesztő **Desert Fox Platform**

PC

**Röviden** A kézzel rajzolt point 'n' click kalandjáték egy felkavaró rémálomba kalauzolja el a játékost. PEGI 12+

és nem ereszt. Egy élvezetes, ugyanakkor sokkoló élmény vár azokra, akik hajlandóak alámerülni a tébolyban.

A point 'n' click játékok sava-borsát mindig is a fejtörők adták, és ez most sincs másként. Minden fejezetben számos különböző puzzle-t kell megoldanunk, amelyek ráadásul folyamatosan nehezednek, és általában megkövetelik a játékostól, hogy a dobozon kívül gondolkodjon. A kaland három, merőben különböző befejezéssel érhet véget, ebben pedig fontos szerepet játszanak nemcsak maguk a fejtörők (amelyeknek emiatt több megoldása is van), hanem az egyszerűbb döntések is, például hogy eltaposunk-e egy pókot a padlón. Döntéseinktől függ az is, hogyan viszonyuljanak hozzánk az egyes karakterek a sztori során, így nem érdemes ész nélkül kattintgatni, mert lehet, hogy az egyik végzetes lesz. Itt bizony a legkisebb döntéseknek is komoly következménye van, és sokszor nem egyértelmű, milyen módon befolyásolják a kalandot.

### RÉMEKET LÁTOK

Bár hivatalosan a horrorjátékok kategóriájában versenyez, a *Bad Dream: Coma* nem kifejezetten ijesztő. A zenétől feláll az ember hátán a ször, a történeti elemek remekül fenntartják a feszültséget, és vannak felkavaró, gyomorforgató pillanatai, de ezzel együtt sem félelmetes, így aki a széke peremére helyezkedve várja, hogy mikor fog felugrani ijedtében, annak csalódást

okozat. Szórszálhasogatásnak tűnhet, de kénytelen vagyok belekötni a dialógusokba is, mert még nekem, aki nem anyanyelvi szinten beszélem az angolt, is feltűnt, hogy akadnak furcsán, néha rosszul megfogalmazott, nyelvtanilag kifogásolható mondat szerkezetek, amelyek könnyen kizökkentik az embert a dialógusokból. Remélhetőleg a fejlesztők odafigyelnek majd a rajongói visszajelzésekre, és rövid úton rendbe teszik ezeket a részeket is, mert bár apró hibák, zavaróak. A *Bad Dream: Coma* azonban ezzel együtt is megéri az árát, ha pedig valakit nem sikerült meggyőzőm, bátran töltsd le az ingyenes demót, és vásárlás előtt tessen vele egy próbát!

Kaci

### HARDVER

Windows XP; 2 GHz CPU; 1 GB RAM; 500 MB HDD

- + felkavaró hangulat
- + remek látvány
- + több befejezés
- hibás szövegezés
- kisebb technikai problémák

### KACI

Csak erős idegzetűeknek ajánlott, de nekik nagyon.

# 80



# Olvass újságot határok nélkül!

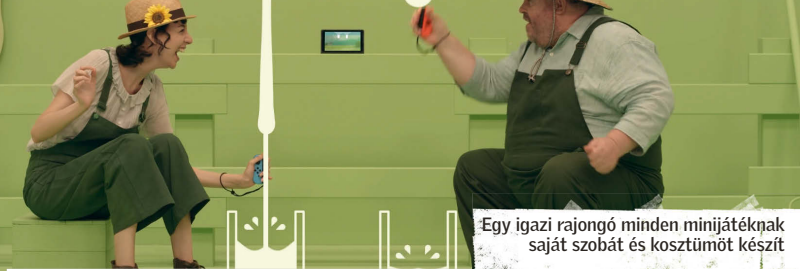
Azonnal elérhető online lappiac



DIGITALSTAND

[digitalstand.hu](http://digitalstand.hu)





Egy igazi rajongó minden minijátéknak saját szobát és kosztümöt készít



A széfnyitó játék céltalansága ellenére remekül működik



Az IR-kamera képességeit egy „evős”, valójában szájnyitogató minijáték mutatja be

## TUTORIAL HELYETT

Minden minijátékhoz jár egy leginkább videoklipre emlékeztető élőszereplős film, amely bemutatja az adott feladatot. A produkció minőségi, ám oktatómódnak cseppet sem felel meg – az első néhány indítás majd mindenhol azzal jár, hogy „próbáljuk kitalálni, mi is a feladat egészen pontosan.”



A cowboy-párbaj nehezebb verziója alatt fura zene szól, és a „Fire” parancs mellett hasonlóan hangzó kamuutasításokat adhatunk ki

Techdemó gorillákkal

# 1-2-SWITCH

**N** OHA SWITCH-EMULÁTOR MÉG NEM LÉTEZIK, SZERENCSÉRE A TECHNOLÓGIA MÁR OTT TART, HOGY A 1-2-SWITCH LEGTÖBB MINIJÁTÉKÁT LE TUDJUK MODELLEZNI.

Például: tedd le a telefonodat az asztalra, majd amikor csörög, kapd fel, és mondd bele szépen, hogy hello! Nem vicc, ez az első feladat a Nintendo új konzoljának, pontosabban Joy-Con kontrollereinek extra funkcióit demonstrálni hivatott *1-2-Switch*-ben: minél gyorsabban felkapni a telefont és beleszólni, és nem felvenni, ha csörgés helyett SMS-hangot ad ki. Mindezt egy másik játékos ellen, időre. Válaszolni egy telefonhívásra... A *1-2-Switch* tehát nem egy hagyományos minijáték-gyűjtemény. Jóval kevésbé videójáték, mintsem egy itt-ott digitális technológiát használó, de amúgy hagyományos játék. Olyannyira, hogy a játékidő nagy részében képernyőre nincs is szükség: vagy egymást kell nézni, vagy saját mozgásunkra kell koncentrálni – a cikket díszítő „screenshotok” is csupán fotók a játékosokról. A legtöbb minijáték – kettőt kivéve – kizárólag két játékoskal, két Joy-Con kontrollerral működik, és időre vagy pontra megy.

Technikailag tényleg jól működik a program, sőt, itt jön át igazán, hogy a HD Rumble, azaz a kontrollerrezgetés új szintje nem marketingvakítás, hanem tényleg létező funkció. „Normális” játék persze nem használja, de a *1-2-Switch Ball Counting* minijátéka tényleg fizikailag szimulálja, hogy milyen érzés egy olyan dobozt tartani-forgatni a kezünkben, amely-



## INFO

Kiadó **Nintendo**  
Fejlesztő **Nintendo EPD**  
Platform **Nintendo Switch**  
Röviden 28 minijáték színes gyűjteménye, amelyek mindegyike a Switch hardverkülönlegességeit igyekszik bemutatni a konzol vásárlóinak. PEGI 7+

ben pár üveggolyó lapul. Az egy másik kérdés, hogy erre mi szükség volt, mindenestre az illúzió tökéletes.

## FUNKCIÓVAL, CÉLTALANUL

Akad néhány olyan feladat, amelyekről üvölt, hogy kétségbeesésében („nyolc minijáték nem elég, muszáj többet kitalálnunk”) szülte meg őket valaki. Egy alkalommal például gorillaként kell mellkasunkat csépelni, először a ritmusra, majd a gyorsaságra koncentrálni. Ha csak parányit is intorvertált az ember, társaságban erre már alaptól nem vágyik, amúgy meg pontosan ugyanígy működik Switch és Joy-Con nélkül. Ha lerakod az újságot, te is leteszteled most azonnal.

Van néhány meghökkentően abszurd feladat is; a Baby kódnevűben például magát a Switch gépet kell kisbabaként elringatnunk a kezünkben, majd a lehető legóvatosabban letenni egy polcra, miközben minden hibát valódi, fülsértő, friss szülőkből PTSD-vel járó tüneteket okozó bébivonyítás jelez. De a sok GIF-en és videón látott tehénefej is ilyen; mindenki, akár aktív résztvevő, akár drukker, zavartan röhögcsél. Oké, rengeteg ital hatása alatt már őszinte az öröm, de hát láttam én már részeg embert, aki egy rozsdás kilincsen is órákat kacagott, szóval ez azért nem akkora eredmény.

## LEHET BELŐLE TANULNI IS

Néhány, tényleg jól működő minijáték is van, amelyet egy komplexebb programban szívesen fogadnék. Egy ízben a kont-

rollerek mikrorezgéseit figyelve kell bemutatnunk egy klasszikus széftörést; ennek egy *Fallout*-ban remek helye lenne. Vagy ott van az a feladat, amelyben a játékbéli objektumot hosszú lánc tekeri körbe, és ezt a Joy-Con forgatásával kell leválasztanunk róla. Volt már hasonló próbálkozás mobilon, de az, hogy tényleg forgatnunk kell egy kézzel fogható tárgyat, sokkal élvezetesebbé teszi a feladatot. Nem mondom, hogy óráig játszanék vele, sem azt, hogy ezért megéri Switchet vagy akár csak *1-2-Switchet* venni, de legalább nem léptem ki azonnal.

Néhány, rövid ideig közepesen szórakoztató minijáték kevés ahhoz, hogy ajánlani tudjam az 50 euróért vesztegetett játékot. Mert hiába jó techdemónak a *1-2-Switch*, játéknak ebben a formájában édeskevés – arról nem is beszélve, hogy a hasonló feladatokat betöltő, csak tényleg élvezetes *Wii Sports* ingyen járt a gép mellé.

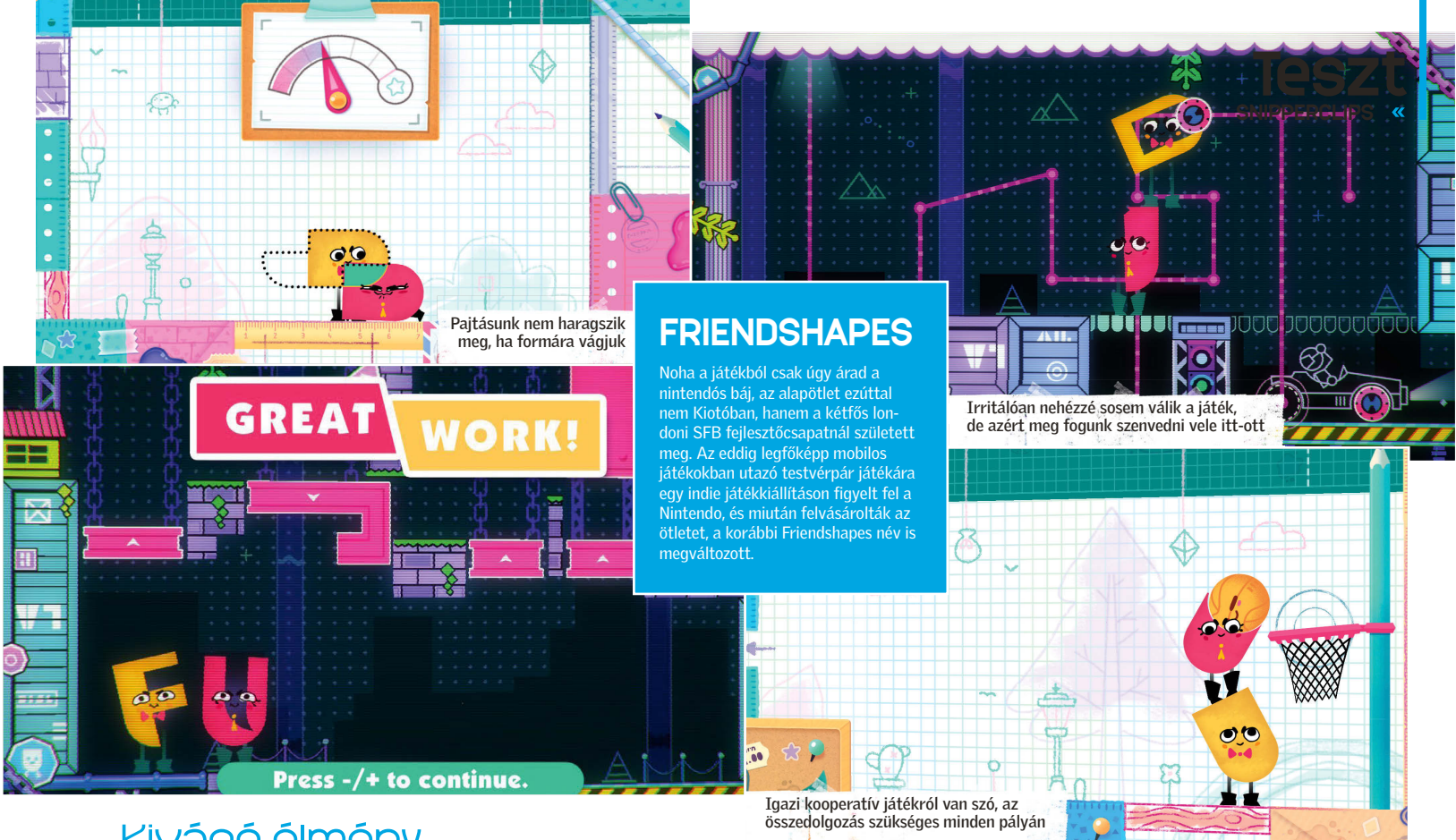
Grath

- + van két-három élvezetes feladat
- a játékok legjavát másodsorra nem indítjuk el
- ár-érték arány

**GRATH**  
Jól sikerült technikai bemutató, nagyon gyenge videójáték.

# 40





## FRIENDSHAPES

Noha a játékból csak úgy árad a nintendós báj, az alapötlet ezúttal nem Kiotóban, hanem a kétfős londoni SFB fejlesztőcsapatnál született meg. Az eddig legfőképp mobilos játékokban utazó testvérpár játékára egy indie játékiállításon figyelt fel a Nintendo, és miután felvásárolták az ötletet, a korábbi Friendsapes név is megváltozott.

Irritálóan nehéz, de azért meg fogunk szenvedni vele itt-ott

Igazi kooperatív játékról van szó, az összedolgozás szükséges minden pályán

Kivágó élmény

# SNIPPERCLIPS

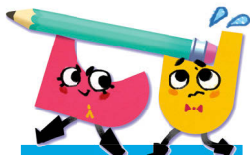
**MINDEN KONZOLPREMIER HOZ OLYAN JÁTÉKOT IS, AMELY A SOKKAL NAGYOBB NEVEK KÖZÖTT ELSIKKAD, ÉS CSAK NÉHÁNY ÉVEL KÉSŐBB KEZD EL ÁRADOZNI RÓLA MINDENKI.**

A Switch rajtjánál erre a *Snipperclips* esélyes, amely egy nagyszerű logikai játék, és annak ellenére is sokkal kisebb marketingtámogatást kapott, mint mondjuk a *1-2-Switch*, hogy arra a kutya sem fog emlékezni nemhogy öt év, de öt hónap múlva sem.

No de ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg, hogy mit is tud a csak digitálisan elérhető program. Ahogy a képeken is látszik, egy végtelenül bájos játékról van szó, az viszont talán nem jön le azonnal, hogy mi is lesz a feladatunk. A játék központi részét, a „kampányt” 3×15 pálya alkotja, amelyeket egyedül vagy ketten (csak Joy-Con használható) küzdhetünk le.

### OLLÓBARÁTOK

Az egyes pályákon mindig kicsit más a feladatunk, de az odavezető út ugyanaz: kreativitás és ollózás. Utóbbi talán magyarázatra szorul: a két vidám papírkarakter egy gombnyomással le tud metszeni a másiktól egy-egy darabot, így az bármilyen formát felölthet. A különféle akadályokat ezzel a nyiszatolással tudjuk leküzdeni: ha egy tekegolyót kell szállítani, elég, ha partnerünk fejébe egy mélyedést vágunk, ha pedig fogaskerekekkel kerülnünk szem-



## INFO

Kiadó Nintendo  
Fejlesztő SFB Games Platform  
Nintendo Switch  
Röviden Vidám logikai játék, amelynek az a lényege, hogy a két karakter szabadon formára vágható, mindig olyanra, amelyet a helyzet és a terep megkíván.  
PEGI 3+

be, a csillagalak lesz a megoldás. De ugyanígy tudunk magunkból (illetve haverunkból) edényt, esernyőt, csavarkulcsot, dugót, tüt és még ki tudja, milyen eszközt, pontosabban alakot formázni.

Az első világban még viszonylag nagy szabadságunk van: itt tanuljuk meg, hogyan lehet mondjuk egymásra állva dolgozni, vagy hogy egy tojással tényleg óvatosan kell bánni, amikor egymásnak adogatjuk (ebből rájöhettünk, hogy a valódi fizikai törvényeknek megfelelően viselkedik a játék világa). Nincs időlimit, akárhány alkalommal újjáépíthetjük magunkat, sehol semmi megkötés (igaz, visszalépés opció sem). A fő problémát eleinte az okozza, hogy még nem tudjuk, a játék mit is akar tőlünk – aztán amikor ez már világos és reflexből megy, a *Snipperclips* egyre összetettebb alakzatokat, egyre pontosabb metszéseket kíván meg tőlünk. A harmadik világ már főleg folyadékokkal kapcsolatos fejtörőket ad; amíg a lötytyöt el kell juttatni valahová, még nevetünk, amikor viszont a vizet terelni kellene, tíz percbe is kerülhet egy-egy pálya teljesítése.

### APRÓ VÁGÁS

A körítés nagyszerű; a folyamatosan fintorgó, a vágásokat elégedett nyikkanásokkal fogadó karakterek igazán vidámak. Az igazi – és egyetlen – gond az, hogy a 45 pálya összességében talán négy órát emészt fel. Egyedül kevésbé élvezetes a játék, mert folyamatosan változtatni kell a két karak-

ter közt. Ezen túl húsz-egynéhány 2-4 fős pályát is kapunk, de ezek is egyképernyős feladatok mind. Mivel sokszor egyetlen ember hibája is elég egy komplex feladat elrontásához, a kooperatív mód harsány kiabálással jár. Ugyanez mondható el a három, szintén 2-4 fős versus opcióról is: itt hoki, kosárlabda és szumószerűség vár a vállalkozókra. És persze totális káosz, hiszen amint rájön mindenki, hogy a többiek miszlikbe vágása egy működő taktika, a sportnak és a fair play-nek vége szakad. Sajnos nincs pályaszerkesztő, nincs DLC, nincs extra játéklehetőség – pedig azt a fejlesztők is láthatták, hogy a 45 pálya kevés lesz. Szerencsére az ár legalább kedvező, ráadásul ha extra Joy-Con-párost vesz az ember, ahhoz csaknem ingyen jár a *Snipperclips* – így pedig tökéletesen megéri. Megérdemelne egy gyors folytatást *Snip* és *Clip* kalandja.

Grath

- + nagyszerű alapötlet
- + változatos pályák
- nagyon kevés pálya
- nincs pályaszerkesztő

**GRATH**  
Pályaszerkesztőt akarunk!

80





## Nosztalgia-robbanás helyett SUPER BOMBERMAN R

**INFO** Kiadó **Konami** Fejlesztő **HexaDrive**  
Platformok **Nintendo Switch** Röviden Fapados Bomberman epizód,  
lényegében bármiféle előrelépés vagy újítás nélkül. PEGI 7+

### TÍZFŐS MULTIPLAYER CSATÁROZÁSOK, ILLET- VE EGY KOLOSSZÁLIS KAMPÁNY NYITOTT VILÁG- GAL, RPG-ELEMEKKEL, MILLIÓ VÁLTOZATOS CSATÁVAL.

Oké, nem erről a játékról beszélünk: a sorozat legjobb csatáit a Saturn Bomberman hozta 1997-ben, a GameCube-os Generation epizód pedig egy fantasztikus történetet mesélt el 2002-ben. Azóta a kiadó Hudson megvette a Konami, és ezzel együtt el is temették az egész szériát. A Super Bomberman R az első új epizód 2010 óta, és sajnos minden téren csalódást okoz. Kezdjük ott, hogy kizárólag arénaharcokat kínál, nincs benne bebarangolható világ – a kampány öt világból, azaz ötven ilyen pályából áll. Noha a történet és az átvezető videó nem igénytelenek a maguk flashanimációs kinézetével, ez semmit nem változtat azon, hogy teendők soha nem változnak a csaták során: minden ellenfelet fel kell robbantani. Oké, néha valakit életben kell tartani, vagy kapcsolókat kell megnyomni, de ezek is azt igénylik, hogy megtisztítsuk a pályát az összes járőröző, ugráló, futkorászó ellenfelettől.

Csupán a világok két utolsó szintje más: előbbiben egy csaló, minden bomba robbanási rádiusát ismerő mini-főellenfelet kell valahogy megsemmisíteni, aztán jöhet a tény-

leges, hatalmas főellenfél. Utóbbiak kellemes csatákat hoznak, feltéve, ha a megelőző szinten a gép botrányos programozásán át tudunk vergődni valahogy. Ha nem sikerül, játékbeli pontokkal kell visszavásárolnunk magunkat a játékba – mikrotranzakció nincs, de mivel könnyű meghalni, nem éri meg megvenni a mindenféle sapkákat és skineket.

A kampány elkerülhetetlenül károszt okozó módon kétfős coopban is játszható (egy-egy Joy-Con elég mindenkinek), LAN-ban és online pedig nyolcan is össze lehet csapni. Utóbbiban még a patchek után is sokszor volt részem szétkapcsolásban, de máskülönben hozza a legelemibb Bomberman-élményt. És semmi többet; oké, hogy rég láttuk legutóbb, de ez bizony hídrobbantónk egyik legszikkadtabb és mindenképp legrondább kalandja. 50 euróért ez nem olyan sok...

Grath

- + remek főellenfelek
- aljas MI
- piszok drága

**GRATH**  
Csak a konzol-premierrel járó programingség miatt lehet esélye.

30



## Marioék golfozni mentek MARIO SPORTS SUPERSTARS

**INFO** Kiadó **Nintendo** Fejlesztő **Bandai Namco Studios, Camelot Software Planning** Platformok **3DS** Röviden A sportjá-tékgyűjtemény öt különböző műfajban méretteti meg a játékosokat jól ismert Nintendo hősökkel, vidám hangulattal, könnyed játékelmennyel. PEGI 3+

### VISZONYLAG KEVÉS, IGAZÁN JÓ SPORTJÁTÉK SZÜLETETT EDDIG A NIN- TENDO KÉZI KONZOLJAJRA.

Ennek több oka is van, de az egyik az, hogy a tenyérméretű gépek rajongói inkább Mario és barátainak legújabb kalandjaival vagy Link következő utazásával vannak elfoglalva a bórldabdák és a lóversenyek helyett. De mi történik akkor, ha a kettőt összemossuk? Erre a kérdésre ad választ a Mario Sports Superstars, amely öt különböző játékot rejt. Lehet benne focizni, golfozni, baseballozni, teniszezni és lovagolni. Mind az öt játékmód tartalmazza azokat a minimális trükköket és funkciókat, amiket a műfajtól elvárunk, de rá is dob egy maréknyi Nintendo hangulatot. A lóverseny például a Mario Kart-játékok kedvence lesz, hiszen azon kívül, hogy ügyesen kell ugrani és kanyarodni, még különböző power-upokat is felszedhetünk, hogy azokkal fejfájást okozunk ellenfeleinknek. Teniszben különféle mágikus ütések vihetünk be, hogy megnehezítsük a szemben álló dolgot, baseballban pedig minden karakternek különleges képessége van, amit különböző szituációkban felhasználhat. Fociban választhatunk két csapatkapitányt, egy seregnyi „támogató karaktert” (gombákat, teknősöket stb.), illetve egy kapust, majd állíthatjuk a csapatfelállást, és akár le is menthetjük az egész összeállítást. A fejlesztők figyeltek arra, hogy a FIFA-alapok meglegyenek,

még akkor is, ha maguk a cselek és a mozgás nem olyan kiforrott, mint a fociprogramok keresztapjánál. Minden játékmódot lehetőségünk van egyedül, kampányszerű bajnokságban vagy mások ellen játszani. A lovaglás multi kimondottan szórakoztató: amellet, hogy több játékkal tényleg vicces egy-egy ügétőmenet, minden versenyző a saját lovával jön a versenyekre. Ez azért fontos, mert ha odafigyelünk a paripánkra, rendesen tisztogatjuk, etetjük és sétáltatjuk, komoly bónuszokkal jutalmaz meg minket. Egy jól karbantartott lovat és egy ügyes lovast sokkal nagyobb kihívás megelőzni, mint az egyszerű, gépi ellenfeleket. Nagyon jó kis egyveleg lett a Mario Sports Superstars, és tökéletes társ, ha sportjátékrajongóként csak egy kazettát akarsz magaddal hurcolni.

Hunter

- + minden játékmód kapott bajnokságot és multit
- + tökéletes Mario hangulat
- + könnyed szórakozás
- aki nem szereti a sportjátékokat, az ezt sem fogja
- túl könnyű egyjátékos mód
- fura a golf irányítása

**HUNTER**  
A sport- és Mario játékok rajongói imádni fogják.

72



# FourFourTwo

A futball szellemi csúcsterméke

Nemzetközi és hazai sztárok

108 oldal foci minden hónapban

Exkluzív riportok és interjúk



[www.FourFourTwo.hu](http://www.FourFourTwo.hu)

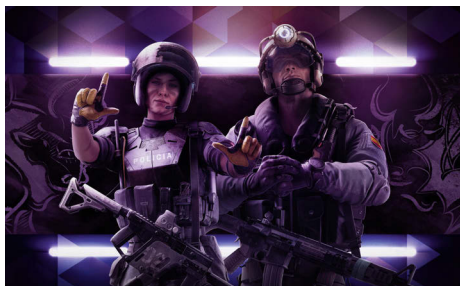


Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

**576** KByte

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## FOLYAMATOSAN FRISSÜLŐ LÖVÖLDÉK



### Rainbow Six Siege

Platform PC/PS4/Xbox One  
Ár 7999 Ft (PC), 14 999 Ft (konzol)

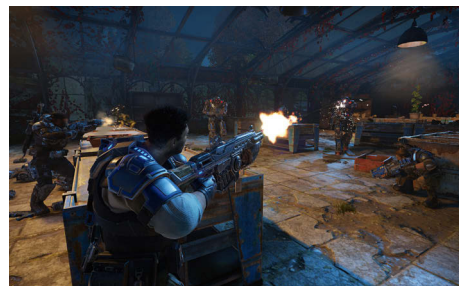
A 2015 végi megjelenéskor talán nem sokan gondolták volna, hogy a Ubisoft multis FPS-e sokáig a figyelem középpontjában marad, de a folyamatos – és ami rendkívül fontos, ingyenesen elérhető – frissítéseknek hála a hardcore játékosok nem hagyták el a Siege hajóját, és szépen lassan egyre nagyobb tömeget csábítottak maguk mellé. Ezt pedig a fejlesztők kitarító munkával hálálták meg, így még most is érdemes beszállni a rengeteg taktikai lehetőséget és nem mindennapi izgalmakat tartogató multis meccsekbe.



### Overwatch

Platform PC/PS4/Xbox One  
Ár 15 999 Ft (PC), 17 999 Ft (konzol)

Az Overwatch bejelentése előtt komoly találgatás folyt, milyen üzleti modellt talál majd ki a Blizzard a csapatalapú játékhöz, sokan meg is lepődtek, hogy végül nem egy free to play változat mellett tették le voksukat. Utólag viszont nem valószínű, hogy sokan bánkódnak emiatt, hiszen a rajt óta már három új pályát, ugyanennyi új hőst és rengeteg ünnepi eseményt, kozmetikai tartalmat és játékmódot kaptunk ingyen. A készítő pedig látszólag hosszú távra terveznek itt is, úgyhogy nem kell semmilyen lemaradás-tól tartania annak, aki csak most csatlakozik.



### Gears of War 4

Platform Xbox One  
Ár 19 999 Ft

Habár a Gears of War 4-hez megvásárolható egy Season Pass, a Coalition és a Microsoft egyáltalán nem zárta ki az egyik legnépszerűbb konzolos lövöldé legszórakoztatóbb részeiből azokat sem, akik nem fizetnek érte. Az alapjáték megvásárlásán túl nem kell pénzt kiadunk azért, hogy a legújabb pályákon játszassunk a multiplayer módban, de ezenkívül rendszeresen érkeznek majd újdonságok a Horde-módhoz és a multis karakterek testreszabásához is.

## ITT A SWITCH KÖVETKEZŐ HÚZÓCÍME



### Mario Kart 8 Deluxe Edition

Megjelenés április 29.,  
Platform Nintendo Switch  
Ár 18 999 Ft

Nem titok, hogy a Nintendo korábbi gépeihez hasonlóan legújabb konzoljuk egyik legvonzóbb tulajdonsága is a helyi többjátékos mód és az így rendkívül könnyen összehozható közösségi játék. Ebben a játéktípusban pedig a Mario Kartnál kevés játék vagy sorozat rendelkezik nagyobb múlttal, így nem meglepő, hogy az eredetileg Wii U-ra kiadott nyolcadik rész egy bővített kiadása is Switchre érkezik. Az utolsó kanyarban kiütni a legjobb haverodat még mindig hihetetlenül szórakoztató, ahogy a versenyek is rendkívül izgalmasnak ígérkeznek.



### Nintendo Switch Joy-Con Wheel pár

Ár 4999 Ft

Sok versenyjátékhöz hasonlóan a Mario Kartot is jobban élvezni a rajongók nagy százaléka, ha nem a szokásos analóg karos irányítást használják benne, a Wii óta a Nintendo specialitásának tartott mozgásérzékelős technológiának köszönhetően pedig ez rendkívül egyszerű a Switch esetében is. A konzol tartozékaként megszerezhető két Joy-Con kontrollerhez ugyanis csupán egy rendkívül egyszerű vázat kell beszerezniünk, és máris kormányként használhatjuk őket, ráadásul az intuitív kanyarodás mellett a kontroller gombjait is kényelmesen használhatjuk.



### Nintendo Switch Pro controller

Ár 23 999 Ft

Persze sokan nem kíváncsiak a különleges irányítási módokra, ehelyett csak és kizárólag a legpontosabb és legkényelmesebb kontroller érdekli őket. A Switch-hez pedig ez a hivatalos Pro kontroller, ami persze nemcsak a kézenfekvőnek tűnő tévémódban használható, hanem érdemes magunkkal vinni akkor is, ha asztali módban játszunk valahol. Habár nem oszthatjuk ketté a Mario Kart 8 Deluxe négyfős (ami több konzollal nyolcra növelhető) helyi multijához, de ezzel a megoldással nem kell lemondanunk a mozgásérzékelős irányításról.



## PC/DOBOZOS



**MASS EFFECT: ANDROMEDA**  
**GS 2017. ÁPRILIS - 70%**  
**ÁR: 13 999 FT**  
 Ugyan az új Mass Effect nem jelent meg problémamentesen, akik ismét szeretnék átélni a felfedezés élményét, nem lehetnek mellé.

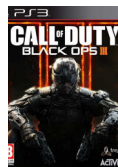


**WATCH DOGS 2 DELUXE EDITION**  
**GS 2015. DECEMBER - 86%**  
**ÁR: 18 999 FT**  
 A második részre alaposan kitalált hacker-sztorit most jó néhány, kézzel fogható bónusz-szal szerezheted meg az alapjáték áráért.

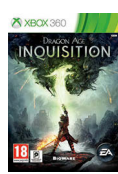


**TYRANNY**  
**GS 2016. DECEMBER - 88%**  
**ÁR: 10 999 FT**  
 A régimódi RPG-k nagygyúji ismét elképesztően részletes fantasyvilágot tárnak elének, ahol a gonosz földre döngölte a jók erőt.

## XBOX 360



**CALL OF DUTY: BLACK OPS III**  
**GS 2015. NOVEMBER - 85%**  
**ÁR: 14 999 FT**  
 Az előző generációra megjelent legjobb többjátékos és Zombies élmény még mindig kiválóan helytáll.



**DRAGON AGE INQUISITION**  
**GS 2014. DECEMBER - 90%**  
**ÁR: 9999 FT**  
 A BioWare egyik legambiciózusabb szerepjátékát és sztorilezárását az előző konzolgeneráció is átélhette.



**DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION**  
**GS 2014. SEPTEMBER - 91%**  
**ÁR: 8999 FT**  
 A kanapécoopnak és a jó pörtnak hála a hagyományosan PC-s játék konzolon is kiváló szórakozást jelent a haverokkal.

## PLAYSTATION 4



**HORIZON ZERO DAWN**  
**GS 2017. MÁRCIUS - 91%**  
**ÁR: 20 999 FT**  
 A Guerrilla nemcsak egy hatalmas és gyönyörű játéktérrel alkotott, hanem olyan világot kovácsolt belőle, amelynek 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 készítőik 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, szívhez szóló játékát.

## XBOX ONE



**RAINBOW SIX SIEGE YEAR 2 GOLD EDITION**  
**GS 2016. JANUÁR - 81%**  
**ÁR: 14 999 FT**  
 Noha a DLC-karaktereket is kiformalhatjuk, ezzel a kiadással a második év összes új operátorát már a megjelenéskor megkapjuk.



**HALO WARS 2**  
**GS 2016. MÁRCIUS - 79%**  
**ÁR: 19 999 FT**  
 Másodsorra 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 nagyobbát ámulni, milyen gyorsan darálható le velük a zombihordákat.

## 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 tévéken vagy útközben is átélhetjük.



**JUST DANCE 2017**  
**GS 2016. DECEMBER - 74%**  
**ÁR: 17 999 FT**  
 A Just Dance-ről eddig is tudtuk, milyen jó móka, de most már szinte akárhová magunkkal vihetjük ezt az élményt a Switch verzióval.



**YO-KAI WATCH 2**  
**GS N/A**  
**ÁR: 11 999 FT**  
 A Pokémon stílusú Yo-Kai Watch egy újabb bohókás sztorival tér vissza játék formában, ami még élvezetesebbé teszi a lények gyűjtögetését.

## PS 4/VR



**ROBINSON: THE JOURNEY**  
**GS 2016. DECEMBER - 62%**  
**ÁR: 17 999 FT**  
 A Crytek a VR-ban is megcsinálta, amihez a legjobban ért: lenyűgöző tájakat és lényeket varázsolt elének, ami a virtuális valóságban még hatásosabb.



**EAGLE FLIGHT**  
**GS 2016. DECEMBER - 76%**  
**ÁR: 18 999 FT**  
 Egyszerű alapötletből egy rendkívül élvezetes játékot hozott össze a Ubisoft, ráadásul a magas sebesség miatt sem érezzük majd rosszul magunkat.



**EVE: VALKYRIE**  
**GS 2016. NOVEMBER - 80%**  
**ÁR: 18 999 FT**  
 Nem kezdő VR-felhasználóknak való. Az EVE-univerzumban játszódó űrcsaták elképesztő látványt és izgalmas űrcsatakat kínálnak.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Dark Souls III: The Fire Fades Edition  
 Siper: Ghost Warrior 3  
 Warhammer 40,000: Dawn of War III  
 Mario Kart 8 Deluxe Edition

április 21.  
 április 25.  
 április 27.  
 április 28.

Little Nightmares  
 Outlast Trinity  
 Prey  
 Injustice 2

április 28.  
 április 28.  
 május 5.  
 május 19.





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

# HARDVER

RoG the World

## Gamerperifériák a prémiumligából

Tizenegy éves a RoG, és ennyi idő alatt jó pár első helyezést bezsebelt. Mit bezsebelt? Meg is tartotta első helyeit, sőt, tíz körömmel ragaszkodik hozzájuk. Ehhez azonban folyamatosan új, szexi hardverek kellene, így nem lehet megvárni holmi karácsonyi szezon vagy Computex kiállítást, folyamatosan kell a frissítés. Az aktuális újdonságokat Berlinben mutatta be április elején a gyártó, ahol a sláger egy méregdrága és ehhez mérten lélegzetelállító alaplap volt. Az Intel Z270-es chipkészletre épített Maximus IX Extreme a világ első monoblokkos alaplapja. A CPU-hűtő és a VRM-hűtés egyetlen darab, óriási Bitspower blokkot kapott szabványos csatlakozásokkal, szívárgásérzékelővel és természetesen Aura Sync világítással. Közvetlenül ide került egy M.2-foglalat is, így a blokk az M.2-es NVMe SSD-eket is hűti, ezzel elkerülhető a magas hőmérséklettől fellépő throttling, az új SSD-k problémája. A show másik sztárja – és egyben kedvencünk – a RoG Poseidon GTX 1080 Ti volt, amely hibrid hűtést kapott. Lég-hűtés mellett gyári tuninggal is hűvösebb és csendesebb, mint a Founders Edition referenciamodel, amikor azonban új generációs vízhűtéses blokkját használjuk, 45 Celsius-fokon tetőzik a hőmérséklete. A prémium komponensek mellett kipróbálhattuk az új, 4 literes házba szerelt VR-gépet, a RoG Strix Magnus mikrofont, a Pugio egeret, és 240 Hz-es monitoron játszottunk a *Quake Champions*szel, hogy elhiggyük, idén is van hová fejleszteni a gamer-PC-nt.



Konzol bivalyerős PC-belsővel

## MSI Trident 3 Arctic VR-PC

Akit az riaszt vissza az erős gamer-PC-től, hogy nagy és hangos, annak van egy nagyon jó híriünk: az MSI kimondottan szép és kicsi gamer-PC-t készített, amely úgy néz ki, mint egy játékkonzol, miközben verbéli számítógép nagyon erős komponensekkel. A Trident 3 Arctic fehér színben pompázik, egészen egyedi kinézete mellett pedig a teljesítményre, valamint a működési zajszintre is odafigyeltek a tervezők. A gép egy H110-es alaplapra épül, amelyben 16 GB DDR4 RAM és egy Intel Core i7-7700 CPU dolgozik. A Windows 10 egy 256 GB-os M.2 SATA SSD-ről fut, az extra tárhelyről pedig 1 TB-os HDD gondoskodik. Miután játékosoknak tervezték a Trident 3-at, sejtethető, hogy nem az integrált Intel GPU feladata a játékok megmozdítása. Erre egy GTX 1070-et szerelt be az MSI a 7,2 cm vastag gépházba, ami bőségesen elegendő minden mai játékhoz. A Trident 3 teljes terhelés mellett is kevesebb mint 36 dB zajt termel, szinte némán dolgozik, miközben a játékok 60-120 fps-sel száguldanak. A mérnökök az RGB-világítást és a VR-kompatibilitást sem felejtették ki, viszont optikai meghajtó már nem került az 1500 USD-s gépbe.

Mégsem lesz azonnali forradalom

## Kapható az első Optane memória-SSD

Már bejelentésének pillanatában nagyon ígéretes volt az Intel 3D XPoint memóriatechnológiája, az Optane, amely egyesíti az SSD-k nagy kapacitását a DRAM-ok széduletes sebességével, azonban a kész termék már korántsem annyira vonzó – legalábbis egyelőre. A végfelhasználói PC-k piacára készült 16 és 32 GB-os Optane tárolók 44 és 77 dollárba kerülnek, 1350 MB/s olvasási sebességre és 240 ezres IOPS-re képesek, vagyis a sebességük nem rossz, de kapacitásuk szűkös. Az Intel éppen ezért nem is különálló tárolóként, hanem gyorsítótárként vezeti be ezeket, hogy a már meglévő merevlemezünk teljesítményét látványosan javítsák. Az előzetes tesztek alapján ebben tényleg jól teljesít az Optane, azonban már egy SATA SSD-vel is jobban járunk. Az Optane SSD nem csupán kis kapacitása, viszonylagosan magas ára és limitált felhasználhatósága miatt néz nehéz jövő elé. Kizárólag Intel Core processzorok és a 200-as szériába tartozó Intel alaplapok kezelik, de előbb egy BIOS-frissítésre is szükség van. Mind közül a CPU-korlátozás a legfurcsább, ugyanis manapság egy Core i3/i5/i7-es gépet már szinte kizárólag 128-512 GB SSD-vel szerelnek.





# Virtuális valóság láncok nélkül Érkeznek a zsinór nélküli VR-sisakok

A HTC Vive, az Oculus és a PlayStation VR-sisakok megjelenése után a következő logikus lépés a fejlesztésben a kábelek elhagyása: ezek jelentősen gátolják a szabad mozgást, megnehezítik a sisakok viselését, és a hátizsáknak álcázott VR-képes notebookok nem nevezhetők tökéletes megoldásnak. A HTC Vive-hoz ugyan készült egy 220 dolláros TPCast kiegészítés, ám ez egyelőre nem kapható, specifikus, és nem is a legtokéletesebb.

A zsinór nélküli kapcsolatot nagyon nehéz megoldani egy VR-sisakkal. A rengeteg adathoz óriási sávszélességre van szükség, a minőségromlás nem meg-

engedett. Szintén nem csorbulhat a reakcióidő sem: a virtuális világnak azonnal kell reagálnia minden felhasználói parancsra, vagyis visszafelé is késleltetés nélküli adatkapcsolatra van szükség. Ehhez vegyük még hozzá az egyszerűséget, a megbízhatóságot és az elérhető árat, így látható, milyen nehéz feladat előtt állnak a fejlesztők. A kihívásnak több cég is igyekszik megfelelni, így például az Immersive Robotics speciális hardvert és adattömörítési technikát fejleszt, a KwikVR 60 GHz-es Wi-Fi-technológiát teszti, a QuarkVR pedig egyedi, VR-hoz ideális videostreaming-szabványon dolgozik.



## Ismét virágzik az átcímkezés Az RX 500-as Radeonok titka

Néhány éve, az AMD GCN-alapú GPU-k korában bevett szokás volt a már egyszer megjelent videokártyák újramatricázása. Ilyenkor a már fél-egy éve kiadott kártyák minimális változtatással, például enyhe órajelemeléssel vagy új hűtőrendszerrel ismét megjelentek, mintha teljesen új családba tartozó termékek lennének. A tavalyi Polaris és Pascal GPU-kkal szerencsére elmúlt az átnevezési láz, ám most ismét ezt a trükköt veti be az AMD.

Az RX 570 és RX 580 ugyanis nem más, mint a gyengébb, RX 570 az RX 470 új verziói, szinte minden ugyanaz bennük. Továbbra is 2048 shader dolgozik a Polaris 10 GPU-ban, amihez az elődnél kicsit gyorsabb, 7 GHz-en dolgozó 4/8 GB RAM csatlakozik. A GPU órajele is változott, az eddigi 1206 MHz-ről 1244 MHz-re. Ekkora tuningot már eddig is kaptunk

a gyárilag túlpörgetett RX 470-ekben. Az immáron nyolctűs tápcsatlakozót igénylő RX 580-ban kicsit nagyobb a referenciátuning: a 2304 shaderes GPU órajele 1266 MHz-ről 1340 MHz-re ugrik, a VRAM viszont továbbra is 8 GHz-en pörög.

Azért annyira nem rossz a helyzet, kapunk teljesen új kártyákat is, még hozzá a csúcskategóriában. Az RX Vega szériás modellekre 4/8 GB-nyi HBM 2-es (High Bandwidth Memory) fedélzeti memóriát építettek, amely a normál 110-320 GB/s helyett 512 GB/s sávszélességet kínál. Emellett az AMD egy újfajta, optimalizált memóriakezelést is bevet, így sokkal hatékonyabban lehet kihasználni a rendelkezésre álló VRAM-ot. Az RX Vega sebességéről lapzártánkkor még csak pletykák keringenek, de mindegyik arról szól, hogy a GTX 1080 teljesítményénél is többre számíthatunk.

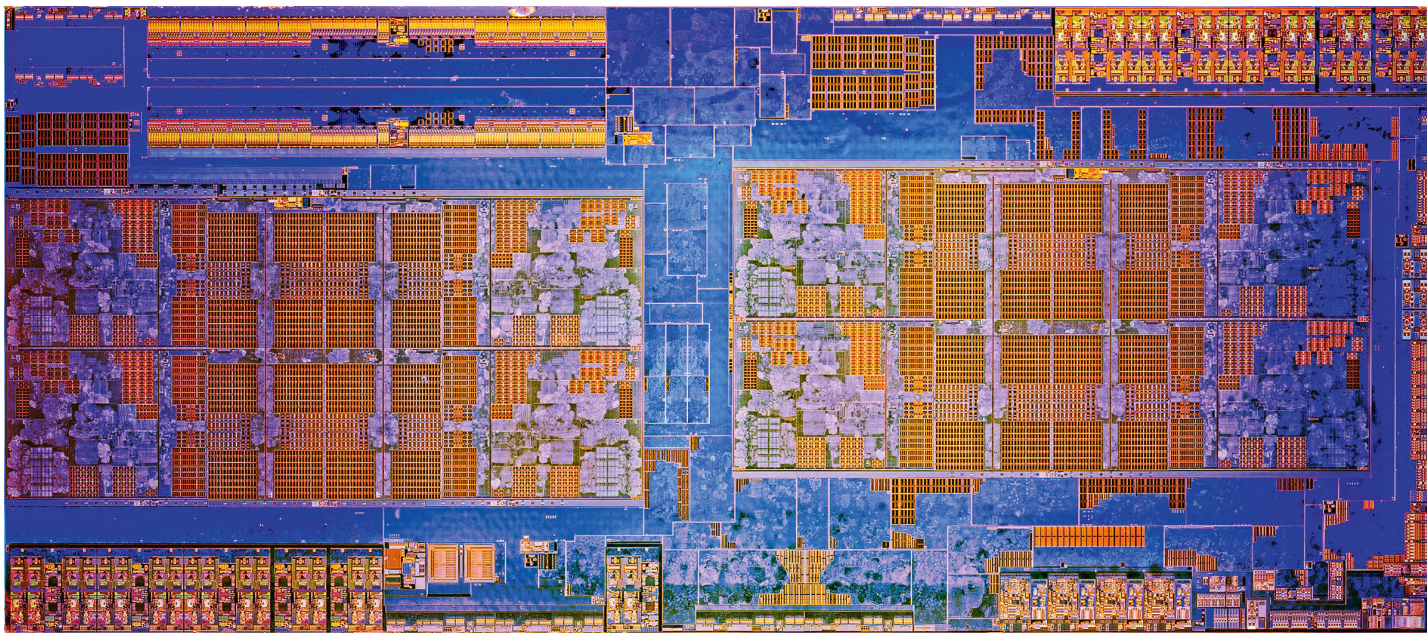
## Hololens, Game-mód és sok-sok újdonság Telepítheted a Windows 10 Creators Update-et

Áprilisban rengeteg érdekes újdonság érkezik, de mind közül a Windows 10-frissítés érinti a legtöbb felhasználót. A Creators Update mindenkinek fontos újításokat, szolgáltatásokat hoz a PC-k világába. Hihetetlen, de például hatalmasat fejlődik mindenki kedvenc rajzolóprogramja, a Paint, amelyben megjelenik a 3D-opció is. Ennél hasznosabb a Game-mód, amivel a játék indulásakor minden más, háttérben futó program és

szolgáltatás erőforrás-igényét a minimálisra csökkenti a rendszer, hogy még jobban fusson. A streamelést is rendszerszinten támogatja a Windows 10, kapunk új Edge böngészőt és Defender védelmi alkalmazást, illetve a Start menü is okosabb lesz a mappázható csempékkel. A beszerzés egyszerű, fájdalommentes és ingyenes; április 11-étől kezdődően bárki letöltheti a frissítést a Windows Update rendszerén keresztül.







Az Újrafeltámadás

# AMD RYZEN PROCESSZORTESZT

**E**LKÉNYELMESEDETT, EGYEDURALKODÓ, KÉNY-SZERHELYZETBE KERÜLT SZOFTVERFEJLESZTŐK ÉS IR-REÁLIS ÁRÁZÁS - HA EGY PIA-ACON TÚLSÁGOSAN MEGERŐ-SŐDIK EGY-EGY SZEREPLŐ, OTT ELŐBB-UTÓBB VÉGET ÉR AZ EGÉSZSÉGES VERSENYHELYZET.

Ez történt az x86-os, PC-kbe szánt processzorok világában is; az AMD nem volt képes megismételni az Athlon 64 sikerét, az Intel a Core családdal bebetonozta vezető szerepét. Éppen ezért villámcsapásként érkezett a hír 2012-ben, hogy az AMD ismét megszerezte magának Jim Kellert, és belekezdett egy teljesen új processzor-mikroarchitektúra kifejlesztésébe. Azóta eltelt öt év, megérkezett a 14 nm-es FinFET gyártástechnológia, az AMD pedig leszállította a Zen-alapokra épített első processzorokat.

## ZEN, AZ ÚJJÁSZÜLETÉS

Az AMD már jó ideje csak a belépőszinten tudott értékelhető termékeket felmutatni, maximum a középkeletgóriában indult még néhány jó ár-

érték arányú processzora. 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. Az AMD 2011-ben mu-

tatta be a Bulldozer-alapokat 32 nm-es gyártástechnológiával, és azóta ezt a dizájnt finomhangolta négy generáción keresztül, csúszélességben pedig mindössze egy picit lépett előre, 28 nm-re. Az AMD processzorok felépítése zsákutcá-

nak bizonyult, ezért nem volt más választás, az elejétől kellett újra-építeni – ebből lett a Zen. Az újra-épített processzort az Athlon 64 és az Apple A5/A6 chipekért felelős Jim Keller és csapata tervezte, a cél pedig az volt, hogy a jelenlegi ti-

**AMD RYZEN MASTER**

Konfigurálja a CPU-t...

Sebesség Csúcssebesség

Mag	Mag 1	Mag 2	Mag 3	Mag 4	Mag 5	Mag 6	Mag 7	Mag 8
Csúcssebesség	4.00 GHz	4.00 GHz	4.00 GHz	4.00 GHz	4.00 GHz	4.00 GHz	4.00 GHz	4.00 GHz
Csúcssebesség	63.13 °C							
Sebesség (MHz)	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000
Letiltott magok	0 Magok	2 Magok	0 Magok	4 Magok	0 Magok	5 Magok	0 Magok	0 Magok
Feszültségszabályozás (V)	CPU feszültség		MEM VDDIO		MEM VTT		VDDCR SOC	
	1,46125		0,000		0,000		0,500	
Memóriavezérlés	CAS késés		Sor előtöltés késleltetés		RAS-aktív idő		Sor-össlop olvasás késleltetés	
	15 Busz-árgat		15 Busz-árgat		36 Busz-árgat		15 Busz-árgat	

Memória-aktív késleltetés: 15 Busz-árgat

Memória-aktív késleltetés: 15 Busz-árgat

Memória-aktív késleltetés: 15 Busz-árgat

Memória-aktív késleltetés: 15 Busz-árgat

Az aktuális profil társított

Profil mentése

Profil törlése

Az AMD saját, windowsos tuningszoftvere, a Ryzen Master barátságos, jól használható, és működik is



pikus terhelésekhez igazított központi egységet készítsenek. Az új mikroarchitektúra részleteit és felépítését külön cikkünkben mutatjuk be, ezúttal pedig arra fókuszálunk, hogy mi, végfelhasználók mit tapasztalhatunk meg belőle.

A processzorok egyik legfontosabb mutatója az IPC (instructions per clock), vagyis az egy órajel alatt elvégzett utasítások száma, amely a régebbi AMD modelleknél meglehetősen alacsony volt, legalábbis az Intel Core architektúrájához mérten. Ezt az AMD CPU-k több maggal és még több, egész pontos végrehajtóegységgel, továbbá magas órajelekkel és nagy gyorsítótárral igyekeztek ellensúlyozni. A végeredmény magas fogyasztás és egy olyan felépítés lett, amit a mai programok nem képesek hatékonyan kihasználni.

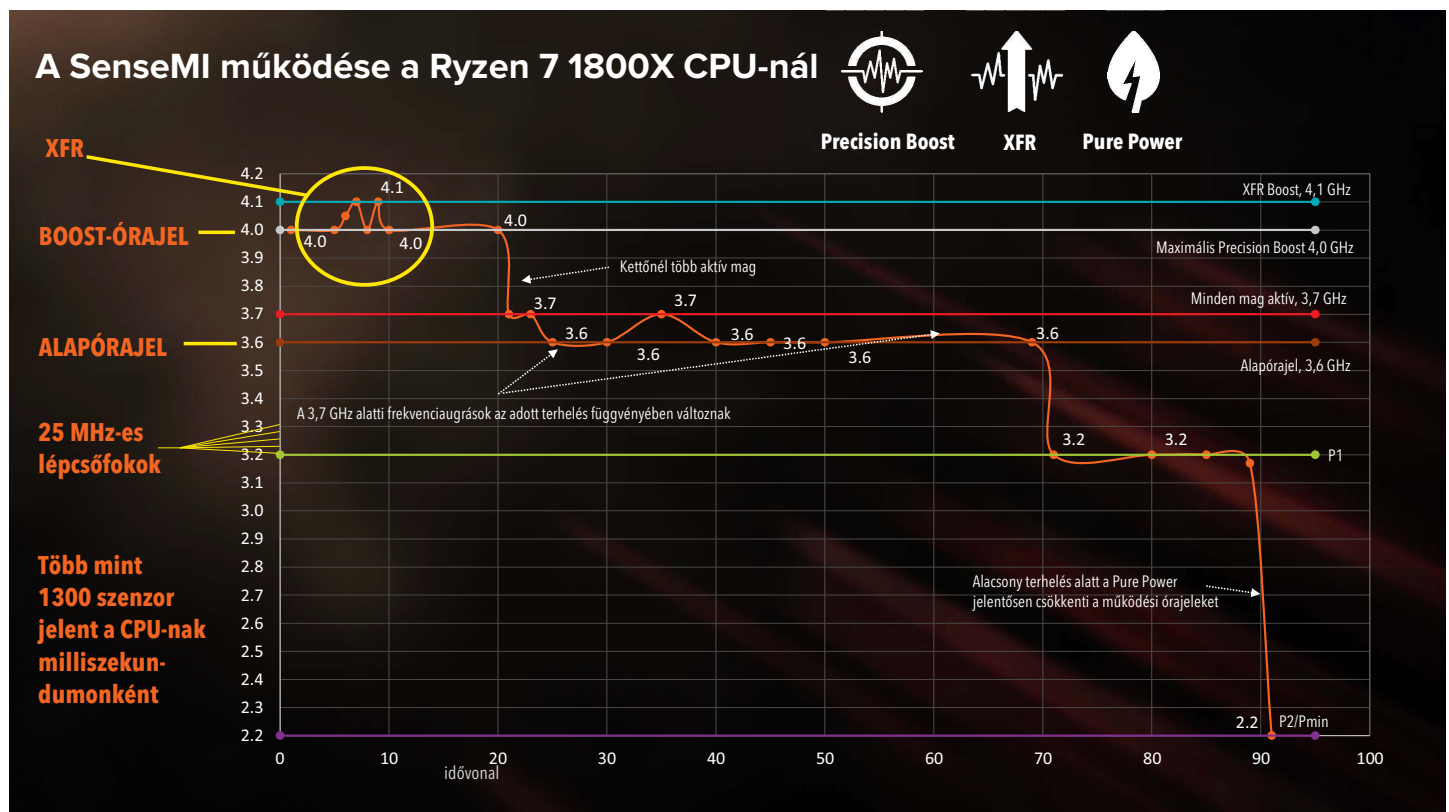
A Zen esetében ezt az IPC-mutatót sikerült nem kevesebb, mint 52 százalékkal megemelni, ami óriási eredmény; ez azonban nem minden, inkább csak a kezdet. A magokat ugyanis úgy állították össze, hogy modulárisan viszonylag egyszerűen lehessen nagyon erős, csúcscategóriás és gyengébb, olcsóbb modelleket is készíteni. A modularitás lehetővé teszi, hogy a nem tökéletesen legyártott chipeket a minőség-ellenőrzés során alsóbb kategóriákba sorolva értékesítsék kevesebb maggal, alacsonyabb órajelen és kisebb gyorsítótárral. A Zen másik fontos újítása a CCX, vagyis a CPU Complex. A magokat



négyesével csoportosították, és SMT-vel szerelték fel, amely az Intel Hyper-Threading technológia AMD-s megfelelője. A jelenlegi legerősebb, Zen-alapú processzorban két darab CCX, vagyis összesen nyolc mag dolgozik, amit a minimális hardveres átalakítást igénylő SMT (Simultaneous Multi-Threading)-trükkrel virtuálisan megdupláztak. Pontosabban dupla annyinak látja a CPU-magokat az operációs rendszer, így egyszerre két programszál is küld a processzornak, hogy ezzel is javuljon a kihasználtság.

A Zen-alapú Ryzen processzorokban kulcsfontosságú szerepet játszanak a gyorsítótárak, amelyeket szokásosan három szintre soroltak be. Egy Zen-lapka négy magot tartalmaz, amelyek egyenként kaptak saját L1 és L2 cache-t (96 és 512 kB), és összekapcsolódnak egy még nagyobb, 8 MB-os kapacitású L3 gyorsítótáron keresztül, illetve ide kapcsolódik be a többi, integrált vezérlő is. Ez nagyon fontos kiegészítés, ugyanis az új felépítés SoC-jellegű, így a processzor lapkájára már nem csupán a sebesség szem-

pontjából kritikus vezérlők, hanem minden szükséges funkció felkerült. Ez a DDR4-es, dupla csatornás memóriavezérlő mellett bizonyos modellek esetében Radeon GPU-t, USB 3.1 Gen2-t, PCIe-vonalakat és SATA-csatlakozást is jelent. Az új belsőhöz teljesen új gyártástechnológia társul, amire óriási szükség volt. Az eddigi 32-28 nm helyett végre az AMD is 14 nm-es csíkcszélességre váltott, így az új Ryzen processzorok fogyasztása és hőtermelése még magas órajelek mellett is alacsonyan tartható. Az AMD a





csúcscategóriában, a Summit Ridge kódnevű Ryzenek TDP-értékét 95 watt-ra lőtte be maximumnak, de készülnek alacsony fogyasztású és mobil CPU-k is, amelyekben ennek töredéke a cél.

Funkciókban is felzárkózott az AMD Ryzen, így a CPU a CCX, a mikro-kódcache és a SenseMI bevezetése mellett támogatja az AVX2 utasításkészlet-kiegészítést, az SHA-t, az ADX-et és az RDSEED hardveres véletlenszám-generátort. Ennek magyarázata – bár roppant izgalmas – több oldalt is megtöltene, így most inkább meglátjuk fontosságát elemezzük. A mostanáig csupán a 4-5. generációs vagy újabb Intel Core CPU-knál elérhető fejlett funkciókkal a fedélzeten a Zen immáron nem indul hátrányból egyetlen program alatt sem azért, mert nem támogatja az Intel által bevezetett speciális megoldásokat.

Ahhoz, hogy esélye legyen a Ryzeneknek az Intel Core CPU-kkal szemben, az órajeleket sem lehetett alacsonyan hagyni. Az új processzorokban is aktív a Boost-mód, amikor is a terhelés és a hőtermelés függvényében a processzor képes egyenként megnövelni a magok működési frekvenciáját. Ezt egészíti ki az XFR (Extended Frequency Range), amely a felső kategóriás alaplapokban aktiválódik, és még további 100 MHz-cel kitolja a processzor maximális órajelét. A speciális, terhelésfüggő vezérlést és egyéb gyorsítási trükköket SenseMI-nek nevezte el az AMD, amelyek mind a számítási teljesítmény növelését és a fogyasztás kordában tartását szolgálják.

## A RYZEN FELEMELKEDÉSE

Az angol risen (felkelt) szó átalakításából, a „Zen” felhasználásával jött létre a Ryzen márkanev, amit az új generációs AMD processzorok kaptak. Az alapokat a már fent taglalt Zen adja, és miután teljesen új korszak nyílt ezzel az AMD processzorok életében, platform is készült hoz-

zá. Az AM4-es foglalat nem kompatibilis egyetlen elődjével sem, és mivel újakezdés, minden új technológiát bele lehetett sűríteni. Az AMD végre áttért a DDR4 memóriára, minden fejlett szolgáltatást felsorakoztatott az új chipkészletekben. Ahogy táblázatunkban is látszik, minden piaci szegmenst lefednek a csúcscategóriától a belépőszintig, a funkciók között pedig megleljük az NVMe M.2 SSD-k kezelését, a natív USB 3.1 Gen2-t, a szofisztikált tuningot, az Nvidia SLI, valamint az AMD CrossFireX többkártyás GPU-technológiákat, illetve az alaplapgyártók új technológiáit is. Az AM4 inntentől kezdve az egyetlen CPU-foglalat minden AMD processzorhoz, vagyis nem csupán a csúcs-Ryzenek, de a gyengébb modellek is ebbe a foglalatba illeszkednek bele annyi különbséggel, hogy itt már megjelenik az integrált Radeon GPU is. Az AMD arra is odafigyelt, hogy megadja a módját a visszatérésnek, ezért újratervezte a gyári hűtőket, hogy a Ryzenek mellé csendes, hatékony és – a csúcsmodellek esetében dizájnos – RGB LED-világításos processzorhűtőt csomagolhasson.

## IRÁNY A CSÚCS

A Ryzen jelölések a bevált módszert alkalmazta az AMD, ez könnyen értelmezhető, és pontosan mutatja egy modell erejét, speciális tudását (erről bővebben lásd keretes írásunkat). A 7-es szériával a HEDT (High End Desktop) a megcélzott szegmens, amely eddig kizárólag az Intel felületterülete volt. Itt debütál tesztalanyunk is, a jelenlegi legerősebb Ryzen 7 1800X. A gyengébb, olcsóbb, kevesebb aktív magot tartalmazó modellek az 5-ös, illetve 3-as számot kapták, így rögtön be tudjuk sorolni a processzorokat erejük szerint. A tesztünkre érkezett Ryzen 7 1800X-ben nyolc, teljes értékű mag dolgozik a leforrasztott, kiváló minőségű processzorsapka alatt. Mi-

## A SenseMI-k



**Pure Power** A Ryzen CPU-lapján 1300-nál is több érzékelő figyeli az órajeleket, a feszültségeket, a hőmérsékletet és a fogyasztást, majd ahelyett, hogy az előre rögzített táblázat szerint szabályozná a feszültség- és órajelszinteket, mindent dinamikusan számol. Ehhez szorosan kapcsolódik az egyedi P-State bevezetése, így magonként, apró lépésekben, 25 MHz-enként változtatható az órajel.



**Precision Boost** A Boost- vagy más néven turbómód újabb változata került a Ryzen CPU-kba. Itt a magonként teljesen elszeparált, 25 MHz-es lépések finomabb gyorsulást engednek meg, ráadásul ezt a várólisták törlése nélkül, valós időben valósítja meg a vezérlés. A 25 MHz-es lépések miatt bevezették a 0,25-ös órajelszorozót, ami a tuning végén kapóra jöhet a finomhangoláskor.



**Extended Frequency Range** Az XFR egy automatikus, mondhatni ajándék gyári tuning a Boost-módon felül. Amennyiben megfelelő az alaplap chipkészlet, a processzor és a hűtés, a rendszer képes a legnagyobb gyári órajelet további 50, illetve X-es modellekben 100 MHz-cel még feljebb tornáztatni egészen addig, amíg a fogyasztás vagy a hőtermelés el nem éri a megengedett felső határt.



**Neural Net Prediction** A Zen mikroarchitektúra erőssége az utasítás-előrejelzés. Az elágazásbecslés segítségével a processzor képes előredolgozni az utasítások és adatok betöltésével, ezzel jelentősen felgyorsítva a tipikus programkódok lefuttatását. A Zen egy órajel alatt két elágazást is „megtippel”. A rengeteg előbetöltéshez jelentősen megnövelt, dedikált gyorsítótárak tartoznak.



**Smart Prefetch** Az adatok előbetöltése jelentősen felgyorsítja a processzor utasítás-végrehajtását, azonban rengeteg gondot is okozhat, amennyiben ez túlzottan agresszív. Az AMD a Zen-magból olyat választott, amely képes kielemezni és megtanulni az algoritmusokat, és ennek alapján pontosabban megtippelni, milyen és mennyi adatot érdemes előre betölteni a gyorsítótárakba.

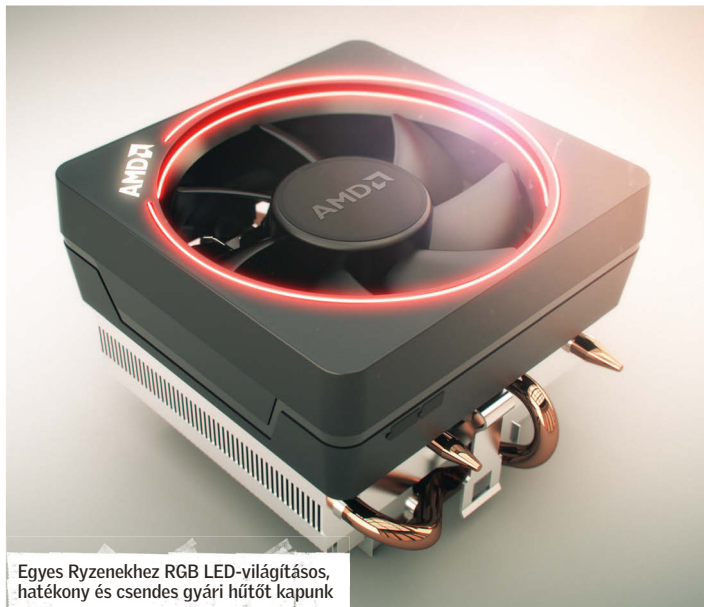
után HEDT-be szánt modellről van szó, az integrált GPU-ra nem volt szükség, helyette megkapjuk az SMT-t, így a CPU egyszerre 16 programszálat képes feldolgozni. A dupla csatornás DDR4-2400-as memóriavezérlő természetesen adott, és kapunk Boost-módot is: a 3,6 GHz-es alapórajel 4 GHz-ig tornázza fel, amíg a hűtés ezt biztos-

ságosan engedi. A legjobb, X370-es chipkészlet emellett az XFR-t is aktiválja (Extended Frequency Range), és további 100 MHz-cel növeli a csúcsebességet. A kiváló IPC-mutató, a rengeteg mag, az SMT, az XFR, a magas órajelek és az óriási gyorsítótárak mind egyetlen célt szolgálnak: hogy az AMD ismét méltó ellenfele legyen az Intelnek.

## Csúcscategóriás processzorok teljesítménye

	Termék	Ár	Pontszám	Gyártástechnológia, kódnev, foglalat	Magok/szálak száma	CPU órajele (alap/turbo)	Memóriavezérlő	Gyorsítótár
1.	AMD Ryzen 7 1800X amd.com	184 900 Ft	91	14 nm, Summit Ridge, AM4	8 mag/16 szál	3,6/4,1 GHz	2×DDR4-2400	16 MB
2.	Intel Core i7-6900K intel.com	359 200 Ft	90	14 nm, Broadwell-E, LGA2011-v3	8 mag/16 szál	3,2/4 GHz	4×DDR4-2400	20 MB
3.	Intel Core i7-7700K intel.com	110 900 Ft	87	14 nm, Kaby Lake, LGA1151	4 mag/8 szál	4,2/4,5 GHz	2×DDR4-2400/2×DDR3L-1600	8 MB
4.	Intel Core i7-6700K intel.com	104 900 Ft	80	14 nm, Skylake, LGA1151	4 mag/8 szál	4/4,2 GHz	2×DDR4-2133/2×DDR3L-1600	8 MB





Egyes Ryzenekhez RGB LED-világításos, hatékony és csendes gyári hűtőt kapunk

## TESZT ÉS TUNING

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 felhasználás és professzionális programok futtatása közben egyaránt. A játékok alatt sem

marad le annyira, mint régebben az FX széria – itt is egészen közel került az Intel eredményeihez az AMD. Mindeközben a hűtő egyszer sem visított fel, a hőmérsékletek abszolút kezelhető szinten mozogtak, a fogyasztás párban volt az Intel rendszerével, a gép egyszer sem fagyott le, és a legmodernebb funkciókat is mind kihasználhattuk.

## Ryzen-tuning

Termék	AMD Ryzen 7 1800X	AMD Ryzen 7 1800X tuning
CPU órajele (alap/turbo)	3,6/4,1 GHz	4 GHz
AIDA64 5 CPU Queen/FPU Julia	82626/31128 pont	98557/37273 pont
AIDA64 5 RAM olvasás/írás	37725/36596 MB/s	37355/35806 MB/s
PCMark8	4425 pont	4439 pont
3DMark Fire Strike	2270/4231/8516 pont	2282/4292/8681 pont
CineBench R15	1630 cbs	1692 cbs
WinRAR 5	11521 kB/s	11570 kB/s
VeraCrypt AES/AES-tf-s	12300/636 MB/s	12100/679 MB/s
Rendszerfogyasztás (min./max.)	56/295 W	73/319 W

## Mobil Ryzen

A Ryzen sikere érzékenyen érintette az Intelt, aki nem igazán számított ilyen nagy diadalra, azonban a Core CPU-k világában már jó ideje a mobil platformé a rivaldafény. Ezen a területen egyelőre nélkülözniük kell az AMD Ryzen processzorokat, ráadásul itt sok múlik a PC-gyártókkal kötött megállapodásokon is, de az ígéretek szerint összességében már az új AMD CPU-ka épülő notebookok és hibridek közül is válogathatunk. Csak remélni tudjuk, hogy ezen a területen is megjelenik az árverseny.

Az új processzorból nem maradhatott ki a tuning sem. A túlpörgetést az AMD és az alaplapgyártók is lelkesen támogatják szabad szorzó- és órajelállítással, sőt megfelelő osztókat is kapunk, hogy hajszálpontosan az elérhető legmagasabb frekvencián dübörögjön processzorunk. Az Asus Crosshair VI Hero alaplap BIOS-ában ehhez minden segítséget megkaptunk, de előre rögzített tuningprofilokkal is próbálkoztunk. Emellett az AMD Ryzen Master windowsos segédprogramját is kipróbáltuk, ám akárhogy is igyekeztünk, felső határa csupán 4,0 GHz volt. A világ elismert tuningmesterei folyékony nitrogénnel már 5,36 GHz-nél tartanak, és a mérések azt mutatják, hogy az órajelemeléssel párhuzamosan szépen emelkedik a számítási teljesítmény is, vagyis az

architektúrában még rengeteg tartalék rejtőzik.

## ÖSSZEZÉS

Mégis beárnyékolja valami a látszólag mesébe illő visszatérést. Az elmúlt jó néhány évben ugyanis a szoftverkészítők és az alaplapgyártók kénytelenek voltak előnyben részesíteni a népszerűbb Intel megoldásait, és erre a hardverfelépítésre optimalizálni mindent. Ennek eredménye néhány mérésben tökéletesen tetten is érhető: ilyen például az AIDA FPU Julia, a WinRAR, de említhetnénk a PCMark8-at is. E tesztek alatt hiába volt erősebb az AMD rendszere az Intelénél, az optimalizálás, a szoftveres támogatás hiánya miatt lemaradt a Ryzen. A BIOS-okat sem neveznénk még véglegesnek, mindegyik gyártó folyamatosan, szinte hetente adja ki az újabb verziókat, amelyek sokat javítanak a kompatibilitáson és a teljesítményen.

Első találkozásunk alapján csak ajánlani tudjuk a Ryzent: gyors, érett, és nagyon jó platformot kínál. Már ez is épp elég jól hangzik, de az még jobban, hogy az Intelnél jelentősen alacsonyabb áron kapható. A tesztünkben is használt Core i7-6900K-hoz képest például féláron beszerezhető a legerősebb Ryzen 7 1800X. Sajnos mire hazánkba ért ez a processzor, ára némileg felszökött, de még így is messze olcsóbb, mint az Intel hasonlóan erős CPU-ja, tehát a gyengébb, kisebb Ryzenek olcsóbbak lehetnek az azonos teljesítményű Intel Core modellekkel.

**Simánmartin**

Integrált GPU	TDP	AIDA64 5 CPU Queen/FPU Julia	AIDA64 5 RAM olvasás/írás	PCMark8	3DMark Fire Strike	CineBench R15	WinRAR 5	VeraCrypt AES/AES-tf-s	Rendszerfogyasztás (min./max.)
N/A	95 W	82626/31128 pont	37725/36596 MB/s	4425 pont	2270/4231/8516 pont	1630 cbs	11521 kB/s	12300/636 MB/s	56/295 W
N/A	140W	89388/55050 pont	56417/59093 MB/s	4750 pont	2239/4227/8673 pont	1647 cbs	26654 kB/s	12700/618 MB/s	75/307 W
Intel HD Graphics 630	95 W	54979/38302 pont	36613/37417 MB/s	5317 pont	2267/4228/8551 pont	981 cbs	11901 kB/s	7200/364 MB/s	57/276 W
Intel HD Graphics 530	91 W	51320/35739 pont	31822/33114 MB/s	5209 pont	2263/4225/8543 pont	925 cbs	10764 kB/s	6600/338 MB/s	62/277W



## Szerethető játékkatona

# Lenovo Ideapad Legion Y520

**E**LÉRHETŐ ÁRÚ GAMERNOTEBOOKOK ÚJ LÉGIÓJÁT INDÍTOTTA HARCBA A LENOVO,

**AMELYEK KÖZÜL A KISEBB MODELLT, AZ Y520-AT HAJTOTUK MEG KEDVENC JÁTÉKAINK ALATT.**

Belső értékei mellett extra-vagáns és alumínium külseje miatt is könnyű megkedvelni az Y700-as Lenovo gamernotebookot, ám a viszonylag magas ár sokakat visszatartott, ezért kifejezetten a belépő gamerkategóriában indította újtárá Legion Y520-as gépeit a kínai gyártó. Az Y520 dizájnban követi a nagyobb testvérét, vagyis a zsanér továbbra is egyedi, a forma is tetszetős, de a gépház műanyag. Szerencsére ettől még masszív a gép, és egy kicsit könnyebb is lett. A 15,6 colos kijelző IPS-es és FHD felbontású, vagyis játékra ideális, de 120 Hz-et és G-Syncet nem ebben az árkategóriában kell keresni. Felnívta igazi gamernotebookhoz méltó látvány

fogad: habár a káva nem túl attraktív, a háttérvilágítással ellátott billentyűzet az egyik legjobb a mezőnyben, és a fényes kerettel körbevett touchpad is nagyon jól néz ki.

A tesztre érkezett konfigurációt CPU-fronton totálisan eltűzötték: a Core i7-7700HQ túl erős ehhez az árkategóriához, ahogy a 16 GB RAM és az 512 GB NVMe SSD is, viszont a GeForce GTX 1050 Ti már tipikusan a belépőszintű gamernotebookok sztárja. Ideális, 30-60 fps sebességet mértünk maximális részletesség és natív felbontás mellett a leg-

újabb játékok alatt is. Hangása messze elmaradt az Y700/Y900-as széria elsőspró erejű dübörgésétől (mélynyomó sincs), de azért még mindig jobb, mint egy irodai igáslóé. A gép oldalára még egy USB Type-C is felfért, és a hálózatos rész is jól sikerült, viszont az Y720-ba integrált Xbox One vevőegység innen sajnos hiányzik. Ennek ellenére a Legion Y520 jól megépített, belépőszintű gamernotebookcsalád, amiből érdemes a kicsit szerényebb CPU-val, SATA SSD-vel, viszont GTX 1060-nal szerelt modellt választani.



## INFO

**Forgalmazó:**

Lenovo Magyarország

Ár: 449 900 Ft

Web: lenovo.hu

**Specifikáció:**

Intel Core i7-7700HQ CPU; Intel HD Graphics 630 GPU; GeForce GTX 1050 Ti GPU 4 GB VRAM; 2x8 GB DDR4 RAM/512 GB NVMe SSD, 1 TB 5400 rpm HDD; 15,6", 1920x1080, IPS, matt; 1xUSB 3.1 Type-C, 2xUSB 3.0, 1xUSB 2.0; Intel Wi-Fi 8265 ac; 3999 pont PCMark8; 97 perc üzemidő; 380x265x25,8 mm, 2,4 kg

**Pro:**

jó teljesítmény, gyors CPU, SSD, sok RAM, masszív, jó billentyűzet

**Kontra:**

műanyag, egyszerű ház, gyenge üzemidő, túl erős CPU, max. 60 fps-hoz

# 85

## Dolbyban szép az élet

# HyperX Cloud Revolver S

**J**ÁTÉK KÖZBEN NEM CSAK A SZEMÜNKKRE, A FÜLÜNKKRE IS NAGY SZÜKSÉGÜNK VAN – SOKSZOR AZ MENTHET MEG, HA PONTOSAN HALLJUK, MIKOR ÉS HONNAN TÁMAD AZ ELLEN – EBEN NAGYON JÓ A REVOLVER S. A RAM-

ok és az SSD-k mellett a legsikeresebb HyperX termék a Cloud gamerheadset. A tavaly megjelent Revolver csúscsmodellt egészítették most ki egy hasznos szolgáltatással a tervezők. Az új Revolver S az elődjénél még borsosabb áron, 50 ezer forintnál is többért vásárolható meg a boltokban, de a név szándékosan nem változott. Ez a headset ugyanis egy az egyben a tavalyi Revolver 50 mm-es hangszórókkal, zárt kialakítású fülkagylókkal, lecsatolható mikrofonnal és memóriahabos, ovális fülpárnákkal ellátott verziója. A kényelem garantált, a hangminőség pedig nagyon jó: a zene tisztán, a játékok erőteljesen szólnak.



Főleg ez utóbbihoz jön kapóra az „S” modell újdonsága, az USB-s hangkártya, amely driver nélkül, azonnal használható, ugyanis egy virtuális Dolby Surround 7.1-es chip lapul meg benne: aktiválva a sztereó ugyan szétesik, sokkal több lesz a mély is, de játékok alatt megdobja az élményt – ez egy kellemes funkció, amit érdemes kipróbálni. A viszonylag nagyméretű távirányítóba rejtett hangkártyán emellett háromféle extra hangzást is beállíthatunk, viszont érdekes módon a fejhallgató és a lecsatolható mikrofon

hangerejét nem digitálisan, hanem a Windowstól függetlenül, analóg potméterrel szabályozhatjuk. A fülkagylókból kimaradt a divatos RGB-világítás, de mi ezt különösebben nem hiányoltuk. A hangkártya-távirányítón viszont van világítás, ami itt igazán hasznos. Árkatóriájában a Revolver S kiváló gamerheadset. Az USB-s hangkártya minősége és Dolby-kiegészítője is jól jön játékok alatt, nem biztos azonban, hogy ez mindenkinek megér plusz 13 ezer forintot – a 40 ezer forintos Revolver is jó választás.

## INFO

**Gyártó:** Kingston

Ár: 52 900 Ft

Web: hyperxgaming.com

**Specifikáció:**

50 mm-es hangszórók; 12–28 000 Hz frekvenciaátvitel; 100,5 dB érzékenység; zárt kialakítás; memóriahabos fülpárnák; USB-s hangkártya, Dolby Virtual térhangzás; 1 m kábel, 2 m toldó; 2,2 méteres USB-kábel; Xbox One/PlayStation 4-kompatibilis; 360 g

**Pro:**

szuper hangzás, kényelmes, jó USB-s hangkártya, virtuális Dolby térhangzás

**Kontra:**

rövid alapkabel, nem digitális hangerőszabályzó, nincs világítás

# 92



Talpig vasban

# Trust GXT850

**JÓ BILLENTYŰZETET NEHÉZ TALÁLNI.** Általában nem sokat szokunk agyalni ezen a beviteli eszközön, sokan inkább megveszik a legolcsóbb, akciós klaviatúrát. A másik végletet pedig azok jelentik, akik képesek kiadni hetvenezer forintot egy csillogó mechanikus billentyűzetért. Két hónappal ezelőtt a szerkesztőségbe érkezett a Trust GXT 850-es gamerbillentyűzet, amely valahol a két szélsőség között helyezkedik el. Folyamatosan ezen dolgoztam az elmúlt időszakban, a játékok mellett rengeteg cikket írtam meg rajta, és azóta azon agyalok, milyen okot találjak, hogy még egy kicsit nálam maradjon. Aszimmetrikus alakja egyből felkelti a figyelmet: kéztámasz csak a bal oldalon található, tipikus gamermegoldás, hiszen a jobb kezünkkel amúgy is az egeret tologatjuk. A fémváz masszív és tekintélyt parancsoló, jól kiemelkednek a billentyűk, amelyek kellő távolságra vannak egymástól; szinte soha nem fordult elő, hogy véletlenül egy másik betűt is leütöttem. Nagy előnye a többszínűségnek,



hogy nem csúszik az asztalon a billentyűzet, stabilan áll még a legvadabb közelharcok során is. A háttérvilágítás kellemes: három különböző szín közül és háromféle fényerőből választhatunk. Az USB-csatlakozó bedugása után azonnal használható a billentyűzet, nem kell semmit telepíteni. A membrános érintkezés pontos, és nem kíséri a gépelést az a kellemetlen, kattogó hang, ami a mechanikus billentyűzetek sajátossága.

Van persze hangja, de gépelés közben nem kelti azt az érzést, hogy géppuskával lövöldöznek a fülünkbe. Egyelőre még kicsit túlzásnak érezzük a húszezer forintos végfelhasználói árat, megy ez még lejjebb is, érdemes kivárni egy jó akciót. Jól összerakott termék, bátran javasoljuk minden olyan játékosnak, aki nem akar vagyontokat kiadni egy túlárzott billentyűzetért, de szeretne egy bizonyos minőségi szint felett maradni.

## INFO

**Forgalmazó:**  
Cedrus Kft.  
**Ár:** 19 900 Ft  
**Web:** trust.com

**Specifikáció:**  
104 gomb;  
14 médiavezérlő gomb (másodlagos funkcióként);  
háromszínű háttérvilágítás (vörös, lila, kék);  
másfél méteres USB-s kábel;  
magyar billentyűkiosztás;  
fémváz;  
membrános billentyűzet;  
8 ms válaszidő

**Pro:**  
masszív fémalap,  
választható világítás,  
kiálló billentyűk

**Kontra:**  
lötyögő talpak,  
puritán kábel,  
magas ár

81

Nagyképű gamer

# LG 34UC79G gamermonitor

**ÓRIÁSI, 34 COLOS KÉPÁTLÓ, MEGDÖBBENTŐEN JÓ PARAMÉTEREK, MÉGIS ELÉRHETŐ**

**ÁR?** Az LG nem véletlenül kulcsszereplő a monitorok piacán, jól tudja, mire vadásznak a felhasználók. A 34UC79G modellől csupa olyan szolgáltatást kapunk, amely a játékok alatt kifejezetten előnyös. Az elfogadható árszintre belélt monitor a 21:9-es képarány mellett 1 ms válaszidőt, 144 Hz-es FreeSync frissítést kínál, mindezt USB hubbal megfejelve és tetszetős, kávémentes, piros-fekete házba csomagolva. Persze ennyi pénzből ekkora méretben csodát nem lehet tenni, némi kompromisszumra azért szükség volt a tervezéskor. A 34 colos panel enyhén ívelt, és természetesen IPS, a felbontás pedig 2560x1080. Ez munkára kevés, de játékhoz ideális, már egy kb. 70-80 ezer forintos videokártya is meghajtja natív felbontásban, 60+ fps sebességgel. Az alacsony felbontás mellett még néhány negatívummal meg kell küzdenünk: az 1 ms-ra csak trükk,



PWM-es háttérvilágítással képes a monitor, ami fárasztja a szemet, emellett IPS-glow jelenséget is tapasztaltunk. A fényerő nem a legmagasabb, ellenben a képminőség, a színhűség nagyon jó. A teszt során abban a játékban, amelyik támogatta a 21:9-et, lenyűgöző volt a 34UC79G: óriási belátható terület, 144 Hz-es frissítés, villámgyors válaszidő és jó képminőség. A monitorhoz jár egy igazán kényelmes windowsos beállító-program is, nem kell az OSD-menüben keresgelnünk. Aki GeForce videokártya mellé választaná a monitort, annak a

szimpla 144 Hz-es, fix frissítést kell használnia, ugyanis a drága G-Sync helyett a FreeSyncet támogatja a kijelző. A Samsunggal ellentétben az LG csak minimálisan ívelte meg a kijelzőt, ám ez is előnyös, a perifériás látóterünket szépen kitölti a szuper szélesvásznú kép. Annak ajánljuk az LG 34UC79G monitort, aki tényleg sokat szeretne játszani, mert itt minden paramétert és szolgáltatást ehhez igazítottak. Egy Radeon RX480 mellé szuper választás, de az új Vega-alapú kártyáknak is ideális társa lehet ez a megfizethető és szép monitor.

## INFO

**Forgalmazó:**  
LG Magyarország  
**Ár:** 179 990 Ft  
**Web:** lg.hu

**Specifikáció:**  
34", IPS, ívelt panel;  
21:9 képarány;  
178/178 fokok betekintési szögek;  
250 cd/m<sup>2</sup> fényerő;  
2560x1080 felbontás;  
5 ms válaszidő (1 ms PWM-mel);  
144 Hz frissítés, FreeSync;  
HDMI, DP, USB 3.0 hub;  
dönthető, állítható magasság, PIP; külső tápegység,  
50 watt átlagos fogyasztás

**Pro:**  
21:9 képarány, ívelt,  
1 ms válaszidő,  
144 Hz, FreeSync,  
mat, IPS-panel

**Kontra:**  
munkához nem ideális,  
1 ms csak PWM-módban, nincs G-Sync

91



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## PC-HÁZ

### Thermaltake Versa H13 Window



Gyártó: Thermaltake  
Ár: 15 200 Ft  
Web: thermaltake.com

Igazán nem nevezhető drága háznak a Thermaltake microATX-es Versa H13-as modellje, azonban amire szükségünk lesz, megtaláljuk benne. A kompakt méretű doboz tetszetős előlapja fémhálós, így a szellőzéssel nem lesz gondunk, ráadásul egy 240 mm-es vízhűtő radiátor is beszerelhető mögé. A belső elrendezés egykamrás, a tápegység helye alulra került, az alaplaptartó lemez mögött pedig bőséges hely jut a kábelkorbácsolnak. Egyre ritkább, de egy 5,25 colos hely is került a ház tetejébe, a hosszú VGA-k pedig nem fognak beleütközni a meghajtórekeszekbe.

## VIDEOKÁRTYA

### Asus Strix RX470 4 GB Gaming OC



Forgalmazó: Asus  
Ár: 62 400 Ft  
Web: asus.hu

Reálisan végiggondolva még 2017 is a full HD felbontásról szól a PC-s gamerek körében – itt viszonylag olcsón elérhető a 60+ fps sebesség a legújabb játékok esetében még akkor is, ha maximális részletességre kapcsolunk. Erre a felhasználásra ideális választás a Polaris 10 alapokra épített Radeon RX470-es videokártya 4 GB-os verziója, amely 60 ezer forintért továbbra is jó vételnek számít. A fejlett grafikus chip akár DirectX 12, akár Vulkan alatt jól teljesít, nem fogyaszt sokat, az Asus Strix-változata pedig halk hűtést és gyári tuningot kínál.

## BILLENTYŰZET

### Gigabyte Force K85



Gyártó: Gigabyte  
Ár: 26 100 Ft  
Web: gigabyte.com

Szokatlan dolog egy alaplap- és VGA-gyártó billentyűzetét javasolni, de a Gigabyte kínálatában rátaláltunk a vonzóan alacsony áron elérhető Force K85-re. Ez külsőre nem tűnik ki a többi gamertasztatúra közül, azonban az alapok a felső kategóriát idézik. A K85 ugyanis nem akármi lyen gamerbillentyűzet, az RGB-háttérvilágításos gombok alatt ugyanis strapabíró (70 millió leütés) és gyors mechanikus kapcsolók rejtőznek. A masszív tasztatúra emellett teljes anti-ghostinggal bír, és szoftvert is használhatunk beállításához.

## VIDEOKÁRTYÁK 100 EZER FORINT ALATT



- 1 MSI GeForce GTX 1060 Armor OC 6 GB**  
95 000 Ft  
msi.com
- 2 Sapphire Nitro+ OC RX 480 8 GB**  
87 600 Ft  
sapphiretech.com
- 3 Asus Strix Radeon RX 470 4 GB OC**  
60 900 Ft  
asus.hu
- 4 eVGA GeForce GTX 1060 Gaming 3 GB**  
70 700 Ft  
evga.com
- 5 Asus Turbo GTX 970 OC 4 GB**  
84 900 Ft  
asus.hu

## M.2-FOGLALATOS SSD-K



- 1 Samsung 960 EVO 500 GB**  
80 400 Ft  
samsung.hu
- 2 HyperX Predator 480 GB**  
112 500 Ft  
kingston.com
- 3 Plextor M6e 512 GB**  
119 900 Ft  
plextor-digital.com
- 4 Samsung 850 Evo 500 GB**  
55 000 Ft  
samsung.hu
- 5 Crucial MX200 500 GB**  
49 700 Ft  
crucial.com

## PRÉMIUM ATX PC-HÁZAK



- 1 Zalman H1**  
40 800 Ft  
zalman.com
- 2 NZXT Source 340 Elite**  
28 100 Ft  
nzxt.com
- 3 NZXT H440**  
38 700 Ft  
nzxt.com
- 4 Fractal Design Define R5 Black**  
36 900 Ft  
fractal-design.com
- 5 Cooler Master Silencio 652S**  
33 300 Ft  
coolermaster.com

## FELSŐ KATEGÓRIÁS CPU-HŰTŐK



- 1 Noctua NH-D15S**  
28 000 Ft  
noctua.at
- 2 Scythe Mugen 4**  
14 700 Ft  
scythe-eu.com
- 3 Noctua NH-C14S**  
26 400 Ft  
noctua.at
- 4 Deepcool Lucifer V2**  
15 300 Ft  
gamerstorm.com
- 5 Cooler Master Hyper 212X**  
11 500 Ft  
coolermaster.com





## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Pentium G4560	19 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte B250M-D2V	20 800 Ft
<b>Memória</b>	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 kit	21 600 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire Radeon RX 460 2 GB	35 100 Ft
<b>SSD</b>	-	x
<b>Merevlemez</b>	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	14 600 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Raijintek Arcadia	10 900 Ft
<b>Tápegység</b>	FSP Hexa+ 400 W	13 100 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		136 900 Ft



## GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i3-7100	34 800 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	21 600 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Asus Strix RX470 4 GB Gaming OC	62 400 Ft
<b>SSD</b>	Kingston SSDNow UV400 240 GB	25 900 Ft
<b>Merevlemez</b>	-	x
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	LG GH24NSB0	4 000 Ft
<b>PC-ház</b>	Thermaltake Versa H13	15 200 Ft
<b>Tápegység</b>	FSP Hexa+ 500 W	17 200 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		210 600 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i5-6600K	73 500 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Noctua NH-U12S	20 900 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	49 300 Ft
<b>Memória</b>	Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB kit	40 300 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Gigabyte GeForce GTX 1070 WindForce	136 900 Ft
<b>SSD</b>	Samsung 850 EVO 500 GB	52 000 Ft
<b>Merevlemez</b>	WD Red 3 TB	33 800 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Corsair Carbide Spec-03	20 200 Ft
<b>Tápegység</b>	Corsair Builder CX600 v2	25 100 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		452 000 Ft



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

#### INTEL

##### LGA1151

Intel Core i7-7700 (LGA1151)	94 990 Ft
Intel Core i5-7600K (LGA1151)	73 500 Ft
Intel Core i3-7350K (LGA1151)	58 800 Ft
Intel Core i3-6320 (LGA1151)	51 000 Ft
Intel Core i3-7100 (LGA1151)	34 800 Ft
Intel Pentium G4560 (LGA1151)	19 000 Ft

#### AMD

##### AM4

AMD Ryzen 7 1800X	172 400 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	133 200 Ft
AMD Ryzen 7 1700	114 800 Ft

##### AM3+

AMD FX-8370E	45 200 Ft
AMD FX-8300	33 000 Ft
AMD FX-8320E	35 000 Ft
AMD FX-4300	17 400 Ft

##### FM2+

AMD A10-7850K	28 800 Ft
AMD A10-7700K	24 000 Ft

### ALAPLAPOK

#### Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	49 300 Ft
Asus Prime B250M-A	26 400 Ft
ASRock Z97 Anniversary	23 600 Ft

#### AMD AM4

Asus RoG Crosshair VI Hero	87 700 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	73 000 Ft
ASRock Fatal1ty X370 Gaming K4	55 500 Ft

#### AMD AM3+/FM2+

Gigabyte 990X-Gaming SLI (AM3+)	27 600 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3HP (FM2+)	20 100 Ft
ASRock 970M Pro3 (AM3+)	20 300 Ft

## Különösen ajánlott

Routerre ma már mindenkinek szüksége van, és nem biztos, hogy az internetszolgáltató által kínált modell megfelelő. Ezek legtöbbször gyenge Wi-Fi-jel leadására képesek integrált antennákkal, a LAN csak 10/100-as, de ami ennél is bosszantóbb: szinte minden funkciót lekorlátoztak bennük. Érdekes ezért inkább Bridge-módba kapcsolni őket, hogy csak modemként funkcionáljanak, és egy fejlett router után nézni. Ha nem akarunk végtelenül sokat költeni, az Archer C7 az egyik legokosabb döntés. Az elegáns dobozban ugyanis fejlett hardver rejtőzik, amely Wi-Fi ac szabványból 1300 Mb/s-os sávszélességet nyújt. Emellett dual band üzemmódban dolgozik, vagyis párhuzamosan elérhető a 2,4-es és a 5 GHz-es frekvencia is. A külső antennákkal kiváló lefedettség érhető el, egy átlagos lakást könnyedén ellát Wi-Fi-jellel az Archer C7. A VPN-szerver ugyan kimaradt, viszont kapunk vendég-Wi-Fi-hálózatot, két USB 2.0 portot és teljes, gigabites vezeték nélküli hálózatot. Az USB-portokra nyomtatót, külső adattárolót is rákötöhetünk, így FTP-szerverként is bevethetjük routerünket. Az extra szolgáltatások vonzóak, azonban néhány dolgot hiányolunk: ilyen az appok telepítésének lehetősége, az USB 3.0 port és az egyik legfontosabb, a MU-MIMO, de utóbbi egyelőre luxusfelszereltségnek számít.

## INFO

**Forgalmazó:** TP-Link Magyarország

**Ár:** 27 990 Ft

**Web:** tp-link.com

### Specifikációk:

Wi-Fi ac 1750 (1300+450 Mb/s) dual band működés (2,4+5 GHz)  
 4×gigabites LAN-port,  
 1×gigabites WAN-port  
 2×USB 2.0 külső, cserélhető antennák  
 QoS, IPv6, FTP/printer/média-szerverek  
 SPI tűzfal, gyermekfelügyelet, szabálykezelés  
 izolált vendég-Wi-Fi-hálózat

**Pro:** Wi-Fi ac 1750 sebesség, gigabites WAN és LAN, USB-portok, könnyen kezelhető

**Kontra:** nincsenek appok és VPN-szerver, hiányzik a MU-MIMO

## TP-Link Archer C7





# EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról

Az aréna, ahova sokan szeretnék bejutni egy meccs erejéig



## Játékpszichológia



Ezek után mondja azt valaki, hogy ez nem sport

## MIÉRT SZERETÜNK E-SPORT-KÖZVETÍTÉSEKET NÉZNI?

**KÉPZELJÜNK EL EGY BESZÉLGETÉST, AMELYBEN KÉT BARÁT A TEGNAP ESTI MECCS ESEMÉNYEIT TÁRGYALJA.** Miről folyhat a diskurzus? A csapattagokról, hogy ki milyen teljesítményt nyújtott, milyen hibái, kihagyott helyzetei és szép megmozdulásai voltak. Mi lett a meccs eredménye, csalódtunk-e kedvenc csapatunk veresége után, vagy éppen örültünk-e a győzelmüknek. Érdekes, hogy ez a beszélgetés két focirajongó között is megtörténhet, ugyanakkor olyan gamerek között is, akik egy adott videójáték meccseinek közvetítését nézték, vagyis valamilyen e-sportot.

### MI IS AZ E-SPORT?

Maga a fogalom korántsem új keletű, viszont az „e-sport” kifejezés mostanában kezdett el igazán népszerűvé, egyfajta címkéjévé válni annak a tevékenységnek, amelyet versenyszerű videójáték-használatnak vagy professzionális játéknak nevezünk. A versenyszerű videójáték-használat közösségei Dél-Koreában alakultak ki először, ahol az FPS-ek, RTS-ek és az MMORPG-k népszerűsége megalapozta a versengő

### KI VAGYOK?

Bányai Fanninak hívnak, pszichológus és jelenleg az ELTE Pszichológia Doktori Iskolájának PhD-hallgatója vagyok. Kutatási területem az egészséges, problémás és versenyszerű videójáték-használat (e-sport) mintáztainak feltárása. Ezenkívül a Pixelben Lélek blog szerzőjeként saját videójátékos kutatásaimról és kedvenc játékaimról írok pszichológiai megközelítésből.

csapatok kiemelkedését a gamerek közösségéből, és elindította annak a folyamatát, hogy ne csak Ázsiában, hanem a nyugati régiókban is egyre népszerűbb tevékenységgé váljanak. Ma már a világ minden táján élnek olyan játékosok, akik magukat professzionális játékosnak, e-sportolónak vagy pro gamernek nevezik. Egy összetettebb definíciója a jelenségnek úgy írja le az e-sportot, mint „a sporttevékenységek egy olyan fajtáját, amely közben a játékosok mentális és fizikai képességeiket a technológia segítségével fejlesztik” (Wagner, 2006). Egy másik megközelítés szerint az „e-sport egy alternatív realitás, vagyis az atléták elektronikusan kiterjesztett formában jelennek meg egy digitalizált sportolási közegben” (Hemphill, 2005). Mindkét definíció komplex jelenségeként tekint az e-sportra, de a lényegét sikerül megragadniuk. A professzionális játék nem tekinthető kifejezetten rekreációs tevékenységnek, hiszen egy profi játékos más módon tekint a játékra, más motivációi lehetnek, és más célokat is akar elérni vele, nem pusztán szórakozni pár óráig. Az a játékos, aki erre a pályára lép, folyamatos mentális és fizikai edzés, továbbá a játékmechanikák beható ismerete mellett tudja csak elérni, hogy az adott játékban a tabella élére kerülve sikereket érjen el.

A mai napig nagy vita folyik azzal kapcsolatban, hogy az e-sport ténylegesen sportnak tekinthető-e, illetve elfogadható-e hivatalos sportágként. Ahhoz, hogy milyen szempontok alapján határozzunk meg egy tevékenységet sportként, a történész *Allen Guttman* „A modern sportok természete” című könyve adhat alapot, amelyben a szerző igyekezett összegyűjteni azokat a jellemzőket, amelyek meghatározhatják, hogy mit tekintünk sportnak. Szerinte e tevékenységnek magába kell foglalnia (1) a játékot, amelyben az egyén önkéntesen, belső motivációjától hajtva, fizikai adottságait és képességeit latba vetve végzi az adott cselekvést. Emellett fontos, hogy (2) a sportesemények előre meghatározott szabályok mentén szervezett keretek között zajlanak, (3) legyen benne versenyhelyzet, amelynek legyen legalább egy győztese és egy vesztese, (4) képességek alapján a versenyzők sorrendje változhat, és végezetül (5) legyen egy széles körű befogadóközeg, vagyis legyen néző, aki ezt a sporteseményt érti, értékeli és követi. Ilyen szempontból két okból szokták megkérdőjelezni, hogy az e-sport sportnak minősíthető-e vagy sem. A kritériumok közül az első, vagyis az aktív, fizikai teljesítmény az e-sportolónál nem feltétlenül teljesül, hiszen a játékosok nem az egész testüket használják a versenyek során, de például szem-kéz koordi-





## HA TE MONDOD

**Steve Bornstein, az NFL Network és az ESPN korábbi vezérigazgatója: „Az e-sport a legnagyobb hagyományos sportágak riválisává fog válni, megteremtve a jövő nagy lehetőségeit.”**

Nézők és érzelmek

nációjuk, a gyors és finom mozgások, amelyekkel az adott játékban karakterüket irányítják, hosszas gyakorlás és stratégiai gondolkodás eredménye. A másik Guttman-féle kritérium, amelyet az e-sporttal kapcsolatban megkérdőjeleznek, a szervezeti stabilitás. A második kritérium a szervezettségre, az intézményi keretekre helyezi a fókuszot, és kritikaként azok a szakértők, akik az e-sportot nem tekintik sportnak, rendszerint e központosított szabályozás és stabil intézményi rendszer(ek) hiányára hívják fel a figyelmet. Mindkét kritikával szemben fel tudunk hozni ellenpéldákat, hiszen gondoljunk csak bele: ahhoz, hogy egy versenyző

végig tudjon ülni több órát és ugyanolyan egyenletes, jó teljesítményt produkáljon a meccseken, fizikailag is felkészültnnek kell lennie. Nem véletlen, hogy sok professzionális játékos csapatának a fizikai edzést is beépítették a napi edzéstervébe, nemcsak az adott játék gyakorlását. A szervezeti keretek stabilizálásában is vannak előrelépések országos vagy akár nemzetközi szinten is (lásd a kerettest).

### MIÉRT SZERETÜNK MÁS JÁTÉKOSOKAT NÉZNI, AHOGY JÁTSZANAK?

Mint láthattuk, ahhoz, hogy az e-sport hivatalosan is sporttá válhasson, többek közt arra is szükség van, hogy legyen egy befogadóközege. A nézők, akik ismerik az adott játékot, tisztában vannak a játékmekanikákkal, szabályokkal, esetleg ők maguk is játékosok, csak nem olyan szinten, mint egy profi. Pont úgy, mint ahogy bármilyen más sportágnál is. Például nekem világlevéltemben komoly nehézséget okozott, hogy megértsem, miért szeretik több százezen, sőt millióan az amerikaifoci-meccsek közvetítéseit. Néhány ismerősöm próbálta elmagyarázni a szabályokat, de hiába jegeztem meg őket, és ültem le velük egy meccset végignézni, az eufória érzése elmaradt. Hasonló ez a nem játékos és a gamer ismerősök között is. Biztos ti is tapasztaltátok, hogy ha elkezdtek áradozni a tegnapi legfrissebb LoL-meccsről egy barátunk, aki nem játszik, ködös és éretlenkedő tekintettel nézett vissza rátok. Ahhoz, hogy egy adott tevékenységet néző-

## TUDDAD-E?

A 2008-ban alakult International e-Sport Federation (IeSF) egy olyan szervezet, amelynek célja annak elérése, hogy az egész világ legitím sportként tekintsen az e-sportra. A nyolc alapító ország mellett (Dél-Korea, Dánia, Németország, Ausztria, Hollandia, Svájc, Vietnam, Tajvan) ma már több mint negyven ország csatlakozott a nemzetközi szervezethez, hogy megteremtse az egységes keretet az e-sportnak, és szabályokat, nemzetközi versenyeket szervezzenek, támogassák a profi játékosok fejlődését, és a csatlakozó országokkal együtt növeljék az e-sport népszerűségét és elfogadottságát világszerte.

Szakértő, hangulattéremtő, kommentátor



ként élvezni tudj, kellenek az alapismertetek a játékról, de emellett olyan motivációk is szükségesek, amelyek miatt ténylegesen végigülöd a meccsetek, és élvezed is, amit látsz. Sang Woo Lee, Jae Woong An, Ji Young Lee dél-koreai kutatók 2013-ban a *League of Legends* World Championship Finals mérkőzéseit nyom követő nézők motivációját igyekeztek feltérképezni, arra a kérdésre keresve a választ, miért is nézünk játékokról közvetítést, amikor mi magunk is tudnánk az adott játékkal játszani. Érdekes megjegyezni azt is, hogy játékosként sem szeretünk minden játékműfajt. Ugyanígy az e-sport-közvetítéseket nem csak a laikusok tarthatják feleslegesnek és élvezhetetlennek. Sokszor gamerként is előfordulhat velünk, hogy például egy játék bajnokságának közvetítését élvezettel követjük nyomon, míg egy másikét képtelenek vagyunk. Pusztán csak azért, mert habár mindkét játékot ismerjük és értünk is hozzá, az egyiket szívesebben nézzük, ahogy mások játsszák, míg a másikkal inkább mi magunk szeretünk játszani. Ugyanakkor Lee és munkatársai eredményei általánosíthatók más játékokra is, nem csak a LoL-ra vagy tágabb értelemben a MOBA-kra. A kérdőívükre válaszoló játékosok négy meghatározó motivációt emeltek ki, amiért szívesen néznek e-sport-közvetítéseket. Az egyik a dráma, amely alatt nem azt értjük, hogy a versenyzők között feszültség alakul ki, szélsőséges módon viselkednek egymással, vagy éppen bajba keverednek. Dráma alatt a

meccsek alatt történő drámai szituációkat, a legfeszültebb, legizgalmasabb, akár az egész meccs állását megfordító eseményeket értjük. Például amikor az utolsó pillanatban sikerül egy utlival kiirtani az ellenfél csapatát, mielőtt betolnák a payloadot egy *Overwatch*-meccs alatt. A második motiváció a rekreáció, ami valószínűleg senkit sem lepett meg igazán. Ez azt jelenti, azért nézünk e-sport-közvetítéseket, hogy kikapcsolódjunk, jól szórakozzunk. A harmadik motiváció maga a közvetítés. Ahhoz, hogy egy adott mérkőzést szívesen kövessünk nézőként, fontos az is, hogy kik azok, akik kommentálják az eseményeket, milyen szervezett a program, mennyire szórakoztatóak és hozzáértőek a kommentátorok, elemzők. Egy jó kommentátor növelni tudja az adott közvetítés élvezeti értékét. A negyedik motiváció, amelyet Lee és munkatársai ebben a kutatásban találtak, nem más, mint a skillék, vagyis a képességek tanulása. Ennek hátterében az áll, hogy adott cselekvéseket (mondjuk egy bizonyos hőssel való játékstílust) nemcsak úgy tudunk elsajátítani, ha mi magunk gyakoroljuk, hanem úgy is, ha megfigyelünk olyan játékosokat, akik az adott hős, pozíció „mesterei”. A profi játékosok megfigyelésével új ismereteket, stratégiákat sajátíthatunk el, amelyeket később a saját játékstílusunkba beépítve kamatoztathatunk. Így az e-sport-közvetítések nézése nemcsak szórakoztat, hanem taníthat is minket, és e motivációink együttesen hathatnak, növelve nézői elégedettségünket.

Fanni

## FELHASZNÁLT FORRÁSOK:

Lee, S. W., An, J. W., & Lee, J. Y. (2014). The Relationship between E-Sports Viewing Motives and Satisfaction: The Case of League of Legends. Paper presented at the Proceedings of The International Conference on Business, Management & Corporate Social Responsibility. Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32(2), 195-207. Wagner, M. G. (2006, June 26-29). On the Scientific Relevance of eSports. Paper presented at the International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP, Las Vegas, Nevada, USA.



# Extra life

» A NAP, AMIKOR EGYMÁSSAL VERSENYEZ KISS IMI ÉS KAMMERER ZOLTÁN



Chio Mozdulj Gamer

## A NAP, AMIKOR EGYMÁSSAL VERSENYEZ KISS IMI ÉS KAMMERER ZOLTÁN

**M**INDEN EDDIGINÉL ÉRDEKESEBB CHIO MOZDULJ GAMER-NAP KAPOTT HELYET A GYŐRI PLAYIT-EN: RENGETEG SPORTOLÁSI LEHETŐSÉG MELLETT A HÓ-NAP NAGYKÖVETE, A GAMEDAY IRODÁBÓL JÓL ISMERT KISS IMI ÉS KAMMERER ZOLTÁN HÁROMSZOROS OLIMPIAI ÉS HÁROMSZOROS VILÁGBAJNOK KAJAKOZÓ CSAPOTT ÖSSZE EGY EVEZŐS VERSENYBEN.

Oké, nyilván nem egyenlő esélyekkel indultak, de Imi derekasan helytállt, ráadásul a hónap második felében egy futós délutánt is szervezett velünk a Margitszigetre, ahol az összegyűlt nézőkkel együtt futott két laza kört, és videón is bemutatta kedvenc sportját (talán nem túl meglepő mindezek fényében, hogy a futást), ezt megnézhetitek a Gameday Iroda YouTube-csatornáján. Persze mi is ott voltunk, és beszélgettünk is vele egy kicsit annak kapcsán, hogy Mr. Márciusként (még mindig fejünkben van a Chio Mozdulj Gamer-naptár bizarr ötlete) milyen volt a nagykövet szerepébe bújni, és persze a sport szeretetéről és a futáshoz szükséges előkészületekről is szó esett. Erről egyébként április elején egy livestream keretében beszélgettünk Imi Markocsán Sándorral, a Ni-

### IDE MOZDULJI

Április 29-én a budapesti Xbox One PlayIT Show-n ismét felsorakoznak a Chio Mozdulj Gamer programjai. Hat zónából álló PlayIT Warrior akadálypályán, Kinect Sportban, jégkociban és csocsóban, valamint lasertagben és buborékfociban is kipróbálhatja magát mindenki. A Chio Mozdulj Gamer videós színpadon pedig egész nap érdekes beszélgetések várják az érdeklődőket, szakértők tárgyalják ki a gamereket érintő fontos kérdéseket, sőt egy sportágválasztó előadás is a segítségére lesz.

ke Futóklub edzőjével, ezt is meg tudjátok nézni a Mozdulj Gamer Facebook-oldalán ([facebook.com/mozduljgamer](https://facebook.com/mozduljgamer)); higgyétek el, érdemes, nagyon sok hasznos dolog elhangzott az egyórás beszélgetésen. Ha érdekel titeket a futás, szeretnétek komolyan belevágni – amit csak javasolni tudunk –, ne hagyjátok ki ezt a videót sem, de azért előtte gyorsan olvassátok el Imi szavait magáról a szenvedélyről.

**GameStar:** Nálad a sport már szinte szenvedély. Hogyan szakítasz időt rá a mindennapokban?

**Kiss Imi:** Hazudnék, ha azt mondanám, hogy sikerül annyit sportolnom, amennyit szeretnék, vagy amennyit egyébként kellene. De mikor időm engedi, mindig arra gondolok, hogy a mozgás után mennyire jól szoktam érezni magam, illetve az azt követő napon is. Így sokkal könnyebb elindulni, mintha azzal kezdeném, hogy „na, gyerünk, Imi, csak 10 km-t, aztán jó lesz”.

**GS:** A Chio Mozdulj Gamer nagykövetként a futást mutattad be mint kedvenc sportodat. Honnan a szerelem?  
**Kiss Imi:** Sosem szerettem futni, sőt,







## 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 érdekli őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változatoságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önfejlesztés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül a 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)



jó sem voltam benne. Aztán, amikor triatlontól írtam szakdolgozatot, elkezdtem edzeni. Biciklizni nagyon tudtam, azzal semmilyen gondom nem volt. Az úszás sosem ment, meg is maradtam az úgynevezett „nagyamama” mellúszás stílusnál. Futásban pedig annyira közepszerű voltam, ahonnan nem lehetett nem fejlődni. Aztán ahogyan faragod le a másodperceket, és növeled a távot – először méterekben, aztán kilométerekben –, majd amikor már percekben mérhető a javulás, rájössz, hogy ez egy fejleszthető dolog, és büszkén tapasztalod, hogy ez igenis megy. Sikerélmény, miközben a testeddel és a szellemeddel is jót teszel.

### GS: Aki most kapott kedvet a futáshoz, hogyan kezdjed hozzá?

**Kiss Imi:** Ezt sokat kell csinálni. Ez az egyetlen, legfontosabb tanácsom. Van egy holtponthoz, amelyen ha átesel, már szeretni fogod a futást. Egyszerűnek hangzik, szerintem az is. Túljutni a holtpontra... na, az nem egyszerű. De kit nem motivál az, hogy először 7 perc alatt fut egy kilométert, aztán pár hónap múlva már 6:30 alatt is sikerül? És néhány év múlva elér az ember arra a szintre, hogy tudja, a megfelelő energiabeosztással mennyit akar

futni. Én nem tudok gyorsan futni, egyébként is a hosszabb távokat szeretem. Van, hogy bekattan az agyam, és eldöntöm, hogy akkor megyek 50 perc alatt 10 kilométert, de ilyenkor már tudatosan figyelek arra, hogy ez arányosan beosztott teljesítmény legyen, és visszafogom magam, ha elszaladnék az elején.

### GS: Milyen sportokat szeretsz még, és mi az, amit eddig még nem próbáltál, de nagyon szívesen nekivágnál?

**Kiss Imi:** Nagyon szeretek focizni (ha jó a társaság), illetve általános iskolában rengeteget kézilabdáztam. Jó lenne néha dobálni, de nem sok kézis ismerősöm van. Gimiben gördeszkáztam, és szeretném még egyszer (vagy többször) kipróbálni a teniszt. Egyszer voltam életemben teniszezni, és annyira nem ment, hogy azóta is rémálom gyötörnek. De tényleg. Az egyik legrosszabb érzés, amikor tudod, hogy jó labdaérzéked van, foci, kézi, kosár esetében semmi para, jól mozogsz, jól helyezkedsz. Majd megfogod a teniszütőt, és egy egyenest nem tudsz belepakolni a labdába, mert kicsavarodik a kezedből. Jó, mondjuk valószínűleg senki sem egy óra alatt tanult meg teniszezni, ahogy én azt megpróbáltam.

### GS: Mit gondolsz, a gamerek mennyire kaphatók a mozgásra? Tényleg veszélyeztetettebbek vagyunk?

**Kiss Imi:** Abból kiindulva, hogy milyen sokan kijöttek a kis közös gameday-es futásra a Margitszigetre, szerintem abszolút kaphatók a gamerek az ilyesmire. Biztos vagyok benne, hogy sokan azért nem tudtak jönni, mert nem budapestiek. Nem hinném, hogy a „gamerek” így, külön kategóriába sorolva veszélyeztetettebbek lennének, mint bármilyen más csoport. Én inkább azt érzem, hogy nagy általánosságban nincs benne a napi rutinban a mozgás igénye. A játékosokra pedig könnyű mutogatni – tegyük hozzá, hogy nem teljesen alaptalanul.

### GS: Győrben, a PlayIT keretében Kammerer Zoltánnal próbáltad ki az evezést. Milyen élmény volt?

**Kiss Imi:** Jó buli volt. Természetesen tizenakárhány másodperccel kikaptam, de becsületesen küzdöttem. Megtiszteltetés volt egy háromszoros olimpiai és világbajnokkal versenyezni. Azon pedig külön meglepődtem, hogy mennyire otthon van a gamingben. Sorolta, hogy milyen játékokkal szokott otthon játszani, és kérdezte, mit érde-

mes kipróbálni a helyszínen. A szimulátorokat ajánlottam neki, mivel szereti az autós játékokat.

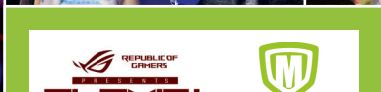
### GS: Hogyan viszonyulsz a sportjátékokhoz?

**Kiss Imi:** Volt egy erősebb FIFA-s időszakom ezer évvel ezelőtt, de azonkívül a legkomolyabban játszott sportjátékaim a Tony Hawk's Pro Skater 2, 3, 4 voltak. Már ha ezeket nevezhetjük sportjátéknak. Imádtam mindet a soundtrackek miatt, illetve deszkáztam is gimi alatt, szóval jó motivációm is volt a mozgáshoz. Hiába nem tudtam ezredannyira se deszkázni, mint a játékokban, mégis kimentem, és próbálkoztam; engem így motivált a játék.

### GS: Fontos kérdés a végére: melyik a legjobb zene futáshoz?

**Kiss Imi:** Nekem a legnagyobb elenségem a monotonitás, szóval sosem egyetlen előadó egyetlen számát vagy albumát hallgatom, hanem a kedvenc DJ-im mixeire futok. Sorrendben: Featurecast, A.Skillz, Krafty Kuts, The Noisy Freaks. Nem a futás miatt kezdtem őket hallgatni, viszont néhány alkalom után kiderült, hogy tökéletesebb „teljesítményfokozó” eszköz számomra nem létezik, mint az ő munkáik.



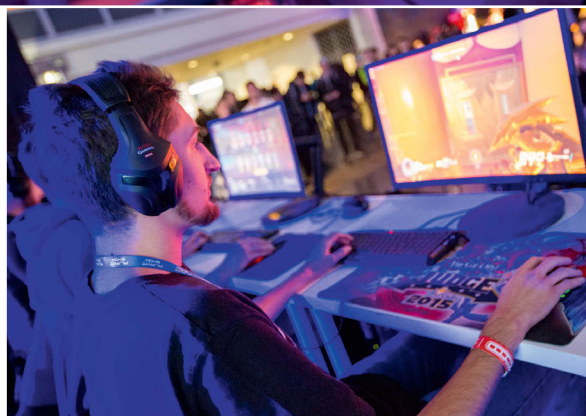


## ROG PLAYIT PLUS

**Helyszín:**  
HUNGEXPO, Budapest Vásárcsopont,  
1101 Budapest, Albertirsai utca 10.

**GameStar after-party:**  
Meltdown stand, F pavilon

**Időpont:**  
2017. április 29.



#bezzegrégenemvolthashtag

# TALÁLKOZZ A RÉGI ÉS MOSTANI GAMESTAROSOKKAL INGYEN, A ROG PLAYIT PLUS ESTÉJÉN!

**A**NYI MINDEN SZÉPET LEHET TALÁNI A TAVASZBAN: NEM RESZKETÜNK A HIDEGBEN, FELCSENDÜL REGGELENTE A MADÁRCSCICSERGÉS, RÜGYEZNEK A FÁK, KEVESEBB A RUHA A LÁNYOKON, ÉS VÉGRE ESTE IS OTT LEHETÜNK MAJD A PLAYIT-EN EGY EGÉSZEN ÚJ, CSAK 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK SZÓLÓ RENDEZVÉNY KERETÉBEN.

Ez a RoG PlayIT Plus, amely 2017. április 29-én a Hungexpón este 9-től éjjel 3-ig zúz, mint a gaming rock&rollja, felnőttekre szabott programokkal, stand up comedyvel (Beliczai Balázs), sörrel és olyan játékokkal, amelyekről minden anyuka szeme erősen tikkelni kezd. De itt nem kell figyelni a gyerekekre, mert nem lesz gyerek, a gaming keményebb oldala kerül előtérbe minden tekintetben.

**VAN EGY JÓ HÍRÜNKI TE INGYEN ELJÖHETSZ**

Ugyanis a jelenleg is kezében tartott GameStar magazinban találsz egy RoG PlayIT Plus jegyet, amellyel tiéd lehet az egész este. De ha véletlenül nem érsz rá, vagy nem Budapesten laksz, akkor sincs gond, ugyanis 2017. május 6-án Debrecenben, május 13-án pedig Pécsen rendezik meg a RoG PlayIT Plus-t, és ezzel a jeggyel te választhatod ki, hogy melyik rendezvényen veszel részt. Nem rossz, ugye? A budapesti élményt megfajlítottuk még egy gamestaros élménycsomaggal, ugyanis megtaláltok majd minket a Meltdown e-sport-bár standjánál, este fél 10-től régi és új GS-arcok sörözgetnek (remélhetőleg veletek). Beszélgetünk majd olyasmikről, hogy „bezzeg régen”, meg „amikor mi voltunk fiatalok”, illetve „amikor még a játékok

szóltak valamiről” és persze generációfüggetlenebb témákról is, megosztunk veletek jópofa sztorikat, elemezzük a múlt és a jelen játékvilágát, mesélünk a GameStar egykori és jelenlegi működéséről; illetve mivel ez felfogható egy könnyed közönségtalálkozóznak, arról is szó lesz, amit ti kérdeztek tőlünk.

**MERT A GAMESTAR MINDENKIÉ**

Szóval itt a kezében a magazin, és az Asus RoG, illetve a PlayIT Plus szervezőinek jóvoltából már van is egy 3000 forint értékű jegyed az esti mókára. És ha már ott vagy, keress meg minket, koccints velünk, idézzük fel együtt a régi GameStar világot, vagy örüljünk együtt a mostani csapatnak, nagyon sok szeretettel várunk. Ha pedig a pécsi vagy a debreceni RoG PlayIT Plus-ra mennél inkább, semmi gond, csak

ott nem leszünk ennyien, de egészen biztos, hogy a nagyszínpadon megtalálod majd daevet és BZ-t, akik állandó műsorvezetői lesznek az éjszakai gamerbulioknak. Nem lesz ez másképp a budapesti rendezvényen sem, de azért mindenképpen szakítanak időt arra, hogy beugorjanak a közös múltidézésre, koccintásra, dumálásra. Ha pedig a nappali Microsoft PlayIT Show is érdekel, akkor irány [playit.hu](http://playit.hu), ott minden információt megtalálsz (az HBO-n futó népszerű fantasy sorozat, a Trónok harca színészeivel is találkozhatasz, és a Vastrónra ülve is fotózodhatasz), és persze akkor is keresd meg a GameStar-standot, rengeteg akcióval, ajándékkal és egy nagyon király GS-pólóval várunk. További részletek hamarosan a [gamestar.hu](http://gamestar.hu)-n. Addig is véd be a naptárba a dátumot: április 29-én velünk iszogatsz.





REPUBLIC OF  
GAMERS

P R E S E N T S

# PLAYIT+ PLUS

FELLÉP:

## BELICZAI BALÁZS

#JÁTÉKKIÁLLÍTÁS ÉS VÁSÁR #VR #STANDUP  
#RESIDENT EVIL VII #COSPLAY #MODDING #OUTLAST 2  
#HALO #ESPORT #RETRO #DAWN OF WAR III  
#WILDLANDS #GAMEART #SÖR #KOKTÉLOK #VIDEÓSOK

BUDAPEST **HUNGEXPO** 2017/04/29 **21:00**

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK ÉS JEGYVÁSÁRLÁS:

[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!





Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A) JÁTÉK

## StarCraft: Brood War

Igyekszünk összeszedni nektek az ingyenes játékok közül a lehető legjobb címeket, ennek ellenére ilyen jó játék valószínűleg még sohasem szerepelt ebben a rovatban. A Blizzard úgy döntött, hogy ingyenessé teszi a korszakalkotó stratégiai játékokat, így aki korábban lemaradt volna az öröletről, az most bepótolhatja. Ha nem ismernéd még a klasszikust, itt az ideje letöltened, mert nemcsak egyedülálló többjátékos élményt kínál a *StarCraft: Brood War*, hanem tartalmaz egy meglehetősen hosszú, kimondottan nehéz és csavaros kampányt is, amely szintén az ingyenes verzió része. Az emberiség a hideg úr mélyén keres megoldást a Föld túlnépesedési problémájára, és kolonizálás reményében különítményt küldenek egy új rendszerbe. A terv félresiklik, és a telepések a Koprulu szektorban ragadnak, ahol rövid időn belül háborúba keverednek a rovarszerű

zergekkel és a különleges technológiával felszerelt protossokkal. Évek véres háborúját meséli el a sztori, tele érdekes karakterekkel, árulással, drámával és rengeteg küldetéssel. Ha sikerült végigverekedned magad a brutális sci-fi-történeten, vár a többjátékos mód, amelyben az internet legkeményebb játékosaival mérheted össze tudásodat. Az, hogy bármi másban jó játékosnak számítottál, itt semmit sem számít: a *StarCraft* többjátékos része kegyetlenül bedarálja az újoncokat, de azok, akik bírják a strapát, a ranglétra tetején élvezhetik majd a rivaldafényt. A legjobb az egészben, hogy a *StarCraft: Brood War* megkapta a hamarosan érkező *Remastered* verzió legtöbb újdonságát, és mindezért egy fillért sem kell fizetned. Még csak mikrotranzakciók sincsenek, és ettől lesz ez a legjobb ingyenesen játszható többjátékos élmény jelenleg a piacon.

### F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindegyik megéri a letöltést.

### A hónap játéka



## World of Warcraft: Legion – The Tomb of Sargeras



### A hónap frissítése

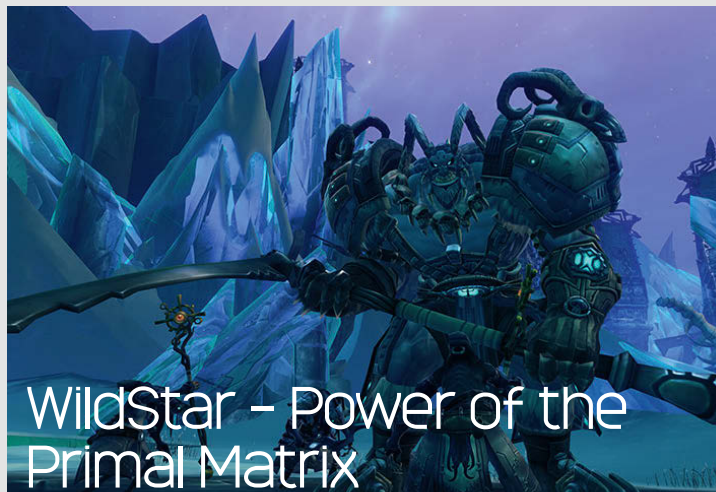
A légio teljes erővel támadja már Azerothot. Kill'Jaden és Sargeras megtudták, hogy a kalandorok és a rendek vezetői megtalálták azt az öt fegyvert, amelyek segítségével kiűzhetik őket a világból, és most minden erejükkel ostromolnak bennünket, hogy véletlenül se legyen alkalmunk felhasználni azokat. Azért, hogy a légio terve ne valósulhasson meg, egy új frakció oldalán elvágolunk legnagyobb vereségünk helyszínre, a Broken Shore-ra, és ott felállítjuk következő bázisunkat, hogy erőnk teljében hatolhassunk be Sargeras sírjába, és bezárjuk az ottani portált. A *World of Warcraft* történetének legnagyobb háborúja tovább folytatódik, és ezúttal is a játékosokon lesz a sor, hogy megmentsek a hazát. Reméljük, hogy már sikerült maximumra fejleszteni fegyvereiteket, mert a legújabb frissítéssel azokat is tovább szintezhetitek majd, ahogy a kasztjaitok sztorijával is haladhattok, és megszerezhetitek saját hátsókat. A frissítés elesedése után néhány héttel már repülni is lehet majd a szigetek felett, és miközben a magasból figyelitek az eseményeket, ne felejtsetek el segíteni társaitoknak, miközben azok kitakarítják a legújabb inváziós pontokat, az új kazamatákat és raideket. Átdolgozott jutalmak járnak a World Quest és a dungeonök teljesítéséért, új Artifact-szintek nyílnak, korábbi Mythic-helyszínek válnak elérhetővé a dungeonkeresőben, bekerül egy új raid és rengeteg további extra a 7.2-es frissítéssel. Ha kihagytad az elmúlt hónapok eseményeit, most érdemes lesz visszatérned.



## Gwent – Positioning Update

Imádja a közönség a jelenleg zárt bétában lévő kártyajátékot, szeretik a profi játékosok, és odavagyunk érte mi is, főleg mert rengeteg frissítést kapott az elmúlt időszakban. Az egyszerűen csak *Positioning Update* című frissítés egyik legfőbb újítása pontosan az, amit a neve is mutat: már te szabad meg, hogy hova teszed a lapjaidat a mezőn. Ennek komoly stratégiai fontossága van, de nem ez az egyetlen új lehetőség. Bekerült egy emote-tárca, amivel rövid, előre felvett üzenetekkel idegesíthetjük vagy

dicserhetjük ellenfelünket (mind tudjuk, hogy melyik lesz a gyakoribb). Emellett visszanezethetjük a Move History-táblában a meccsek alatt, hogy mi történt az előző lépésekben, illetve már az egész játékteret könnyebb lesz olvasni az új kiemelések köszönhetően. Az apróbb finomhangolások legfontosabb oka az volt, hogy a fejlesztők szeretnék látványosabbá tenni a játékot, amit a következő hónapok frissítéseivel szépen, lépésenként fognak majd elérni. Alig várjuk, hogy lássuk az eredményt.



## WildStar – Power of the Primal Matrix

A *WildStar* jelenleg a legjobb ingyenesen játszható MMORPG. Már így is annyi PvE- és PvP-tartalom van benne, hogy az hosszú hónapokig leköti a játékosokat anélkül, hogy egy forintot is követelne a mókáért. Persze ettől még nem áll meg a fejlesztőcsapat, és tovább is ki folyamatosan a friss kiegészítőket. A *Power of the Primal Matrix* új karakterfejlesztési opciójával még inkább testre szabhatjuk hősiünk képességeit. A Primal Matrix-rendszerben új képességeket oldhatunk fel, régi varázslatok új verzióit fejleszthetjük ki,

és szinte teljesen átalakíthatjuk vele karakterünk tulajdonságait. Erre szüksége is lesz azoknak, akik be akarnak lépni a Coldblood Citadel fagyos terméibe, ahol brutális ellenfelek várják a tapasztalt játékosokat. Ez az új dungeon és az Evil from the Ether című Expedíton rengeteg új tárgyat és zsákmányt rejt, amelyekért megéri harcolni. A *Power of the Primal Matrix* számtalan új lehetőséget kínál a *WildStar* veteránjainak és újoncainak egyaránt. Aki még nem próbálta a játékot, annak itt a remek alkalom.



## Heroes of the Storm – Probius

A *Heroes of the Storm* legújabb hőse egyszerűen a legfontosabb és legjelentelmesebb karaktere a *StarCraft* világának. Ő az a titán, akiről nem regélnak legendákban, és akiről nem dalolnak a kocsákban, de nélküle a protoss nép már régen kihalt volna. Probius, a protossok hősi dolgozója úgy döntött, hogy felmond a Koprulu-szektorban (és ki hibáztatná ezért?), és a Nexuba költözik, ahol a hősiöket tornyaival, pylonjaival és ügyes trükkjeivel segíti ki. Probius egy specialista karakter, aki képes

védőtornyokat felhúzni a térképen, amelyek komoly sebességgel tartják távol az ellenfeleket. Az ellenséges csapat tagjait egyébként lassítani is tudja, és ha mindezek ellenére még így is közel merészkednének a kis dolgozóhoz, akkor képes túltölteni a pylonokat, amelyek így komoly sor-tűzzel jutalmazzzák a próbálkozást. Probius apró termete és cuki kinézete ellenére érdemben befolyásolhatja a csaták menetét, éppen ezért csak tapasztalt játékosoknak ajánlott a terelgetése.

## Overwatch – Orisa

Efi Oladele, egy Numbaniban élő kislány kölyökzseni látván, hogy Doomfist milyen lazán leverte a város védelmi droidjait, úgy döntött, hogy áttervezi őket, és megalkotta saját robotját. Orisa erős, bátor, és egyetlen célja, hogy biztonságban tudjon minket. Az *Overwatch* huszonnegyedik hőse pontosan ezt csinálja: testével és pajzsával védelmezi csapatának minden tagját. Azonkívül, hogy képes egy hatalmas ener-

gamezőt kreálni, amely minden lövedéktől védi társait, képes erősíteni is őket a Q lenyomásával. Ekkor egy generátort csap le a földre, ami túltölti a körülötte állók fegyverzetét. Orisa egy tipikus tank, aki rengeteg lövedéket bír el, miközben ő maga is komoly sebzést képes kiosztani a karjára erősített gépfegyverből. Az új karakter mind kezdők, mind profik kezében hasznos lehet, így bárki számára ajánlott a kipróbálása.





Francia hadihajók Toulon kikötőjében

# MEDITERRÁN VIZEKEN

## **I**DÉN SEM HAZUDTOLTA MEG MAGÁT A WARGAMING.

Tavaly Bovingtonban, Európa egyik legnagyobb harckocsimúzeumában tartották meg évadnyitó rendezvényüket, 2017-ben azonban a Földközi-tenger partján elterülő kikötővárosba kapott meghívást a GameStar.

### A MEGKERÜLT CIRKÁLÓK

A kétnapos rendezvény teljes egészében a francia hadihajókról szólt, áprilisban érkezik ugyanis a *World of Warships* bővítése, amelyben már a francia hadiflotta büszkeségeit is bevetethetjük. Az utazás előtt gyorsan ellenőriztem a touloni időjárást, és kimondott elégedettséggel töltöttem el a gondolat, hogy szikrázó nap-sütésben és 25 Celsius-fokos melegben fogok eltölteni néhány napot ezen a csodálatos vidéken. A cikk írásának pillanatában esik itthon az eső, és kilenc fokot mutat a hőmérő, így különösen jó érzés nézegetni a pár napja készült tengerparti fényképeket.

Az eseményre rengeteg újságíró meghívtak, közel százan próbálhattuk ki elsőként, mit tudnak a francia hadihajók a Wargaming legfrissebb szimulátorában. Az első napon még a szokásos, ismerkedős programok zajlottak, az igazi munka csak másnap kezdődött el. A hajnali budapesti indulásnak köszönhetően viszonylag korán megérkeztem a szállodába, így az esti program előtt még csavarogtam egy pár órát a városban. Hiába örültem azonban a kora nyári melegnek, Toulon kihalt volt; látszott, hogy még nem kezdődött el a szezon, elvéve láttam csak turistát a parton. Két hónap múlva egészen biztosan nem lehet majd mozdulni a tömegtől, de április elején még egészen kellemes a hangulata a kisvárosnak. A tengerparti mólón rengeteg kis étterem várta az éhes látogatókat. Nem kicsit lepődtem meg azon, hogy délután kettő óra magasságában nemes egyszerűséggel elküldtek az egyik étteremből, olyankor a franciák már befejezik a kiszolgálást, és készülnek az esti műszakra. Szerencsére az arab vendéglősök nem voltak ennyire kényesek, minőségben és mennyiségben is elegendő ételt szolgáltak fel, láthatóan örültek annak, hogy a puccos francia tavernák helyett valaki az ő kopottas éttermüket választotta.

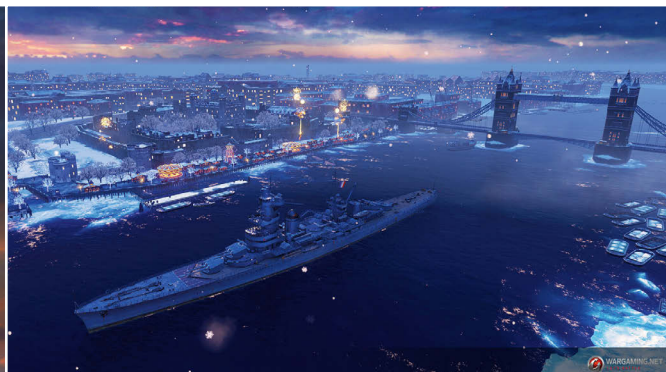
Az esti program fénypontja egyértelműen a sétahajókázás volt a touloni öbölben. Az erős szél miatt alaposan fel-

kellett öltöznünk, soha nem gondoltam volna, hogy ilyen gyorsan tud változni a hőérzetünk csak azért, mert kifutunk a kikötőből. Toulon Franciaország legnagyobb hadikikötője, számos hadihajó állomásozik a partjainál. Április elején a francia flotta büszkesége, a Charles de Gaulle nukleáris repülőgépmotoros is ott horgonyzott, éppen az esedékes karbantartást végezték el rajta. A hajókirándulás mindössze egyórás volt, azonban ennyi idő elég is volt arra, hogy megtanuljuk, milyen fontos szerepet szántak a franciák a flottának ezeken a vizeken. A mediterrán térség keleti felének ellenőrzése, a bűnbandák elleni küzdelem és a bajba jutott civil hajók megsegítése egyaránt a francia haditengerészet feladatai közé tartoznak. A hajókirándulás után egy hangulatos kis étterembe vittek el minket, ahol sikerült kifognom életem egyik legrosszabb marhasültjét. Nem elég, hogy rágós és mócsingos volt a felszolgált hús, de a szakácsnak sikerült olyan szinten átsütnie, hogy bizonyos részei kifejezetten keserűek lettek. Az este hátralévő része gyorsan eltelt, a hajnali kelésnek köszönhetően mindenki gyorsan ágyba akart kerülni, különösen annak fényében, hogy másnap reggel korán kezdődött az igazi program.

### PARLEZ-VOUS FRANÇAIS?

Másnap reggel a nemzetközi újságírógárdához csapódott még ugyanany-

nyi francia kolléga, és közösen elindultunk a sajtótájékoztató színhelyére, a touloni tengerészeti múzeumba. Egy láthatóan sokat megélt épületről volt szó, ahová bezsúfolták a város hajózási történelmével kapcsolatos tárgyakat. Korabeli ágyúk, tengerész-egyenruhák és hajózási eszközök lapultak az üvegvitrinek mélyén. Az első néhány perc még izgalmas volt, de aztán nem tudtuk nem észrevenni, hogy a múzeumban kiállított tárgyak mellé nem volt angol nyelvű oktatótábla mellékelve. Ez amúgy igaz az egész városra; olyannyira büszkéek a franciák a nemzetükre, hogy derogál nekik idegen nyelven megszólalni. Szégyen ide vagy oda, de öt óra és több kilométer séta után elképesztő módon untam a múzeumot, pedig komolyan szerettem volna megtudni többet a kiállításról. A Wargaming elmaradhatatlan sajtótájékoztatóján megtudhattuk, milyen szépen teljesít a *World of Tanks* világszerte, de biztosítottak mindenkét, hogy a *World of Warships* is megkapja ugyanazt a szeretetet a kiadótól, mint a nagy testvér. Ezután következtek az elmaradhatatlan interjúk: ropant lelkes, de nagyon fegyelmezett Wargaming-alkalmazottak válaszoltak azokra a kérdésekre, amelyek nem voltak a tiltólistájukon. Időközben kipróbálhattuk a francia cirkálókat is a kiállított gépeken: nekem pontosan ugyanolyannak tündek, mint a többiek, de a





Interjú Kresimir Gusakkal, a Wargaming termékmenedzserével

## A HADITITKOK KUTATÓJA

**GameStar: Mesélj nekünk kicsit egy átlagos munkanapodról! Beérsz az irodába, megiszod az első kávéd, és aztán mit csinálsz? Kresimir Gusak:** Szerencsésnek mondhatom magam, hiszen a mi részlegünk munkája meglehetősen szerteágazó. Az egyik legfontosabb feladatunk az, hogy kapcsolatot létesítsünk a fejlesztők és a különféle kormányzati szervezetek között. Ha előbbieknél szükségük van olyan, katonai jellegű dokumentációkra, amelyeket nem dob fel a Google, akkor azt nekünk kell megszereznünk. Ez pedig nem könnyű feladat. Emellett kiemelt szerepet kap a történelmi értékek megóvása és az oktatás is. Nincs két egyforma munkanapom, minden napra jut valami kihívás.

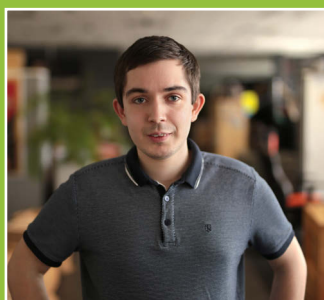
**GS: Jól értem, hogy az a feladatok, hogy katonai titkokat kutass fel és szerezz meg a fejlesztőknek? Tudom, hogy extrém példa, de mi van akkor, ha valamelyik főnököd kitalálja, hogy az észak-koreai flotta egyik hajóját szeretnének betenni a játékba? El kell utaznod oda, és megszerezned ezeket az információkat? KG:** Na azért ilyen veszélyes vizekre nem merészkedünk, de hasonlóra volt már példa. A kínai tankok fejlesztésekor egy helyi ügynökség volt a segítségünkre, és meglepően gördülékenyen mentek a dolgok. Nincs meghatározott formula a

kutatási anyagok megszerzésére, minden eset egyedi, ettől olyan izgalmas a munkám.

**GS: Mi a helyzet a franciákkal? Nehéz volt velük együtt dolgozni? Nehezen adták ki a titkaikat? KG:** Éppen ellenkezőleg, a franciák roppant büszkék a hagyományaikra, és nagyon gondosan megőrzik a dokumentációkat. Meglehetősen könnyű volt együtt dolgozni velük.

**GS: Mennyi időt vesz igénybe egy hajó lemodellezése a szükséges információk megszerzése után? KG:** Nehéz ezt számszerűsíteni, de akár több hónap is eltelhet az első ötleteléstől. Nagyon kemény munka ez, érdemes megnézni, milyen aprólékosan vannak kidolgozva a hajómodellek. Tényleg odafigyelünk a legapróbb részletekre is.

**GS: Nagyon köszönöm, hogy időt szakítottál ránk. További sok sikert kívánunk a játékhoz!**



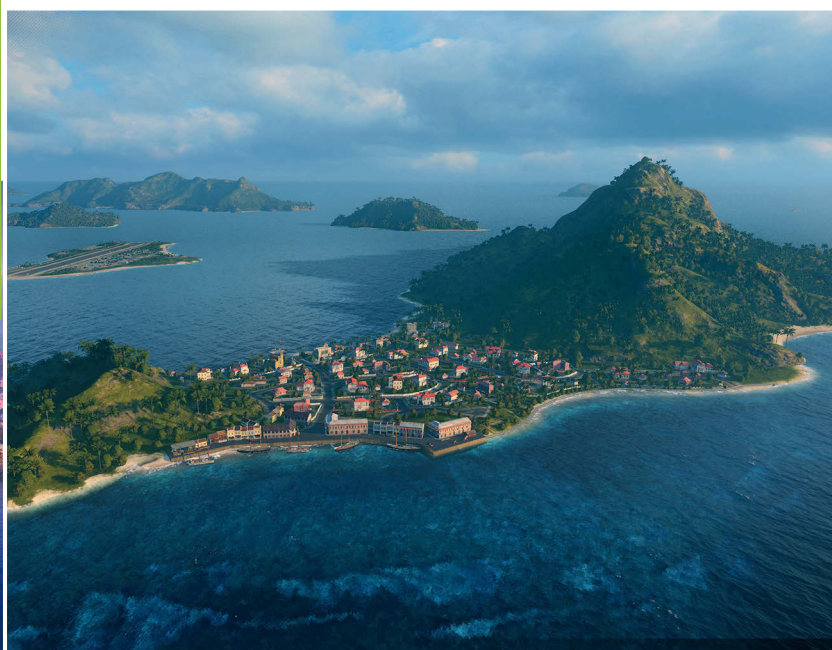
szakemberek szerint ezek a hajók garanciát jelentenek arra, hogy a francia játékosok hosszú heteket eltöltsenek a Wargaming játékaival. Öt hosszú óra és a francia konyhaművészet behatóbb tanulmányozása után (a tejszínhabbal töltött sonkadarabok sokáig fognak kísérteni) a program utolsó része következett, egy aktív hadihajó meglátogatása. A francia haditengerészet bázisa közvetlenül a múzeum szomszédságában található, és a Wargamingnek sikerült elintéznie, hogy az ott állomásozó hadihajó fedélzetére léphessünk, és kicsit körbenézhesünk. Szigorú biztonsági intézkedések mellett körbevezettek minket a hajón, amely épp két küldetés között pihent a kikötőben. A túrát egy fiatal tengerésztiszt vezette, aki meglepően nyíltan beszélt arról, hogy milyen kül-

detéseket teljesített a közelmúltban. Kiderült, hogy utoljára Líbiában kellett rendet tenniük; a hajó orrában található ágyú kifejezetten alkalmas arra, hogy megsemmisíthesse az akár több kilométer távolságban lévő páncélozott járműveket is. Az egyórás túra során még a parancsnoki hídra is feljuttunk: pontosan olyan, mint ahogy a filmekben láthattunk, csak sokkal szűkösebb.

A Wargaming ismét egy olyan élményt nyújtott, amit vétek lett volna kihagyni. A francia hajók ugyan nekünk nem jelentenek akkora élményt, mint a galloknak, de ettől függetlenül aki szereti a hajókat, és rengeteg szabadidővel rendelkezik, annak érdemes kipróbálnia az áprilisban frissülő játékot.

Mocsy

**A HAJÓKIRÁNDULÁS MINDÖSSZE EGYÓRÁS VOLT, AZONBAN ENNYI IDŐ ELEG IS VOLT ARRA, HOGY MEGTANULJUK, MILYEN FONTOS SZEREPET SZÁNTAK A FRANCIAK A FLOTTÁNAK EZEKEN A VIZEKEN**





## Még mindig a kijáratot keressük

# RED BULL MIND GAMERS

**NEM KIS ÉRDEM, HOGY HAZÁNKBAN RENDEZTÉK MEG AZ ELSŐ SZABADULÓSZOBÁ-VILÁGBAJNOKSÁGOT, A RED BULL MIND GAMERST.** Jelen voltunk, hogy megnézzük, ki a legrátermettebb szabaduló. Sajnos nem versenyzőként, mert a tavalyi selejtezőn, amelyen a sajtó képviselőin túl 16 online kvalifikált csapat vett részt, a GameStar csapata második helyezést ért el csupán, a márciusi elődöntőre pedig csak a legjobb jutott ki. Késésünk ellenére a döntő napján, azaz március 25-én délelőtt a szervezők körbevezettek minket az előző két napon tartott elődöntő szobáin, és bemutatták, milyen rejtvényeket kellett megoldaniuk a csapatoknak. Este pedig jöhett a nagy finálé.

### ILYET MÉG NEM LÁTHATTUNK

Szombat reggel megérkezett kis újságírói csapatunk az újpesti gyapjuszödvőgyár kapujához, amelynek mélyén felépítették az elődöntő és a döntő termeit. Pacán, Csirkén, beugró operatőrünkön, Garán és jómagamon

kívül még egy kedves olvasónk, Dávid is csatlakozott hozzánk, aki egy nagyon frappáns levéllel érte el, hogy ő legyen kontingensünk ötödik embere a próbameneten. Mielőtt megmértehetjük volna magunkat, először a verseny kitalálója, Scott Nicholson (keretes írásunkban olvashattok róla részletesebben) tartott egy kis előadást a játék létrejöttéről és magukról a szobákról. Elmondása szerint olyan versenyt akartak létrehozni, amely nemcsak a játékosok, hanem a nézők számára is élvezetes, ezért elhagyták a mai szabadulósobákban ismeretes lakatokat és UV-lámpákat, hogy valami egyedül álljon. Ez sikerült is nekik, Magyarországon máshol nem látható szobákat és feladványokat találtak ki és építettek fel.

### KVANTUMBITEK ÉS KIBERBŰNÖZŐK KÖZÖTT

A játék sztorija – mert az is van neki – kvantummechanikával és a végtelen dimenziók elméletével van átitatva. Én a magam szintjére egyszerűsítve foglalom össze, kérem, a fizika doktoranduszok legyenek kímélete-

sek a nekem szánt e-mailekben. A történet szerint egy laboratóriumban található egy rendkívül erőteljes gép, az Enoch; erre a laborban dolgozó tudósok rá tudják kapcsolni elméjüket, és így új világokat tudnak létrehozni, képesek megváltoztatni a valóságot. Ahogy ilyenkor lenni szokott, az egyik kutató úgy dönt, ezzel a hatalommal a maga malmára hajtja a vizet: minden valóságot eltöröl, kivéve azt, amelyben ő uralkodik. Nekünk az a feladatunk egy másik laborotechnikus segítségével, hogy mi is belépünk a gépbe, és megállítsuk a gonosztevőt. A játék narratívájához és az egyes szobák megoldásához is hozzátartoznak a kvantumbitek és azok valamilyen formában történő megjelenítése. Scott Nicholson ezt úgy magyarázta, hogy amíg egy normál bitnek két állása lehet, például fekete vagy fehér, addig egy kvantumbit a teljes színskálán mozoghat. Tehát egy kvantumbit bármelyik szint felveheti, viszont memóriája nincs, így ha megváltoztatják a beállítását, arra már nem emlékszik, hogy mi volt az előző állapota.

Ez a felelősség fontos része volt a feladványoknak; ha a játékosok kaptak egy új információt, akkor nem szabadott többé a korábban megismert vagy látott dolgokra hagyatkozniuk, hiszen az már „törlődött a memóriájukból”. A színek maguk is részei voltak a narratívának, a feladatok többsége tartalmazott olyan megoldást, amikor egymásnak ellentétes színeket kellett keresni. Ha például össze kellett illeszteni két szerkezetet, és az egyik zöld volt, akkor annak a piros tárgy volt a párja. A szobákat elképesztően igényes módon építették fel. Az első feladat valóban a számítógépbe történő bejutás volt. A játékosokat bevezették egy kicsi, fehér szobába, leültették őket, és VR-szemüveget adtak rájuk. A virtuális valóságban egy labirintusban találták magukat, ahol a fejüket mozdítva végig kellett menniük. Amikor mindannyian befejezték, levehették a szemüveget, és egy másik, fekete szobában találták magukat. A székekkel szemben lévő fal ugyanis felemelkedett, miközben játszottak, és a padló átcsőszott a szemben lévő szobába, majd mögöttük leereszkedett a fal.



A vb magyar résztvevője, az RRR csapat



They are the Champions

A szétszedhető trófea



Szeretnek veszélyesen élni





## DR. SCOTT NICHOLSON

A 62-es születésű Scott Nicholson jelenleg az Ontarioban található brantfordi Wilfrid Laurier Egyetem játékdizájn és -fejlesztési professzora, illetve a szintén brantfordi Game Network game lab vezetője. Jelenleg meg tudományos cikkei többek között a szabadulósobákról, a gamifikációról, az adatbányászatról és az online edukációról. Tudományos munkáján túl pedig két társasjáték is köthető a nevéhez, a Going, Going, GONE és a Tulipmania 1637.

### A SZABISZOBI PRÓBÁJA A SZÖKÉS

Kis csapatunkkal egy olyan szobát próbálhattunk ki, amelyben egy falon négy sorban és hat oszlopban lyukak helyezkedtek el, és minden sor és oszlop végén volt egy kicsi lámpa. A fal mellett lévő keskeny pallóra szabadott csak

rálépni, mert ha leléptünk a földre, bekapcsolt egy riasztó, ami idővesztésgéget okozott.

Kaptunk nyolc kis farudat, amiket be tudtunk dugni a lyukakba, ekkor annak a lyuknak a sorában és az oszlopában megváltozott a lámpa állapota. Ha le volt kapcsolva, felgyulladt, ha fel volt kapcsolva, akkor elaludt. Továbbá ezekkel a rudakkal tudtuk megtartani magunkat a keskeny kis járkálón, hogy ne lépjünk hátra, a padlóra. Természetesen alapállapotában a falon nem volt minden lámpa azonos helyzetben, nekünk a tízből négy égett, és fel kellett használnunk az összes rudat, hogy mind kigyulladjon. Sokat pepecseltünk ezzel a feladattal, majd végül valamilyen számítógépes hiba segített, ami még illeszkedik is a sztorihoz. Többször újraindítottuk a játékot, és sehogyan sem találtuk a megoldást, amikor egyszer az alapállapot, amivel kezdtünk, megváltozott: négy helyett csak két lámpa égett. Ezzel a felállással már sikerült megcsinálnunk a feladatot. Később a szoba egyik készítője is értetlenül állt a helyzet előtt, és nem tudott egyértel-

mű magyarázatot adni, mi is történhetett, de mi győzelemnek könyveltük el a dolgot. Dáviddal, olvasónkkal, pedig nagyon jó élmény volt találkozni, rendkívül lelkes volt, és még készült is a megmérettetésre, hasznos tagja volt csapatunknak.

### A NAGY DÖNTŐ

A nap hátralevő része az elődöntős csapatoknak izgulással telt, mert csak a saját időeredményüket tudták, azt nem, más csapatok hogyan teljesítettek. Fél órával a döntő előtt hirdették ki a helyszínen, hogy kik mérkőzhetnek meg a végső kihívásban a bajnoki címért. Sajnos a magyar RRR csapat hiába jutott el az elődöntőben a legutolsó feladatig, voltak, akik jobban teljesítettek náluk. Két szomszédunk, Ukrajna és Szlovénia csapott össze a legjobbnak járó címért.

A döntőt egy központi teremből nézhattunk végig tévéképernyőn, a többi csapattal, hozzátartozókkal és a nemzetközi sajtóval karöltve. Ebből a teremből sugározták a kommentárt is a Red Bull-tévére; a stáb nagyon keményen dolgozott, hogy a legjobb mi-

nőséget nyújtsák azoknak, akik otthonról követik nyomon a két csapat szabadulásra tett kísérletét.

Maguk a feladványok elképesztően bonyolultnak tűntek, mindjárt az elején a csapatoknak valamiféle generátort kellett meghajtaniuk kézzel, és közösen összekapaszkodva évláncal kellett eljuttatniuk a megtermelt energiát az ajtóig. Kisebb szüneteket tartottak a szobák között, amikor a játékosok kifújhatták magukat, a kommentátorok pedig összefoglalták, mit láthattunk. Végül megszületett a győztes: Szlovénia lett a 2017-es Red Bull Mind Gamers szabadulósobavilágbajnokság nyertese, nekik sikerült megmenteniük a világot a pusztulástól.

Rendkívül nivós és profin megszervezett esemény volt a Red Bull Mind Gamers világbajnokság, amiről büszkén emondhatjuk, hogy kis hazánkban szervezték az elsőt. Remélhetőleg fel tudunk készülni úgy a következőre, hogy a GameStar képviselhesse Magyarországot, és elorozhassuk szlovén barátainktól a trófeát.

Gócza



A stáb már készül a döntőre





# Extra life

» DUNGEONS & DRAGONS: EBERRON



Dungeons & Dragons: Dragonshard



Dungeons & Dragons Online

## Játékvilág

# DUNGEONS & DRAGONS: EBERRON

## IDÉN TÖLTI BE TIZENÖTDIK ÉVÉT A DUNGEONS & DRAGONS UNIVERZUMAINAK LEGFIATALABBIAKA.

A Wizards of the Coast 2002-ben úgy érezte, szükség lehet némi vérfrissítésre, ezért ahelyett, hogy belsős fejlesztőire bízta volna egy vadonatúj kampánykészlet kulisszáinak kidolgozását, inkább pályázatot írt ki. Lelkes amatőrök tömege ragadta meg a lehetőséget, de hivatásos játéktervezők munkáit is megtalálhatjuk a több mint tizenegyezer pályaműben, amelyek közül Keith Baker science-fantasy Eberronja nyerte el leginkább a zsűri tetszését. 2004-re készült el az első kiadás az ötletgazda Baker, valamint a WotC két veterán szerzője, Bill Slavicek és James Wyatt koprodukciónak. A kampánykészlet hamar elnyerte a játékosok rokonszenvét, de a szakma elismerése sem váratott sokáig magára – még abban az évben neki ítéltek a rangos Origins-díjat a legjobb szerepjáték-kiegészítő kategóriában.

## SÁRKÁNYOK SZÜLÖTTE

Mint említettem, rengetegen jelentkeztek a Wizards pályázatára, profi játéktervezők is, akik vitathatatlan előnyvel indultak az amatőrökkel szemben,

## ISMERD MEG JÁTÉSZÖTEREDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

mintegy ellehetlenítve a népmesei fordulattal beteljesedését, amelyben a szegény ember legkisebb fia sikert kovácsol szerencséjéből. Igaz, hogy akkortájt még szabadúszóként dolgozott, de nem mondhatnám, hogy Keith Baker kezdőnek számított volna szakmájában; egyebek mellett a soha meg nem jelent Lost Continents MMO-n dolgozott. Ugyanakkor tény, hogy Eberron nagyot lendített karrierjén, enélkül kétséges, hogy könyvnyússzerrel kiadót talált volna Gloom című, történetmesélőskártyajátéka számára (ezért mellesleg szintén Origins-díjjal jutalmazták), valamint belevághatott volna a Phoenix: Dawn Command szerepjáték fejlesztésébe, amely ugyancsak kártyás alapokon nyugszik. Fantáziavilágához Baker a legkülönfélébb forrásokból merített ihletet, a sajtónak nyilatkozva előszeretettel hivatkozik sorozatok, ponyvaregények és az általa mindig is imádott film noir hatására. Ugyancsak sokat foglalkoztatta a két világháború között az embereket bizonytalanságban tartó ingatag politikai és gazdasági helyzet, valamint a mágia révén befolyásolt társadalmi fejlődés kérdésköre. De hogy az említett hatások együttese miként formálta Eberron arculatát, azt inkább a kísérő regények képesek megfelelően érzékeltetni, semmint a világleírás és a szabálykönyvek. Az Eberron-szerző elfogadott teremtésmítosz szerint a világot három fejedelmi sárkánygyík hozta létre. Siberys alulmaradt a Khyberrel

folytatott küzdelemben, aki darabokra szaggatta húga testét. Nem élvezhette ki azonban győzelmét, mert felbőszült fivére, Eberron körülfogta őt, és soha többé nem engedte el. Úgy tartják, Siberys lehelte életre a sárkányokat, Eberron teremtette az emberszabású és más alacsonyabb rendű népeket, míg az első démonfajzatok Khyber szavának engedelmeskedve nyitották ki szemüket. E mítosz előtt tisztelegve a bolygót Közbiúlsó Sárkánynak, a mindent behálózó földalatti barlangrendszerrel Alsó Sárkánynak, a planéta gyűrűjét pedig Felső Sárkánynak nevezik. Eberront tehát Baker elképzelésének megfelelően átítatja a mágia, a legfontosabb erőforrást az ún. sárkányszilánkok jelentik. Utóbbiak varázslatos tulajdonságú kristályképződmények, amelyeket a három óssárkánytól eredeztetnek, és a legfontosabb alkatrészei megannyi mágikus gépezetnek a vonatoktól kezdve a repülő hajókon át a két lábon járó értelmes harci szervezetekig. Egy warforged annyiban különbözik a szintén varázslattal életre keltett gólemtől, hogy szabad akaratral rendelkezik. Rajtuk kívül olyan egzotikus teremtmények népesítik be Eberron kontinenseit, mint a félóriások és ogrék nászából fogant anakók, az Őrület Birodalmának is nevezett Xoriat létsíkjáról származó halhatatlan daelkyrek, az ugyancsak más dimenzióból érkezett rémálomszerű quorik, de törpék, elfek, emberek, goblinok és még számos további faj képviselői is otthonuknak tartják.





## A GEEK AZ ÚJ SZEXI

A laikus azt hihetné, a szerepjáték a kiközösített, sportban és szerelemben egyaránt sikertelen tinik hobbjaja, amit előbb-utóbb kinőnek. Ennél nem is tévedhetne nagyobb, ugyanis olyan hírességek rajongtak életükben, vagy rajonganak a mai napig a D&D-ért, mint Stephen Colbert, Felicia Day, Judi Dench, Vin Diesel, Tim Duncan, John Favreau, James Franco, Joseph Gordon-Levitt, Matt Groening, Sasha Grey, Dwayne Johnson, Stephen King, Matthew Lillard, Marilyn Manson, George R. R. Martin, Moby, Elon Musk, Mike Myers, Trey Parker, John C. Reilly, R. A. Salvatore, Kevin Smith, Steven Spielberg, Carl Urban, Wil Wheaton, Joss Whedon, Robin Williams, Deborah Ann Wolf, és a lista még hosszan folytatódik.

### A SZILÁNK SZOLGÁI

Nem kellett sokat várni az első játékadaptációra, amelynek egy bizonyos Ed Del Castillo volt a projektvezetője. Az évek során megjelent regényekkel és képregényekkel ellentétben ez már hazánkba is eljutott. A szóban forgó úriember korábban részt vett a *Command & Conquer* és a *Red Alert* fejlesztésében, majd Richard Garriott és Sid Meier alatt csiszolta tovább tudását az *Ultima* sorozaton és a *Sid Meier's Gettysburg!* című taktikai játékon, hogy aztán első önálló alkotásával egyszer s mindenkorra beírja magát a videojáték-történelembe. A *Battle Realms* kritikai fogadtatását látva az Atari gondolkodás nélkül Del Castillo stúdiójára bízta a *Dungeons & Dragons: Dragonshard*ot, amely 2005 szeptemberében jelent meg. Műfaját



## HA TE MONDOD

**Keith Baker Játéktervező: „Arra voltam kíváncsi, milyen lenne ma a világunk, ha a reneszánsz korában mágiát használtunk volna az akkori technológia helyett.”**

tekintve alapvetően valós idejű stratégiai játék volt néhány érdekes megoldással. Míg a felszínen előre kijelölt helyeken építettünk bázist és gyűjtöttünk sereget, addig a föld alá ereszkedve átalakult a játék dungeon crawlerré. Kalandozni csak választott bajnokunkkal, valamint a szintlépéssel erősödő kapitányokkal lehetett. Sem az utóbiakat kísérő és közvetlenül nem irányítható közkatonák, sem pedig az ún. juggernaut kategóriába tartozó egységek nem tarthattak velük. Sajnos a három frakció (Order of the Flame, Lizardfolk, Umbragen) seregei közül csak az első kettőnek jutott saját kampány, a sötételek oldalára kizárólag multiban és skirmish módban állhatunk. Összességében kellemes, ám korántsem kimagasló alkotásként őrizzük emlékezetünkben, és ezen az sem változtat, hogy a kiadó tévesen a világ első D&D RTS-eként reklámozta, holott azt a címet a *Stronghold* (nem keverendő össze az azonos című várépítő/várostromló sorozattal) birtokoltja 1993 óta. Következő játékaival az Atari egy másik szegmens tortájából szeretett volna kiharcolni magának egy szeletet az *Asheron's Call* és a későbbi *The Lord of the Rings Online* fejlesztői-

nek közreműködésével. A *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* a többi *WoW*-gyilkosnak kikiáltott MMO-hoz hasonló életutat járt be. A lendületes rajtot követően néhány hónap alatt zenitjére ért, majd látványos fogyáshoz indult a játékosbázis. Az első négy kalandmodul után stratégiát váltott a stúdió, és inkább egy nagyobb lélegzetű kiegészítőre koncentrált, ami azzal járt, hogy majd' egy évig új tartalom nélkül maradtak az előfizetők. Ezek után nem csoda, hogy százezer alá ment a számuk, és csak az menthette meg a játékot a szerverek leállításától, hogy átálltak a free to play üzleti modellre. Három évvel később, 2012-ben pedig léptek egy merészre, és hidat vertek Eberon, valamint a *Forgotten Realms* közé. Ettől fogva mindkét kampánykészlet rajongóira számíthattak, akik a *Dragonshard*nak is ott-hont adó Xendrik mellett immáron Cormyr királyságában és a Mélysötétben is kalandozhattak. Pontosabban kalandozhatnak, hiszen az előbb *Eberon Unlimitedre*, majd simán csak *Dungeons & Dragons Online*-ra átkeresztelt MMO még mindig él. És ha nem is virul, messze lehet még a ki-múlás pillanata, különben nem vette

volna át a Warnertől a Daybreak kiadó tavaly decemberben. Mostanáig tehát csupán két alkalommal kereshettük fel Eberon videojátékban, ami részben a *Wizards of the Coast* licenelési gyakorlatának köszönhető. A Hasbro leányvállalata, akár csak a felvásárlást megelőzően a TSR, hagyományosan egyszerűre csak egy videojáték-kiadóval szerződött. Ilyen volt az SSI (*Strategic Simulations, Inc.*), az *Interplay*, végül pedig az előbbi bekebelező, majd rövid időn belül csődökézi és tetszhalott állapotba került Atari. Csak az utóbbi években módosított hozzáállásán a cég, így a *Warhammer*-jogokat birtokló *Games Workshop* mintájára már szabadabban bánik a D&D-licenccel. Figyelembe véve, hogy Keith Baker elméjének szülőtte azon kevés kampánykészletek sorába tartozik, amelyek továbbra is élvezik a *WoTC* támogatását (2009-ben összhangba hozták a D&D szabályrendszer negyedik kiadásával, majd ugyanezt megismételték 2015-ben a legfrissebb, ötödik kiadás kapcsán), egyáltalán nem elképzelhetetlen, hogy akár még ebben az évtizedben új játékban tapodjuk Eberon földjét.

Chavalier





A P-billentyű lenyomásával kameránk aktuális pozíciója rögzül ezekben a számozott, zöld pontokban



## Minecraft-tipp

# VIDEÓK BŰVÖLETÉBEN

### INTERNETSZERTE VIDEÓK MILLIÓIT TALÁLJUK, AMELYEK SEGÍTSÉGÉVEL KÖNYNYEDÉN BETEKINTÉST NYERHETÜNK A MINECRAFT VILÁGÁBA.

Ezeknek a remekül megszerkesztettnek tűnő felvételeknek az elkészítéséhez sok esetben nem igazán kell komoly szaktudás. Bizonyos modok ugyanis segítenek abban, hogy létrehozott világunk és építményeink a lehető leglátványosabb formában tündököljenek a videómegosztók

felületén. A PixelCam ([crushedpixel.eu/pixelcam](http://crushedpixel.eu/pixelcam)) kiegészítő installálásával pontosan ilyen különleges, automatizált kameramozgású alkotások elkészítésére kapunk lehetőséget. A bővítménnyel pillanatok alatt olyan ösvényeket alkothatunk, amelyeken kameránk az általunk kiválasztott módon halad végig. Nekünk csupán annyi a dolgunk, hogy pontok kiszórásával kijelöljük a haladás irányát, megadjuk a sebességet, és már kezdhetjük is a rögzítést.

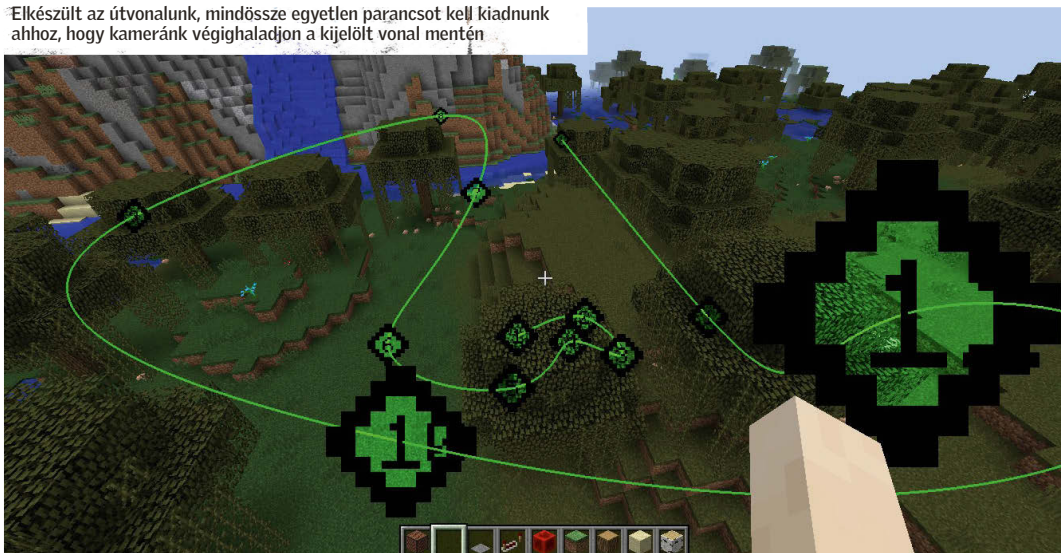
Persze hiába hangzik egyszerűnek ez a folyamat, érdemes kicsit jobban elmerülni a *Minecraft*-mod képességeiben, mert az igazán látványos eredményhez további beállítások alkalmazására is szükségünk lesz, de a teendőket egytől egyig bemutatjuk cikkünkben. A PixelCam aktiválása is pontosan azal a lépéssel kezdődik, amivel szinté az összes mod életre keltése, vagyis installálnunk kell egy általunk szimpatikusnak tűnő Forge-verziót. Mivel

a szoftver a legfrissebb változattal is kompatibilis, bátran dönthetünk az 1.11.2-es *Minecraft*hoz tartozó Forge telepítése mellett. Ha a Forge-installert letöltöttük és futtattuk, a *Minecraft*unk gyökekönyvtárában megjelenő mods mappába már másolhatjuk is a PixelCam legfrissebb változatát, és kezdetünk elmerülni a kiegészítő kínálta lehetőségekben.

### KAMERAPONTOK AKCIÓBAN

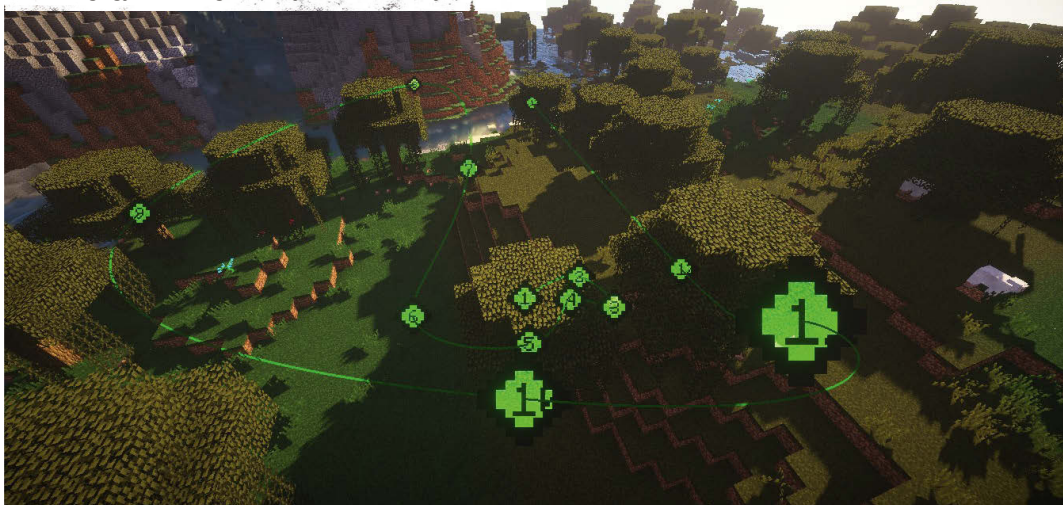
Viszonylag egyszerűen elsajátítható a PixelCam működése, ugyanis mindössze kamerapontokat kell elhelyezniük vándorlásunk során környezetünkben. Természetesen kódolással is végrehajthatjuk ezt a folyamatot, hiszen a `/cam p` parancs segítségével lepattanhatjuk a kiszemelt helyre checkpointunkat, azonban nem feltétlenül kell az utasítások begépelésével bajlódnunk, a [P] billentyű leütésével rögzül aktuális kameranézetünk helye és iránya. Kamerapontjaink kiszórását követően megjelenik világunkban egy útvonal, amelyen a karakterünkhöz tartozó kamera – megfelelő utasítás hatására – végighalad. Ha már kellő mennyiségű checkpoint áll rendelkezésünkre, hívjuk elő beviteli mezőnket a [T] gomb lenyomásával, és gépeljük be a `/cam start 20s` parancsot. Enter hatására avatárunk végighalad a kijelölt útvonalon.

Elkészült az útvonalunk, mindössze egyetlen parancsot kell kiadnunk ahhoz, hogy kameránk végighaladjon a kijelölt vonal mentén





Megszépült környezetben: a shaderek aktiválását követően gépünk izzadni fog ugyan, de a végeredmény rendkívül látványos lesz



## SOKAT DOBHAJ AZ ÖSSZKÉPEN, HA A KÖRNYEZET ELEMÉIT LÁTVÁNYOS FÉNY-ÁRNYÉK HATÁSOKKAL, TÜKRÖZÖDÉSEKKEL ÉS FELJAVÍTOTT TEXTÚRÁKKAL RUHÁZZUK FEL

nalon, méghozzá az utolsó paraméterként megadott időegység (jelen esetben 20 másodperc) alatt. Alapértelmezetten spline-interpolációval kirajzolt görbék mentén értékelődik ki a pontok közötti kameramo mozgás útvonala,

ha azonban azt szeretnénk, hogy előrehaladásunk lineáris útvonalat írjon le pontjaink közötti, biggyesszük az indítóutasítás végére a linear módosító kifejezést. Érdeemes azzal kalkulálnunk az újtjelzők kiszórása közben, hogy a két

pont közötti távot egységnyi idő alatt teszi meg szereplőnk, így ha finomabb mozgást szeretnénk bemutatni, sűrűbben kell elhelyezni a pöttyöket (ha távol kerülnek ágmástól a jelzőpontok, és kellően rövidre állítjuk az időintervallumot, szélsébeben cikázunk majd keresztül a pályán). Persze ha egy pont pozíciója nem a megfelelő helyre került, nem kell újratekdenünk a teljes építkezést; a /cam p [index] kifejezés begépelésével könnyűszerrel új pozícióba mozgathatjuk görbénk kiválasztott indexű pontját. Amennyiben új, az előzőtől független útvonalra vágyunk, a /cam clear paranccsal szabadulhatunk meg a képernyőnkre helyezett kamerapontoktól. Sőt folyamatos loop generálására is lehetőséget kínál a bővítmény, ehhez a /cam start [időintervallum] repeat kifejezéssel kell újtjára indítanunk kameránkat, az ily módon megalkotott hurokból pedig a /cam stop utasítás segítségével léphetünk ki.



## HASZNÁLD A DEDIKÁLT GPU-T!

Bár a Minecraft-hoz nincs szükség bivalyerős grafikai teljesítményre, ha a shaderekkel és a megjelenítést érintő különféle beállításokkal kellően keményen bánunk, könnyedén elérhetjük, hogy a valódi gamererőművek is megizzadjanak játékok futtatása közben. Azok a felhasználók, akik a dedikált mellett integrált videokártyával is rendelkeznek, tapasztalhatják, hogy a Minecraft elindításakor kizárólag az integrált GPU segít kirajzolni a kockavilág objektumait. Szerencsére több módja is van annak, hogy kényszerítsük az erősebb teljesítményű kártya kiválasztását. Ha megelégszünk az ideiglenes megoldásokkal, mindössze annyi a teendőnk, hogy a Minecraft ikonjára jobb egérrel kattintunk, és a menüből a [Futtatás grafikus processzorrall] opciót választjuk, majd a listából a dedikált kártyákra kattintunk. Ezt követően elindul a játék, már az új, sebesebb GPU közreműködésével. Ha ezt a módszert választjuk, minden egyes indítást követően el kell végeznünk a beállítást, ha azonban állandó megoldásra vágyunk, navigáljunk videokártyánk vezérlőpultjára, és itt az egyénileg definiált 3D-beállításokban adjuk hozzá Minecraft-launcherünket a dedikált kártyával futtatott alkalmazásokhoz.

gével ugyanis pillanatok alatt integrálhatunk extra shaderpakkokat a játékba. Miután letöltöttük az OptiFine aktuális Forge-verziókkal kompatibilis változatát, a játék gyökérkönyvtárában található mods mappába kell másolni az állományt, és shadereket kell szereznünk a játék grafikai elemeinek jelentős feljavításához. A Shaders Mod ([shadersmods.com/category/shaderpacks](http://shadersmods.com/category/shaderpacks)) oldal felkeresésével ellenőrzött felületről szerezhetjük be ezeket a grafikus tuningokat végrehajtó csomagokat, amelyeket a letöltést követően a Minecraft-könyvtárunk shaders mappájába kell helyeznünk (a becsomagolt állományokat kibontanunk sem kell), és a játékon belül már is aktiválhatjuk az általunk kínált módosításokat. Ehhez az épp aktív világunkban a [Beállítások] menüben a [Videóbeállítások]-on belül a [Shaderek] opciót kell választani, és már használhatjuk is a szimpatikus csomagokat. Persze a komolyabb grafikus teljesítményt igénylő megjelenítésért felelős elemek rendszeresen képesek leterhelni hardverünket, így mindenképp figyeljünk oda arra, hogy shaderválasztáskor ne nagyon próbáljunk túlnyúlni konfigurációnk képességein, és az indítás előtt még azt se felejtjük el, hogy a videórögzítés is jelentősen leterheli hardverünket.

## KEZDŐDHEK A RÖGZÍTÉS

Miután mindent megfelelően beállítottunk, rögzíthetjük a képernyőn zajló eseményeket. A legjobb eredmény eléréséhez váltsunk át megfigyelő módba a /gamemode spectator parancs segítségével, így nem kapunk majd zavaró képi anomáliákat, ha utunk során belelökünk egy objektumba. Amennyiben az indítást követően a képernyőn megjelenő Travel started felirat zavarja minket, a [Beállítások] menüben a [Chat beállításai] opcióra kattintva kapcsoljuk ki a chatfelületet (ám ezzel deaktiváljuk a parancssorunkat is), vagy csökkentjük minimálisra az átlátszatlanosság értékét, és máris megszabadulunk a látványos feliratoktól. Ezek után kezdhetjük a rögzítést, amihez igényeink szerint használhatunk külső programokat is, azonban a Windows 10 beépített megoldása is tökéletesen megfelel a célra. Aktiválásához nincs más teendőnk, mint az [Alt + Win + R] gombkombinációt lenyomva tartanunk, mire megjelenik képernyőnk sarkában a rögzítést jelző számláló, amely a billentyűkombináció ismételt lenyomásáig rögzíti a képernyőn zajló eseményeket. Az elmentett nyers videókat aztán pillanatok alatt megoszthatjuk közösségimédia-felületeinken, vagy egy kis utómunkával tovább csiszolhatjuk a végeredményt.

Luke



## MIKOR?

A StarCraft: Remasterednek egyelőre nincs hivatalos megjelenési dátuma, de az újdonságok egy része már eljutott az alap Brood Warba is. A játék ingyenesen letölthető, rendelkezik a várva várt modern, online funkciókkal, és az összes operációs rendszeren hibátlanul fut, akár ablakos módban is. Aki gyakorolni szeretne a frissített változat megjelenéséig, az már el is kezdhet készülni.



Dél-Koreában nemzeti sportnak számít a StarCraft



Jaedong és Flash legendás összecsapása



A Remastered veszélybe sodorhatja a StarCraft II e-sportot

A király visszatérhet

# STARCRAFT: REMASTERED AZ E-SPORT-SZÍNPADOKON

## E-SPORT- INFÓ

Rovatunk kedvenc elfoglaltságok profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

**N**ÉHÁNY HETE A BLIZZARD ELŐÁLLT VALAMI OLYASMIVEL, AMIT MIND A KEMÉNYVONALAS STARCRAFT RAJONGÓK, MIND AZ E-SPORT SZERELMESEI NAGY ÖRÖMMEL FOGADTAK. Érkezik a *StarCraft: Brood War*, az e-sport-örület beindítójának újratekert, látványosabb verziója. Ez amelle, hogy finomít az ősegg klasszikuson, több millió lehetséges új játékos előtt nyitja meg a kapukat, és mutatja meg egy generációnak a legenda születését. A közösség már a bejelentés hírére is sokkal aktívabb lett, mint az elmúlt 15 évben bármikor, és a megjelenés után várhatóan még több ember tér vissza. A kérdés az, hogy ezzel újabb aranykorba léphet-e a *StarCraft* e-sport.

### EGYSZER VOLT...

A *StarCraft: Remastered* azt a *StarCraft: Brood War*t dolgozza át, amit a Blizzard majdnem húsz éve, 1998-ban adott ki. A stratégiai játék hatalmas sikert aratott a világ minden táján, de Dél-Koreában szót a legnagyobbat, ahol néhány évvel a megjelenés után már nemzeti sportnak kiáltották ki a sci-fi-RTS-t. Olyan legendákat köszönhetünk ennek a játéknak, mint Flash vagy Jaedong, akik a *StarCraft II* megle-

nése után kénytelenek voltak a friss részre váltani. 2012-ben a KeSPA (Korean Esports Association) bezárta a *StarCraft: Brood War* részlegét, és már csak az SC2-vel foglalkoztak, ami ugyan elszomorított sok rajongót, de megteremtett egy olyan hardcore piacot, amelyen csak az legjobbak maradnak fenn. Ekkor tért vissza Flash és Jaedong is, akik *Brood War* streamjeikkel több tízezer rajongót csábítottak vissza. A mai napig rendeznek *StarCraft* versenyeket, amelyeket átlagosan többen néznek, mint a csili-vili új epizód összecsapásait. Jelenleg a veterán és profi rajongók életben tartják a közeget, de a gond az új generáció igényeinek kiszolgálásával és az új játékosok érdeklődésével van. Itt lép be a *Remastered*, ami a 16:9-es támogatással, a meccskeressővel és a rengeteg új funkcióval tömegeket vonzhat. A legendák hírének és a világ legnehezebb multis játéka kihívásának kevesek állnak ellen, pláne ha már szebb megjelenítéssel is elérhető. Ehhez még hozzátartozik az a nagyon fontos tény, hogy a nem újratekert, alap *Brood War* ingyenesen, minden korlát nélkül letölthető. Okos húzás volt ez a fejlesztők részéről, hiszen mind tudjuk, hogy a világ legnépszerűbb e-sportja is könnyű elérhetőségével vált azzá, ami.

### ÚJ LEGENDÁK

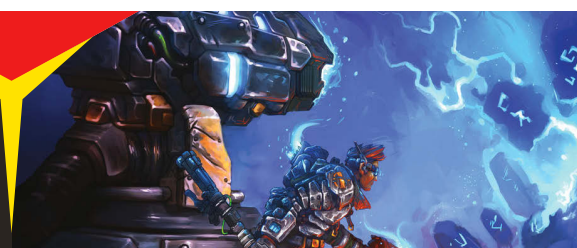
Egy korlátoktól mentes, ingyenes verzió és egy felturbózott kiadás azonban önmagában kevés ahhoz, hogy elcsábítsa a kritikus tömeget. A *StarCraft* e-sport sorsa azon múlik majd, hogy a jelenleg *StarCraft II*-ben versengő profik többsége hogyan dönt. Ha többen (főleg a koreai játékosok) inkább visszamennek az eredeti epizódhoz, akkor a Blizzard kap egy második esélyt az SC e-sport fellendítésére. A *Remastered* verzió látványvilága már garantálja, hogy az új nézők is örömmel kövessék végig az eseményeket, az ingyenes *Brood War* pedig lehetővé teszi számukra, hogy azonnal ki is próbálják, amit a képernyőkön láttak. Ha ez a folyamat fennmarad, akkor a *StarCraft* talán képes lehet arra, amire az utódja képtelen volt: lépést tartani a *League of Legends* és a *CS:GO* táborával. A cikk írásának pillanatában egyre több profi fontolgatja a visszatérést, és a fórumok is attól hangosak, hogy mennyien csábulnak vissza a nagy öreghez. Ha a fejlesztők ügyesen meglovagolják ezt a hullámot, eljőhet egy új aranykor a stratégiai játékok rajongói számára.

Hunter

**LEGION**

by Lenovo

**AZ E-SPORT ROVAT  
TÁMOGATÓJA A LENOVO.**







# KOMOLY TÉTEKKEL MEGY A JÁTÉK AZ ÉV LEGNAGYOBB E-SPORT-ESEMÉNYÉN

**M**ÁR TAVALY IS AZON DOLGOZOTT A LENOVO, HOGY ELHOZZA A MAGYAR E-SPORT LEGNAGYSZERŰBB VERSENYÉT, ÉS EZ IDÉN SEM LESZ MÁSKÉPP.

Egy új név, a Lenovo Legion alatt szeretnék összehozni az ország legjobb játékosait, akik a közel 2,5 millió forintnyi összdíjazásért küzdhetnek majd meg. Azt szeretnéd, hogy a haverjaid téged nézzenek a PlayIT színpadán, amint az ország legjobbjai ellen küzdesz? Itt a lehetőség, hogy több játékban is kipróbálhasd magad.

A Lenovo Y Kupa mostantól Lenovo Legion néven kínál egy szimpla e-sport-versenynél több élményt. Ez egy közösség, ahol a többi versenyzőtől tanulva fejlesztheted képességeidet. A kupát az ország keményvonalas gamerei mind követni fogják, így ennél jobb alkalmad nem lesz arra, hogy kiharcolj magadnak egy helyet a rajongók szívében. A Legion megad minden lehetőséget ahhoz, hogy naggyá válj. Ha nem hiszed, nem kell más tenned, mint megnézned a tavalyi Lenovo Y Kupát, ahol olyan nevek küzdöttek, mint a Team Horizon Reapers vagy a WiLD.

Idén is kiélezett versenyre számíhattok, komoly pénzdíjakért.

## BUDAPESTRŐL INDULUNK

Az első torna néhány hét múlva, április 29-én indul a budapesti PlayIT-en, a Hungexpo színpadán. Az erre a versenyre meghívott csapatok *League of Legends*-ben és *Counter-Strike: Global Offensive*-ben mérhetik össze tudásukat. Mindkét versenyt élőben követhetitek a helyszínen, amennyiben rendelkeztek PlayIT-belépővel. Ha nem tudtok személyesen részt venni az eseményen, az élő közvetítést otthonról is nézhetitek. Ugyanakkor a cirkusz nem áll meg Budapesten, hiszen röviddel a hungexpós esemény után következik a május 6-án rendezett debreceni PlayIT a Főnix csarnokban, ahol a *LoL*-versenyen kívül egy új játékot is köszönhetünk a Lenovo Legion sorozatában. Az *Overwatch* egy új, feltörekvő szereplő az e-sport színpadán, ezért a Lenovo hazánkban is szeretne teret adni az új tehetségeknek. Itt egy 3v3-as csapatverseny kerül megrendezésre, ami szintén komoly nyerevényekért zajlik majd. Májusban még egyszer összecsapnak a titánok, még hozzá 13-án. A

## VERSENYNAPTÁR

**2017. április 29.**

Budapest, Hungexpo  
(CS:GO, LoL)

**2017. május 6.**

Debrecen, Főnix  
csarnok (Overwatch  
3v3, LoL)

**2017. május 13.**

Pécs, Expo center  
(CS:GO showmatch,  
LoL showmatch)

**2017. június 11.**

Szeged, SZTE-TIK  
(Overwatch 6v6, LoL  
selejtező)

**2017. november**

Budapest, Hungexpo  
(Overwatch 6v6  
nemzetközi verseny,  
LoL-döntő)

pécsi PlayIT-en a legjobbak egy *CS:GO* és *LoL* showmatchben mutatják meg az e-sport-rajongók tömegének, hogy a kemény csaták és A komoly edzések milyen eredményt hoznak.

## A DÖNTŐ FELÉ MENETELVE

Az év második felét június 11-én, Szegeden köszöntjük majd, az SZTE-TIK épületében, ahol egy újabb *Overwatch*-verseny vár benneteket, de itt már hatfős csapatok feszülnek egymásnak. Természetesen a *League of Legends* ezúttal sem marad le a programok listájáról. A versenyek sorát ezután novemberben zárjuk Budapesten, a Hungexpo épületében, ahol egy brutális, nemzetközi 6v6 *Overwatch* esemény és a *League of Legends* döntője kerülnek majd terítékre. Rengeteg lehetősége lesz a feltörekvő profiknak, hogy bizonyítsanak a PlayIT és a Lenovo Legion színpadain. Válasszátok ki a játékokat, kezdjétek gyakorolni! A siker csak kemény munka kérdése.

(X)

### Online selejtezők időpontja:

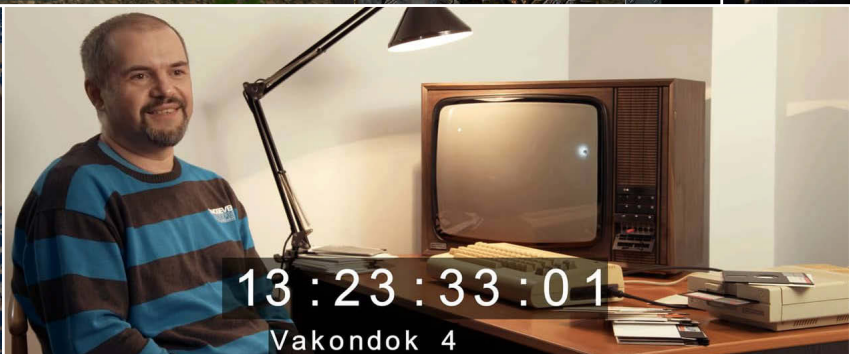
A pontos időpontokért figyeljétek a Lenovo Magyarország Facebook és weboldalát!



**LENOVO LEGION KUPA 2017**  
**Találkozunk a PlayIT Show e-sport színpadnál!**

**Lenovo**





Amit minden magyar gamernek látnia kell

# VAKONDOK 4

**A PRÓ MÉRETE ELLENÉRE IS SZÉP SIKEREKET TUDHAT MAGA MÖGÖTT A MAGYAR VIDEOJÁTÉKIPAR – ANNYIT, HOGY EZEKET MÁSFÉL ÓRÁBAN BEMUTATNI SZINTE LEHETETLEN FELADAT.**

A Vakondok 4 című dokumentumfilm mégis erre vállalkozott, iszonyat munkával és majdnem ötven megszólalóval dolgozta fel a témát a nyolcvanas évek elejétől az ezredfordulóig, vagyis az első spectrumos és commodore-os magyar játékoktól nagyjából az *Imperium Galactica* 2-ig. Bár a dokumentumfilm műfaja önmagában sokaknak nem tűnhet annyira izginak, mint egy menő tévésorozat vagy bármilyen sikerfilm, amiben a főhős nevének az a vége, hogy „man”, ezt megnézni kötelező mindenkinek, akit kicsit is érdekel a hazai videojátékok története.

## ÉRTÉK A FELSZÍN ALATT

De hogy kerül egy föld alatt élő, rosvarevő kisenflős a címbe? Az alkotók független filmesek, akik fejükbe vették, hogy bemutatják azokat az

underground szubkultúrákat, amelyekkel találkozunk. Underground, azaz föld alatti, ééérted – na, hát innen jön a vakondok. Volt már három film a sorozatban, amiket zenei, képzőművészeti és demoscener diaszpóráról forgattak, ezt a negyediket viszont mindannyiunk kedvenc szórakozásáról, a videojátékokról, illetve arról, hogy azok hogyan készültek, amikor az egész móka még épphogy csak megszületett Magyarországon.

Vannak persze hasonló filmek más országokból is, az egyik leghíresebb például a 2014-es *From Bedrooms to Billions*, amely a brit hőskort mutatja meg. Bő harminc év távlatból dokumentumfilmet készíteni egy korszakról nehéz úgy, hogy az eredmény látványos legyen. Leginkább azokat lehet megkérdezni, akik akkoriban a játékokon dolgoztak (és még ma is élnek), és persze ezeket az interjúkat szét lehet szabdalni vágóképekkel, de a középpontban akkor is a beszélő fejek maradnak, ebből kell kihozni valamiféle ívet, lehetőleg úgy, hogy a néző ne unja ha-

lálra magát. A *From Bedrooms to Billions* erre nem volt maradéktalanul képes – én egyszerűen elvesztettem az érdeklődésemet a végére. A Vakondok 4 viszont mindent megtesz azért, hogy feldobja az interjú formátumot: a volt fejlesztők visszaemlékezéseit az adott játékokhoz illő háttérrel, rajzok és kis pixeles gegek dobják fel, az aláfestés mindenféle chiptune-zene, illetve a készítő az egész mesélgetést egy videojátékos keretbe helyezték (mondjuk ezt egy picit túltolták szerintem, de ez ízlés dolga). És a magyar dokumentumfilm azért is lehet nyerőbb, mint a brit, mert egyszerűen sokkal jobb sztori az, hogy miként próbáltak a magyarok érvényesülni a szárnyait bontogató játékpiacon akkor, amikor még javában dúlt a szocializmus.

## LAST NINJA ÉS A TÖBBIEK

Matusik Szilárd rendező jól vette észre, hogy a magyar játéktörténelemnek ez a legérdekesebb fejezete, nem véletlenül szól a film első, hosszabb fele kizárólag az 1982–

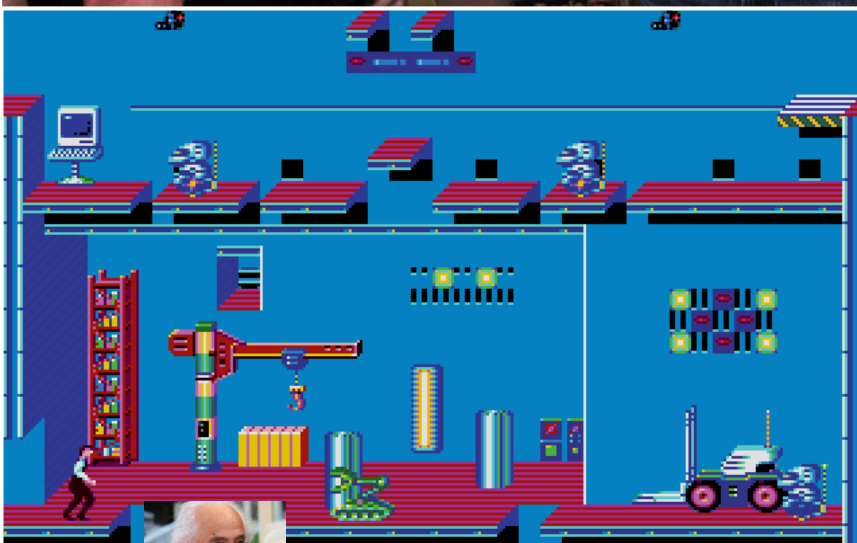
88 közti időszakról. Megszólalnak az első magányos hősök (gyakorlatilag az első magyar indie fejlesztők), akik közül talán a kalandjátékokban utazó Rátkai István neve a legismertebb, de persze a prímet a Novotrade viszi, hiszen a nyolcvanas évek elején gyakorlatilag csak ez a cég forgalmazott játékokat. De a Novotrade indulása sem volt könnyű: kellett egy nyugati kapcsolat – ez volt az ötvenhatban Londonba kivándorolt Stein Róbert –, és az, hogy a Kádár-rendszer szocializmusa éppen puhulófélben legyen. Meg persze rengeteg tehetséges ember, akik videojátékokat akartak fejleszteni.

A filmből szépen lejön, hogy már az első egy-két év után szervezetten, profi keretek között működött a Novotrade: Stein szerezte az üzletet és a hardvert, Kiss Donát volt a technikai főnök, Révbíró Tamás a művészeti vezető, a játékokat pedig kisebb csapatok készítették, amelyek tele voltak zsenikkel. Ebből a felállásból olyan sikerek születtek, mint a kimondottan nyugati piacra ké-





**A NOVOTRADE INDULÁSA SEM VOLT KÖNNYŰ: KELLT EGY NYUGATI KAPCSOLAT, HOGY A KÁDÁR-RENDSZER SZOCIALIZMUSA ÉPPEEN PUHULJON, ÉS PERSZE RENGETEG TEHETSÉGES EMBER, AKIK VIDEOJÁTÉKOT AKARTAK FEJLESZTENI**



## HA TE MONDOD

**Békesi Róbert egykori Novotrade-fejlesztő a Vakondok 4 werkfilmjében: „A játéktérvezéssel kinyílt a világ előttünk.”**

szült *Eureka*, aminek társalkotója Ian Livingstone (a Kaland, Játék, Kockázat könyvsorozat egyik szerzője, illetve a *Tomb Raider* is dolgozott). De megemlíthetnénk a Japánban is népszerűvé vált *Trafficet*, az Epyxnek készített *Impossible Mission II*-t vagy a magyar játékfejlesztés nagy tuskéját, a System 3 által megrendelt *The Last Ninját*. Ez utóbbi nem jöhetett volna össze egy magyar csapat nélkül, mégsem szerepel a nevük a játékban sehol – a System 3 főnöke, Mark Cale gyakorlatilag most, a *Vakondok 4*-nek adott interjújában ismerte csak el a magyarok értékes hozzájárulását. A játékok mellett pedig sok érdekes sztori és életút kerül elő, megtudhatjuk például, hogy az egyik legismertebb magyar kutató, Mérő László

is készített C64-játékokat (még nagyon a Novotrade elején), hogy Kissék hackeltek maguknak egy NES-fejlesztőgépet, amivel a szívbjait hozták pár japán kiadóra, vagy hogy Révbírónak először Steve Jobs mutatott egeret egy amerikai techkiállításon. Percenként elpuffan egy-egy hasonló patron, miközben a szocializmus sajátosságairól is szó esik a COCOM-listától a dollárboltokig (a pornópéldák kizárólag ezekben vásárolhatóak). Csodálatosan intenzív, izgalmas élmény hallgatni a rendszerváltás előtti játékipar szemtanúit.

## NYOLCVANASOK, KILENCVENESEK

Ugyanakkor a film nem tökéletes, bár azért hibáinak nagy része nem feltétlenül objektív hiba, inkább



amolyan „én nem így csináltam volna” típusú kötekedés. Én rögtön két filmet vágtam volna: egyet a nyolcvanas évekről, egyet pedig a kilencvenesekről. Érezni ugyanis, hogy bőven van kétfilmnyi kakaó a nyersanyagban, és a két évtized hangvétele is eléggé más. Amikor a *Vakondok 4* második fele elkezdődik, kicsit megtörik az íve is, mert egész más stílusban nyilatkoznak az akkori fejlesztők, és egész más problémákkal jönnek, mint azok, akik a szocializmusban kezdtek. Ebben az időszakban is megvan a nagy magyar sikerek (*Digital Reality*) és az elszánt indie-k (például a kalandjátékguru Olessák Róbert vagy a *Newcomer* fejlesztői), de például a DR-nek már az volt az egyik nagy drámája, hogy az *Imperium*

*Galactica 2*-höz elektronikus zenét akart a kiadó, de a producer beintett nekik – kicsit éles a váltás a „félünk, hogy elkapnak minket a vámon becsempészett C64-ek” típusú sztorik után.

De persze könnyű a partvonalról okoskodni, és elvárni, hogy Matusikék két filmbe feccöljenek melót, energiát, kettőhöz szervezzenek vetítéseket és így tovább. A *Vakondok 4* így egy elképesztő sok munkával és szeretettel készült, hiánypótló alapmű a magyar videojáték-fejlesztés hőskorról, informatív és szórakoztató. Simán egy ligában van a hasonló külföldi próbálkozásokkal, sőt a legtöbbet kenterbe is veri. Büszkék lehetünk rá, akár csak a magyar fejlesztésű videojáték-klasszikusokra.

Stóki

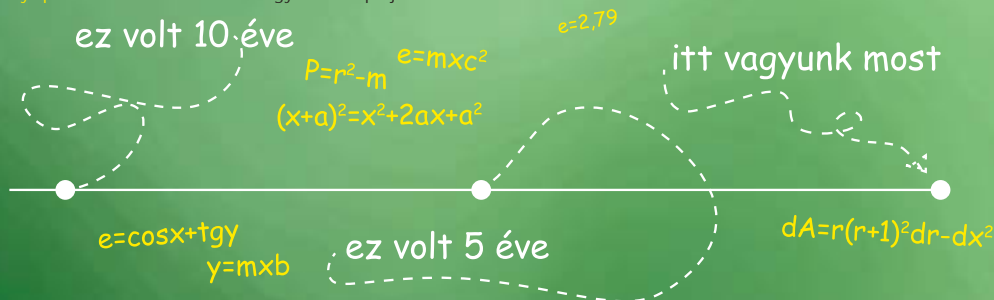


$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**V**ANNAK OLYAN, ÖRÖK ÉRVÉNYŰ MONDATOK, AMELYEK TÍZ ÉV TÁVLATÁBÓL IS TÖKÉLETESEN LEFESTIK A LAPKÉSZÍTÉS NEHÉZSÉGEIT. Például azt, amikor a mélyen tisztelt szerkesztő a tavaszi napsütés melegét ignorálva a billentyűzet felett görnyed, és éppen régi GameStar lapszámok aranykópéit vagy emlékezetes mondatait igyekszik átvarázsolni az utókorból a jelen olvasóinak. A mi szeretett Gyu kollégánk és barátunk szeretete annak idején beköszönéseit az időjárás elemzéséhez kötni, és valahogy mindig képes volt két mondatban megfogalmazni azt az érzést, amit lapzárta előtti napokban egy gamestaros gondolkodó kitekintve az ablakon. Na de persze nem csak időjárásról lesz szó, hiszen a cél a múlt lenyomatainak szubjektív feltérképezése, a régi arcok iránti szeretet sajátos kifejezése. Egyébként ha már van egy dögös PlayIT Plus-jegy a magazinban, akkor itt is megemlítjük gyorsan, hogy április 29-én a Hungexpóban, a PlayIT Plus keretében egy kellemes sörözős beszélgetést tervezünk pár régi és jelenlegi arccal, és most, hogy már kezdedben a magazin, el is jöhetsz erre, ha elmúltál 18 éves. Minden infót megtalálsz a magazinban, és persze a [playitplus.hu](http://playitplus.hu) oldalon is. És most gyorsan repülünk vissza az időben.



# 10 ÉVE



Idézet: **Gyu, Aréna rovat**

El vagyok teljesen ájulva: itt ülök bent a sötét szobában, miközben odakint tombol a napsütés: imádom a napsugarat, szóval nem is tudom, mit keresek itt bent. Ja, hogy meg kell írni az Arénát? Bagatell... Remélem, amikor olvassátok, akkor is olyan csoda idő lesz, mint most, és azt is remélem, hogy valahol a szabadban, friss levegőn olvassátok majd. Irány a természet, megpendültek a fák!

Most, tíz évvel később kinézünk éppen az ablakon, süt a nap, és csoda idő van. Gondolunk rád, Gyu.



Idézet: **ender, Retro vagy remake? cikk**

Erőtől duzzadó, jól megtermett újdonságok rovatot sikerült ebben a számban kitenyészteni. Nem tudom, mi van mostanában a kiadókkal, de körülbelül naponta kapunk tőlük e-maileket, amelyekben felajánlanak különböző exkluzív megjelenéseket, interjúkat és stúdiólátogatásokat. Úgyhogy csak ki kellett mazsoláznia a tejszínhabot a tetejéről, és voilá: minden lett, mint Bécsben!

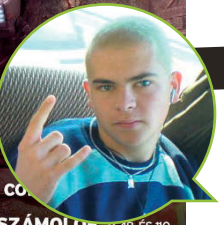
Na ez ma már sajnos nem ilyen szép világ, de nem is vagyunk Bécs. Azért most is akad a lapban pár exkluzív anyag külföldi látogatásokról, igyekszünk mindenhol ott lenni, ahol lehet, de ebben a rohanó, hálóra kapcsolt, vloggerekre kihagyezett világban nem lehet csak úgy mazsoláztatni a tejszínhabot. Azért majd megkérdezzük endertől, egyébként azt hogy kell.



Idézet: **Duncan, Gears of War előzetes**

A Crisis a mai ifjoncok mellett a Rambo filmekben szocializálódott harmincasokat is a monitor elé ragasztja majd. Azon kevés játékok közé tartozik, amelyek kognitív úton indukálják a „na asszem gépet újítok” gondolatsort a játékosok agyában.

Valóban így is lett, nem lenne rossz egy új rész valami hasonló gondolatsorral megspékelve. Bár ma már annyival tisztább világ van, hogy mindenki megmagyarázná, miért kellene elmennie a cuccnak egy öt éves konfigon is.



Idézet: **Ashe - Vivisector: Beast Within teszt**

Feladatunk kimerül annyiban, hogy megyünk előre, és közben lelovöldözzük az utunkba kerülő rémségeket ez-reit – néha mondjuk előfordul, hogy nem tudunk az egyenes úton haladni, és le kell fordulnunk, hogy keressünk egy titkos járatot. Ez már igen.

Mára ez egy átlagos FPS-alapszett – gondolhatnánk, ha nagyon rosszindulatúak lennénk. De mi nem vagyunk azok.





5  
ÉVE

Idézet: mazur - Kinect Star Wars teszt



Magunk között szólva az egész egy undorító jedipropaganda, egyáltalán nem jön át belőle, hogy aki kicsit is komolyan szeretne foglalkozni az Erővel, az nyilván a síthek oldalán áll, de ebbe talán ne is menjünk bele, nagyobb baj az egészet belengő sutaság.

Van a szerkesztőségünkben egy elég komoly birodalmi lobb, nem nagyon érdemes jediskedni a folyosón, mert hamar megütheti a bokáját az ember.

Idézet: Chavaller - Sleeping Dogs előzetes



Az ellenfelek gyorsak, agresszívan vezetnek, és nem egyszer előfordult, hogy az előre eltervezett lökdösdösből (külön gombnyomásra működik) én jöttem ki rosszul.

Egy általános reggelünk pontos leírása a BKV-n. Egyébként időközben megjelent a Sleeping Dogs, szerettük, a mai napig jó néha elővenni és BKV-sat játszani.

Idézet: HP - Sine Mora teszt



Nemcsak a játék nehézsége az, ami meglepi az embert, a magyar szinkronra is nehezen állt rá a fülünk. Persze nem a kivitelezés miatt, az teljesen kiváló, pusztán csak nincs hozzászokva a felhasználó a magyar beszédhez játék közben (a saját alkalmoszerű kurjongatását, illetve anyázását leszámítva).

Tényleg furcsa volt hallgatni a válogatott káromkodásokat játék közben úgy, hogy azt nem mi mondtuk éppen.

Idézet: Mocsy - Legend of Grimrock teszt



1990-et írunk, dübörög a rendszerváltás, kinyíltak a határok, és végre hozzájuthatunk álmaink számítógépeihez. A vékonypénzüiek még mindig C64-gyel nyomulnak, de már javában tombol az Amiga-láz, ha igazán menő játékokra vágyott valaki, azt kellett beszereznie (a PC-k még nagyon gyerekcipőben jártak, XT-k és 286-os gépek voltak akkoriban a csúcson, horroráron). Aki játékot legálisan akart venni, arra meglehetősen furcsán néztek - virágzott a warez, illetve az akkori megfelelője, a copy party. Kedd esténként a BKV-klubban összegyűlt vagy 40 játékos, és beindult a cserebere. Pénzt senki sem kért a játékokért, szívesen segítettek egymásnak az emberek.

Ennek még nem sok köze volt a Legend of Grimrockhoz, csak egy pármondatos korrajz, ami egyrészt édes nosztalgia azoknak, akik átérték, másrészt megmagyarázza azt a kultúrát, ami a mai napig meghatározza sokak gondolkodásmódját. Ez most nem jó vagy rossz dolog, csupán érdekes.

Idézet: Csirke - Dark Souls III teszt



A Dark Souls III megmaradt annak az egyedi akció-szerpjátéknak, amelyet joggal szeretnek a zsáner rajongói. Egy játék, ami még úgy tudja a felfedezés örömeit és izgalmát nyújtani, ahogyan kevés társa. Nem büntet igazságtalanul, de nem is fogja a kezünket, és az első adandó alkalommal odacsap, ha elügyetlenkedjük a helyzetet.

Talán ennél jobban nem lehet leírni, hogy mit lehet szeretni és gyűlölni a játékban. Sokat beszélgetünk erről a szerkesztőségben is, és mindig kiderült, hogy aki ekézi a játékot, nem érti a lényegét. Időt, energiát, figyelmet kell ráfordítani, mert minden apró hiba számít. Ha ez zavar, sosem lesz a te játékod.

Idézet: Paca - Hitman teszt



Néha fel kell áldozni a realizusból egy darabkát a játékélmény oltárán; a Hitmanben mosolygunk ugyan ezen a kompromisszumon, de ha nem így lenne, két perc után úgy tépnénk ki a hajunkat, hogy simán cosplay-ezhetnénk a főszereplőt.

Kicsit fájdalmas cosplay lenne, de szenvedés nélkül nincs kőkemény arc.

Idézet: Kaci - Tom Clancy's The Division teszt



A Divisionból egy kicsit hiányzik a fejlődés érzete, ami elsősorban annak köszönhető, hogy az utolsó küldetésben nyolc lila cuccal leszel gazdagabb, így aztán úgy léped át a harmincas szintet, hogy már közel a legjobb vértékben vagy. Aztán egy buggal grindeled a challenge módot pár óráig, és hopp, máris megvannak a sárgák, innentől kezdve pedig már csak az a kérdés, hajlandó vagy-e tovább grindelni azért, hogy egy hajszállal jobb legyen a cuccod; lecraftolni ugyanazt a fegyvert újra és újra, hátha a harminckettedik alkalommal kiadja a tökéletes kombót... és általában hajlandó vagy, mert bár nem tudod megmondani, miért, mégis örömet okoz.

Nem nagyon kell magyarázni, miért halt el a játék az utolsó küldetés után.

Idézet: RG - Need for Speed teszt



Szerencsétlenségünkre vagy még gyermekkorunkban, vagy valamilyen versenybaleset folytán eltávolították hangszáloinkat, mert egy árva kukk sem hagyja el a száinkat az egész játék alatt.

Ellenben a több szereplő olyan idegesítően dumált, hogy egy kollektív versenybalesetet kívántunk nekik két óra elteltével.



$e=mx^2$   
 $P=r^2-m$   
 $(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$

1  
ÉVE



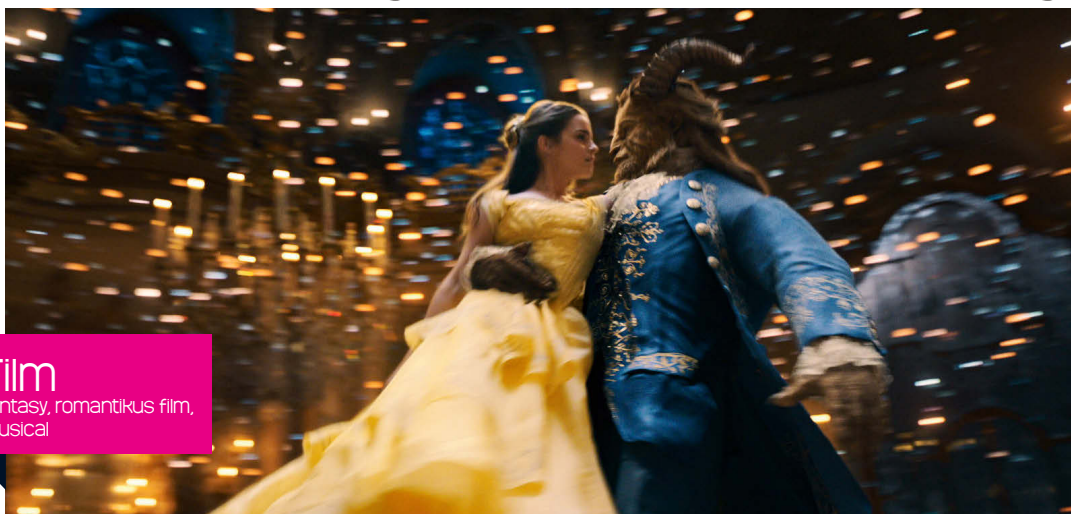


Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Így neveld a szörnyedet!

## A szépség és a szörnyeteg



Film  
fantasy, romantikus film,  
musical

**M**INDIG IS SZÜKSÉGÜNK VOLT A VARÁZSLATRA. TÚL SOK A SZÖRNYŰSÉG A VILÁGBAN, AMIT HOLLYWOOD HOL BEMUTAT, HOL PEDIG ELFELED, VISSZAVÁLTOZTATVA MINKET, A MINDENNAPOKAT NYÖGŐ FELNŐTTEKET CSILLOGÓ SZEMŰ LURKÓKKÁ. A Disney ebben vitathatatlanul élen járt anno olyan klasszikus tündérmesékkel, mint az 1991-es A szépség és a szörnyeteg, és manapság is az élvonalban foglal helyet többek között ugyanezen kultikus fabulák élıszereplős feldolgozásával. Az, hogy Belle, a Szörnyeteg, Gaston és a többiek fülbemászó dalokkal tarkított regéjét is életre keltik a legmodernebb technológiákkal, felemás érzéseket váltott ki a nézőkből, azonban a Disney nem csinált abból titkot, hogy legfőbb céljuk egy új generációnak is elmesélni az idősebbek által már kívülről fújt romantikus históriát, ami természetesen burkolt jellemzése a csilingelő kasszáknak. A legújabb A szépség és a szörnyeteg viszont jóval több lett egy jól néző pénzmágnésnél. Bizonyára senkinek sem kell bemutatni azt a minőségi alapanyagot, amiből Bill Condon (Alkonyat: Hajnalhasadás, Mr. Holmes, A WikiLeaks-botrány) dolgozhatott, és a rendező tiszteletben is tar-

totta a rá bízott értékeket. Az élıszereplős feldolgozás hí maradt az eredetihez, már-már szolgai módon leképezte a jól ismert jeleneteket, így remek munkát végzett a stáb, legyen szó az ámulatba ejtő látványról, a jelmeztervezésről, a profi színészi játékokról és az énekeljesítményekről, vagy éppen Alan Menken zseniális – régi és új – szerzeményeiről (amelyekről lejjebb részletesebben is értekezünk). Azonban nem csak emiatt kiemelkedő A szépség és a szörnyeteg modern változata: az apró kiegészítések, a történet lyukainak finom befoltozása is sokat hozzáadtak az összképhez, köszönhetően a két író, Stephen Chbosky (Jericho, Egy különc srác feljegyzései) és Evan Spiliotopoulos (A Vadász és a Jégkirálynő, Herkules) munkájának, akik pont annyival bővítették ki a szkriptet, hogy a nosztalgiázni vágyók is elégedettek maradjanak, és az újdonságra éhezők is jóllakjanak. Sok helyen olvashattuk a premier előtt, hogy a Disney rossz döntést hozott, amikor a Harry Potter filmekből ismert Emma Watsont választotta főhősnőnek, azonban ez sem igaz: Watson kisasszonyban ugyan nincs meg az a természetes báj, amely a mesebe-

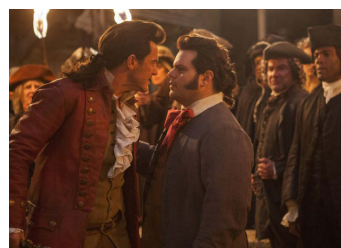
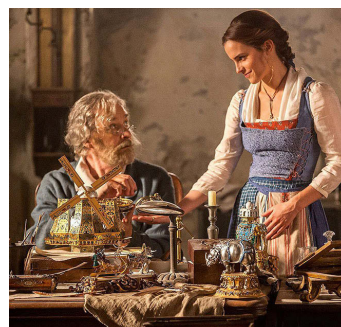
li Belle-ben, mindazonáltal karakánsága, talpraesettsége bőven kárpótol ezért. Szörnyetegünk új változatára sem lehet panaszkodni, elvégre bár a játékidő nagy részében ki sem látszik a CGI-maszk alól, a Downton Abbey, illetve a Légı sorozatokból ismerős Dan Stevens szintén meghálálta a bizalmat, és kicsit átváltoztatva az átváltozott herceg személyiségét kellemes meglepetésnek bizonyult. Nincs ez másként a mellékszereplőkkel sem: Luke Evans (Gaston) és Josh Gad (LeFou) fenomenális párosa sokszor ellopja a címszereplők elııl a show-t, és ugyanez elmondható a szolgákra is, akiket nem kisebb színészek alakítanak pazarul, mint Ewan McGregor, Ian McKellen, Stanley Tucci és Emma Thompson.

Ami a zenét illeti, Menkennek nem minden új dala lesz maradandó (az Evermore talán a legemlékezetesebb közülük), és aki nem szereti, ha megbolygatják régi kedvenceit, az rossz szájját érezhet A szépség és a szörnyeteg legújabb feldolgozása láttán, de a Disney eddigi élıszereplős próbálkozásai közül ez viszi a prímet, és már az első negyedóra is képes meggyőzni a kételkedőket.

Szada

Ha ilyen lesz a többi Disney-újrázás is, szeretettel várjuk őket.

4,5/5







Sorozat  
képregényfilm

Marvel ököl, Vasököl, oda  
csap ahova köll!

## Marvel's Iron Fist

**M**EGÉRKEZETT IRON FIST IS A NETFLIXRE, ÍGY A TELJES DEFENDER CSAPATOT MEGISMERHETTÜK, JÖHET A NAGY ÖSSZÉNEPI BUNYÓ.

Jessica Jones, Luke Cage és két évadnyi Daredevil után a végső Védelmezőt bemutató sorozatot is ledarálhattam: sajnos amíg az előzők mind lenyűgöztek és felpörgettek a következő évadra, addig Danny Rand történetét nézve inkább csóváltam a fejem. Megvolt az első csalódásom a Marvel netflixes univerzumában.

Hatalmas szuperhősrajongó vagyok, így nekem a legkellemetlenebb, ha egy alkotás nem sikerül jól ebben a műfajban, és sajnos az Iron Fisttel komoly problémák vannak mind önmagában, mind az előző Marvel-évadokkal összehasonlítva. Az fáj a legjobban, hogy mindegyik előző sorozatnak megvolt a maga önálló hangulata és stílusa, ami ebből hiányzik. Egy nagyon látványos harcművész sorozatot vártam, de a harcokat túlságosan szétvagdoszták. Ki ne emlékezne a Daredevil vágás nélküli bunyóira, de a többi is tökéletesen volt megkoreografálva, itt azonban popcorn-akciófilmbe illő harcjeleneteket kapunk, pedig nem ezt várnánk a legendás Vasököltől. Maradva még az összehasonlításoknál, főellenségekben a Marvel sorozatai erősebbek, mint a nagy testvér filmes univerzum alkotásai. Fantasztikus ellenlábásokat

kaptunk eddig, az élen Kingpinnel és Killgrave-vel, azonban a készítők nem tudták eldönteni, hogy ki legyen az igazi, végső nagy gonosz. Lehet, hogy csavarosra tervezték az ellenségek bemutatását, de inkább átgondolatlanok tűnik a végeredmény. A végső, igazán súlyos problémát pedig maguk a karakterek jelentik. Az összes fő- és mellékszereplő unszimpatikus. Általában megfelelő az a fajta karakterábrázolás, hogy a jóknak is vannak hibáik, és valahol a gonosz is megérthető, de itt mindenki személtáda, saját önző kis céljaiért küzd, mindössze akadt, aki végső soron jót akart tenni. Még a Rosario Dawson által alakított Claire Temple sem hozta azt a formáját, amit megszokhattunk tőle. A Védelmezők összeállításának küszöbén kifejezetten zavart, ahogy emlegette az ismerőseit, akik már álltak szemben hasonló problémákkal, de a legrosszabb helyzetben sem tárcsázott a telefonon, hogy valaki ugorjon már át segíteni. Mindettől függetlenül végigpörgettem a sorozatot, és nem bántam meg, hogy megnéztem. Vannak kifejezetten jó pillanatok: az egyik kedvencem Zhou Cheng, a részeges karatemester felbukkanása, de Colleen Wing ketrecharcai is szórakoztatóak. Végeredményben az Iron Fist nem rossz sorozat, csak a Marvel és a Netflix eddigi együttműködése mellett tűnik nagyon kevésnek.

Gócza

Ha a többi Marvel sorozatot láttad, ezt se hagyd ki a Defenders előtt.

3/5



FILM  
képregényfilm

Ember embernek Farkasa

## Logan – Farkas

**J**AMES MANGOLD TÖRTÉNELMET ÍRT: Ő VOLT AZ, AKI A LÉNYEGÉBEN HALHATLAN FARKAST KÖZEL HÚSZ ÉV UTÁN HALANDÓVÁ TETTE A FILMVÁSZNON. Már akkor is érezhető volt, hogy próbálja kicsit komolyabb irányba terelni az adamantiumbetyárt, amikor a 2013-as Farkas megjelent, de kevés sikerrel járt. A Logan azonban magában foglal mindent, amit át szeretett volna adni nekünk: az Old Man Logan képregény lecsupaszított változatát, a karakter több évszázadnyi fájalmát és a felette is eljáró időt. Karmos hősünk ugyanis nem örökkévaló, és erről éppen az a testébe helyezett speciális fém tehet, amely rendkívüli erőt és természetfeletti kitartást kölcsönzött neki.

A nem túl távoli jövőbe helyezett történetben Logan (Hugh Jackman) valószínűleg ugyanúgy eltűnne a súlyllesztőben, ahogy a többi mutáns is, ha nem gondoskodna a beteg Xavier professzorról (Patrick Stewart), és nem kapna a nyakába egy olyan lányt (Dafne Keen), aki ugyanarra képes, amire ő. Vele együtt pedig csőstül jön a baj is, de többet balgaság

lenne elmondani a sztoriról, ugyanis is Mangoldék szépen adagolják nekünk az eseményeket a közel másfél órás játékidő alatt. Komótosan, ráérősen mesélnek, pusztán a pazar színészi játékra kiélezve a pillanatok, és a nagyszerű színészeknek köszönhetően öröm elmerülni a jól megírt, életszagú párbeszédekben és konfliktusokban. Amikor pedig beindul az akciózás, igazán eldurvulnak a dolgok, és kedvenc mutánsunk, valamint újdonsült „tanítványa” nem kímélnék sem végtagot, sem koponyát, kész öröm nézni az aprításukat. Persze a korábbi részekben összekuszált idővonalal a készítőik sem tudtak mit kezdeni, de ha elveszettnek éreznék magunkat (ami szinte kizárt), kedvünkre belehelyezhetjük ezt a művet az eljövendő múlt napjai által újraírt kánonba. Az egyszerre drámai, western és bestiális Logan – Farkas megreformálja a szuperhősfilmek zsánerét, és utat mutat a későbbi próbálkozóknak, akiknek alaposan fel kell majd kötniük a szuper alsójukat, ha Hugh Jackman emlékeztetés hősének nyomdokaiba szeretnének lépni.

Szada

Méltó búcsú egy nagyszerű karaktertől.

4,5/5



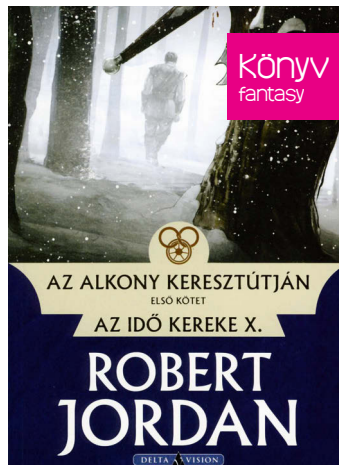
## Robert Jordan

# Az alkony keresztútján

**SZEMBEÖTLŐ TEMPÓVÁLTÁS ÉS A HANGSÚLYOK ELTOLÓDÁSA JELLEMZI A VÉGÉHEZ KÖZELEDŐ REGÉNYFOLYAM LEGÚJABB DARABJÁT.** Míg az utóbbi részek mindegyikére jutott egy-egy nagyszabású ütközet vagy képzeletünk filmvászánán remekül mutató párbaj, az Egyetlen Hatalommal vívott harcot a terjedelme miatt ugyancsak két kötetre bontó Az alkony keresztútján semmi hasonlót nem tartogat számunkra. Perrin vesztett farkasként lohol a feleségét fogságban tartó shaidók nyomában, és kétségbeesésében olyasmire szánja el magát, ami őt is megrettentí. Egwene a lázadó aes sedaiok Amyrlinjeként azért küzd, hogy megszabadítsa a Fehér Tornyt Elaida uralmától, Mat pedig Valan Luca cirkuszi társulatához csapódva menekül a seanchanok elől, akiknek leendő császárnéját túszként magával hurcolta; és amilyen szerencséje van, ezáltal akaratlanul is közelebb került egy lépéssel ahhoz, hogy beteljesítsen egy személyre szabott jóslatot. A szerző

ez alkalommal a szereplők belső vívódásaira helyez nagyobb hangsúlyt, ebből kifolyólag lassabb a tempó, mint megszokhattuk, de nem foghatjuk rá, hogy eseménytelen volna, azt pedig végképp nem állíthatjuk, hogy a történetek ne bírnának jelentőséggel.

Chavalier



Könyv  
fantasy

Vihar előtti csend.

4/5

## Orgonite

# Adibass

**HIÁBA ÉREZZÜK – MI, AZ X ÉS AZ Y GENERÁCIÓ TAGJAI – NÉHA MÉG MINDIG ÚGY, HOGY 1990 CSUPÁN TÍZ ÉVE VOLT, VALÓJÁBAN ÉVTIZEDEKRE VAGYUNK MÁR A NAGY ELEKTRONIKUS ZENEI FORRADALOMTÓL.** Az innovációk kora elmúlt, s ahogy távolodunk az ezredfordulótól, úgy éljük egyre inkább az egyvelegek évszázadát. Talán épp ezért a legizgalmasabb produkciók manapság pont azok, amelyek a legmerészebben konstruálják újra a régi világ zenei prekoncepcióit és skatulyáit, hogy aztán abból valami egészen egyedülálló összeálljon. Ez az attitűd hozta néhány éve létre a dél-afrikai Die Antwoordot, az orosz Little Biget és az észt Tommy Cashet, és ennek köszönhetően figyeltek fel nemrégiben annyian egy különleges izraeli-orosz-arab koprodukcóra is. Példa nélküli az a kémia, aminek az Orgonite-ot figyelve szemés fültanúi lehetünk, ahogy egyszerre ér össze három kontinens – a Nyugat, az arab világ és a posztsovjet orszá-

gok – kultúrája; ez maga a megtestesült multikulti álom. Ráadásul ezzel a második kislemezükkel megalkották saját négycsíkos márkájukat is, ami egyrészt remekül megidézi a 90-es évek bolhapiacainak gagyi hamisítványait és kislíly nyomorát, másrészt szobrot állítanak vele a DIY, azaz a „csináld magad” mozgalmak is.

mercenary



Zene  
middle eastern rave

Valódi multikulturális gyöngyszem egyenesen a Közel-Keletről.

5/5

## Malcolm J. Hunt

# Kígyószív

**SÚLYOS VESZTESÉGEKET SZENVEDETT A XIV. ZÁSLÓHÁBORÚ VÉGÉN A KARD TESTVÉRISÉGE REND.** Utolsó erődtényük, Reag vára azonban egyelőre még áll, ide vonulnak vissza a sötét lovagok egy mindent eldöntő, végső ütközetre. Egykori szolgálók, az orkok eddig soha nem látott szövetségbe tömörültek, hogy végre bosszút állhassanak egykori elnyomóikon. Egar din Branig, a testvériség legendás kardforgatója is kénytelen feladni a rá bízott erődtényét, a testvériség fellegvárában azonban azzal szembeesül, hogy az ostromló orkok mellett belső árulók is a vesztét akarják. A másik oldalon a holdimádók törzsének sámanja olyan titokra bukkan, amely alapjaiban kérdőjelezi meg törzse létezésének értelmét. Egy ósrégi vámpír ork emlékeiben kutatva megdöbbentő felfedezést tesz; olyan eseményt indít el ezzel, amely fontosabb még a gyűlölt Kard testvériség elleni had-

járatnál is. Kimondottan izgalmas regény, amelyben elmosódik a jó és a rossz közötti vékony határvonal, és a végén már nem tudjuk, melyik oldalnak is szurkoljunk. Önállóan is élvezhető történet, amely az utolsó percig tartogat meglepetéseket. A M.A.G.U.S.-rajongóknak kimondottan ajánlom, de a fantasy műfajával még csak most ismerkedőknek is tetszeni fog.

Mocsy



Könyv  
fantasy

Amikor az orkok a jók.

5/5

## Draag

# Provoke

**TALÁN NEM ÁRULOK EL SEMMI ÚJDONSÁGOT AZZAL, HA AZT MONDOM, VAN VALAMI VÉGTELENÜL NYOMASZTÓ A TAJGÁBAN.** A zord időjárásnak köszönhetően a legsötétebb, legextrémebb zenék mind olyan, embert próbáló vidékekről származnak, mint a messzi Észak vagy a végeláthatatlan Sibéria. Ez utóbbi eklatáns példája az orosz Draag is, aki nagyjából évente egyszer előkerül, hogy valami igazán felkavaróval örvendeztesse meg az arra fogékonyakat. Stílusa a klasszikus ipari techno, a skandináv zajzenék és a dark ambient alkotta háromszögön belülre lőhet be. Legújabb EP-je négy különböző zsánerbe eső szám formájában hozza a tőle megszokottat, amelyekből – mintegy ráadásaként – az egyiknek négy változata is szerepel a kiadványon. Azonban minden nyersességük, savasságuk és monotonitásuk ellenére is még talán ezek a „variációk egy témára” a legkönnyebben befogadható szerze-

mények a csokorból, a többitől kettő már kimeríti a ritmusos zaj fogalmát, míg az utolsó szám azon is bőven túlmegy: egymerő sípolás, morajlás és csörömpölés. Nem könnyen befogadható darab, így csupán a zeneileg harcedzettebbeknek merem ajánlani.

mercenary



Zene  
industrial techno

Szibériai zajzene, amit – minden bizonnyal – a legutóbbi zord tél termelt ki magából.

4/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZLETEK: GAMESTAR.HU/DELTA VISION  
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA







Zárjon be a gyári!

# Scythe

**NEM CSAK SZÉP, OKOS IS – TALÁN ÍGY LEHETNE RÖVIDEN JELLEMEZNI A SCYTHE-OT, AMELY GYÖNYÖRŰ ILLUSZTRÁCIÓIVAL ÉS KIDOLGOZOTT MECHANIKÁIVAL AZONNAL MEGVETT.**

A Kickstarteren hatalmas sikert arató játék a stratégiai videojátékok körében népszerű 4X műfajt próbálja meghonosítani az asztalon, még hozzá nem is rosszul. Az alaphelyzet szerint a '20-as évek alternatív valóságában járunk, ahol az első világháború fellegei még mindig árnyékokot vetnek Európára. A harci mehek gyártására szakosodott és ezzel a háborút éltető kapitalista városállam, amelyet egyszerűen csak „A Gyár”-nak neveznek, bezárta kapuit, ez pedig azonnal felkeltette a környező országok figyelmét.

A Scythe alapvetően egy worker placement mechanikákra építő gazdasági társasjáték, amelyben a játékosok egy-egy frakciót irányítanak. Minden nemzet speciális tulajdonságokkal rendelkezik, ami már önmagában elég len-

ne ahhoz, hogy egyedi játéktílust követeljen meg, az akciók végrehajtásához használt táblák (ezeket véletlenszerűen osztjuk ki a játék elején) azonban szintén különböznek egymástól, így elképzelhető, hogy egy korábbi játékban bevált stratégia egyáltalán nem működik a megváltozott körülmények miatt. Ezzel együtt nagyon fontos, hogy a legelső körökben felállítsunk egy stratégiát, mert ha nem tudjuk tartani a lépést a többiekkel, már a játék korai szakaszában ledolgozhatatlan hátrányt halmozhatunk fel.

Ez nem egy kifejezetten egyszerű játék, de nem kell attól tartani, hogy az ember elunja magát, mire megint rákerül a sor, sőt: az akciókat úgy alakították ki, hogy sok esetben a következő játékos már azelőtt elkezdhet cselekedni, hogy az előző befejezte volna a körét, így a játékmenet elég pörgős. A frakciók speciális képességeit úgy alakították ki, hogy a lehető legtöbb hozhassák ki a bázisuk körüli területekből, ezzel is ráerősítve a játék aszimmetrikus mivoltára. Habár a felek számtalan alkalommal

konfrontálódnak egy meccs során, az egységek nem tudnak meghalni (csak visszakerülnek a bázisra), így kiesni sem lehet egy meccsből. A randomfaktor a csaták alatt egyáltalán nem játszik szerepet; nincs kockadobás, a harc kimenetele csak a döntéseinktől függ. Az eseménykártyák kivételével minden elem előre rögzített, de a rengeteg lehetőségnek és a változatos leosztásoknak köszönhetően így sem fogunk egyhamar ráunni a dologra. A dobozba a szabálykönyv mellé bekerült egy úgynevezett teljesítménylap is, amelyre gyakorlatilag az achievementeket gyűjthetjük össze, és felírhatjuk, ha valaki speciális feltételekkel nyeri meg a játékot.

Vannak mutatós társasjátékok a picon, de a Scythe minden tekintetben kiemelkedik közülük. A (kétoldalas) tábla részletesen kidolgozott, és minden játékelemet gyönyörű illusztrációk borítanak az eseménykártyáktól kezdve a frakciótáblákon át egészen

szent csaták közben használt egyszerű korongig. A fából készült bábuk minden frakciónál máshogy néznek ki, és igazán lenyűgözőek azonban az aprólékosan megmunkált harci mehek és a hősök, amelyek már kifestetlen állapotban is fantasztikusak. Bár a kickstarteres változat tartalmaz néhány extrát a bolti forgalomba került dobozhoz képest, ezeket a darabokat értelem szerűen később gyártották, és időközben javították a figurák sablonjában, így ebben a kiadásban még az eredetinél is szebbek.

A Scythe fantasztikus atmoszférája és sajátos mechanikái annyira beszippantják a játékost, hogy az ember hajlamos elfelejteni, hogy egy hardcore gazdasági társasjátékkal játszunk. Ahogy a felek ráéreznek az ízére, a folyamatok felgyorsulnak, így a játék végig pörgős, egy pillanatra sem laposodik el – és erre csak kevés társasjáték képes.

Kac

Az elmúlt évek egyik legjobbja.

5/5



Megjelenik május 19-én

# KÖVRSZÁM



## PREY

A Bethesda és az Arkane Studios magára vállalta a feladatot, hogy folytassa, pontosabban újragondolja a 2006-os, Prey című sci-fi-lövöldét. Most is a szökés lesz a feladatunk, amihez különleges fegyvereket és képességeket használhatunk. Alig várjuk, hogy láthassuk, mit tud az új Prey.



## WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR III

A Warhammer 40K név önmagában elég ahhoz, hogy magas elvárásokkal ülünk le a játék elé, pláne ha RTS a kérdéses cím. Reméljük, hogy a folytatás tanult a Dawn of War II hibáiból, mert szeretnénk már újra elmélyedni egy igazán jó stratégiában.



## SYBERIA 3

A második rész óta eltelt években sok ígéretet hallottunk, amelyeknek ha a fele igaz, egy nagyon jó kalandjátékra számíthatunk. Jövő hónapban végre alkalmunk lesz újra elmélyedni egy titkokkal teli történetben; elmeséljük, hogy megérte-e a várakozást.



## OUTLAST 2

A 2013-as első epizódot még mindig nem hevertük ki, de szerencsére már is itt a folytatás, ami még ijesztőbbnek és még izgalmasabbnak ígérkezik. Hogy túléltük-e a kalandot ép ésszel, a jövő havi számból megtudhatjátok.

# 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!



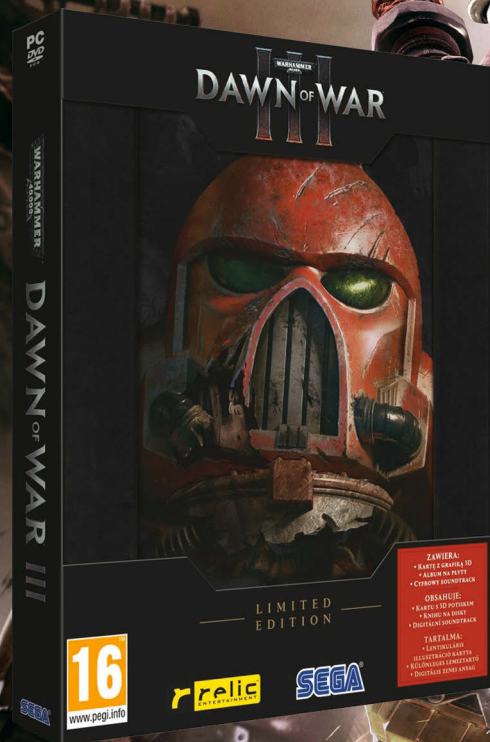
# 576

# KByte

TÖBB, MINT 25 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

## LÉPJ BE EGY BRUTÁLIS HÁBORÚBA MELYBEN HÁROM FRAKCIÓ HADAKOZIK EGYMÁSSAL!

# WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR III



Rendeld elő most!  
Megjelenés:  
április 27.

PC

15 499 Ft

A Limited Edition

tartalma:

- Warhammer

40.000: Dawn of War

III PC játékszoftver

- Különleges

lemeztartó

- Digitális zenei

anyag

- Lentikuláris

illusztrációs kártya

PC

Megjelenés: 2017. április 27.

GAMES  
WORKSHOP

relic  
ENTERTAINMENT

SEGA®

16  
www.pegi.info

Warhammer 40,000: Dawn of War III © Copyright Games Workshop Limited 2017. Dawn of War III, the Dawn of War logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This release is developed by Relic Entertainment and published by SEGA. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and the Relic Entertainment logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.



# hama®

THE SMART SOLUTION

## IT'S TIME FOR U TO RAGE!



**URAGE**  
by **hama®**

Akciós ajánlatunkat keresd a PlayIt kiállításon a

**MediaMarkt®**

standján!