

TELJES
JÁTÉK

ANNA EXTENDED
EDITION

MISZTIKUS
ELEMekkel
ÁTSZÖTT
PSZICHOTHRILLER



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2017/06

PC-RE JÖN MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB KONZOLOS FPS-E

DESTINY 2

Far Cry 5 | Quake Champions | Pillars of Eternity II: Deadfire | DIRT 4 | The Surge | Tekken 7

The Elder Scrolls Online: Morrowind | Steel Division: Normandy 44 | Friday the 13th: The Game

www.gamestar.hu
1995 Ft
2017/06



9 771787 902009 17 006

576 KByte

TÖBB, MINT 25 ÉVE A JÁTEKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.



SENNHEISER

A HANGZÁS JÖVŐJE MEGÉRKEZETT!



Sennheiser GSP 300
Gamer Headset

PC

PS4

29 990 Ft



Sennheiser GSP 350
Gamer Headset

PC

42 990 Ft



Sennheiser GAME
ONE Gamer Headset

PC

PS4

69 990 Ft



Sennheiser PC 373D
Gamer Headset

PC

76 990 Ft



Sennheiser GAME
ZERO Gamer
Headset

PC

PS4

78 990 Ft



Sennheiser GSX
1000 Audio Erősítő

PC

69 990 Ft

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

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@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 (Cabem) 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

Felélő kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádas utca 8.

Felélő vezető:

Borbás Gábor office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők

terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügy-

félszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország

bármelyik postáján (információ: +36 80 444

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

hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hír-

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

tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai és ajándéktárgyai

megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon

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

valamint elektronikusan a piacter.project029.hu

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

címen.

A GameStar megjelenik minden hónap harma-

dik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratosok lehetőségei sze-

rint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldé-

sét, megőrzését. A GameStarban megjelenő va-

lamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban),

minden megjelent képet, táblázatot, aktíváló

kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos

terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk

kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történ-

het. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körülte-

kintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget

nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kó-

dok az újság megjelenésétől számított három hó-

napig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



CÍMLAPSZTORI » 14 SZIASZTOK!

HAMAROSAN VÉGE AZ ISKOLÁNAK.

Ez egyeseknek az év legboldogabb időszaka, míg másoknak kicsit kellemetlen, hiszen az év végi bizonyítványosztás dátuma is egyre közelebb került a jó idő beköszöntével. Azok sincsenek sokkal jobb helyzetben, akik már kinőtték az összes oktatási intézményt, náluk a gyermekelhelyezés és a nyári felvigyázás okoz gondot. Elméletileg ilyenkor sokkal kevesebb időt tudunk/akarunk a gép előtt tölteni, de tapasztalatból mondom, hogy a technológia változásával ez a hozzáállás szép lassan megváltozik. Most már nem számít szentségtörésnek, ha valaki tabletet, telefont vagy kézi konzolt visz a strandra, hogy két hűsítő csobbanás között le nyomjon néhány pályát kedvenc játékában, megnézzon néhány részt aktuális sorozatából, vagy éppen elolvasson pár oldalt egy izgalmas e-bookból. Lesznek persze furcsa pillantások, hiszen pillanatnyilag még sokkal inkább elfogadott a sör védelése és/vagy valamilyen ponyva olvasása a vízparton, de ezzel nem kell foglalkozni. Az egészséges egyensúlyt kell megtalálni, és saját magunknak megfelelni, a többi nem számít.

Persze vannak örök klasszikusok, hogy csak egy példát említek, itt van a nagyszerű GameStar magazin, amit papíron és elektronikusan formá-

ban egyaránt bátran fogyaszthattok bármelyik strandon. Tavaly a GameStar-táborban Gócza mester még csajozott is lapunkkal: sikerült megszereznie egy telefonszámot kiadványunk segítségével. Érdemes próbálkozni, lehet, hogy pont a GameStar lesz az összekötő kapocs közted és életed nagy szerelme között.

A szerkesztőségi élet még ebben a nagy melegben sem kevésbé pörgős, folyamatosan készülnek az új lapszámok, mi egész nyáron dolgozni fogunk – kisebb megszakításokkal, persze. Az egyik ilyen „pihenő” a tradicionális GameStar-tábor lesz, mi már nagyon várjuk. Jelen pillanatban már csak a várolistára lehet jelentkezni, egy próbát megér; most is folynak a tárgyalások annak érdekében, hogyan bővítsük a tábor létszámát. A lapleadás hetében utazik el a GameStar videós roszfiúja, Kaci a messi Los Angelesbe, hogy első kézből tudósítson azokról a játékokról, amelyek az ünnepi szezonban fogják elragadni szabadidőnket. A következő GameStar tehát az E3-ról szól majd, maradjatok velünk júliusban is, minden apró részletet és titkot megosztunk veletek a legnagyobb játékiállításról. Köszönjük, hogy nyáron is minket választottatok, nagyon kellemes pihenést és jó nyári szünetet kívánunk minden kedves olvasónknak!

Mocsy

TARTALOM



DESTINY 2

14



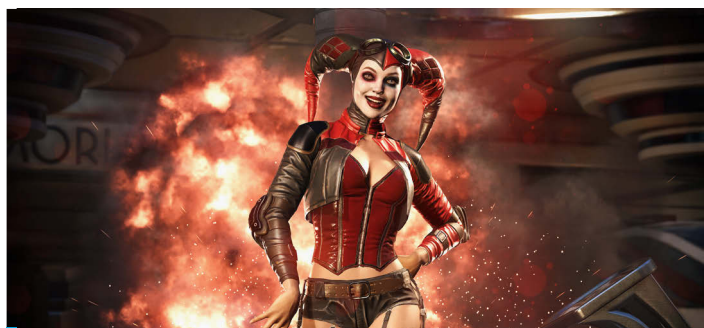
FAR CRY 5

18



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

22



INJUSTICE 2

28



THE SURGE

32



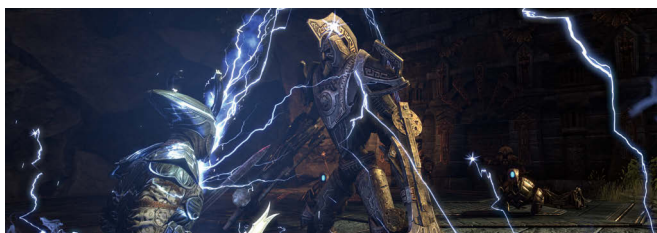
TEKKEN 7

36



FRIDAY THE 13TH:
THE GAME

38



THE ELDER SCROLLS ONLINE:
MORROWIND

40



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 DESTINY 2
- 18 FAR CRY 5
- 20 QUAKE CHAMPIONS
- 22 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
- 24 PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

TESZT

- 28 INJUSTICE 2
- 32 THE SURGE
- 35 STRAFE
- 36 TEKKEN 7
- 38 FRIDAY THE 13TH: THE GAME
- 40 THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND
- 42 STEEL DIVISION: NORMANDY 44
- 45 MARIO KART 8 DELUXE
- 46 DIRT 4
- 48 MIRAGE: ARCANE WARFARE
- 50 ENDLESS SPACE 2
- 52 RIME
- 54 THE SEXY BRUTALE
- 56 SKYLAR & PLUX: ADVENTURE ON CLOVER ISLAND
- 57 GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 2: UNDER PRESSURE
- 58 WHAT REMAINS OF EDITH FINCH
- 59 PERCEPTION
- 60 LATE SHIFT
- 61 KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX
- 62 RESERVOIR DOGS: BLOODY DAYS
- 63 SEASONS AFTER FALL
- 64 THE CALIGULA EFFECT
- 65 MXGP3: THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME
- 66 IMPACT WINTER
- 67 PHANTOM DUST
- 68 THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER - EPISODE 4: THICKER THAN WATER
- 69 THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER - EPISODE 5: FROM THE GALLOWES
- 70 TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS - FALLEN GHOSTS
- 71 MAFIA III: STONES UNTURNED
- 72 NIOH - DRAGON OF THE NORTH
- 73 FORZA HORIZON 3 - HOT WHEELS
- 74 FARPOINT
- 75 STAR TREK BRIDGE CREW
- 76 STAR BLOOD ARENA
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 80 HÍREK
- 82 MECHANIKUS BILLENTYŰZETEK
- 86 PIACTÉR
- 88 VÁSÁRLÁSI TANÁCSAD

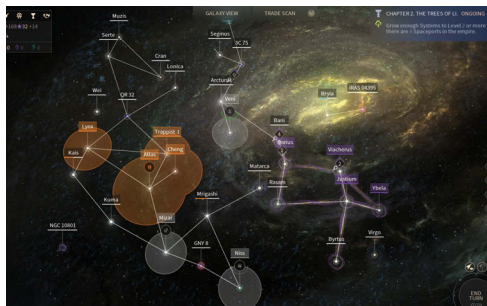
EXTRA LIFE

- 90 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA
- 94 WARGAMING GRAND FINAL 2017
- 96 MOZDULJ GAMER
- 98 SZABAD(A)JÁTÉK
- 100 KIDURRAN A KICKSTARTER-LUFI?
- 102 JÁTÉKVILÁG
- 104 KÉSZÍTS SAJÁT MODOT!
- 106 E-SPORT: MID-SEASON INVITATIONAL
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSHÁM



DIRT 4

46



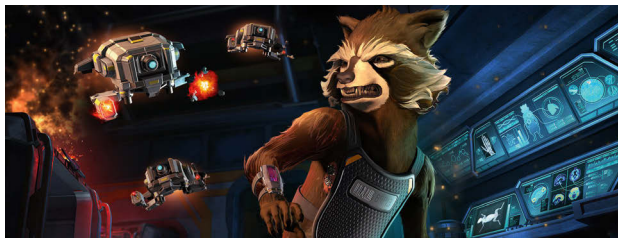
ENDLESS SPACE 2

50



RIME

52



GUARDIANS OF THE GALAXY:
THE TELLTALE SERIES - EPISODE 2:
UNDER PRESSURE

57



MECHANIKUS BILLENTYŰZETEK

82



KIDURRAN A
KICKSTARTER-
LUFI?

100



ANNA - EXTENDED EDITION

EBBEN A KALANDJÁTÉKBAN EGY ELHAGYOTT FŰRÉSZMALOM TITKAIT FEDEZHETED FEL, HOGY AZ OTT TALÁLHATÓ NYOMOK SEGÍTSÉGÉVEL MINÉL TÖBBET TUDJ MEG A FŐHŐS SÓTÉT MŰLTJÁRÓL. Itt minden döntésnek következménye van, így egyes cselekedeteid nemcsak a karakter mentális állapotára, hanem a helyszínekre is hatással vannak, sőt, akár természetfeletti jelenségeket is előidézhetnek. Számos fejtörőn kell majd átverekedned magad, ha el akarsz jutni a nyolc befejezés valamelyikéig, a rengeteg lehetőség pedig sokat dob az újrajátszhatóságon. A bővített kiadást több ezer rajongó visszajelzései alapján dolgozták át és tették még izgalmasabbá, ezért akkor is érdemes kipróbálnod, ha esetleg már játszottál az eredetivel.

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 aloldalon aktiválni kell az újságba ragasztott egyedi kódot, és már élvezheted is a modern felület előnyeit.

GSTV



TEKKEN 7



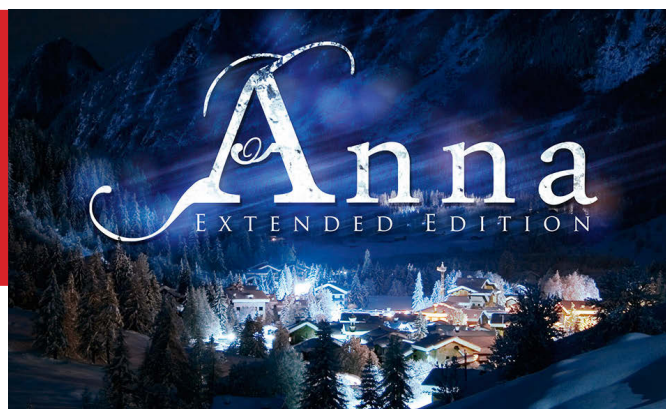
THE SURGE



STRAFE

Mire ezt a lapot kézbe veszitek, épp túleszünk az E3-on, és már most alig várjuk, hogy megoszthassuk veletek tapasztalatainkat és azt a rengeteg exkluzív infót, amit Los Angelesben elárulnak a fejlesztők. De ne rohanjunk ennyire előre, hiszen az elmúlt hetekben is történt számos érdekesség. Megjelent például a sci-fi Dark Soulsként emlegetett The Surge és az eredeti Quake-et idéző STRAFE is, amelyekről videót is találtak a GameStar Plus megfelelő szekciójában, de természetesen most is összegyűjtöttünk pár kifejezetten minőségi magyarázatot, menő háttérképet és vicces demót az elmaradhatatlan ESET vírusirtókulcsok mellé. Jó szórakozást!

TELJES JÁTÉK



ANNA - EXTENDED EDITION

EXTRA: FilmMagazin 2017. június

MAGYARÍTÁSOK: Quantum Break, The Settlers II: The Vikings szinkron, Stardew Valley

HÁTTÉRKÉPEK: Injustice 2, The Surge, Playerunknown's Battlegrounds

DEMÓK: Shadowstar, A Quick Death

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

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



MEET THE TEAM

Az E3-on bemutatott játékok közül melyik mozgatja meg legjobban a fantáziádat?



MOCSY

VÁLASZ: Sok játékot fel lehetne sorolni az idei felhozatalból, közülük a Star Wars Battlefront második részét emelném ki. A birodalmi szempontból bemutatott hadjárat, az úrcsatak és a kibővített multiplayer rész nagyon megfogott, ráadásul a DICE technikai megoldásaival nem tudok betelni. Innen már csak egy ugrás a birodalmi pilóták életét bemutató szerepjáték, ahol a fogyóeszköz TIE vadászpilótából felküzdeljük magunkat Vader nagyúr elit alakulatába.



MAZUR

VÁLASZ: Mire ezt olvassátok, már megvoltak a nagy bejelentések, de most még épp az E3 előtt vagyunk, úgyhogy az én fantáziámat a különféle teóriák dolgoztatják. Például, hogy mi lehet a Bethesda két be nem jelentett játéka, a Ubisoftot tényleg előáll-e a belengetett, űrben játszódó, felfedező játékkal, kiderül-e bármilyen új a Visceral Star Wars-projektjéről... és úgy összességében mivel áll elő az Xbox, mert az új vas nem sokat ér új játékok nélkül.



PACA

VÁLASZ: Nagyon erős lesz az őszi szezon, nem is tudok válaszolni a kínálatból. Várom a Battlefront II-t, a Need For Speed Paybacket, a Sony újdonságait, és még mindig nagyon szeretnék egy Nintendo Switchet, amire majd nemcsak a Super Mario Odyssey-t, de a nyáron érkező játékokat (és hát nyilván az új Zeldát is) beszerzem. Az Uncharted: The Lost Legacy szintén kötelező vétel számomra; folytathatnám a listát, a lényeg, hogy nem tudok abszolút kedvencet választani.



KACI

VÁLASZ: Egyszerűen nem tudok dönteni. Néhány napja még simán bementem volna a Detroit: Become Human, de most valahogy bekattant nálam a God of War, és semmi sem vágyom jobban, mint hogy egy hatalmas baltával aprítsam az óriásokat. És akkor ott a Middle-earth: Shadow of War, amely nagyjából ugyanezt tudja. Remélem, minél többet ki tudok majd próbálni Los Angelesben.



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Igazán mutathatnának többet egy térdelő csajnál, akire melleleg lőnek, mert nem szép dolog, hogy immáron négy éve belógatták elénk a Cyberpunk 2077 nevű játékot, és még csak ennyit láttunk, szagoltunk róla. De ha most sem lép a reflektorok elé, akkor a Days Gone motoros fickójáról többet is megtudnék, például, hogy kopaszodik-e a baseballsapka alatt. Apropos, kopaszság: God of War 4 minden mennyiségben, mert apának lenni jó.



STÖKI

VÁLASZ: Szeretem, mert sci-fi – tartja a régi bölcsesség, amit most találtam ki. Szóval a Cyberpunk 2077 és a Detroit: Become Human izgatja leginkább a fantáziámat; előbbi a fejlesztők parádés korábbi játéka miatt, utóbbi pedig a trailereivel győzött meg. Kiborgok, androidok, drótosok, művi emberek, gyertek, és raboljátok el minden szabadidőmet!



CSIRKE

VÁLASZ: Nem egy konkrét játékot várok, illetve már nagyon is szeretném mocskos kis mancsaimba kaparintani az eddig belengetett címek nagy részét, de a legjobban az izgat, hogy mivel fog meglepni bennünket a Microsoft. Muszáj nagyot villantaniuk, csak az erősebb vas nem fogja eladni a Project Scorpiót. Sokat adnék egy olyan új Xbox One-exkluzív játékért, mint amilyen az első Fable epizód volt, ami miatt rohantam megvenni életem első konzolját.



GÓCZA

VÁLASZ: Sokszor hangoztattam, hogy hajlandó lennék valaki jobb karját odaadni egy Bloodborne 2 bejelentésért, de simán benne van a pakliban, hogy ez csak álom marad. Ha azok közül kell választani, amelyekből biztosan lesz bemutató a mostani E3-on, akkor hatalmas szuperhős-fanatikusként a Spider-Man játék érdekel a legjobban. Remélem, ez lesz a Marvel „Arkham” projektje.



CHAVALIER

VÁLASZ: Elsősorban a The Last of Us és a Red Dead Redemption folytatásaival kapcsolatos információkra éhezem. Titkon persze reménykedem, hogy a redmondiaiak is összekapják magukat, és villantanak valami izgalmas újdonságot a Scorpio mellett, mert egyszerűen nem tudom elhinni, hogy van főjük az utóbbi évek leggyengébb kínálatával színpadra állni.



HP

VÁLASZ: Elég frankó lenne egy olyan Spider-Man játék, amely utat mutatna a jövő szuperhős-adaptációinak, és végre megint születnének gyöngyszemek ebben a műfajban. Druklok. Ezenkívül rengeteg címet várok, remélek meglepetéseket. Mire ti ezeket a sorokat olvassátok, már okosabbak leszünk, majd kibeszéljük jól.



ENDREMAN

VÁLASZ: A Death Strandingből bármi jöhet – gameplay vagy egy új Mads Mikkelsen-es videó, és az sem baj, ha most sem értjük az egészet. Tényleg, szírintetek Kodzsima tudja, hogy nem értjük? Ugye az kizárt, hogy szórakozzon velünk? Ugye?



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Reménykedve várom, meg tudnak-e győzni arról, hogy érdemes Switchet vennem, mert a konzol maga nagyon tetszik, de igazából egyre több játék szól a PS4 Pro mellett: a God of War széria új részét semmiképp sem hagynám ki, ott a The Last of Us Part II és az Uncharted is – mind egy szálig tuti befutók. PC-n a Far Cry 5 és a Quake Champions került fel a kívánságlistára: utóbbival már játszottam is, és újra gondtalan fiatal éveim jöttek vissza sok fraggel.



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: A tavalyi E3-on a Quantic Dream fejlesztőcsapata – amely többek között a Heavy Rain és a Beyond: Two Souls sikeréért is felelt – végre bemutatott egy olyan játékot, amelyben tényleg számítanak a döntéseink, és nem csak kis mértékben kanyarítják el más irányba a sztorit. Addig a pontig csak Karával találkoztunk, a bájos arcú androiddal, akinek a története eleve kíváncsivá tett. A Detroit: Become Human megjelenését őszre datálják. Remélem, nem okoznak csalódást!



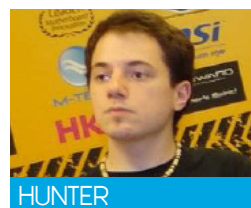
RG

VÁLASZ: Igazság szerint bárminek örülnék, amit még nem láttam, de tudom, hogy ez nem így megy, szóval megpróbálok két lábbal a talajon maradni, és azt mondani, hogy például az érkező Need for Speed és a WRC 7 eléggé érdekel. Ugyanitt bojler eladó.



BZ

VÁLASZ: Vessetek a mókások elé, de én mindennél jobban várom az Outcast című, 1999-es csoda remake-jét. Visszatér az eredeti fejlesztőcsapathoz, a hangulat (és a fantasztikus zene) a régi, de felújítják a grafikát, az első előnézetek alapján nem is akárhogy. Az Outcast: Second Contact nálam várásabb az AAA címeknél. Uff.

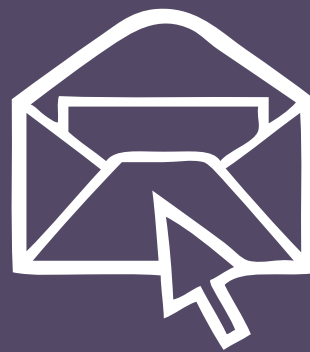


HUNTER

VÁLASZ: Nekem tavalyról leginkább a Spider-Man játék maradt meg, így arról szeretnék egy velősebb játékmenetet látni. A Star Wars Battlefront II is érdekel, de arról nagyrészt tudjuk, amit tudunk kell. Ezen kívül minden, ami Switch: Super Mario Odyssey, Zelda DLC, harmadik féltől származó címek stb. Egyelőre erősen pörög a Nintendo, jó volna meggyőződni róla, hogy a következő másfél éven túl is vannak terveik.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



HYPE-VONATRA FELPATTANÓS, IZGATOTT JÚNIUST MINDENKINEKI

Viszonylag ritkán jön össze, hogy a júniusi GameStar pont úgy jelenhessen meg, hogy az összes E3-as infó helyet kapjon benne; igyekszünk mindig öltre menni a nyomdával, de nem győzhetünk állandóan. Sajnos amikor ezeket a sorokat írom (lapzárt van, utolsó pillanatos író vagyok, Magdi rendszerint meg is kerget ezért), még nincs E3, de amikor ti olvassátok őket, akkor már volt E3. Mintha valami időhurokban lennénk: ti tudjátok, amit én nem, de írok nektek előre valamit. Idén Kaci utazik el Los Angelesbe, mazur pedig átadja neki a tippet, hogy hol kapható a legjobb hamburger, melyik sajtótájékoztatóra érdemes beülni, hol adják a legtöbb jó kaját és piát (a Sony remekel ebben rendszerint), melyik a jó piac a városban, hol vannak a zárt ajtós bemutatók, hol osztják a legtöbb lootot. Hiába, egy újságírónak ez a hét maga az álom. Mi viszont itthon ülünk, és nyomjuk a híreket... illetve bocsánat, megint elfelejtettem, hogy az Aréna sajátos időkapuján keresztül írok nektek: szóval itthon ültünk, írtuk a híreket és cikkeket 0-24-ben, nagyon jók voltunk, imádtatok minket. Remélem, írtok majd sok levelet az E3 kapcsán, jó lenne kibeszélni, hogy kinek mi a véleménye a felhozatalról, mit vár, miben csalódott, mit hiányolt, min lepődött meg. Szóval ne hagyjatok szó nélkül!



Most pedig következnek e havi nyerteseink, akik belépőt érdemeltek a nyomtatott sajtó kortalan világába, szavaik az örökkévalóban visszhangzanak, és akiknek nagyon hálás vagyok, amiért vették a fáradságot, hogy értelmes témákkal bombázzanak meg. Ráadásul apró, kicsi, éppen csak bimbózó YouTube-csatornánk is téma lett, aminek külön örülök, mert mindannyian (de főleg EndreMan, Ádám és Kaci) elég sok energiát teszünk bele abba, hogy legyen olyan vizuális kontent, amit tudtok szeretni, amely ha nem is emeli vissza ender-mazur showi magasságokba csapatunk videós tartalomgyártását, azért megkarcolja finoman a közösségi életérzést. Bárhogy is, kövessétek a GameStar Hungary YouTube-csatornát, mert mindenkinek jobb lesz tőle egy kicsit. De ezt még úgyis le fogom írni a következő oldalak egyikén, tehát nem töröm magam tovább. Iratokozatok fel! Oké, ez volt az utolsó. Jöjjenek inkább az olvasói levelek, amelyeket legszívesebben mind a szívmre hímeznék, oly kedvesek számomra. Na iratkozta... vagyis lássuk, ki mit tett hozzá ebben a hónapban az Aréna épüléséhez.

E3-IG SZÁMOLVA

Kedves HP!

Kedves Olvasó!

Az E3-nak már vége lesz, mire ezek a sorok megjelenének az újságban, de kíváncsi vagyok, hogy te mit vársz leginkább a konferencia kapcsán?

Óriult nehéz kérdés ez. Az új Need for Speed Payback, a Star Wars Battlefront II, de még a második világháborús Call of Duty is érdekel. A South Park játékban biztos vagyok, de remélem, arról is megtudok további újdonságokat. Ja, és The Last of Us II... nem lehet ezt ésszel csinálni, szinte minden konferencia nagyon érdekel; remélem, megmarad a hype-vonat érzésem. Egyébként évek óta nem éreztem ilyen kíváncsiságot, ez talán valami pozitív ómen.

Nyilván kiderül egy csomó új infó a nagy AAA címekről, de esetleg van olyan kisebb, nem annyira ismert játék, ami ott lesz, vagy esélyes, hogy bemutatják, és esetleg jobban várod, mint egy nagyobb cím leleplezését?

Nem kicsi címként aposztrofálnám, de viszonylag új és ismeretlen IP a Days Gone, amiről – a műfaj sajátossága miatt is – szeretnék sokkal többet tudni. Főleg egy megjelenési dátumot; remélem, Kaci mesél róla sokat.

Illetve mi a helyzet a szerkesztőség többi tagjával ilyen téren? Ők várnak vala-

mi hasonlót, vagy csak a nagy szenzációk az érdekesek?

Jelenleg a nagy címek vannak fókuszban nálunk, de ha indie fronton villantanak esetleg valamit (mint például a We Happy Few), akkor örömmel fordulunk felé, csak azért vannak fenntartásaink, mert első látásra minden nagyon pöpec, aztán jönnek az apróbb csalódások. Na nem mintha az AAA címek terén ez a veszély nem állna fenn, meglátjuk, mit remélhetünk a következő egy évre.

Köszö az előre is a válaszokat. Üdv!

(Kratoska)

Utólag is nagyon szívesen, remélem, te is megtalárod azt a részét az E3-nak, amiért rajongani tudsz. Majd írd, hogy tetszett a felhozatal. Mi meg fogjuk írni, abban biztos lehetsz.

ITT A ZOMBIAPOKALIPSZISI

HP! HP! HP!

Atyaég, mi a gond?

Azonnal elküldtem neked ezt a képet, ahogy megláttam, remélem, még nem adtátok le az újságot a nyomdába, mert ennek bele kell kerülnie. Ugyanis kérem, most már egészen biztos, hogy elkezdődött a világvége, létezik az igazi Umbrella (szerintem te ezt értékelni fogod). Nézd meg a képet és a logót a csaj mellett. Állítólag ez egy valóban működő cég.





FÉLRETESZEM A BAB- ÉS HALKONZERVEKET (VAGY HAGYÁS BAB, VAGY KRUMPLIS HAL LESZ, NEM DÖNTÖTTEM EL)

Igen, ahogy láttam, hogy van ez a kép, azonnal vettem elő a túlélőkészletet, fel kell készülnünk a T-vírusra.

Valami vietnami bőrgyógyászati és kozmetikai vállalat egész egyszerűen az Umbrella logóját választotta ki, mint ha nem tudnák, hogy ez mit szabadíthat a világra.

Eddigi ismereteink szerint nem túl sok jó dolgot, szakadtam a röhögéstől. Vajon Vietnamban eleve nem nagyon divatos a szellemi jogok védelme, vagy csak senki sem ismeri a játékokat, a grafikusnak meg nem volt kedve dolgozni?

Nagyon vicces, kíváncsi vagyok, vajon hány olyan vállalat lehet, ahol azt gon-

dolták, hogy nem tűnik majd fel senkinek, ha ellopnak egy logót. Vagy pont az volt a lényeg, hogy a gamerek beszéljenek róla?

Nem tudom, mennyire erős célcsoport egy bőrklinika számára a Resident Evil-rajongók tábora, de nincs kizárva semmi.

Amúgy, HP, én is hatalmas Resident Evil-fan vagyok, szóval gondoltam, örülni fogsz neki, ha ezt megosztom veled. **Bizony, nagyon örülök, és köszönöm, hogy időben értesítesz a világvégéről, készülök is a lőtérre, meg félreteszem a bab- és halkonzerveket (vagy hagymás bab, vagy krumplis hal lesz, egyelőre nem döntöttem el).**

Nagyon várom azt is, hogy a második rész remake-je végre elkészüljön, vagy legyen belőle valami egyáltalán; már kicsit bizonytalan vagyok, hogy lesz-e belőle valaha valami. Pedig emlékszem rá, milyen érzés volt ez annak idején (még szinte gyerek voltam), nem lenne rossz újraélni sebb grafikával az egészet. Meg talán a maiak is rákapnának az izére, hogy a túlélőhorror nem csak amolyan zseblámpával rohangálós, mekkülös szutyok lehet.

Nem tartom szutyoknak ezeket sem, de abszolút átérzem a rajongásokat, nekem is kamaszkorom végén köszöntött be a Resident Evil tavasz, azóta sem múlik ez a szerelem.

Na, remélem, tetszett a kép is, meg a téma is, ha már ennyiszor hirdtetted, hogy Resi-fan vagy, és bekerülök az újságba. Semmi nyomás, csak mondom. Minden jót nektek! **(F. Dominik)**

Látod, nyomás nélkül is bekerültél, ilyen bármikor jöhet. Persze nemcsak azért, mert Resident Evil (na jó, egy kicsit azért is), hanem mert friss, aktuális, naprakész téma, kreatív találásban. Ha lehetne pontozni a leveleket, akkor nálam nagyon szép eredményt kapnál. De nem akarom megsérteni a többieket, szóval csak titokban biccentek feléd: mindketten tudjuk, hogy aki a Resident Evil-t szereti, rossz ember nem lehet.

(Nekem ez a hír teljesen új, és nagyon megijeszt. Megfigyeltem én is a világban olyan tendenciákat, amelyek azt engedik feltételezni, hogy egy titkos szervezet a háttérből az elpusztításunkra törekszik. Mind több zombiszzerű lényt észlelek magam körül, és ez nem csupán külsejükben vagy viselkedésükben érhető tetten, de az interneten közzétett írásaikon is. Az utóbbi hónapokban azt vettem észre, hogy bár számtalanszor olvastam Vietnamból, vietnamiakról, mindahányszor á betűvel, Vietnámként hivatkoznak a nevezett országra. Az a legijesztőbb, hogy most már a nyomtatott sajtóra is kiterjedni látszik a fertőzés, ezt bizonyítja számomra a fent olvasott levélben és az arra adott újságírói válaszban vétett hiba. A kórság rendkívül virulens, és sajnos kizárt, hogy védőoltás készüljön ellene; én mindenesetre megtettem a magamét, kezeltem a tünetet. Csatlakozzatok hozzám, kérlek, a világméretű, pusztító nyelvi hanyagság, orwelli beszédrontás ellen, és írjatok, beszéljétek helyesen, választékosan! Más-különbben mind meghalunk – V.)



Facebook-sarok

A DC filmek wonder womanje olyan, mikor a csajt átengedi a tanár, a sráccokat pedig nem, hiába viselnek push-upos melltartót.

Zseniálisan értelmetlen hasonlat.

GTA: a játék ahol ha unatkozol próbálsz úgy viselkedni mint egy normális civil ellentétben a többi játékkal ahol ha unatkozol megölsz mindenkit

Ezt kérdés nélkül ráíútnék a következő rész dobozára plecsniként.

Kb 1 hónapja vettem Ps 4-et, hazudnék ha maga a konzol sz*r lenne...

De szerencsére nem az, így neked sem kell hazudnod, bármilyen okozatiság is van a két dolog között.

Szerintem a Switch egy halott téma. Klassz lett volna ez, úgy bő 10-15 évvel ezelőtt. Ma már ez egy drága kutyü amitől már egy telefon is okosabb. Sznoboknak, fanatikus rajongóknak biztosan érték, de én pénzt nem adnék érte.

A sok sznob és fanatikus rajongó azért elég szépen repteti a Nintendót, ezt hívják a megfelelő célcsoport hatékony elérésének.

Váltakozó napszakok, többféle verseny stílus, online kötelezettség nélkül, mindezt egy látványos szép grafikával. Ha ezt mind megvalósítják amit ez a videó ígér, **TALÁN**, ez lesz az a rész ami felhozza az nfs-t abból a mély hullámvölgyből amiben az utóbbi években vesztegel.

A Need for Speed Payback bejelentése kapcsán megfogalmazott felhasználói elvárás. Nem nagyon tudunk vitatkozni vele.



LOVAS MARCELL A HALÁL KÖNYVE 7. RÉSZ

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

– Állj! Hogy meritek bolygatni a Halál könyvét?

Mivel nem látták, hogy ki beszél hozzájuk, egymásnak vetették hátukat, és fegyvereiket előrántva kémlelték a termet. Kisvártatva erős légáramlat szállt a magasból a kíváncsi kalandorok felé, amit egy hatalmas, legalább három és fél méter magas, árnyszerű lény követett. Fekete színű, furcsa, köpenyszerű ruhát viselt, vállán szintén fekete fém vállvédőt, arcát kámzsa rejtette el. Ahogy ott lebegett fölöttük, a terem közepén, Yillon észrevette a szárnyait. Már látta valahol ezt a lényt.

– Ki vagy te? – kiáltotta fel neki Hwanin.

– A nevem Malthael, halandó – mondta valószínűleg a csuklya alól

a lény, de a teremből mindenhol egyszerre hangzott a félelmetes hang.

Yillonnak a névről eszébe jutott, hogy Malthael volt a Halál arkangyala, tehát ő őrizte a Halál könyvét. – Halandók! A sorssal nem lehet játszani, sem megváltoztatni. Nem tehettek ilyesmit.

Yillon közben észrevette, hogy a jelek megálltak. Hwanin a saját nevét kereste, de nem látta sehol, alig hallhatóan felsóhajtott.

Pont ennyi idejük volt csupán, ugyanis Malthael hirtelen előrántotta két, sarló formájú fegyverét, és nekik támadt. Épphogy csak el tudtak ugrani előle, ám ekkor újabb támadásba lendült, ezúttal a másik két csapattagot célba véve, akiket sikeresen el is talált. Kődarabok repültek mindenfelé.

– Mik ezek? – az arkangyal félelmetes hangjába meglepetés vegyült.

– Gólemek. Nem tetszenek, halálangyal? – mondta Yillon, majd törét a lény felé tartotta. Az felfényllett, és egy hatalmas csontdárda repült egyenesen Malthaelbe. Pont az

egyik, denevérré emlékeztető szárnyát találta el, amely körül szürkén örvénylett az energia. Malthael felkiáltott fájdalomában, és a földre esett.

– Ugye azt mondtam, nem vagyok harcos? – intézte Yillon szavait Hwaninnak. – Nekromanta vagyok. Rathma pap, szellemidéző, ahogy tetszik. Két társam azért nem beszélt, mert őket én keltettem életre kőből.

Hwaninnak kicsit sok volt ez így, egy gyilkos természetű arkangyal után, de persze nem kételkedett Yillonban, ő jelentette a legjobb esélyt a túlélésre. Malthael épp újabb támadásba kezdett, amikor csontnyársak törtek elő a földből, és ketrecet formálva bezárták.

– Gyerünk! Kifelé! Vissza tudom tartani. Ha kimész a felszínre, egyből menj a hajó irányába! Őriznie kell ezt a helyet, így nem hagyja el. Hwanin nem sokat gondolkodott, biccentett, talán elköszönésképpen, aztán felmászott a lépcsősoron. Az arkangyal kisvártatva kitört a börtönből, Yillon nem tudott elme-

nekülni; fogyóban volt ereje. Kétségbeesetten ugrált el a lény támadásai elől, de amikor Malthael egyenesen felé hajította az egyik sarlóját, és elugrott előle, az arkangyal is támadásba lendült, és áthasította torkát a másik kezében levő fegyverrel. Yillon elejtette kezéből a törst, és torkára szorítva próbálta elállítani a vérzést, bár tudta, felesleges. Hamar megadta magát végzetének. Malthael ekkor a feljártat felé indult, hogy utolérje a barbárt. A nekromanta élete utolsó erejével egy erős csontszilánkot lőtt a falba, amely leomlott, elvágva ezzel a szörny útját. Malthael dühös morgás közepette visszaszállt a plafon felé, ahol elűnt. Yillon a földön fekvő megtalálta nevét a falon, s immár biztos halálának prófécija is egyértelművé vált a jelenben:

Yillon Geizun, Malthael, A Halál könyve, Menedékköföde éveinek ezer-egyedikén, hatodik holdtöltekor. Elmosolyodott, majd szeméből kihunyt a fény. Lelke átszállt Rathma birodalmába.



★ A HÓNAP LEVELE ★

GSTV, VAGY AMIT AKAROK

Jogosan vádolhatnak önimádat-tal, önelégültséggel, önteltséggel is akár, de ha egyszer egy olyan ritka levelet kapunk, amelyben a GameStar videós életéről esik szó (ami sajnos egyelőre csak nekünk fontos, kevés nézőt mozgat meg), akkor én azt bizony mindenféle szerénység nélkül berakom a hónap levelének helyére. És boldog vagyok tőle; nézzétek ezt el nekem.

Sziaztok! Az utóbbi időben hiányérzetem támadt, mikor a Gamestar YouTube-csatornájára tévedtem.

Igen, kicsit ritkábban érek rá, de igyekszem többet szerepelni, tudom, hogy szükség van csodálatos természetemre, hangomra, magával ragadó stílusomra.

Szeretem nézni a gameplay-videókat, amiket csináltok, és még akkor is nézek belőlük valamennyit, ha a játék éppen nem keltette fel az érdeklődésem. Még az értesítés is be van kapcsolva az új videókra (!).

Ez nagyon király. Családi hangulatban köszöntelek téged, de remélem, idővel sokkal több lesztek, akik ilyen elszántan követitek munkánkat. Boldogok lennének.

Csak mostanában eltűntek az élő streamek a YouTube-csatornátkról, amiket hiányolok. Nem mondom, a sima gameplay-ek legalább annyira jók, főleg, ha ketten készítek, mert én szeretem közben hallgatni a beszélgetéseket, vicces kommenteket. De élőben nyilván más, hiszen akkor mi, nézők is ott vagyunk, és tudunk veletek beszélgetni. Már amennyire egy játék engedi.

Egyébként nagyon nem szeretek stream közben játszani, valahogy frusztrál, hogy milyen a bénázás, tudunk-e eleget figyelni a nézőkre, mi történik, ha ránk esik közben egy ACME-üllő. Irigylem azokat a streamereket, akik képesek jó élő show-t nyomni; mondjuk kevés is az ilyen, és nekem legalább van szégyenérzetem.

Nem biztos, hogy mindenki egyet fog érteni velem, de a kedvenc adásom talán a Ghost Recon Wildlands stream volt, amiben Endre, Paca, Csirke és Kaci játszottak együtt. Vagy inkább bénáztak. De rengeteg vicces komment, oltás és helyzet volt az egész felvétel alatt, és szerintem nagyon vicces volt. Bármikor újra tudnám nézni. Vajon milyen lett volna a Resident Evil 7-végigjátszás néhány része élőben?

Ha először játszanék veled, akkor bizonyára sok szerencsétlenkedéssel és botladozással teli. Lehet,

RESIDENT EVIL. GameStart 1. rész



hogy vicces lenne, én kínosnak érezném; szeretek legalább minimálisan tisztában lenni azzal, hogy mi történik, és igyekezni segíteni azoknak, akik esetleg azért jöttek, mert elakadtak az adott játékban.

Különösen jó, hogy játék közben mindenféle pluszinfóval látjátok el a nézőt, és ezt főleg az RE7 végigjátszás kapcsán írom. Korábban semmiféle kapcsolatban nem álltam a sorozattal, de ezt mégis végignéztem, és imádtam. Sőt, most már a játékot is bevállalnám, pedig a horror nem az én műfajom. Na de itt annyiféle dolgot mondatok a korábbi részekkel kapcsolatban is, hogy sokat megtudtam magáról a Resident Evilről, és ez nekem pozitívum volt.

Ennek nagyon örülök, jól esik, hogy sikerült átadnunk valamit a szériából, amely – annyira nem is nagy titok vagy meglepetés ez – a kedvencem. Kösz, hogy végignéztél!

Alapvetően jobban kedvelem az olyan videókat és élő közvetítéseket, ahol van kommentár, és esetleg hasznos dolgokat is mondanak a játékkal kapcsolatban. Ezt persze élőben sokszor nehéz így elkövetni, ezért is jó, amikor ketten vagytok, mert az egyik nagyobb százalékban a játékra koncentrálsz, a másik pedig tud beszélni.

Igen, ez némileg kényelmesebb teszi a dolgokat.

Viszont áttérek egy másik dologra, ami erről eszembe jutott. Nagyon sok olyan videóba botlok bele, amely gameplay-nek van nevezve, és amit lá-

tok, az a játékmenet felgyorsítva valamilyen zenére. Miért? Nehezen tudom elképzelni, hogy az ilyeneket bárki is megnézi, vagy hogy bármilyen pluszt is adhat neki. Értem én, hogy sokaknak csak ennyire futja, legalább lesz valami a YouTube-csatornájukon, így máris videósoknak nevezhetik magukat.

Azt is értem, hogy mindenki videós akar lenni, mert ez a divat. De sokan nemhogy videózás közben, de kamera nélkül sem tudnak normálisan beszélni. Nem beszélve arról, hogy azok a videósok, akik mondhatni befutottak, felállítottak egyfajta minőségi szintet, és ezt egy kezdőnek nehéz lehet ugyan elsőre megugrani, de legalább próbálkoznia kellene vele. Ennek a videós divatnak hála pedig nagyon sok... valljuk be, minősíthetetlen tartalom születik és kerül fel YouTube-ra. A feltöltők pedig elvárják, hogy pik-pak sikerük legyen vele. Na mindegy.

Nincs is olyan hónap, amikor ez ne lenne téma, és nem vagyok teljesen pártatlan a témában. A YouTube engem a tehetségkutatók vagy a valóságshow-k fénykorára emlékeztet. Van egy formabontó médiatrend, és mindenki meg van boldulva, az új belépők közül pedig sokan könnyen akarnak sikert, lehetőleg azonnal. Mennek az aktuális trendek tömegtermelésben, a többi nem olyan fontos. Ironikus, hogy sokan pont a celebkultusz elől menekültek az online tartalom felé, de mára pontosan ugyanaz megy ott is. Ezen nem tudunk napirendre térni, de talán később letisztul ez

is, ahogy a többi igénytelenség is medret talált magának idővel.

Szóval tök jó, hogy ti tudtok rendes videókat csinálni, és maradjon is így a jövőben. Kár, hogy nem nézték többen a közvetítéseket, remélem, ez a jövőben változni fog. Esetleg nem terveztek átköltözni Twitchre? Elvégre az a játékos streamerek gyűjtőhelye. Vagy van valami speciális oka, hogy a YouTube-on készülnék az élők is?

Folyamatosan van erről szó. Jelenleg azon dolgozunk, hogy videós gyártásunk jobb legyen (főleg a technikára gondolok, de nekünk is volna még hova fejlődni), és akkor komolyabb stratégiával térünk vissza; lehetőleg nagy meglepetések. Addig is – ahogy a bevezetőben is ígértem – mindenkit csak arra tudok biztatni, hogy iratkozzatok fel a GameStar YouTube-csatornájára, akármit is hoz a jövő, ott tutira lesz szó róla.

Végzőként pedig hajrá, ne hagyjátok abba! Sziasztok! (Balu)

Ennyi fért bele. Én már ezerrel pörgök az E3-ra, remélem, ti is így vagytok vele. Ne felejtsetek el írni, ha vége az egésznek, mert alaposan át kell dumálnunk. Ha pedig itt a játékok ünnepe, akkor ivós játékomból; poharakat csurig, kezek a magasba, és ivás előtt mindenki üvöltse, mintha nem lenne holnap: „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 DESTINY 2
- 18 FAR CRY 5
- 20 QUAKE CHAMPIONS
- 22 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
- 24 PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE



E3 2017

TUDOM, MIT JÁTSZOL KARÁCSONYKOR

MINDEN MÁS IPARÁGBAN A JÓ IDŐ EGYET JELENT A LAZULÁSSAL. Szép lassan üresjáratba kapcsolnak a munkahelyek, mindenki elmegy jól megérdemelt nyári szabadságára, és még csak véletlenül sem gondol a munkára az első őszi esők megérkezéséig. A videójáték-ipar azonban egészen másként van bedrótözva, ott június elején pörög csak fel igazán a hangulat, hiszen ekkor tartják kedvenc időtöltésünk nagy seregszemléjét, az Electronic Entertainment Expót, közismertebb nevén az E3-at.

22 ÉV UTÁN

Az első E3-at 1995-ben rendezték Los Angelesben, akkoriban még két évente váltogatták a helyszínt. Az angyalok városa mellett a roppant meleg és fülledt Atlantában is megrendezték a játékok nagy seregszemléjét, de az ot-tani szubtrópusi időjárás nem nyerte el a rendezők rokonszenvét, így végleg Los Angelesbe tették át a rendezvényt. Az igazat megvallva ez nem volt rossz ötlet, hiszen Atlantában a Coca Cola főhadiszállásán és múze-

umán kívül nem sok minden van, az egyszeri újságíró sokkal jobban tudja hasznosítani az E3 utáni szabadidejét a napfényes, de az óceán miatt kellemes klímájú Kaliforniában. Idén huszonkét éves a kiállítás, és sok minden megváltozott ennyi idő alatt. A GameStar szokásához híven idén is ott lesz a Convention Centerben, ezúttal Kaci, videós rosszfúrnk lett a szerencsés kiválasztott, aki elutazhat Los Angelesbe, és kidolgozhatja a lelkét annak érdekében, hogy a GameStar olvasói exkluzív anyagokat kapjanak.

KÜLÖN UTAKON

Az utóbbi néhány évben a nagy kiadók úgy döntöttek, hogy külön utas megoldásokkal próbálkoznak, az E3-as megjelenés helyett vagy mellett saját konferenciákat tartanak, ahol csak és kizárólag az ő játékaik kerülnek a középpontba. A Sony, a Microsoft, az EA, a Ubisoft, a Bethesda és a Nintendo saját műsort ad: egyetlen hosszú és tartalmas hétvégén mutatják be azokat a játékokat és fejlesztéseket, amelyek megváltoztatják életünket az elkövetkezendő néhány év-

ben. Idén a szokásos Sony-Microsoft párharc újult erővel lángol majd fel; a Microsoft nyilvánvalóan a Scorpio brutális teljesítményével haknizik, míg a Sony elővarázsolja a kalapból a PlayStation-exkluzív címeket. A Nintendo a Switch szórakoztató oldalára repül rá, megmutatja, milyen mókás is a virtuális tehénfejés a szabadban. Kaci külön meghívót kapott az EA Play rendezvényre, ahol az új FIFA mellett egészen biztosan látunk valamit a *Star Wars Battlefront* második részéből is. Kívánhat Star Wars-rajongó többet egy izgalmas sztorival és birodalmi főszereplővel megspékelt egyjátékos hadjáratnál?

JÁTÉK, HATÁROK NÉLKÜL

Minden túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a 2017-es esztendő legendásan erős lesz játékokban. Sajnos az év legjobban várt címéről tudjuk, hogy átszúszik 2018-ra; hiába, a Rockstar minden különösebb következmény nélkül eszterhet meg ilyen húzásokat. A *Red Dead Redemption 2* pedig nagyon jól mutatna az új Scorpio konzolon, de erős a gyanúnk, hogy még a nagy



HA TE MONDOD

Kodzsim Hideo játékkervező, Kojima Productions:
„A Death Strandinggel szeretném megtenni a következő lépést a videojátékok jövője felé.”



Microsoft sem tud annyi pénzt letenni az asztalra, hogy a Rockstar egy félig kész verziót mutasson be nyitott világú akciójátékából. A Take 2 nyilatkozata szerint nem terveznek semmi komolyabb bemutatót az E3-on, idén inkább csak amolyan pofavízit tartanak, ahol a befektetőkkel és az újságírókkal paroláznak, és közben néha megemlítik, hogy milyen sok millió példányt adtak el a GTA V-ből.

Más a helyzet a nagy konzolgyártókkal, nekik mindenképpen kell valami komoly dolgot mutatniuk. A Microsoft lépéskényszerbe került: az új Xbox hátrányba kerülhet, ha nem mutatnak olyan csodát, ami miatt mindenki rohan összelecserelni régi

konzolját. Az egyik ilyen cím lehet az új Assassin's Creed, amely egyéves kihagyás után az ókorba repíti vissza a rajongókat. Idén jelenik meg az új Középfölde játék, a Shadow of War, ebből már láttunk egy halom játékmenet-videót, de az igazat megvallva nem estünk hanyatt a látványtól, bár még nagyon korai lenne véleményt nyilvánítani róla. Az új konzol mellé logikus volna egy-egy új verzió a három legnagyobb sorozatból. Forzából garantáltan lesz új, és egészen biztos vagyok benne, hogy fantasztikusan fog kinézni, de az igazat megvallva ezt minden évben megállapítjuk, nagyon nehéz lesz túlszárnyalni a korábbi eredményeket. A Forza soro-

zat kezd egy kicsit elmozdulni a FIFA irányába: tudjuk, hogy jó lesz a játék, de a vakteszten a játékosok nagyon nagy része összekeverné az előző évi verziókkal. Egy új Halo vagy Gears of War sokat dobna a Scorpión, de erre elég kevés az esély.

Nagy szükség lenne pedig ezekre az erős címekre, mivel a Sony az új konzol helyett inkább az exkluzív címekre startol majd rá. 2017 első felét egyértelműen ők nyerték meg, gondoljunk csak a fantasztikus Horizon Zero Dawnra, a Niohra, a Yakuza O-ra vagy a Gravity Rush 2-re. Úgy néz ki, hogy a második félv év is kemény lesz, hiszen az új God of War, a Days Gone, a The Last of Us Part II,

a Detroit: Become Human, a Spider-Man, az Uncharted: The Lost Legacy és a Death Stranding húzócémekek közül jó eséllyel több is megjelenik idén. És itt még nincs vége az exkluzivitásnak. Mint ismeretes, az Activision és a Sony partnerségi viszonyban áll egymással, az Activision játékok DLC-i előbb jelennek meg a japán konzolokon, így borítékolható, hogy a Destiny 2 és az új, második világháborús Call of Duty is a Sony rendezvényen fog minket elkápráztatni. A verseny tehát nagyon erős, aminek mi személy szerint borzasztóan örülünk. Jó év lesz 2017, csak győzzük szabadidővel!

Mocsy

Kapható 7.28-tól

new
NINTENDO 2DS XL

ÚJ
DIZÁJN

XL
KÉPERNYŐ

amiibo
TÁMOGATÁS

A Nintendo 3DS konzolcsalád új tagja

A New Nintendo 2DS XL kézikonzolnak remek az ára, nagy a képernyője (4.88 inch), kicsi a súlya, praktikus a dizájnja és támogatja még az amiibo figurákat is. Teljesen beleszeretsz majd te is a Nintendo új zsebkonzoljába!

CONQUEST
entertainment

www.nintendo.hu

Nintendo

© 2017 Nintendo.

Előzetes

DESTINY 2

2017: Űrodüsszeia

DESTINY 2

VALAMIT JÓ ELŐRE TISZTÁZZUNK: EGY SZÁNALMAS DESTINY-FANBOY VAGYOK.

Az utóbbi három évben kisebb etapokban undorító mennyiségű órát raktam bele a *Destiny*-be. Ennek – attól függően, hogy engem vagy a feleségemet kérdezték – körülbelül a fele volt valamilyen formában indokolt. A többi csak egy vállrándítással tudom megmagyarázni, esetleg igény szerint pironkodom vagy dűnnögök valamit „minden idők legjobb konzolos FPS-éről”. De legbelül egy másodpercét sem bánom a *Destiny*-ben töltött óráknak, mert akkoriban hosszú idő után ez volt az első olyan játék, amiben őszintén el tudtam veszni. Amiben megtaláltam majdnem mindent, amit egy játéktól várok. A *Destiny* volt az én *World of Warcraft*-om.

Természetesen ettől függetlenül tisztában voltam és vagyok a hibáival, többek között azért, mert nem csinált belőlük különösebben nagy titkot. A pehelysúlyú történet, a repetitív küldetésorozatok, Peter „Honnan is jött a varázsló” Dinklage, a bicskanyitogatóan igazságtalan lootrendszer, a nem létező közösségi funkciók és a sehogy sem balanzolt PvP csak pár probléma azok közül, amit a folytatásnak orvosolnia kell. De a nagy képet nézve ezek csak apró tweekek. Tűzoltóautós sebtapaszok. A pár héttel ezelőtti livestream

alapján pedig a *Destiny 2* pontosan ez: több a jobból.

De tudjátok mit? Ez lehet, hogy nem is baj. Nem kell mindig megváltani a világot, legtöbbször elég csak egy kicsit jobbá tenni. Vagy nem rontani rajta.

KÍVÁNSÁGLISTA

Mindenkinek van egy. Nekem volt szerencsém a sajátomat a GS online-on caps lockkal beleivóltani az éterbe. „Kedves Bungie” kezdetű levelemre természetesen a sztratoszférából tesz mindenki, aki piackutatások és éves bevételi kimutatások alapján készít játékot. Tehát mindenki. Ettől függetlenül már ebből a PR-heavy livestreamből is látszott, hogy a Bungie a megfelelő helyeken igyekszik hozzányúlni a már egyébként is jól működő formulához, viszont az is, hogy ezúttal már nem a világ pénzéből gazdálkodik, és esze ágában sincs újra feltalálni a kereket. Ezzel szerintem a legtöbb rajongó együtt tud majd élni, de azért mindenkinek ott motoszkál a fejében a kínos kérdés, hogy vajon mi is több a *Destiny 2*, mint egy gigászi tartalmi frissítés, amely mellékesen egy kicsit átalakítja a UI-t is. A Bungie PR-osának nyilván lenne erre 25, közepesen kellemetlen válasza, vagy épp pánikszerűen mutogatna a PC-s verzióra, hiszen ennek a közönségnek minden új lesz, amit most kapnak.



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A Bungie elképesztően sikeres franchise-a kicsit újrarendelve, egy teljesen új történettel tér vissza, ráadásul ezúttal a PC-s társadalom sem marad ki a szórásból.
Megjelenés **2017. szeptember 8.**
PEGI **16+**

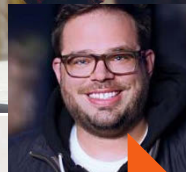


A hadszíntér ismerős, a játékmenet újszintén. Valójában csak a prezentáció új



EGYÜTT JOBB

A fejlesztők lényegesen nagyobb hangsúlyt fektetnek a Destinyben teljesen elhanyagolt klánrendszerre, és ennek folyományaként bevezetik a „guided games” funkciót is. Ez lényegében arra hivatott, hogy a szóló játékosok könnyebben találjanak maguknak klánt, illetve csatlakozhassanak olyan csapatokhoz, akik éppen egy vagy két embert keresnek raidezni. Ez sokaknak jó hír lehet, mert mi sem mindig tudunk összedobni hat embert egy raidhez, de ez általában azért történt, mert baromira nem mindegy, hogy kívül teljesítesz egy ilyen kihívást.



HA TE MONDOD

Luke Smith rendező, Bungie: „Egyelőre nem köteleztük el magunkat egy PC-s megjelenési dátum mellett, de amellet igen, hogy a lehető legjobb PC-s verziót adjuk ki a kezelnk közül.”

Ne értsetek félre. Egyelőre úgy látszik, hogy ez egy végtelenül okosan felépített folytatás, tele olyan új megoldásokkal és javításokkal, amelyek potenciálisan még jobbá tehetik a franchise-t. Ugyanakkor senki se számítson világrengető változásokra, mert a *Destiny 2* lényegében annak a természetes evolúciónak az egyik állomása, amelyen az alapjáték a *Taken King* és a *Rise of Iron* során végigment. Kérdés, hogy ez elég-e.

AMIKOR A FAROK CSÓVÁLJA

Az megvan, hogy a *Destiny*nek parádés története volt? No, nem a játékban. A Bungie-nak a fejlesztés vége felé miszlikbe kellett vágnia az egészet, feltehetően egyrészt azért, mert a piacutatók szerint az MMO-kat nem a sztori viszi előre, másrészt pedig nyilván pénzügyi okokból, hiszen a játék félperces átvezetőinek büdzséből komplett indie-játékokat lehetett fejleszteni. A *Destiny* története azoknak a csodálatos Grimoire kártyáknak a mélyén búj meg, amelyekből egyet sem olvastatok el. Ez persze nem a ti hibátok, a Bungie csak akkor rejthette volna el jobban az izesebb részleteket, ha betolja a híradóba. A fejlesztők viszont most azt ígérik, hogy egy sokkal koherensebb törté-

netben mesélik tovább az eseményeket, „minden eddiginél több átvezetővel”. Ez jó hír, illetve a *Destiny 2*-nek már most több lelket adott Nathan Fillion két trailerben, mint amennyi az előző játékban összesen volt. Az NPC-k és az átvezetők nagyon fontosak a narratíva szempontjából, hiszen minél több esz-köz áll az írók rendelkezésére a történet elmeséléséhez, annál többet tudnak átadni belőle. Márpedig itt van miről mesélni.

A *Destiny 2* azzal a kellemetlen felütéssel indul, hogy mindaz, amit eddig csináltunk, teljesen felesleges volt. A küzdelem az Emberiség Utolsó Városáért kudarcot vallott, jön az új gonosz, az Utazóba belébújít a gyász, mindenki meneküljön, illetve jaja! A Red Legion és vezérük, Dominus Ghoul (igen, a Bungie névadás tekintetében nem sokat lépett előre a „Darkness” óta) megtámadta fajunk utolsó mentevárát, és birtokba vette az Utazót, a város felett lebegő varázs-bogyót, elzárva a guardianeket különleges erejüktől, a „light”-tól. Az új gonoszból egyelőre nem láttunk szinte semmit, de Luke Smith, a játék rendezője Hans Gruberhez, Alan Rickman Die Hard-karakteréhez hasonlította. Én tényleg nem tudom, hogy milyen lesz Ghoul, de minden idők legtökösebb go-

noszához hasonlítani az egyik karaktered egy kicsit merész vállalásnak tűnik. A lényeg, hogy innen indul a történet: letolt gatyával nézem, ahogy kirántják alólam az Icebreakeremet, és megfosztanak minden erőmtől. Ezen azért túl tudom tenni magam, mert a történet vélhetően arról fog szólni, ahogy a guardianek underdogként fel-emelkednek, felszabadítják a Travellert, legyőzik az új gonoszt, és visszaszerzik az erejüket. Illetve az Icebreakeremet. Az kell.

Ha minden igaz, az alapjátékban nagy új helyszínt is kapunk, viszont azt egyelőre nem tudni, hogy a régi helyszíneket kukázzák-e a fejlesztők. Egyelőre sem az új földi részről, sem pedig a Nessusról, a Titanról vagy az Iórol nem tudunk sokat, de emiatt nem is aggódom. A Bungie fantasztikus világokat

alkotott eddig, és a *Destiny* egyik legerősebb pontja mindig is a pályadízájn volt. Ha valamivel baj lehet, az a bejárható területek mennyisége, mert az Activision nyilván szeretné, ha az elkerülhetetlenül érkező DLC-kre is maradna valami. Az új gonosszal érkező ellenségtípusoktól egyelőre nem vagyok lenyűgözve, új frakciót nem jelentettek be, csak a Cabalhoz érkezett pár új pajzos katona. Ha teljesen őszinte akarok lenni, akkor be kell hogy valljam: az új világokkal kapcsolatban annak örülök a legjobban, hogy már nem kell kimenem az Orbitba ahhoz, hogy átmenjek egy másik bolygóra. Ezek a másnapos pisiszünetnyi töltési idők az ezredik óra után a legfájóbb pillanatai lettek a játéknak. De nem csak ez változik.

TÖBB A JÓBÓL, MÁSHOGY

Az új történet sok apróbb változásnak ágyaz meg, illetve részben azt is megmagyarázza, hogy miért nem vihetjük tovább karakterünket. Legnagyobb meglepetésemre viszont nem jelentettek be új kasztot. A *Destiny 2*-ben továbbra is csak a titan, a warlock és

„A DEDIKÁLT SZERVEREK HIÁNYÁTÓL ELTEKINTVE ÉRZŐDİK A VÁLTOZTATÁSOKBÓL, HOGY A BUNGIE NAGYON IS TISZTÁBAN VAN AZZAL, MI VOLT VALÓJÁBAN A BAJ AZ ELSŐ JÁTÉKKAL

DEDIKÁLT SZERVEREK

A dedikált szerver furcsa dolog. A legtöbbnek fogalma sincs, miben különbözik a többi hálózattól, csak azt tudják, hogy baj, ha nincs. Valójában elég annyit tudni, hogy ha nem rakod bele a játékodba, akkor az az esetek nagy részében nem azért van, mert kitaláltál valami sokkal, de sokkal jobbat, hanem azért, mert drága. És tényleg az, főleg egy ekkora volumenű projektnél. A Destiny 1 peer-to-peer rendszere rengeteg fejfájást okozott a játékosoknak, voltak, akik direkt lagoltatták magukat, hogy nehezebb legyen lelőni őket. Nagyon kíváncsi vagyok, hogy az új modell beválik-e, mert PC-n például nemcsak arra kell figyelni, hogy mi történik, ha a host kisöccse nekiáll Mása és a medve epizódokat letölteni, hanem dedikált szerverek nélkül a csalóknak is több eszköz áll a rendelkezésükre.



a hunter között válogathatunk, a fejlesztők viszont újradolgozták a régi subclassokat és hozzácsaptak még egy újat is. A supereken kívül minden classnak lesznek kisebb speciális képességeik is, amelyekkel egy talán még jobban testre tudjuk majd szabni a karakterünket. A Destiny 2 elődjénél hangsúlyosabban épít a kooperatív élményre, és ez most már jobban látszik a karakterek skillfájának felépítésén is. Lényegesen több a supporttulajdonság, amivel a játékosok effektíve tudják is segíteni egymást a harcok közben. A Destiny-nél a Bungie láthatóan még nagyon félt attól, hogy teljesen magára hagyja azokat a játékosokat, akik egyedül szeretnének játszani, bármennyire is az üvöltött az egész játékról, hogy csapatban a legjobb. A strike-ok és a raidek eddig is tökéletes csapatmunkát igényeltek a játékosoktól, viszont a karakterek soha nem voltak valójában egymásra utalva; mindenki tette a dolgát, felélesztette azt, aki meghalt, de jobb híján összesen ennyiben ki is merült a kooperatív élmény.

A Bungie rengeteg energiát fektetett abba, hogy az armor- és fegyverstatistikákat a legjobban átlátható rendszerbe helyezze, viszont ezzel meg is kötötte a játékosok kezét. Az új rendszerben nagyobb szabadságot kapunk statjaink felett, változatosabb karaktereket csinálhatunk, illetve – ami talán a legjobb – a fegyvereket is kedvünkre összeválogathatjuk. Nincs többé elsődleges, speciális vagy nehézfegyver az inventoryban, a Destiny 2-ben kinetic, energy és power kategóriák vannak, ami lehetővé teszi, hogy egy fegyvertípusból egyszerre többet is használhassunk; tehát ha mondjuk az SMG-ket szeretjük a legjobban, akkor a kinetic és az energy slotba is betehetünk majd egyet-egyet. Már a demó-ból is látszott, hogy a Bungie alaposan átdolgozta a gearrendszert, ráadásul rengeteg új exotic tárgyat és felszerelést, amelyekért megint csak érdemes lesz grindolni. Nagyon remélem, hogy a játékban a korábbinál végre nagyobb szerepet kapnak majd a gear setek. Sajnos a fejlődési rendszerről egyelőre



csak annyit tudunk, hogy a demóban 20-as szintű és 200-as lightszintű karakterek szerepeltek, ami valószínűleg azt jelenti, hogy a játéknak ezt a részét nem kívánja megbolygatni a Bungie. És milyen jól teszi! A gear stathoz kötött szintezés sok játékban működik jól, és a *Destiny*-ben is csak annyi baj volt vele, hogy túlságosan sok múlt a pusztá szerencsén. Ha a játékodban a közösség túlnyomó része órákat tölt egy barlang előtt az újraéledő ellenségeket farmolva, akkor tudod, hogy ott valami nagyon nincs rendben. A fejlesztők egyelőre csak annyit árultak el, hogy valamelyest átdolgozták a lootrendszert, igyekeztek igazságosabbá tenni mindenki számára. Ez több mint talányos, de ha egy kicsivel kevesebb időt kell a Cryptarch anyjának szidásával töltenem, én már elégedett leszek.

JUSTGUARDIAN THINGS

De persze az sem mindegy, hogyan jutsz el a lootig. A *Destiny* rövid idő alatt változott át egy zavarba ejtően szórakoztató grinderré, ahol hosszú órákat töltöttél egy sóhajtásnyival jobb gear kifarmolásával, amivel egy frissítés után már törölhetted is ki a sejhajodat. A Bungie láthatóan érzi ezt, és igyekszik egy kicsit változatosabbá tenni a sztori utáni részét a játéknak; a nyílt világban nem a földből

EGYELŐRE ÚGY LÁTSZIK, HOGY EZ EGY VÉGTELENŰ OKOSAN FELEPÍTETT FOLYJTATÁS, TELE OLYAN, ÚJ MEGOLDÁSOKKAL ÉS JAVÍTÁSOKKAL, AMELYEK POTENCIÁLISAN MÉG JOBBÁ TEHETIK A FRANCHISE-T

kiálló kis hightech karók adják majd küldetéseidet, hanem NPC-k adnak kisebb megbízásokat, kincses térképeket találhatsz, illetve lesznek úgynevezett „lost sector”-ok, amelyekben válogatott bossok várnak minket. Ez utóbbival tudunk majd exotic gear-t is szerezni, ha nem akarunk mindent az RNJesusre bízni. Ezek mellett természetesen visszatérnek a strike-ok, a háromfős dungeonok is, amelyekből már kaptunk is egy kis ízelítőt. A raidekről sajnos egyelőre nem beszéltek a fejlesztők, csak annyit tudunk, hogy lesznek. Eddig csupán egyetlen raidről volt szó, és azt sem tudjuk, hogy a megjelenéskor elérhető lesz-e, vagy megint később érkezik. Ezen felül a Bungie tesz még egy próbát a PvP-vel is: bemutatnak egy új bombahatástalanító játékmódot, és bejelentették, hogy mostantól 4v4-ben folyhat a harc az összes csatatéren. Ha nem hallottatok róla, az valószínűleg azért van, mert közben kiderült, hogy a *Destiny* 2-ben sem lesznek dedikált szerverek, hanem az első részben elvérzett peer-to-peer rendszert dolgozzák át. Remélhetően vállalhatóra.

A dedikált szerverek hiányától eltekintve érződik a változtatásokból, hogy a Bungie nagyon is tisztában van azal, mi volt valójában a baj az első játékkal. Most már csak az a kérdés, hogy sikerül-e megtalálni azt az egész-

séges egyensúlyt, amit eddig nem sikerült. Az biztos, hogy nincs fejlesztő a világon, aki olyan gyorsan tud tartalmat előállítani, ahogy egy hardcore játékos felfalja azt, de van egy minimum, amit tartalmi oldalról el kell érni. Legyen mondjuk ez valahol a *Destiny* és a *Witcher III* között féluuton. Meg- egyeztünk?

NEM MINDEN AZ ERŐ

Pár éve azt mondtam, hogy nincs az az isten, hogy a *Destiny* nem jön ki PC-re. Nos, nem jött. Azt gondolom, hogy istennek nem is lett volna ezzel különösebb baja – feltehetően ő úgyis nintendózik –, viszont a Sonyt és a Microsoftot kicsit zavarta volna, ha a PC elszedi vásárlóinak egy jelentős hányadát. A *Destiny 2* viszont már jön, úgyhogy baráti társasággal tükön ülve várjuk, hogy a Sony vajon ki tud-e sírni valami olyan undorítóan egyoldalú dealt, amely miatt PS4-re kell megvennünk a játékot. Az már önmagában nem különösebben biztató, hogy a PC-s verzióknak egyelőre megjelenési dátuma sincs, és a béta is PS4-en lesz először elérhető. Meglátjuk. Kevesek meglepetésére ezen a platformon lesz a legszebb játék, lesz 4K és ultra wide kijelző-támogatás, továbbá FOV-beállítás, ráadásul míg konzolon 30 fps-en tetőzünk, addig PC-n addig pörögnek a képkockák, amíg nem könyö-

rög a vas. Ezt a projektet is a Bungie felügyeli, de a fejlesztésbe besegít a Vicarious Visions is, akik meglehetősen otthonosan mozognak ezen a területen. A Bungie azt ígérte, hogy nincs miért aggódnunk a PC-s verziót illetően, de mi azért egy kicsit nyugtalanok vagyunk; nem ők lennének az elsők, akiknek beletörök ebbe a kódja. Ettől függetlenül bizakodó vagyok, már csak abból az egyébként semmit sem jelentő okból is, hogy a *Destiny 2* PC-s verziója csak a Battle.net-en (vagy hogy hívják most) lesz elérhető. Oda meg csak nem enged be vackot a Blizz. Tudnék még fogást találni a *Destiny 2*-n. De egyelőre nem akarok. Egy előzetes alapján korai lenne ítéletet mondani, mert egyelőre csak azt tudjuk a játékról, amit a PR-osok akartak, hogy tudjunk. Ez pedig nem elég. Nagyon úgy tűnik, hogy a Bungie – lehetőségeihez mérten – ott igyekszik javítani a *Destiny*-n, ahol valóban szükséges, minden mást hagyja a régiben. A „régivel” pedig játszottam egy keveset. Egy-millió és egy helyen csúszhat meg ez az egész, de olyan jó eljátszani a gondolatokkal, hogy a Activisionnek lesz végre egy olyan franchise-a, amit nem herél ki az első adandó alkalommal. Szeptember 8. a nap, amit meg kell jeleznetek. Kivéve, ha PC-n játszánatok. Meh.

Daev



Előzetes

FAR CRY 5

AKIK EGYENLŐBBEK

A PS4-esek megint egy kicsit jobban járnak: ingyen kapnak meg olyan tartalmakat, amelyekért a PC-s és Xbox One-os játékosoknak fizetniük kell. Szerencsére nincs ideiglenes exkluzivitás, úgyhogy legalább várni nem szükséges.



Veszélyes földeken

FAR CRY 2

NINCS MÉG EGY OLYAN KIADÓ, AMELYIK ANNYIRA BÁTTRAN BELE MERNÉ MENNI POLITIKAI TÉMÁKBA, VAGY OLYAN SOKAT FOGLALKOZNA JELEN KORUNK PROBLÉMÁIVAL, MINT A UBISOFT. Nézzük csak meg az elmúlt két szezonban megjelent játékait. Ősszel jelent meg a *Watch Dogs 2*, amely arra hívta fel a figyelmet, milyen veszélyes a személyes adatainkat önként világgá kürtölni, és az, hogy az okosvárosokban minden mindennel összeköttetésben áll, továbbá hogy a lakásainkban is a netre kapcsoljuk összes eszközünket. Rávilágított, hogyan élhetnek vissza idegenek az adatokkal – bár egy fikatív történetet mutatott be, nem elképzelhetetlen, hogy azok az információk, amelyeket megosztunk a közösségi oldalakon, illetéktelen kezekbe jutnak. Aztán jött tavasszal a *Ghost Recon Wildlands*, amelyben a droggkartel uralta Bolíviát szabadíthattuk fel – ez ellen azért a helyi kormány is szót emelt, de végül nem lett belőle balhé. Jövő februárban pedig érkezik a *Far Cry 5*, amely minden ediginél merészebb: az amerikai fanatikusokat, a jobboldali radikálisokat állítja be rosszfiúkként. Nagyon rizikós vállalás ez olyan időkben, amikor az idegenellenesség egyre nagyobb

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Montréal

Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden Az ötödik *Far Cry* nem egy elzárt területre, hanem az Egyesült Államokba utaztat minket, hogy megmutassa, a vallási fanatizmus nagyon veszélyes dolog. Megjelenés **2018. február 27.** PEGI **18+**

és érezhetőbb problémát jelent, amikor egy örült szemrebbenés és megbánás nélkül gyilkol meg két embert pusztán azért, mert sérelmezték, hogy muszlim lányokat sérteget és zaklat. Meg lehet fogni ezt a témát jól, de nagyon rosszul is – most még nem tudjuk eldönteni, melyik sikerül a Ubinak, de próbáljunk inkább arra gondolni, hogy ez csak egy játék fikatív szereplőkkel, kitalált helyszínen, eltúlzott sztereotípiákkal. A szórakoztatásért.

SE HAVASOK, SE TENGER

Korábban a Ubisoft hajlamos volt beleesni abba a hibába, hogy alig változtatott a játékmechanikákon, csak megalkotott egy új helyszínt, átszínezett ezt-azt – részben emiatt kicsaklott meg két éve az *Assassin's Creed* sorozat, és ezért nem játszottam végig sem a *Far Cry 4*-et, sem a *Far Cry Primal*-t. Nagyon szerettem a harmadik részt, de a negyedikben úgy éreztem, ugyanazokat a feladatokat végzem, mint az előző játékban, ugyanúgy megtámadnak a vadállatok, tornyokra mászok, kutatok egy örült után. A *Primal* merőben más volt, de megőrizte a sorozat jegyeit – sajnos többet vettek ki belőle, mint amennyit ezt ellensúlyozandó hozzattek. Nem sokat láttunk még a *Far Cry 5*-ből, de az első előzetes alapján úgy tűnik, ez is megőrzi a kötelező jegyeket: van egy intelligens, fura hajú örült, vadállatok, amelyek bármikor megtámadhatnak (csak méhérszorbz ne legyen!) és sok-sok autózás. Végül is ezek

tesznek egy *Far Cry*-t *Far Cry*-já, és ha a sikerül bepréselni melléjük elegendő mennyiségű újdonságot, valószínűleg rendben leszünk. A helyszín most nem egy trópusi sziget, egy sivatag vagy egy hegység, hanem az Egyesült Államok észak-nyugati részén található Montana állam alapján mintázott, fikatív Hope megye. Az eddigiekkel szemben nincs elszigetelve a világ többi részétől – és egy szektának így is sikerült saját birodalmat kialakítania ott. Montanában (a valódban) egyébként is állandó téma a szabad fegyverviselés kérdése, az erőszak, a tolerancia, a közös földek ügye – érdekes lesz látni, hogy ha a játékot felkapják a politikusok, hogyan fognak nyilatkozni róla, megértik-e az üzenetét, de arra is kíváncsiak vagyunk, hogy egyáltalán mi lesz az üzenet. Az Eden's Gate („Éden kapuja”) szektát egy Joseph nevű, man bunos (avagy „férficopfos”) – a *Far Cry*-okban mindig különleges a főgonosz haja) ifjú vezeti, akit családja, Jacob, John és Faith segítenek és támogatnak mindenben. Mindenkinek megvan a szerepe: Jacob egy veterán, aki nem riad vissza az erőszaktól, Faith csitítja a kedélyeket, és összetartja a csapatot, John pedig az okos, aki a pénzügyeket intézi. Céljuk a megye felszabadítása, akár kell a meggyének ez, akár nem. Fegyverekkel felszerelve hirdetik az ígét, és aki nem hajlik az együttműködésre, azt istenkáromlóknak bélyegzik, az ilyeneknek pedig lakolnia kell. Sutttyó, könnyen manipulálható, agresszív redneckekkel fogunk szem-



Egy „behódolok” nem elég – keresztelkedni is kell



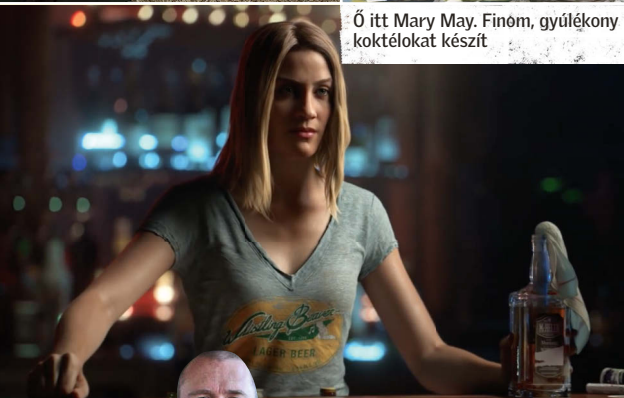
A kampányt kooperatívan is végigjátszhatjuk, és lehet kutyánk, akit bevethetünk a harcban



Most először alkalmunk nyílik majd repülőbe ülni és az égben lövöldözni



Mélyrehatóan megismerhetjük a vidéki emberek életét



Ő itt Mary May. Finom, gyűlékony koktélokat készít



Halat is kell fognunk valahogy – nem tudni, hogy bottal vagy fegyverrel

HA TE MONDOD

Dan Hay vezető producer, Ubisoft Montréal: „Nem valódi emberekről mintázzuk a karaktereket. Saját szektánkat teremtjük meg.”

benézni, akik nem tisztelik a törvényt – a Ubisoft elmondása szerint, amikor helyszínbejárást tartottak, találkoztak emberekkel, akik nem bíznak a kormányban, kiszagolják a hazugságokat, és fegyverrel is hajlandók megvédeni szabadságukat, hitüket.

ÚJ SERIFFHELYETTES JÖTT A VÁROSBA

Most nem egy eltévedt vagy egy édesanyja végakarátát beteljesítő ifjú szerepében játszunk, hanem egy seriffhelyettest alakítunk, akinek nemét, bőrszínét mi választjuk meg. Célunk Joseph letartóztatása, amihez végig kell majd járnunk a hierarchiát. Biztos, hogy legalább három karaktertől kapunk segítséget. Mary May Fairgrave például egy bártulajdonos, akinek elvitték és meggyilkolták a családját, ezért az üres üvegekbe üzemanyagot tölt, és rongyot dugdos – úgy gondolja, Molotov-koktéliként többet érnek, mintha csak különféle azokat a nagykerbe. A

hozza kapcsolódó videóban láthatunk fegyvereket is, valószínűleg ő segít majd a muníció utánpótlásának biztosításában. Egy hatlövétűvel nem megyünk sokra. Nick Rye a gépész, ő járműveket, elsősorban repülőket szerel – bizony, a sorozat történetében először repülőbe ülhetünk, amelyeken ráadásul egész komoly fegyverek kapnak helyet, így légi harcok során is igyekezhetünk helyretenni az éden lovagjait. Harmadik pajtásunk Jerome Jeffries atya lesz, aki nemcsak a hit erejével, hanem egy Bibliába rejtett stukkerral és golyóálló mellényben téríti vissza az eltévedt bárányokat.

MURICA

A helyszínválasztás magával vonza, hogy végre nem csak rozoga te-repjárókat vezethetünk. Számos jármű volánja mögé beülhetünk: lesznek traktorok, motorok, monster truckok, fegyverekkel felszerelt kamionok, pickupok, többféle repülő a hidrolá-

noktól a második világháborús bombázókig – de amennyit ezekből eddig láttunk, semmi modern. Elmehetünk vadászni, halat fogni (még nem tudjuk, hogy bottal vagy pisztollyal), lehet saját kutyánk (csak meg ne haljon!), aki segít összegyűjteni a stukkereket és letépni az ellenfelek karjait, valamint döfhetünk vasvillával, és üthetünk kalapáccsal, ha spórolni akarunk a golyókkal. Valószínűleg nem erőltetik a tornyokat, helyettük drónt kapunk, mint minden, mostanában megjelenő open-world játékban (a *Primalben* biodrón volt, egy madarat küldhetünk fel). A teljes kampány végigjátszható lesz kooperatívan, aminek tudatában félünk egy kicsit, hogy a főhős nem alakítója, csak nézője lesz az eseményeknek. Sokan belebuktak már ebbe, de hátha a montreali csapat megmutatja, hogyan lehet ezt jól csinálni. Egyelőre maradunk kíváncsiak, és szorítunk, hogy ne fulladjon botrányba az egész.



A BUNDYKKAL MINDIG CSAK A BAJ VAN

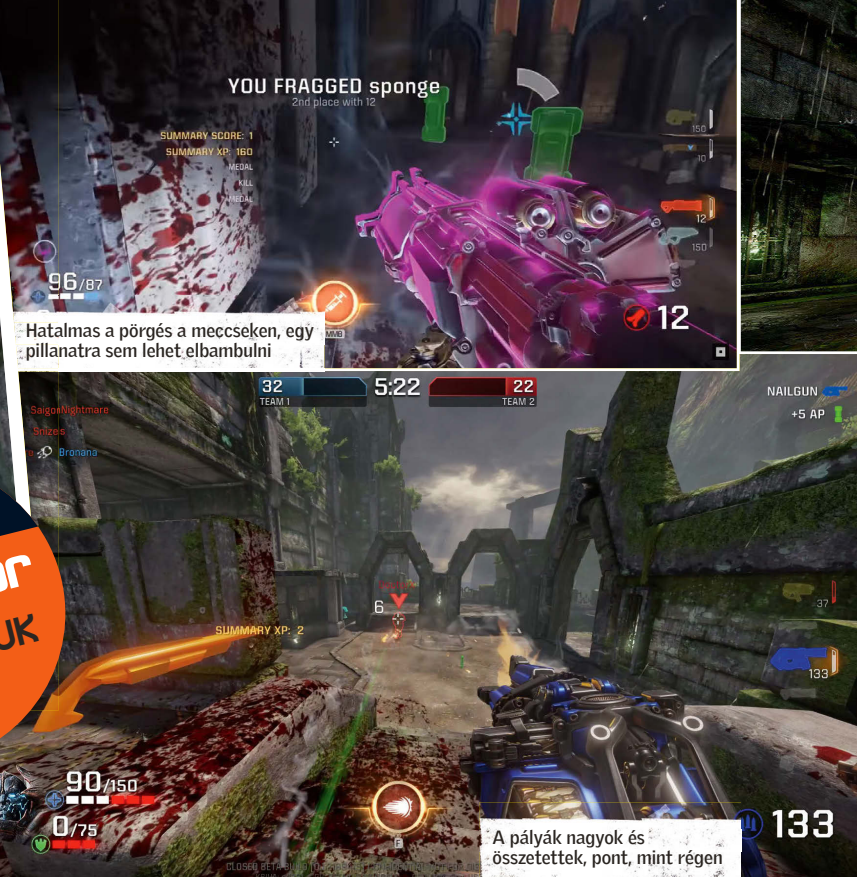
Szakértők szerint egyes szélsőséges szekták a játékban bejárhatónál nagyobb területeket is elfoglaltak már, és nemhogy lehetséges veszély az, amit a Ubisoft bemutat, hanem már meg is történt. Tavaly Oregonban a 2014-ben már hasonló tettben büntársként részt vevő Ammon Bundy vezetésével fegyveresek elfoglaltak és több mint egy hónapra birtokba vettek egy menedékházat, hogy így bírják rá az illetékes hatóságokat a kormány által birtokolt közös földek állami vagy magántulajdonba helyezésére. Bundy saját bevallása szerint részben isteni sugallatra cselekedett.

Paca

Előzetes

QUAKE CHAMPIONS

GameStar
KIPRÓBÁLTUK



Úgysem vagy elég gyors

QUAKE CHAMPIONS

INFO

Kiadó Bethesda
Softworks
Fejlesztő id Software
Platform
PC

Röviden A modern időkhöz igazodó, de klasszikus értékeket hordozó lövölde. Megjelenés 2017
PEGI N/A

IKONIKUS CÍMEKBE IGENCSAK BŐVELKEDNEK A KILENCVENES ÉVEK, ÉS A NOSZTALGIA FELÉ HAJLÓ JÁTEKOSOK NEM IS PANASZKODHATNAK, HISZEN AZ ELMÚLT IDŐSZAK OLYAN KLASSZIKUSOKAT TÁMASZTOTT FEL, MINT A WOLFENSTEIN VAGY ÉPPE A DOOM. Ehhez az illusztris csapathoz csatlakozik a *Quake Champions* is, amely még csupán bétában létezik, de az már most látszik, hogy bár a fejlesztők éltek a modern kor nyújtotta üzleti lehetőségekkel, a játék DNS-ében erősen ott élnek elődei jellegzetességei.

MEGVÁLTOZOTT FELHASZNÁLÓI SZOKÁSOK

Az elmúlt években fokozatosan előtérbe kerültek a konzolosok, aminek az lett a következménye, hogy a legtöbb stílus (de az FPS mindenképpen) egyszerűsödött, illetve némiképpen csökkent a tempó, amit leginkább úgy ellensúlyoztak a fejlesztők, hogy csipetnyivel több taktikát csempészték a játékokba. Szinte már kötelezően előrangatandó cím az *Overwatch*, amely a közelmúltban kissé elposodott többjátékos-FPS-piacot valamelyest felrázva olyan szórakozást ígért, amelyben teljesen eltérő előnyök és hátrányok mentén szerveződnek a hősök. Ennek természetesen van pozitív oldala is, hiszen ahány ember, annyiféle stílus, így mindenki megtalálhat

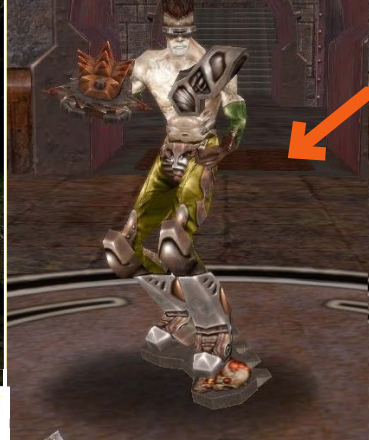
ja magának a megfelelő tankot vagy a villámgyors, de törékeny harcost, nem is beszélve az együttlüködről. Ugyanakkor az elmúlt évezred végének FPS-játékai leginkább arról voltak ismertek, hogy mindenki ugyanolyan eséllyel indult, hiszen nem voltak eltérő hősök, más-más induló fegyverzet, sem pedig hosszabb távon működtetett fejlesztések. Ennek megfelelően a személyes képességeken felül az jelentette a versenyelőnyt, ha valaki pixelre pontosan ismerte a pályákat, tudta, melyik respawn hol van, melyik fegyvert és páncélt hol találja, merre keresse a lifteket. A mai kor szülöttjeinek mindez talán unalmasan hangzik, holott ez a fajta „igazságosság” nagyban hozzájárult ahhoz, hogy ténylegesen a képességek kerüljenek előtérbe, és ne az domináljon, hogy ki hajlandó fizetni a fejlődésért, és ki nem.

AMI ÚJ

A *Quake Champions* nem véletlenül kapta azt a nevet, amit, hiszen kalandunk első lépése az, hogy ki kell választani a megfelelő bajnokot (hóst), ami egyébként a bétában nem volt túl nehéz, hiszen csupán Ranger választható (a többiekhez kell némi játékidő és/vagy pénz). Nincs egyébként vele baj, mert az egészségpáncél-sebesség szentháromságban viszonylag kiegyensúlyozottnak számít, és a pályákon fellelhető upgrade-ek segítségével még tuningolhatunk is tulajdonságain. Ugyanakkor



Igen sajátos és kedvelhető látványvilágot lapátolt össze az id Software

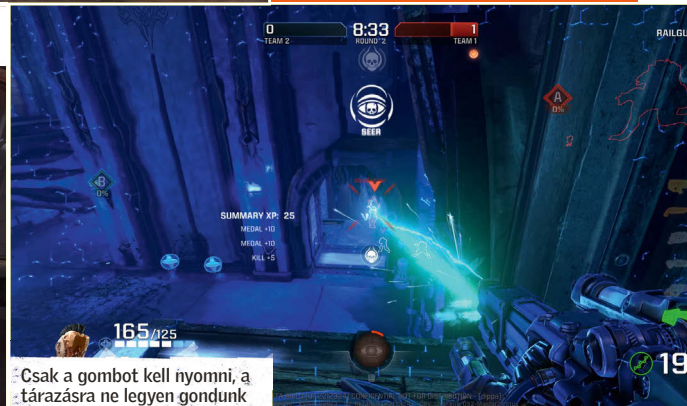


RÉGI CSIBÉSZEK

A QC régi ismerősöket is hadrendbe állít, így itt van a Quake III egyik nagy kedvence, Anarki, akinek nincs túl sok életeréje, ellenben gyorsabb, mint a csiksomlyói expressz, ráadásul be tudja löni magát, ha éppen gond lenne az egészségével. Sőt, ha ez nem lenne elég, minden egyes egészség-fecskendezés után öt másodpercnyi időtartamra még fel is gyorsul úgy, hogy akár a rakétát is megelőzi. Bámulatos!



Hőseink mindegyike rendelkezik speciális képességgel, de ezek sokáig töltdőnek



Csak a gombot kell nyomni, a tárazásra ne legyen gondunk



HA TE MONDOD

Tim Willits kreatív igazgató, id Software: „Egy igazi tripla A-s PC-s multiplayer játékot akarunk készíteni.”



A béta kezdőfigurája Ranger volt, aki nagyjából átlagos, de így is meggyűlik a baja a gyorsabbakkal

kor nem lehet nem észrevenni, hogy a bétában egyértelműen azoknak a karaktereknek állt a zászló, akik gyorsak voltak, mert annál nagyobb eséllyel indultak csatába. Érdemes még hozzátenni, hogy minden egyes bajnoknak van speciális képessége, így például Ranger elhajít egy golyóbist, aztán simán odateleportál, de akad olyan is, aki taknyot (na jó, plazmát) húz maga után, amibe ha valaki belesétál, akkor az nagyon fog neki fájni. Vagy vegyük a Nyx nevű csajszit, aki képes átlépni más dimenziókba, így a többi játékos számára láthatatlanná válik, miközben meg sem lehet sebezni. Ugye milyen csodás? Ám a helyzet az, hogy ezek a képességek nem használhatók bármikor, hiszen időbe telik, mire újratöltődnek. Hogy mennyibe? Higgyétek el, legalább háromszor meg tudtok halni addig. A béta tapasztalata talán pont ezért az volt, hogy a játékosok nem is nagyon bajlódnak ezekkel a plusz apróságokkal, hanem inkább a fegyverek erejében és bajnokaik gyorsaságában hisznek.

AMI RÉGI

A korábbi és nyugodtan klasszikusnak nevezhető Quake részekben megszok-

hattuk, hogy a fejlesztők minden esetben többszintes pályákat hoztak össze, és csakis az maradt életben, aki a legmélyebb álmából felkeltve is fejből tudta az adott térkép minden egyes pixelét. Ennek leginkább azért van jelentősége, mert a QC ugyanúgy eszméletlenül pörgős, mint a kilencvenes és a korai kétezres évek összes multiplayer FPS-e. Itt nincs campelés, meg bábámszkodás, totojázás, hogy beforduljak-e a sarkon, vagy sem. Menni kell, mi több, rohanni, mert aki csak egy pillanatra is elbambul, az néhány másodperc múlva a respawnpontra találja magát. Talán éppen ez az oka annak, hogy a játék fórumain szép számmal akadnak a harmincadik, de akár a negyvenedik éveiket is betöltött játékosok, akik esetleg nem nagyon mozdulnak meg egy Overwatch láttán, ugyanakkor cseppet visszakapják a fiatalságukat, amikor ismét a kilencvenes évek végén találják magukat a főiskola/egyetem számítéchertermében, ahol egyszerre harminc gépen, négy szervezen zajlanak a meccsek éjszakákon keresztül. Az más kérdés, hogy mennyire fog mindez bejönni azoknak, akik viszont gyakorlatlanok az ilyesfajta rapid világban, nincsenek hozzászokva ah-

hoz, hogy 15 másodpercenként eldobják a kanalat.

EGYÉNIBEN ÉS CSAPATBAN

Habár bődületes újdonságokat nem villant a játék, még ezt sem tudjuk feltehetően hibának felróni, hiszen újfent egyfajta időtázásról van szó azokba az időkbe, amikor az élményhez elég volt néhány egyszerű lehetőség. Adva van tehát a deathmatch, ami túl sok magyarázatot nem igényel, tekintve, hogy ember embernek farkasa, tehát mindenki egymás ellen van, és az győz, aki a legtöbb fraggel gazdagodik, mindemellett a legkevesebbszer patkol el. Aztán van ennek a csapatos változata, amikor két brigád küzd egymás ellen, hasonló célokért. Kicsit érdekesebb, ugyanakkor valójában sokkal unalmasabb a duel: egy-egy játékos üldözi egymást a térképen, de tekintve, hogy elég nagy terekről van szó, itt messze nincs olyan pörgés, mint amikor többen rohagnak egyszerre a pályán.

ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

Biztos, hogy az id Software újfent nagyot alkotott a grafikai megjelenéssel, hiszen mindemellett, hogy egészen

csinos a látvány, egyáltalán nem nevezhető erőforrás-igényesnek, ráadásul nincs benne fps-lock (köszönjük meg annak, hogy csak PC-re érkezik), így ismét elemükben érezhetik magukat azok a játékosok, akik anno a grafikai részletességet a minimumra véve igyekeztek minél több kópckockát ki-sajtolni a játékokból másodpercenként. A béta alapján kijelenthető tehát, hogy bár mikrotranzakciós játékról beszélünk, ingyenesen is rendkívül élvezetes, ugyanakkor a hősokeket a legegyszerűbben valódi pénzért tudjuk feloldani. Az a tény, hogy ismét a régi időkre jellemző pörgést kapjuk, sokakat arra csábíthat, hogy akár pénzért, akár ingyen is kipróbálják a játékot. Csak hogy nem veszélytelen a dolog, mert elképzelhető, hogy másokat meg éppen a sebesség riaszt el, nem is beszélve a PC-only jellegről, ami esetleg okozhat problémát azoknak, akik csak a konzolban és a kontrollerben hisznek. A magunk részéről már nagyon várjuk, hogy be-aranyozódjon a lemez (még akkor is, ha az ilyesfajta fizikai adathordozók ideje igencsak lejárt), és teljes mellszélességben vágjunk át mindenkit a railgunnal.

RC

Előzetes

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



EMBER A MASZK MÖGÖTT

Brendan Greene – vagy ahogy a legtöbben ismerik, PlayerUnknown – nem ma kezdte a szakmát. Ő alkotta meg az Arma III Battle Royale módját, és ő volt a H1Z1 dizájnere is, a formulát pedig játékról játékra tökéletesítette.

Az „egyenruha” növeli ugyan csapatunk morálját, de túlélési esélyeinket igencsak rontja

GameStar
KIPRÓBÁLTUK



A kozmetikai cuccoktól nem leszünk erősebbek, de a rejtőkódésben segíthetnek



Egy jól megszervezett blokáddal rengeteg embert csalhatunk csapdába

A Battle Royale új királya

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

INFO

Kiadó **Bluehole**
Fejlesztő **Bluehole**
Platform **PC**
Röviden Száz játékost ejtőernyővel kidobnak egy szigetre, ahol folyamatosan szűkül a játéktér, míg végül csak egyetlen ember marad életben. Megjelenés **2017**
PEGI **18+**

MOST KÉT OLDALBAN MEGPRÓBÁLOM MEGMAGYARÁZNI, MIÉRT NEM SIKERÜLT LEADNOM EGYETLEN TESZTET SEM IDŐBEN EBBEN A HÓNAPBAN.

A Steam szerint 120 órában van ebben a játékban, és valószínűleg még legalább 100-at töltöttem különböző streamek előtt. Egyszerűen nem tudok leállni. Beszippantott, és nem ereszt. Játsszom munka előtt, munka után, munka közben és néha munka helyett is. Lassan jobban ismerem a szigetet, mint a szülőfalumat, és minél több időt töltök ott, annál nehezebben állok fel a gép elől, rendszerint hajnalban.

MONDTAM MÁR, HOGY IMÁDOM?

A *PUBG* koncepciója végtelenül egyszerű: száz játékos kiugrik egy 65 négyzetkilométeres szigetre, ahol egyetlen feladatuk van, túlélni. Az épületek rengeteg cuccot rejtnek a különböző sisakoktól és mellényektől kezdve a fegyvereken és a kiegészítőkön keresztül egészen az elsősegély-csomagokig. A legértékesebb loot persze mindenki által látható utánpótlás-csomagokban érkezik, így a frekvenciát városok mellett ezek azok a helyek, ahol a legnagyobb mérsárlás várható, hiszen mindenki meg akarja kaparintani azt a mesterlövészpuskát, amely egyetlen golyóval ké-

pes leteríteni az ellenfeleket. A játéktér folyamatosan szűkül, ezzel egyre kisebb helyre összehúzó a még életben lévő játékosokat, aki pedig nem ér a körön belülre időre, az folyamatosan sebződik. Eleinte ezt percekig is ki lehet bírni, az utolsó körön kívül azonban pillanatok alatt meghal az ember. Ideig-óráig lehet bujkálni, előbb-utóbb azonban kénytelenek vagyunk szembenézni a többiekkel. Ahogy telik az idő, úgy lesz egyre izgalmasabb az egész. A végéhez közeledve a feszültség szinte tapinthatóvá válik, az utolsó körön belül már általában úgy zakatol a szívem, hogy ha egy kicsit érzékenyebb lenne a mikrofon, valószínűleg az ellenfelek is hallanák. A győzelem pillanatában felvilágosító „Winner winner chicken dinner” feliratot 30 óra után láttam először, de még mindig ujjongva pattanok fel a gép elől, ha sikerül behúzni egy kört. Videójáték nem okozott számomra ekkora örömet a *WoW*-ban összehozott server first killek óta, azoknak meg már közel tíz éve.

NEM CSAK EGY MARADHAT

Sisakból, golyóálló mellényből és hátizsák-ból három különböző szint létezik, fegyverek terén pedig a shotgunoktól kezdve a gépfegyvereken át a mesterlövészpuskákig gyakorlatilag minden megtalálható. A katonai bázison és a kikötőben nagyobb va-

lószerűséggel találunk értékes cuccokat, de ezekre nyilván többen is pályáznak, így már az ugrás pillanatában meg kell hoznunk egy nagyon fontos döntést: a jó loot reményében beugrunk egy frekvenciát helyre, ahol aztán az erősebb kutya szaporodik elve érvényesül, vagy keressük magunknak egy eldugott tanyát, és az ott talált szedett-vedett cuccainkkal megpróbáljuk meglepni a minden bizonnyal sokkal jobban felszerelt ellenfeleket a játék egy későbbi szakaszában. A sziget sarkaiban értelemszerűen kevesebb fenyegetés vár ránk, mint a középső városokban, de számolnunk kell azzal, hogy a kör a játéktér ellentétes vége felé szűkül majd, ilyenkor pedig hatalmas távot kell megtennünk, hogy beérjünk a biztonságos zónába, értékes percek elpazarolva, amit házak áttúrására is fordíthattunk volna.

A szigetre leugorhatunk magányos farkasként vagy akár 2-4 fős csapatban is, utóbbi esetben ugyanilyen osztagokkal kerülünk egy gépre. A csapatos móka nyilvánvalóan teljesen felborítja a játék dinamikáját. Egyedül a legapróbb hiba is végzetes: ha rosszul helyezkedünk, egy sorozattal eláruljuk a pozíciónkat, vagy csak egyetlen lövést elvétünk a mesterlövészpárbajban, és már nézhetjük is a game over feliratot a meccs végi statisztikával. Itt nincs második esély, nem úgy, mint egy



Nem elég, hogy a sziget másik végébe szűkül a kör, még kocsit se találtam



Akár a kocsiból kihajolva is leszámolhatunk egy ellenséges csapattal



Álcaruhát csak a supply dropokból szerezhethetünk, de megéri értük kockáztatni



HA TE MONDOD

Brendan Greene vezető dizájnér, Bluehole: „Be akarom bizonyítani, hogy nem minden játék ragad meg a korai hozzáférés tornácán.”

négyfős bandával, ha a földre kerülünk, társaink összekaparhatnak minket. Mivel alapvetően TPS-játékról beszélünk, a külső nézetet ügyesen kihasználva hatalmas előnyre tehetünk szert: úgy tarthatjuk szemmel az ellenfelet egy fa vagy ablakpárkány mögül, hogy mi sosem vagyunk veszélyben, így ha a miénk az előnyösebb pozíció (mert őt mondjuk felénk tolja a közeledő zóna), gyakorlatilag garantált, hogy a tűzharcból mi kerülünk ki győztesen. Természetesen később itt is lesznek majd hardcore szerverek, amelyek kizárólag FPS-módban játszhatunk, és csak úgy tudunk kinézni egy fedezék mögül, ha vásárra visszük a bőrünket.

NÉHA FÁJ

Korai hozzáférési cím lévén bőven vannak még hibái és hiányosságai. A szerverek állapota, ha nem is katasztrofális, mindenképp problémás. A lag mellett az alacsony tickrate a fő ellenség, és az ember joggal mérges, amikor látszólag egyetlen golyóba hal bele egy fedezék mögött, miközben az ellenfél egy egész sorozatot lőtt bele, még mielőtt beérhetett volna a fal mögé. A járművek fizikája kriminális, egy kisebb ütközés után is képesek úgy elrepülni, hogy azt a SpaceX mérnökei is tátott szájjal néznék, és amiatt is vesztettem már kört, hogy bera-gadtam egy ajtóba, vagy épp beestem a textúra alá. A Bluehole csapata ószre tervezi a

hivatalos rajtot, addig pedig még van négy-öt hónapjuk, hogy mindezt javítsák. Nem mondom, hogy a hibák nem zavaróak, de a játékelmény annyira magával ragadó, hogy számomra teljesen eltörpülnek. Most már értem, mit éreznek a Nintendo-rajongók.

TOLNI KELL A KONTENTET

A csapatnak elég komoly tervei vannak a következő hónapokra. Nyilvánvalóan készülnek új kozmetikai tárgyak, fegyverek, páncélok és járművek, de már két új pályán is dolgoznak, amelyek teljesen más játéktípust követelnek majd meg a túlélni vágyóktól. A mecs-csek 2D és 3D visszajátszása már a közeljövőben bekerülhet, ezzel pedig nemcsak elemezhetjük a teljesítményünket, hanem tartalomgyártási szempontból is hasznát vehetjük, hiszen akár külső kamerával, lassítva is visszanezethetünk egyes jeleneteket. A nagyobb streamerek már most is kreálhatnak egyedi szervereket, ahol a saját szabályaikkal szervezhetnek játékokat, de érkezik majd a teljes modtámogatás is, sőt, az egyjátékos kampány sincs kizárva. A *PUBG* a megjelenése óta több mint kétfélmillió példányban kelt el, és folyamatosan ott van a Twitch top három legnézettebb játékában. A frissítések heti rendszerességgel érkeznek, és ha megmarad ez a lendület, akkor a következő évek egyik legnépszerűbb játékával lesz dolgunk.

Kac

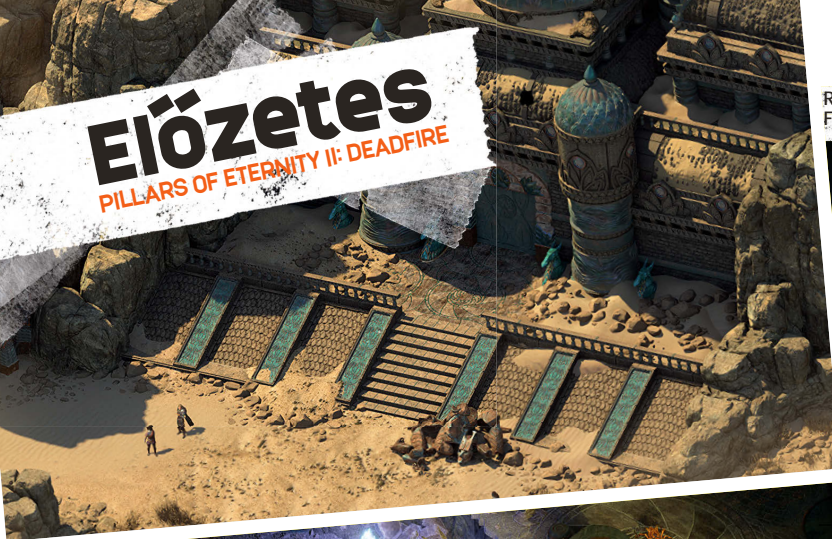


STREAMEN LÁTTAM

Az ugrás után általában egy olyan várost keresek magamnak, amely a sziget fölött szálló gép útvonalától a lehető legtávolabb esik (ha kell, akkor kocsival megyek odáig), így nyugodtan áttűrhatom a házakat, mert valószínűleg nincs még egy olyan örült, aki odáig kimászna. A loot függvényében aztán lehet, hogy az első két-három szűkülést a körön kívül töltöm (ilyenkor még alacsony a sebzés, így ha gyógyszerrel jól, fegyverrel viszont rosszul állok, akkor ez lehet a nyerő taktika). Előfordult, hogy már csak 25-en éltek, mire egyáltalán beértem a körbe, így a végjátékra jól felszerelve érkeztem, és viszonylag alacsony rizikóval tudtam előkelő helyezést elérni.

Előzetes

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE



Régi társaink közül többen is újra az oldalunkon küzdenek majd. Feltéve persze, hogy életben maradtak az első rész végére



A fejlesztők állítása szerint a grafikus motor fejlesztései nem járnak majd együtt a gépigény növekedésével



Az őslakosok kultúrájának megtervezésekor a polinéziai szigetvilág népei szolgálták mintaként



Tenger(ny)i kaland

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

INFO

Kiadó **N/A**
Fejlesztő **Obsidian Entertainment**
Platform **PC**
Röviden Új helyszínen, de a régi hőssel folytatódik 2015 egyik legjobb szerepjátéka.
Megjelenés **2018**
PEGI **N/A**

SOKÁIG GONDOSAN TITKOLTA AZ OBSIDIAN, ÉS CSAK A KÖZELMÚLTBAN DERÜLT KI EGY DOKUMENTUMFILMBŐL, HOGY AZ ÉVTIZED ELEJÉN NEM SOK VÁLASZTOTTA EL A CSÓDTÓL.

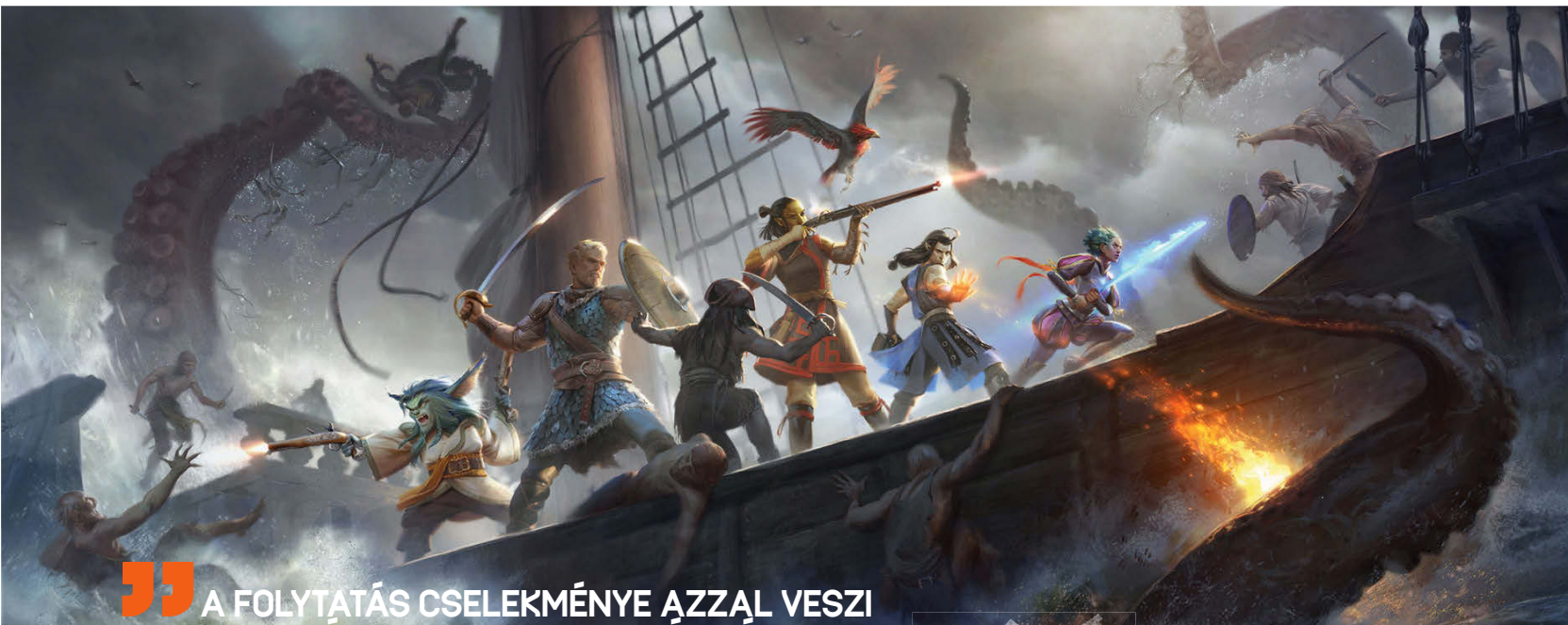
A cég 2012-ben nagy reményeket fűzött *Stormlands* néven futott projektjéhez, ám a megrendelő Microsoft az utolsó pillanatban váratlanul megmondolta magát, és lefújta a megállapodást. A kútba esett üzlet miatt a tulajdonosok kénytelenek voltak megválni alkalmazottaik jelentős részétől, korabeli beszámolóik szerint mintegy harminc fejlesztő nézhetett új állás után. Ezzel párhuzamosan a *South Park: The Stick of Truth* sorsa is bizonytalanná vált a THQ csődje miatt, vagyis sürgősen ki kellett találniuk valamit, ami pénzt hoz a házhoz. A megoldást az akkoriban fellendülő közösségi finanszírozás jelentette. Látva, hogy a Double Fine, majd az inXile is milliókat szedett össze egyetlen hónap alatt a Kickstarteren, úgy döntöttek, ők is megpróbálkoznak valami hasonlóval.

A *Pillars of Eternity* (eredetileg Project Eternity) kampánya minden addigi rekordot megdöntve majdnem 4 millió dollárig jutott, az Obsidian pedig fellélegezhetett. A 2015 tavaszán megjelent játékot vállára kapva hordozta körbe a sajtó (mi sem vol-

tunk kivételek), hiszen bebizonyította, hogy mai körülmények között is működik az évtizedes recept, az izometrikus nézet, a valós idejű, ám bármikor megállítható taktikus harcrendszer és a maga köré hűséges társakat gyűjtő hős motívuma, akinek sorsa kihát a világra is. Minden megvolt benne, amiért az ezredforduló környékén például a *Baldur's Gate*-et szerettük, sőt több is. Ráadásul a fejlesztők egy pillanatil sem csináltak titkot abból, hogy hosszabb távon számolnak vele, vagyis alkalomadtán sorozattá kívánják bővíteni. Erre egészen 2017 januárjáig kellett várni. Elődjéhez hasonlóan a *Pillars of Eternity II: Deadfire* is a bizalmat (no meg pénzt) megelőlegező játékosok révén került egy lépéssel közelebb a megvalósuláshoz. Ez alkalommal 4,4 millió felett állt meg a számláló, és a kampány ideje alatt rengeteg további célkitűzéssel gyarapodott az ígéretdzsomog. Érdemes megemlíteni, hogy a közösségi kalapozás fóruma ezúttal a Fig volt. Utóbbiban az Obsidian is érdeklődött több más, Kickstarteren sikeres stúdióval együtt, köztük a Double Fine-nal és az inXile-lal. A Fig a hagyományos támogatási formán kívül azt is lehetővé teszi, hogy bárki befektessen a játékokba a majdani eladásokból származó részesedésért cserébe.

ISMERETLEN VIZEKEN

Tekintve, hogy Eora világát kellően hatalmasra tervezték, legendáriumát megannyi civilizáció történelme és tudása gazdagítja. A Josh Sawyer vezette csapat időben és térben bárhol elhelyezhette volna a második epizódot, ám ők tényleges folytatást akartak, ezért újfent az első rész hőseihez fordultak, akinek tekintete a halandók lelkének mélyére hatolva felfedi a legféltettebb titkokat is. A választásból logikusan következik, hogy a *Pillars of Eternity II* felismeri és kezeli korábbi mentéseinket, ennélfogva pedig figyelembe veszi hajdani döntéseinket is. Ugyanakkor viszont mindegy, hogy új karaktert indítunk, vagy importálunk egy régit, a folytatás cselekménye azzal veszi kezdetét, hogy Eothis, a fény és az újjászületés holtján hitt istene váratlanul felébred. Miközben az említett entitás – akinek esszenciája egy titáni kőóriás testébe zárva szunnyadt egy évezreden át – kiássa magát a föld alól, lerombolja otthonunkat, Cead Nua várát. Dúlása során kis híján otthagyjuk a fogunkat, ezért amint összeszedjük magunkat, választókat remélve (és talán lehetőséget a boszszúra) eredünk a nyomába, amely messze délre vezet, túl az óceánon, egészen a több ezer mérföldes kiterjedésű Deadfire sziget-csoportig.



” A FOLYTATÁS CSELEKMÉNYE AZZAL VESZI KEZDETÉT, HOGY EOTHAS, A FÉNY ÉS AZ ÚJJÁSZÜLETÉS HOLTNAK HITT ISTENE VÁRATLANUL FELEBRED



HA TE MONDOD

Josh Sawyer igazgató, Obsidian Entertainment: „Érthető, ha nyolcvan óra után elegetek van az erdők és mezők látványából. Lássuk, mi egyebet mutathatunk nektek.”

Jó néhány, tenger ölelte földdarab – köztük olyanok, amelyek egyetlen térképen sem szerepelnek – vár tehát felfedezésre, változatos flóra és fauna fogadja majd a partra vetődő kalandozókat az eltérő éghajlati körülmények miatt. Némelyik szigeten már megvetette lábát a civilizáció, és átformálta a környezetet, megtalálhatjuk rajtuk őslakosok falvait, kereskedők telepeit, sőt egy valódi metropoliszt is. A nyüzsgő főváros épületei hosszan kígyózó serpentinek mentén sorakoznak a parttól egészen a központi hegyoromig, csupán akkora földterületet hagyva szabadon, ahol teraszos művelésben megtermelhetik a lakosság táplálásához szükséges élelem egy részét. Elvégre nem támaszkodhatnak kizárólag a tenger jóindulatára.

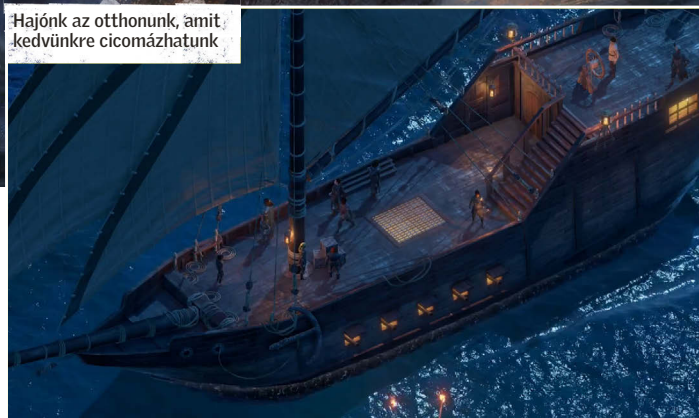
Neketaka puszta mérete és vertikális kialakítása miatt is izgalmasabb, mint az első részben megismert Defiance Bay és Twin Elms. Polgárai pedig szigorú napirendet követnek, azaz attól függően, hogy épp milyen hosszú árnyékot vetünk, illetve előbújtak-e már a csillagok, mindig mást csinálnak. Intézik az ügyeiket, piacra, közfürdőbe járnak, máskor pedig otthon tartózkodnak, de arra is lesz példa, hogy a hirtelen eleredő eső elől fedett helyre vonulnak. Ennek eredményeként egyrészt életszagúbb benyomást kelt majd Neketaka, másrészt újabb fontos eszközök jutnak a küldetések tervezéséért felelős dizájnerek. Ha teszem azt, az éjszaka leple alatt hatolunk be valahova illetéktelenül, kisebb az esélye annak, hogy egy véletlenül arrafelé kószáló polgár képébe robbanjon a tűzlabda, amit nekünk szántak.

Örömteli módon a missziók jelentős hányada kapcsolódik valamiképpen a térségen osztozó négy hatalmi góchoz. Az őslakosokat képviselő Huana, az erőforrások újraelosztását sajátosan értelmező Príncipi, a militáns Royal Deadfire Company (leginkább a Brit Kelet-Indiai Társasághoz hasonlítható), valamint az utóbbival rivalizáló Vailan Trading Company marakodása fellillantja egy politikával és ármánnyal fűszerezett történeti szál lehetőségét. A potenciál hatalmas, és igazság szerint nincs okom arra, hogy ne bízzak az Obsidian íróiban. Arra számítok... ej, miket is beszélek, elvárom, sőt követelem, hogy ugyanakkora élvezetet okozzon kijátszani egyik érdekcsoportot a másik ellen, mint amekkora örömet nyújtott a *Tyranny* köpönyegforgató bírálójaként a saját céljaimat helyezni másoké elé.

KEDVEZŐ SZÉLJÁRÁS

A *Pillars of Eternity II: Deadfire* bizonyítottan működő alapokra építkezik, ám az Obsidian úgy látta jónak, ha kisebb-nagyobb horderejű változtatásokat tesz annak érdekében, hogy frissnek érezzük, hiszen a nosztalgia és a retró élmény csak egy bizonyos pontig képes elcipelni a hátán a játékot. Közben megtartották az izometrikus nézetet, gondosan átgyúrták a *PoE* Unity-alapú motorját, ami részletgazdagabb látványt eredményezett sokkal több izgó-mozgó pályaelemmel és díszlettel, dinamikus időjárással és aprólékosabban kidolgozott karakterekkel. Nyilván nem kelhet birokra a *Witcher III-*

Hajónk az otthonunk, amit kedvünkre cicomázhatunk



ELÉG A TANKOKBÓL

Három év után kihátrált az Obsidian a World of Tanks riválisának szánt Armored Warfare mögül, és a kiadóra bízta az ingyenesen játszható tankos lövölde további sorsát. Vagyis a jelek szerint már nincs szükség a stúdió fennmaradása érdekében arra, hogy más, a profiljába kevésbé illeszkedő piacokon is megvesse a lábát.

mal, ám kimondottan jól mutat, ahogy a napkorong elé beúszó felhők árnyékot vetnek, a felerősödő szél belekap a zászlókba, és megrángatja a száradni kirakott ruhákat vagy a kalandozók köpenyét.

Ezzel párhuzamosan hozzányúltak a fejlődési rendszerhez is, és lehetővé tették, hogy szintlépések alkalmával viszonylag szabadon keverjük a legkülönbözőbb kasztokat. A második szinttől bármikor kettőre növelhetjük választott karakterosztályaink számát, aztán csak rajtunk múlik, hogy a továbbiakban melyikre mekkora figyelmet fordítunk. Amelyiket épp fejlesztjük, annak három ponttal erősödik az erőforrása (barbárnál a düh, harcossal a fegyelem, papnál a hit és így tovább), és csak eggyel a másiké. Ez az erőforrás határozza meg, milyen szintű képességeket választhatunk, illetve mekkora gyakorisággal és hatásközzel használhatjuk őket. Legalább annyira várom, hogy kipróbálhassam, miként működik ez a megoldás a gyakorlatban, mint hogy régi és új társaim segítségével megszerezem a mobil főhadiszállásként funkcionáló hajómat, megvívjam első tengeri csatámat, hallhassam a szirének énekét, és a legendák szörnyeinek szeme közé nézsek, mindegy, hány van nekik.

Chavalier



A WARGAMING.NET BEMUTATJA
LET'S BATTLE

A NYÁR LEGJOBB HETE!

GameStar TÁBOR017

2017. 07. 16.-07. 22.

VELENCE,
FISZÁLLÓ

A tábor díja (változatlan áron)

51 990 FT

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

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

Kovács Judit

e-mail: jkovacs@project029.hu

telefon: 06-1-577-4373

GAMESTAR.HU/GSTABOR



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

★★★
**EARLY
BIRD,
AKCIÓ**



KEMPELJ VELÜNK!



GIGABYTE™



Arany



Ezüst



Bronz



Early bird partner



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 INJUSTICE 2
- 32 THE SURGE
- 35 STRAFE
- 36 TEKKEN 7
- 38 FRIDAY THE 13TH: THE GAME
- 40 THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND
- 42 STEEL DIVISION: NORMANDY 44
- 45 MARIO KART 8 DELUXE
- 46 DIRT 4
- 48 MIRAGE: ARCANE WARFARE
- 50 ENDLESS SPACE 2
- 52 RIME
- 54 THE SEXY BRUTALE
- 56 SKYLAR & PLUX: ADVENTURE ON CLOVER ISLAND
- 57 GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 2: UNDER PRESSURE
- 58 WHAT REMAINS OF EDITH FINCH
- 59 PERCEPTION
- 60 LATE SHIFT
- 61 KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX
- 62 RESERVOIR DOGS: BLOODY DAYS
- 63 SEASONS AFTER FALL
- 64 THE CALIGULA EFFECT
- 65 MXGP3: THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME
- 66 IMPACT WINTER
- 67 PHANTOM DUST
- 68 THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER - EPISODE 4: THICKER THAN WATER
- 69 THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER - EPISODE 5: FROM THE GALLOWS
- 70 TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS - FALLEN GHOSTS
- 71 MAFIA III: STONES UNTURNED
- 72 NIOH - DRAGON OF THE NORTH
- 73 FORZA HORIZON 3 - HOT WHEELS
- 74 FARPOINT
- 75 STAR TREK BRIDGE CREW
- 76 STAR BLOOD ARENA
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Acéllal a denevér ellen

INJUSTICE 2

ED BOON ÉS CSAPATA, A NETHERREALM MÁR A 2011-ES MORTAL KOMBAT ÚJRAGONDOLÁSÁVAL BEBIZONYÍTOTTA, HOGY TÖBB VAN A VEREKEDŐS JÁTÉKOKBAN, MINT GOMBOK VÉLETLENSZERŰ ÉS VILLÁMGYORS NYOMOATÁSA.

Azóta folyamatosan fejlődött a stúdió, és ma már ott tartunk, hogy el sem tudjuk képzelni játékaikat izgalmas sztorielemezek nélkül.

SZUPERHATALMAK

A *Mortal Kombat* 2011-es megjelenése után a kiadó jó üzleti érzékel belátta, hogy egyetlen sorozat nem képes hosszú távon fenntartani az érdeklődést. Szükség volt valami változatosságra, egy olyan játékra, amely nem áll távol a fejlesztő profiljától, de nem a kitépelt gerincek sokkoló látványával adja el magát. A választás a DC-univerzum szuperhőseire esett, Batman és Superman párharca tökéletesen betöltötte az űrt a két *Mortal* epizód között. Az *Injustice: Gods Among Us* mind a játékosokat, mind a kritikuskokat meglepte, okos ötleteivel méltó vetélytársa lett a legendás *Mortal* sorozatnak. A konkurencia persze nagyon lemaradt, hiába igyekezett például a *Street Fighter*, egészen egyszerűen nem tudta felvenni a versenyt a netherrealmos kreatív ötletcunamijával. A *Mortal Kombat X* után lehetett sejteni, hogy megint váltás jön, így nem lepődöttünk meg nagyon, amikor bejelentették az *Injustice* második részét. Teszt-példányunk egy PS4-es Ultimate kiadás volt, amely a huszonkilenc alap-karakter mellé még behoz kilencet az elkövetkező hónapokban. A hamarosan megjelenő első *Fighter Pack* egy ismert és szeretett vendég szereplőt is tartalmaz: a fagyos tekintetű Sub-Zero szintén tiszteletét teszi

a DC szuperhősök világában. Tekintve, hogy az *Injustice* első részében Scorpion volt a vendégkarakter, a kék ninidzsa felbukkanásán sem csodálkoztunk túlzottan.

ERŐDEMONSTRÁCIÓ

Aki megvásárolja a játékot, kapásból huszonnyolc karakter közül választhat (Darkseid előrendelői szereplő, de pénzért is megvehetjük), az utolsó pedig akkor válik elérhetővé, ha végigjátszottuk a sztorit, vagy ha külön fizetünk érte. Ekkor már választható lesz Brainiac, az ismert univerzum egyik leghatalmasabb lény, aki az *Injustice* második részének főgonosza. Őt már a játék elején megismerjük és megutáljuk, hiszen kiderül, hogy ő a felelős Superman bolygójának elpusztulásáért. Különös hobbinak hódol: városokat gyűjt, amelyeket aztán az űrhajóján tanulmányoz az idők végezetéig. Sajnálatos mellékhatásként azonban a Krypton magja meghasad, és megsemmisül Superman és Supergirl ott-hona. Itt ugrunk egy jó nagyot az időben, öt évvel az *Injustice* első része után járunk. Sikerült megdönteni Superman diktatúráját, Batman és csapata börtönbe zárta az Acél-embert. A rezsim megmaradt hívei szétszóródtak, de nem adták fel a reményt a hatalom visszaszerzésére. Időközben feltűnik egy újabb szervezet, a Society, ők Gorilla Grodd vezetésével igyekeznek átvenni az uralmat. Batman a Zöld Íjászt és a Fekete Kanárit állítja rá az ügyre, az ő feladatuk lesz a telepátikus erővel felturbózott gorilla megállítás. Grodd legyőzésével azonban nem oldódik meg semmi, kiderül, hogy a Society csak eszköz a földönkívüli Brainiac kezében, aki az egész Földet el akarja pusztítani. Koponya alakú űrhajója megkezdí a támadást a nagyváro-



INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő NetherRealm Studios
Platform PlayStation 4, Xbox One
Röviden DC-szuperhősökkel megpakolt vererekedős játék, pazar sztorival és hosszan tartó élményfaktorral.
PEGI 16+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

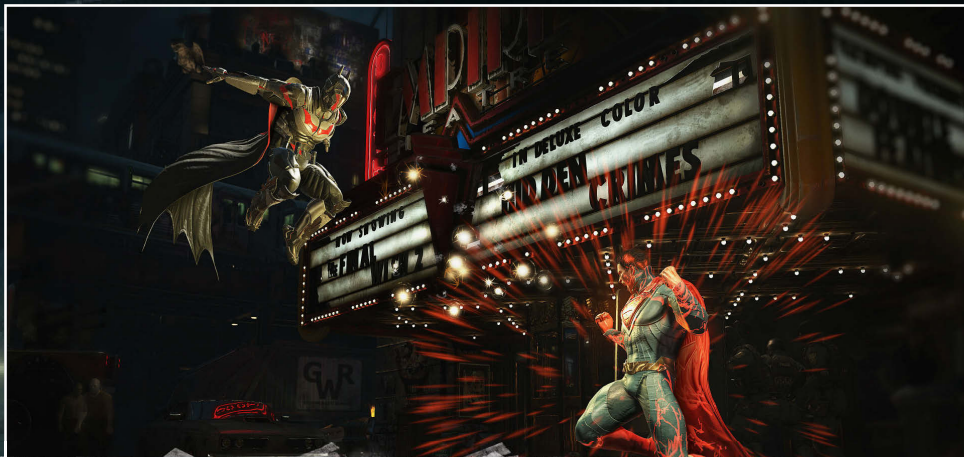
Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

60-69%

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

1-59%

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



Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy Superman és Batman ismét egymásnak feszül a második részben. Ez egy véget nem érő egóharc, túl kicsi ez a bolygó Krypton fiának és a denevérek urának



Joker eltűnésével Harley Jelki egyensúlya is helyrebillent... nagyjából. Az egyik legkidolgozottabb női karakter lett, nekem ő a kedvenc hölgy szereplőm az Injustice második részében

CSIRKE MÁS VÉLEMÉNYE

Az Injustice 2 elérte, hogy ne valamelyik Mortal Kombat epizód legyen ezután a kedvenc verekedős játék, ez pedig nem kis teljesítmény. A szintlépés és a gyűjtőgethető felszerelések ügyesen felépített rendszere folyamatos játékra sarkallja az embert, az okosan belőtt jutalmazásnak hála pedig egyetlen befektetett perccel sem érzünk feleslegesnek. Szerencsére a szinteződés és a bezsebelt menő cuccok nem mennek a többjátékos módok rovására, a sima meccsken mindkét félnek el kell fogadnia a páncél okozta előnyöket, ranked összecsapásoknál pedig az ilyen bónuszokra egyáltalán nincs is mód, így biztosan az ügyességünk és nem egy szerencsésen meglelt mellvért dönt majd. Remek sztori, gyönyörű arcanimációk, kiegyensúlyozott képességekkel bíró karakterek és bőséges online tartalom – nekem nem is kell több ezeknél, és itt mindet megkaptam.

sok ellen, hamarosan az egész bolygó csatatérre változik. Batman rádöbben, hogy egyedül nem tud megbirkózni a feladattal, így nincs más választása, mint társakat toborozni, és vállt vállnak vetve leszámolni a fenyegető veszedelemmel. A huszonkilenc karakter közül tizenhárom már ismerős lehet az első részből, tizenhat szuperhős, illetve szupergonosz azonban most először szerepel a sorozatban. A számok tekintetében történt egy kis előrelépés, hiszen az első részben alapból még csak huszonnégy karakter közül csemegézhattünk. A DLC-karakterek száma hatról kilencre emelkedik, mindent összeszámolva lesz harmincnegyzár karakterünk, ennyi szuperhőssel szórakozhatunk a következő *Mortal* rész megjelenéséig. A szereplők változatosak, bár továbbra is tartom magam ahhoz a megállapításhoz, hogy könnyebben játszható, mint a *Mortal*. A hatéves fiam hat-nyolc óra alatt kiégezte a fő sztoriszálat, és egyszer sem kellett őt kisegítenem. Ugyanez

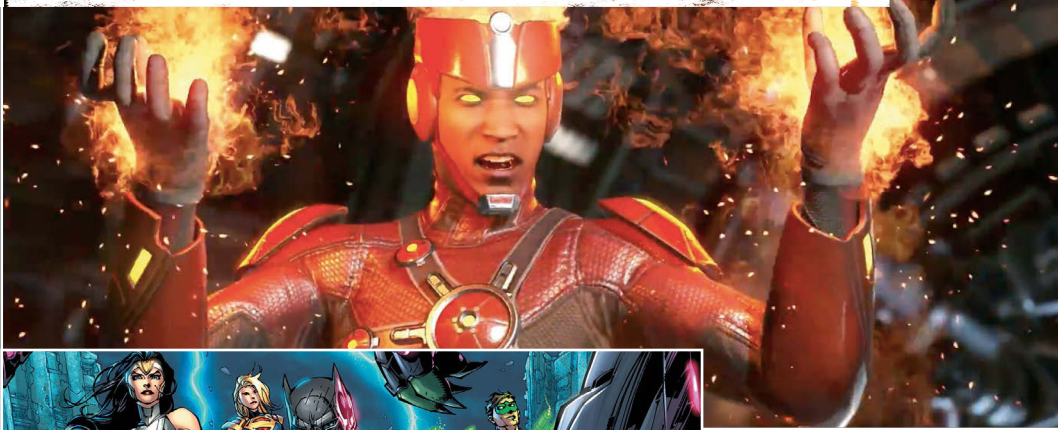
nem mondható el mondjuk a *Mortal* kilencedik részéről, ahol közepes fokozaton Shao Khan egy valódi rémálom volt, és csak hosszú napok gyakorlása után tudtuk legyőzni. Maga a harcrendszer nem sokat változott 2013 óta, a főként kombókra és különleges mozdulatokra épülő harcot könnyen elsajátíthatják még a kezdő játékosok is. Ez persze nem jelenti azt, hogy a profik ne találnának maguknak megfelelő kihívást; lehet az *Injustice 2*-t mesteri szinten űzni, csak ahhoz rengeteget kell gyakorolni. A harcok leglátványosabb eleme még mindig a karakterenként változó speciális mozdulatsor, amely sokat javult az első részhez képest. A legtöbb esetben nem is maradunk meg a pályán, a büntetőmozdulatok más térben és időben peregnék le a szemünk előtt. Flash például olyan gyors, hogy első támadása nekivágja az ellenfelet az ókori szfinxnek (ekkor török le az orra), a második egy éppen falatozó T-rexet zavar meg az evésben, majd a jelen-

be visszatérve nekicsapja az ellenfelet az egyik korábbi énjének. Elképesztően ötletes megoldások vannak, lehet gerinctörés és szívkitépés nélkül is látványos animációkat készíteni kifogástalan minőségben. Külön ki kell emelnem a hősök arcát és hangját, ritkán látni videojátékban ennyire élethű és igényes megoldásokat. A sztorit tizenkét fejezetre osztották fel, mindegyikben különböző karakter kapja a főszerepet. Bizonyos küldetésekben választhatunk, hogy kivel szeretnénk elkenni az éppen aktuális ellenfél száját, de a *Mortal*-ban megszokott dupla csatákat most nem kell végigszenvednünk. Az utolsó fejezetben még egy csavart is kapunk, ennek köszönhetően elérhetővé válik kétféle befejezés, már csak ezért is érdemes újrajátszani a finálét.

MINT A VILLÁM

A PC-s változatot sajnos még nem jelentette be a NetherRealm, de nagyon bízkodóak vagyunk, hiszen

Az új karakterek jól néznek ki, jó velük játszani, de sajnos messze nem olyan egyediek, mint az igazi főszereplők. Aki nem ismeri behatóan a DC-történelmet, az nem fogja megérteni őket, és így nem is kötődik hozzájuk



már az első résznél is az volt a felállás, hogy a konzolverziók kerülnek az előtérbe. Nincs is ezzel semmi baj, a nagy pénz abban van, bolond lenne a kiadó csökkenteni a bevételét azáltal, hogy konkurenciát kreál a PC-s változattal. Ettől függetlenül azonban sok pénzben le merném fogadni, hogy az *Injustice* és a *Mortal* sorozatot portoló High Voltage Studio dolgozó már pontosan tudják, hogy mikor jelenik meg az *Injustice 2* GOTY kiadása, mely tartalmazza majd az összes DLC karaktert, és tele lesz digitális nyálánkságokkal. Nem mint ha a konzolos verzióknak bármilyen gyellnivalója lenne, sőt. A teszt egy sztender PS4-esen készült, azon játszottuk végig a játékot, de természetesen belenézünk PS4 Prón is. Mindkét konzolon szépen futott, alapvetően a 60 fps-t célozták meg vele, ez azonban csak a tényleges harcokra vonatkozik, az átvezető animációknál 30 képkocká-

ra korlátozták az élményt. Menet közben párszor belefutottunk látványos lassulásba (alap-PS4-en), de ez nem igazán befolyásolta a tényleges játékot. Kipróbáltunk néhány online meccset is, és hazudnánk, ha azt mondanánk, hogy itt nem jelentkezett minimális lag, de együtt tudunk vele élni, nem volt annyira zavaró. A PS4 Pro nyújtotta extrák (árnyékok, élesebb textúrák, motion blur) játék közben észrevehetetlenek, túl gyors ahhoz, hogy azzal foglalkozzunk, milyen felbontású árnyékok kerültek a padlólapok széléire. Ezek az apróságok csak akkor látszanak, ha megállítjuk és kínagyítjuk a kép bizonyos részét. Sima PS4-en is nagyon szép éles, kristálytisztaképet kapunk egy közepes HD-kijelzőn, viszont PS4 Prón van arra lehetőségünk, hogy egy kicsit feljebb toljuk a felbontást. A Sony csúcskonzolján 2560×1440-es felbontásban élvezhetjük a játékot, míg Xbox One-

” A SONY CSÚCSKONZOLJÁN 2560*1440-ES FELBONTÁSBAN ÉLVEZHETJÜK A JÁTÉKOT, MÍG XBOX ONE-ON BE KELL ÉRNIÜNK 1080*900 DARAB PIRELLEL

on be kell érniünk 1080×900 darab pixellel. Nagy az esély arra, hogy az Xbox Scorpio megjelenésével változik a felállás, de ez azért még odébb van pár hónappal. Nem maradt ki a HDR-támogatás sem: aki megfelelő kijelzővel rendelkezik, teljes pompájában élvezheti a szuperhősök összecsapását.

RUHA TESZT A SZUPERHŐST

Első ránézésre nem sok fejlődést hozott a második rész, de ezt csak azok

mondják, akik nem mélyedtek bele eléggé az új lootrendszerbe. A *Mortal* sorozat 2011-es újragondolása óta ez a NetherRealm egyik legjobb újítása, nagyon remélem, hogy a következő *Mortal* epizódban is megkapjuk. Mostanáig nem nagyon volt értelme rendszeresen elővenni a régi *Injustice*-t, mivel az alap játékelményen kívül nem volt más ösztönző erő. Az új rendszernek köszönhetően azonban vége a punnyadásnak, minden egyes küzdelem után esélyt kapunk arra, hogy erősebb

KÉZBEN AZ IGAZSÁG

Az *Injustice* konzolos megjelenésével egy időben a kiadó piacra dobta az androidos és az iOS-verziót. Grafikailag igazi csemege a játék, az Unreal motor negyedik generációja pazar látványt varázsol a kis képernyőre. A játékmenet nem túl összetett, az egyszerű mozdulatokkal vezérelhető játékot mikrotranzakció „fűszerezi”. Az igazi kuriózum az, hogy képesek vagyunk összekapcsolni az ingyenesen letölthető mobilverziót az *Injustice 2* konzolváltozatával. Ez több előnnyel is jár, ezek közül talán a legérdekesebb Cyborg Grid kosztümje, amit csak és kizárólag ezzel a módszerrel szerezhetünk meg. Arra figyeljünk, hogy a mobilverzió futtatásához elég erős telefon kell, középkategóriás készülékeken eléggé fog akadózni.





Az Injustice 2 teljes stábját összeállt egy csoportképre. Június 12-én újabb három szuperhős (Red Hood, Sub-Zero, Starfire) csatlakozott hozzájuk, és még messze nincs vége a toborzásnak.

A remek Wonder Woman film bemutatásának tiszteletére a játékban megszerezhetjük azt az öltözetet, amelyben Gal Gadot a hunokat aprította a filmben. Igen, arról az XXXS-es kis szoknyáról beszélek, amely olyan jól kihangsúlyozza Gal hosszú combjait

legyen kedvenc karakterünk. Kicsit úgy kell elképzelni, mint egy szerepjátékot: még a vesztes csaták után is kapunk némi tapasztalati pontot, egyaránt erősítve az aktuális harcost és az accountot, amelyről játszunk. A jutalmakból aztán különböző erősségű ládákat vásárolhatunk, különféle páncélok, emblémák, köpenyek és fegyverek reményében. Ezekkel felszerelve erősíthetjük szuperhőseinket. Négyféle statisztikát változtathatunk meg alaptól egy karakteren: az erőt, a képzettséget, a védelmet és az életerőt. Vannak lassú, de nagyon nagyot ütő karakterek, nekik valamivel kevesebb a védelmük és az életerejük, hogy egyensúlyban legyenek a gyenge, de gyors szereplőkkel. Kifejezetten tetszett ez az újítás, soha nem tudhatjuk, hogy melyik ládából esik valami olyan felszerelés, ami pont jó nekünk. A statisztikák bizony fel kell készülnünk a hosszadalmas XP-farmolásra. Létezik azonban egy gyorsabb, de jóval drágább módszer is. Valódi pénzért vehetünk Source Crystalt, amivel azonnal felszínre hozhatunk valakit. Ezzel a

módszerrel nagyjából 28 ezer forintba kerülne felhúzni a teljes csapatot, mindenki döntse el maga, hogy megér-e ez neki ennyi pénzt. Senkinek sem tart pisztolyt a fejéhez Joker, hogy ezt kifizesse.

MULTIVERZUMOK

Ami a *Mortal Kombat* sorozatban a Tower játékmód, az lett a Multiverzum az *Injustice* második részében. A sztori szerint végtelen számú Föld létezik, ahol értelemszerűen végtelen számú szuperhős tengeti mindennapjait. Őket hívhatjuk ki a Multiverzum játékmódon keresztül, természetesen busás jutalom fejében. Minden küzdelemben van valami csavar, például életerő-növelő csomagok jelennek meg a pályán véletlenszerűen, negatív hatások sebzik mindkét játékost, soha nem tudhatjuk, hogy milyen meglepetéssel szolgál a következő összecsapás. Nagyon korrek az a rész is, gyakran használom, amikor csak rövid időm van játszani. Mindössze néhány ellenfelet kell legyőznöm, de bőséges jutalomban részesülök értük.

Az *Injustice 2* 2017 legjobb verekedős játéka lehet. Látszik, hogy a NetherRealm a több lábón állás politikáját folytatja: a *Mortal* sorozat mellett kidolgoztak egy második pillért is, amelyre bármikor támaszkodhatnak. A konkurenciának nagyon össze kell kapnia magát, ennyi tartalmat belezsúfolni egyetlen játékba már valószínűleg művészet. Mondjuk azt azért csendben hozzá kell tenni, hogy ennek

VÉGTELEN VILÁGOK KRÍZISE

Könnyű lenne azt feltételezni, hogy a többjátékos módokban kizárólag azok fognak dominálni, akik maximális szintre húzták karakterüket, és csak színarany szinten húszas szintig fejlesztett felszerelésekkel vértették fel az adott hőst, de ez szerencsére koránt sincs így. Ez otthon, a kanapén ülve is egyszerűen elkerülhető, ugyanis habár a sima Versus játékmód profilunk eltárolt karaktereit használja, és ellenfelünknek saját hőseit kell elővennie, természetesen amikor csak átjön egy cimora gyorsan lenyomni pár meccset, nem szükséges első szintű szuperhősöket indítania. A Tournament játékmódban ki vannak kapcsolva a felszerelések (vagy ha úgy szeretnénk, véletlenszerűen sorsol nekünk cuccokat a rendszer), és mindenki egyenlő esélyekkel indul, nincs szintkülönbség sem. Házi tornáink minden kis apró részletét beállíthatjuk, így biztosan nem lesz veszekedés a szabályok miatt. Online küzdelmeink során is teljes mértékben saját ügyességünk határozza meg azt, hogy ki törli fel velünk a számos párhuzamos univerzum egyikének padlóját. Ranked meccseken szikrányit sem számít, ki milyen szintű harcossal vagy páncélzattal érkezik, ezeket figyelmen kívül hagyja a játék. A nem rangsorolt összecsapások esetében is lehetőség van a pályaválasztó képernyőnél kikapcsolni ezeket az értékeket, ha abba mindkét játékos beleegyezik. Így ha valaki könyörtelenül elkente a számat, esélyem sem volt a cuccaimat hibáztatni, én voltam túl képzetlen. Az *Injustice 2* még arra is lehetőséget ad, hogy anélkül küldjük csatába hőseinket, hogy akár egyetlen ütés erejéig is beavatkoznánk. Az AI Battle Simulator módban három kiválasztott karakterünk mérkőzik meg mások előre kirendelt három védőjével. Akár négyeses gyorsítás mellett is végigpörgethetjük a meccseket, remek megoldás az arra, hogy erőfeszítés nélkül lépkedjünk a szinteket kedvenceinkkel. A közösségi élmény szerves részét képezi a guildrendszer is. Klántagként egyedi Multiverse-feladatokat teljesíthetünk bőséges jutalomért cserébe, az igazán embert próbáló bosszarcoknak pedig akár két klántársunkkal együtt is nekivághatunk. Ilyenkor amíg egyikünk harcol, a másik két résztvevő különféle hasznos módosítókat dobálhat neki, amelyek könnyen életmentők lehetnek. Persze így is számos próbálkozás kell ahhoz, hogy kifektessünk egy főellenséget.

meg is kéri az árát, a PS4-es dobozos Ultimate Edition a megjelenésekor közel harminckét ezer forintba került, ugyanez a kiadás a PlayStation Store-ban pont egy ezrevel drágább, de azt legalább meg tudjuk osztani az egyik barátunkkal. Jelen pillanatban ez az a verekedős játék, amit keresünk, és ha beruházunk rá, nem fogunk csalódní, és hosszú távon is jól fogunk vele szórakozni. A következő *Mortal Kombat* megjelenéséig egészen biztosan kitart a benne lévő tartalom.

Mocsy

- ötletes fejlesztések
- komor történetészl
- remek animációk
- guildek
- apró technikai bakik
- drága a teljes csomag
- hol a PC-s változat?

MOCZY
Szuperhős akarok lenni.

91

Robotok „lelkére” vadászva THE SURGE



INFO
Kiadó Focus Home Interactive
Fejlesztő Deck 13 Interactive
Platform PlayStation 4, Xbox One, PC
Röviden A Souls játékokra hajazó, hardcore akció-RPG sci-fi-köntösben.
PEGI 18+

JÓL POZICIONÁLJA MAGÁT A PIACON A DECK 13. AHELYETT, HOGY A FREE-TO-PLAY, MOBA VAGY ESETLEG A TELÍTETT AKCIÓ-FPS MŰFAJBAN GYÁRTANA VISZONYLAG KIS KÖLTSÉGVETÉSŰ JÁTÉKOKAT, EGY OLYAN ZSÁNERT VÁLASZTOTT, AMI EGYRE NÉPSZERŰBB, DE KIAKNÁZATLAN.

A hardcore akció-RPG műfajt hosszú évekig a Form Software uralta a *Souls* játékaival és a *Bloodborne*-nal, de idén már gyengült az uralmuk, hiszen a *Nioh* nemcsak fantasztikus volt, de újat is tudott mutatni. A From Software játékaikain népszerűsége és minősége tagadhatatlan, mégis, ők csak egyetlen csapat, így akik hozzá hasonlóan rajonganak ezért a stílusért, nem tehetnek mást, mint hogy várnak a következő játékuikra. Ezeket a gamereket szeretné elérni a Deck 13 fejlesztőgárdája úgy, hogy a hosszú évek várakozásai közé beszúr egy-egy játékot, kielégítve az igazi kihívást kutatók „digitális halálvágyát”. Nagy lelkesedéssel vártam a *The Surge* megjelenését, és reménykedtem, hogy a *Nioh*hoz hasonlóan frissít a jól ismert formulán.

MŰLT HELYETT A NEM TŰL TÁVOLI JÖVŐ

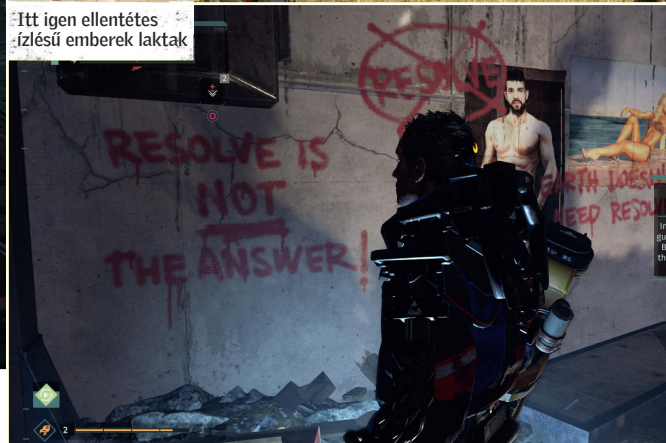
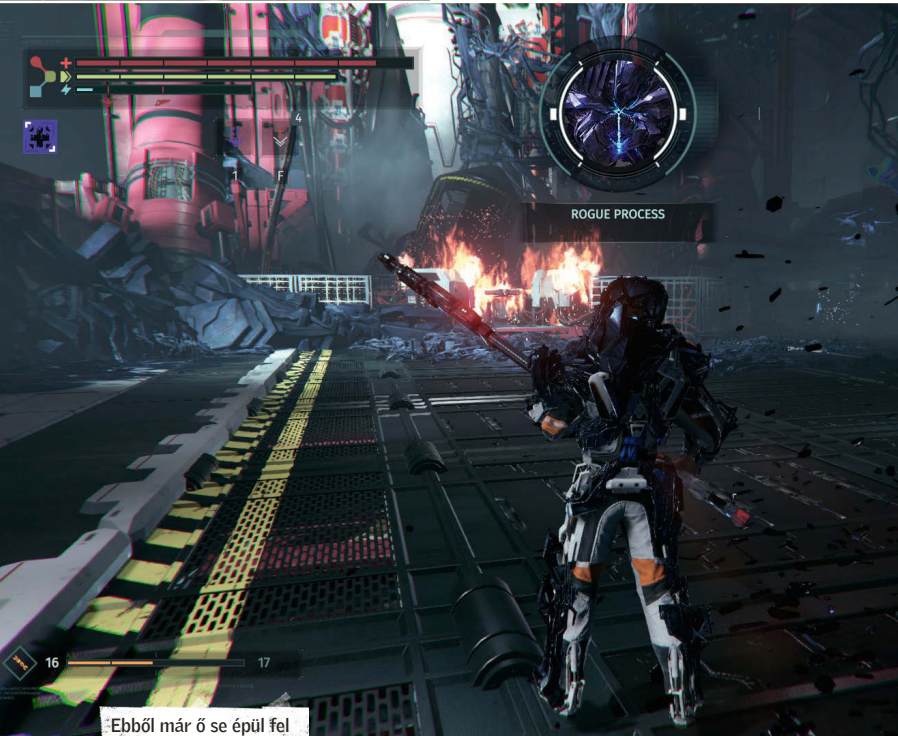
Az első dolog, ami rögtön szembeötlött a *The Surge* kapcsán, a világa. A fantasyvel dúsított múlt helyett, ezúttal a jövőben kell fogcsikorgat-

va küzdenünk az életünkért. Az alapfelállítás szerint bolygók a nyersanyagok felélése és a globális felmelegedés miatt a pusztulás széle felé sodródik, de a CREO vállalat mindent megtesz, hogy megoldja a problémákat, és élhető jövőt biztosítson a következő generációknak. Karakterünk, Warren (akiről egy „apró” részletet nem árultak el a játék marketingkampánya során, de ezt én is meghagynám meglepetésnek a játék elejére) első munkanapján elindul a CREO egyik üzemébe. Itt egy hatalmas és jól működő vállalattal találkozunk, amelyet robotok és exoskeletonba bújtatott emberek töltenek meg, és mi is kiválaszthatjuk, milyen gúnyát öltenénk magunkra, ezzel dönthetjük el, milyen stílusban kívánunk játszani. A Lynx ruházattal gyorsak és mozgékonyak leszünk, míg a Rhinoval masszív és erős, de lomhább karaktert nyerünk. Ennek a döntésnek a meghozatalával indulunk el az igazi kalandra. A külső fémcsontváz, illetve az agyi microchip beszerelése nem túl humánus módon történik, és már itt érezhetjük, hogy valami nincs rendjén, majd az átvezető után látjuk, hogy beütközött a krach, az üzem alig működik, és minden – legyen az fémből vagy húsból – a vérünket akarja. Nem is mondanék többet a történetről, amit inkább audiologokból és feljegyzésekből, plusz néhány párbeszédből ismerünk meg, mintsem színes-szagos átvezetőkön keresztül. A From Software is szereti elrejtetni a valódi történetet a felvehető tárgyak leírásában és a karakter-

ekkel való interakciókban, de ez nagyon egyedi megoldás, és nehéz jól megvalósítani; itt nem sikerült túl érdekesre, jobban lekötött volna a dolog, ha közvetlenebbül kapom meg az információkat.

FEJLŐDÉS SZÁZFÉLEKÉPPEN

Na jó, azért a százféleképpen kicsit túlzás, de meglepően sok módon lehet életerősebbé varázsolni karakterünket. Először is ott az ellenfelekből nyert, XP-t és pénzt helyettesítő tech scrap (soul, bloodecho, amrita, ki hogy szereti). A biztonságos mentési pontokon ezeket – ha megfelelő mennyiség van nálunk egy szintlépéshez – beleforgatjuk karakterünkbe, amivel egyidejűleg növekednek statjaink. Több életerőnk, több staminánk és erősebb támadásunk lesz, illetve az alapruházatunknak is nő a „core power”-je azaz magjának ereje, ami később még fontos lesz. Mellesleg a mentési pontokon el is tárolhatjuk a scrapünket, ha nincs belőle elég egy szintlépéshez. Nem győzöm eléggé hangsúlyozni, mennyire fantasztikus ötlet ez: így nem veszítjük el a legértékesebb alapanyagunkat akkor sem, ha éppen nem tudjuk felhasználni. Persze a scrap való felszerelésünk fejlesztésére is, valamint a játék folyamán talált tervrajzokból ezekért cserébe craftolhatunk új cuccokat. A normál szintlépésen túl különböző implantátumokat helyezhetünk el Warren szervezetében, amelyek mindenféle bónuszokat adnak. Eleinte négy ilyen szerkezetet használhatunk egyszerre, ám



Ebből már ő se épül fel

ahogy fejlődünk úgy nyílnak meg az újabb és újabb slotok, így végül akár nyolc implantátum is segítheti előrejutásunkat. Itt tér vissza fémvázunk magjának fontossága, ugyanis minden implantátumnak van egy értéke, amely megadja, hogy mekkora energiát von el a magtól. Értelemszerűen minél értékesebb egy ilyen chip, annál nagyobb ez az érték. Ha tehát alacsony a core power, használhatunk egyszerűen mondjuk négy darab kisebb értékű implantátumot, esetleg két erősebbet. Persze nem csak ezek fogyasztják az értékes energiát, az exoskeletonra szerelhető felszerelés is ebből nyeri a kakaót. Az ilyen játékoknál megszokott ruházat elosztása a *The Surge* esetében a következőképpen fest: fej, torzó, bal és jobb kar, valamint bal és jobb láb. Külső alapvázunkon ezekre a testrészekre tudunk felszerelést pakolni, amelyek mindegyike erejétől, illetve fejlettségétől függően eszi az energiát. Az említett holmikát tervrajzokból lehet kicraftolni, majd négy fokozaton keresztül fejleszteni, ám ehhez a scrapen felül még az adott tárgy által igényelt ötvözetekre is szükség van. Ami pedig harci fejlődésünket illeti, ha sokat küzdünk és ölünk adott típusú fegyverrel, növekszik hatékonysá-

gunk, sőt az érintett csoportba eső fegyverek sebzése is. Karakterünk többirányú fejlesztgetése elsősre bonyolultnak tűnik, de igazából rendkívül jól átlátható, és könnyen tanulható. Ha valakit nem érdekel a mikromenedzsment, akkor találomra felpattint magára mindentől valamit, és teletömi magát életnövelő implantátumokkal, aztán mehet a menet. Ugyanakkor elég mély ez a szisztéma ahhoz, hogy aki szereti az ilyet, elvesssen benne. Egyébként magában a menürendszerben is nagyon könnyű eligazodni.

CSAK A LÁGY RÉSZEKET VESZEM CÉLBA

Mondanom sem kell, hogy mennyire fontos a harc az ilyen stílusú játékokban. A koncepció szuper, és olyan ötlet is van benne, amivel én még nem találkoztam. Elsősorban azt tanuljuk meg, hogyan támadhatjuk meg az ellenfelek különböző pontjait, illetve látjuk azt, hogy éppen védi-e páncélat vagy sem. Ha sárga pajzsot mutat a célzás, akkor ott bizony nem fogunk nagy sebzést elérni, azonban ha kék az adott testrész, akkor odasújtva komoly sérülést okozunk, és rövid időre meg is tántorodik az ellenfél. Elképesztően okos ötlet továbbá, hogy

A MAGÁRA HAGYOTT ELŐZŐ GYERMEK

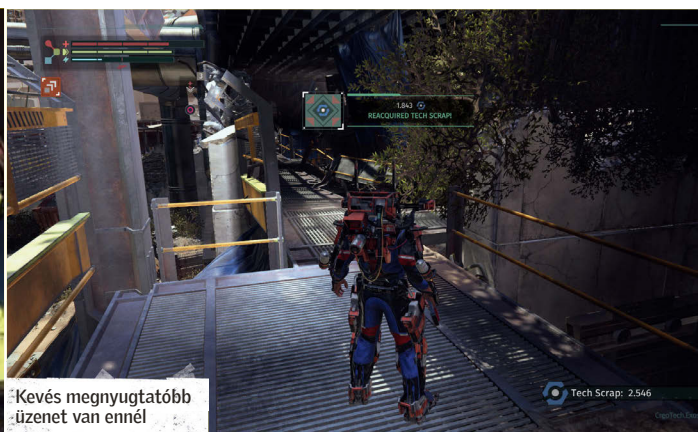
A *Deck 13 Interactive*-nak nem a *The Surge* volt az első próbálkozása a hardcore akció-RPG piacon. 2014-ben kiadták a *Lords of The Fallen* című játékukat, amely vegyes fogadtatásra lelt a kritikusok és a játékosok körében egyaránt. Idén mobilos verzióban is megjelent, persze csak egy jócskán lebutított verzió. Azonban még erre az évre ígérik a játék második részét, amelynek elkészítésében már nem vett rész a *Deck 13* csapata. A folytatást egy az egyben az első részben segítséget nyújtó CI Games hegeszti.

a lootolás irányított formában történik. Ha eléggé megsebezük a velünk szemben állót, és az energiánk is feltöltődik a megfelelő szintre, egy kivégzőmozdulatot hajthatunk végre, miáltal megrövidítjük egy testrésszel a kedves delikvenst. Ekkor pedig az adott porcikához tartozó loot eshet a számunkra.

Ha egy olyan fegyvert lóbal ellenesgünk, amelyet még nem láttunk, és meg szeretnénk szerezni, akkor a fegyveres kezét kell levágnunk (kivégzéssel), és megkapjuk az adott halálosztó eszközt. Amennyiben inkább a fejfedőnket fejlesztenénk, a kobakokat kell lecsapkodnunk, hogy gyűljön a megfelelő ötvözet. Igazán le a kállal ez előtt az ötlet előtt, rendkívül egyed.

Kár, hogy az irányítás ront az összképen. Nehéz megfogalmazni, mi vele a problémám, de nem érztem a karaktert teljes mértékben a kontrollom alatt. A *Bloodborne* és a *Nioh* esetében (amelyekkel közvetlenül a *The Surge* előtt játszottam) a karakter szinte a gondolataimra mozgott, amit lenyomtam, úgy történt. Itt olyan érzésem volt, mintha egy kis input lag lenne a rendszerben, nem akkor és nem úgy történnek a mozdulatok, ahogy én azt szeretném. Erre még rátesz egy lapáttal, hogy az animációk-

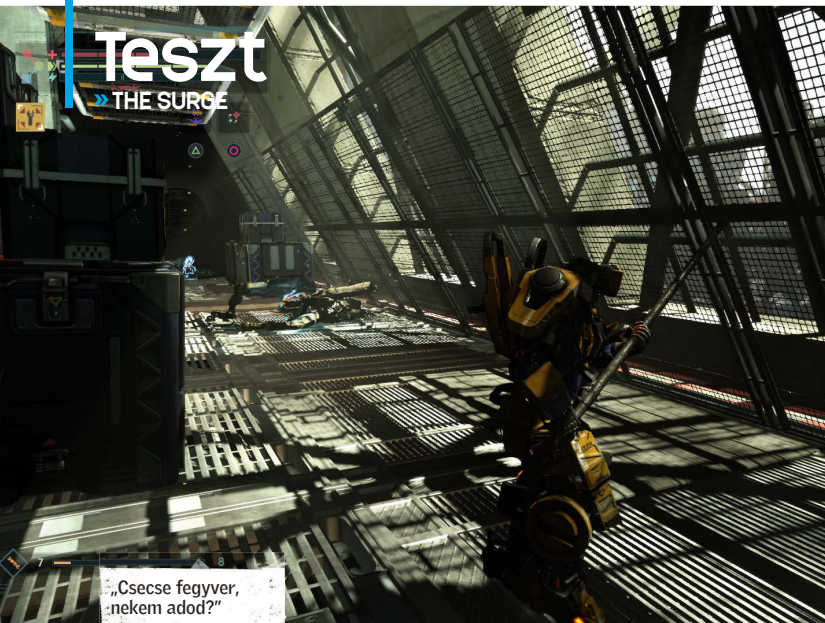
A KONCEPCIÓ SZUPER, ÉS OLYAN ÖTLET IS VAN BENNE, AMIVEL ÉN MÉG NEM TALÁLKOZTAM



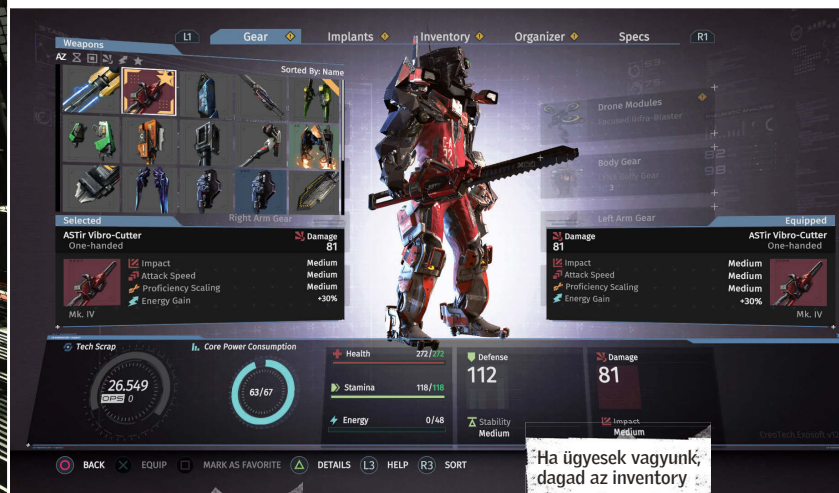
Kevés megnyugtatóbb üzenet van ennél



Ő nem olvasta a tűzvédelmi tájékoztatót



„Csecse fegyver, nekem adod?”



Ha ügyesek vagyunk, dagad az inventory



A kivégzési animációk látványosak és brutálisak



A pillanat amikor beüt az adrenalin

nál néha elmozdulnak az emberek, és úgy játszódnak le a kivégzés, hogy közben méterekkel arrébb haldoklik a támadóm, ráadásul az olyan helyeken, ahol könnyedén el kellene férnem, beleakadok a textúrákba.

NEM A MÉRET A LÉNYEG, DE NAGYOBBRA SZÁMÍTOTTAM

Sajnos igen rövidre sikerült a *The Surge* szinte minden tekintetben. A pályákon viszonylag hamar végig lehet jutni, és amíg a fentebb említett nagy testvérekben a főellenségek és az azokkal való küzdelem adta az igazi ízt a játékoknak, addig itt mindössze öt boss-szal találkozhatunk, és azokon is viszonylag hamar áthámozzuk magunkat. A mellékküldetések – ha lehet egyáltalán küldetésnek nevezni őket – igen gyengék voltak. Találkoztam egy-két NPC-vel, akik vésséget kértek tőlem, de nem vitték túlzásba az ilyen interakciókat sem. Ami az egyes pályákat illeti, a *Nioh*hoz hasonlóan itt is egy-egy zárt területtel találkozunk, amelynek végén megküzdünk egy nagy robottal, majd mehetünk át a következőre. Ezzel nem is lenne baj, de a pályadízájn

nagyon elkeserített. A pályák jó része majdhogynem teljes egészében nyitott, de nem minden út járható számunkra, mert olyan ellenségek védik (általában vérszomjas, agresszív robotok), akiket egyszerűen nem lehet legyőzni. Emiatt az útkeresés úgy nézett ki, hogy bementem valahova, egy ütéssel kinyírt egy ellenség, és mehettem vissza a scrapért, ami egyébként egy idő után magától eltűnik, és nem vár ránk egy esetleges következő halálig. Ha fel tudtam szedni, és sikerült életben maradnom – ez úgy az alkalmas 50 százalékban jött össze –, akkor kereshettem a következő utat, és ez így ment egészen addig, amíg meg nem leltem a jó irányt. Igazából csak a nyitottság érzetét keltik a fejlesztők, miközben a területek le vannak zárva, csak még a scrapet is elveszítettem bónuszként. A későbbiekben visszajönni pedig nincs értelme, mert ha megtalálom a jó útvonalat, akkor a pálya végére érhetek, és nincs motivációm visszazaladgálni. A készítőik igyekeztek rávenni, hogy később újra felkeressem a korábbi pályákat. Vannak olyan ajtók, amelyeket csak vezetékek túlterhelésé-

vel lehet kinyitni, az azonban meg van adva, hogy egy-egy ilyen túlterheléshez milyen magas szintűnek kell lenni. Az első pályán található 55-ös vezetőket természetesen nem tudtam megberhelni első ottjártamkor, de nem is jutott többé eszembe, hogy azt hátrahagytam. Kivéve persze most.

HA NINCS FROM SOFTWARE, JÓ A DECK 19 IS

Nagyon szerettem volna ha a *The Surge* felér legalább a *Nioh* szintjéig, de érződik, hogy a fejlesztő srácok nem akartak ilyen magaslatokba emelkedni, különben jóval több anyagot tettek volna a játékba. Ettől függetlenül, a bevezetőhöz visszakanyarodva, nagyon okosan helyezkednek a piacon, mert akik szeretik ezt a műfajt, azoknak kevés választásuk van. Annyira pedig igenis jó ez a játék, hogy a *Dark Souls 3* és a *Nioh* után, illetve a *Bloodborne 2* bejelentése előtt (soha nem szorítottam ennyire még semmilyen leleplezésért az E3-on) tökéletesen leköti az olyan mazochistákat mint én.

Gócza

HARDVER

Windows 7, Intel i5-4690K (3,5 GHz)/AMD FX-8320 (3,5 GHz), 8 GB RAM, AMD Radeon R7 360/Nvidia GeForce GTX 560 Ti, 15 GB HDD

- + eltalált sci-fi-hangulat
- + okos harcrendszer
- + ötletes lootszerzés
- darabos irányítás
- bosszantó pályadízájn
- gyenge történetvezetés

GÓCZA

Nem rossz, de messze elmarad a műfaj nagygúyúitól.

73



A felvezető videók a VHS-korszakot idézik



Halál után részletes statisztikát kapunk teljesítményünkről

PC MASTER RACE

Bár a STRAFE PS4-re is megjelent, egyértelműen látszik, hogy PC-re született. A kegyetlenül nehéz pályák megkövetelik azt a precíz irányítást, amit kontrollerelemmel egyszerűen lehetetlen reprodukálni, és ez csak még több frusztrációhoz vezet.



Hát persze, hogy van benne Wolfenstein minijáték

Quake- és Doom-rajongók, figyelem!

STRAFE

SOK LÖVÖLDÉRE MONDTÁK AZ ELMÚLT ÉVEKBEN, HOGY OLYAN, MINT AZ EREDETI QUAKE VAGY DOOM. De egyik sem volt igazán olyan. Legalábbis biztosan nem annyira, mint a STRAFE. A grafika egy az egyben a klasszikusokat idézi a bugyuta ellenfelektől kezdve a pixeles robbanásokon át egészen az egyes falak textúrájáig, és ha valaki szeretné, egyetlen gombnyomással még annál is rondábbra állíthatja a játékot, mint ahogy azt eredetileg megálmodták. A szobák procedurálisan generálódnak, vagyis minden halálkor teljesen új pályaszerkezet vár ránk. Ez így elmondva nagyon jól hangzik, de csak nagyon kevés játék képes arra, hogy tényleg megújuljon körről körre, és sajnos a STRAFE nem tartozik ezek közé. Egy darabig még rácsodálkozunk a kiosztásokra, de mivel több tucatszor fogjuk teljesíteni az egyes pályaszakaszokat, idővel felismerjük a nagyobb építőköveket. Ez a rendszer értelemszerűen kitanulhatatlanná, ugyanakkor túl ismerőssé, ismétlődővé teszi a pályarészeket.

MILYEN ÉVET IS ÍRUNK?

A STRAFE egyik legerősebb pontja, hogy játékmenetben is az FPS-ek hőskorát idézi. Nincsenek fölösleges animációk, sprintelés vagy speciális képességek. Van viszont egy villámgyors, ugrabugra főhős, akivel az ellenfelek lövedékeit kerülgetve pillanatok alatt eljuthatunk egyik pontból a másikba. Az állandó bunnyhoppal felépített lendü-



INFO

Kiadó
Devolver Digital
Fejlesztő Pixel Titans
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A '90-es évek hangulatát idéző lövöldé, amit roguelike-elemekkel tettek még izgalmasabbá.
PEGI 16+

let és az így szétfröcsentett virtuális agyvelő nagyon kedves emlékeket idéz majd fel sokakban, ugyanakkor maga a játék az, ami ennek a stílusnak gátat szab. Mivel egy nagyon kegyetlen roguelike lövöldéről beszélünk, az erőforrásaink végesek, a bekapott sebzés végzetes, egy esetleges (és viszonylag sűrűn bekövetkező) halál esetén pedig kezdhetjük is az egészet előlről. Semmi sem marad meg, legfeljebb a tapasztalat, hogy legközelebb majd óvatosabban. Éppen ezért nem lehet haragudni a fontolva haladókra, akik állandóan visszavonulnak két szobányit, egyesével húzzák be az ellenfeleket, és a lehető legbiztonságosabb módon próbálnak átjutni egy szakaszon, ugyanakkor a háttérben dübörgő brutális techné, a fröcsögő vér és a világ egyik legpörgösebb karaktere ezzel nehezen állítható párba.

ZAJOS TÜCSÖK

A hús különböző ellenféltípus cafatokra robbantásához több mint harminc fegyver áll rendelkezésünkre, köztük olyan őrült dolgok is, mint a Super Hot Shotgun, amit kézbe véve az ikonikus játékhoz hasonlóan csak akkor mozog az idő, ha mi is mozgunk. Ezeket a pályákon elhelyezett automaták segítségével fejleszthetjük is, az összegyűjtött kacetokból pedig páncélt és löszert készíthetünk, azonban mivel ezek az automaták véletlenszerűen vannak elhelyezve a procedurálisan generált pályákon, sokszor vissza kell baktatnunk az üres folyosókra, ami egyszerűen megöli a lendületet. Az sem segít, hogy a fegyverek hang-

ja meg sem közelíti azt a szintet, amit a Doom vagy a Duke Nukem halálosztói tudnak, sokkal inkább hasonlítanak egy ceruzaelemes műanyag puskára. A zene viszont egyszerűen tökéletes, mindenképp piros pont jár a készítőnek, hogy külön is elérhetővé tették. Ha nem is tökéletes a STRAFE, mindenképp emlékeztető, így ha valaki szereti az oldschool lövöldéket, és nem forr fel az agyvíze attól, hogy újra és újra előről kell kezdenie az egészet, mindenképp érdemes vetnie rá egy pillantást, még hibái ellenére is.

Kaci

HARDVER

Windows 7, Intel Pentium G3250/AMD Phenom II X4 965, 4 GB RAM, Nvidia GeForce 9800 GT/Intel HD Graphics 4600/AMD Radeon HD 5770 (1 GB), 3 GB HDD

- + klasszikus FPS hangulat
- + dinamikus irányítás
- + remek zene
- ismétlődő pályarészek
- vérszegény fegyverhangok
- túl nehéz ehhez a stílushoz

KACI

Nem tudta eldönteni, milyen játék akar lenni valójában.

73

A Mishima klán tovább balhézik

TEKKEN 7



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
 Fejlesztő **Bandai Namco Studios**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Röviden A szép múltú verekedős széria hetedik, számozott felvonása két évvel a játéktérmi megjelenés után most otthonainkba is beköltözik.
PEGI 16+

NEHÉZ A TEKKEN-RAJONGÓK SORSA, MIVEL VALAHOGY MINDIG KI KELL BŐJTÖLNIÜK AZT AZ IDŐT, AMÍG A JÁTÉKTERMI MASINÁKRÓL VÉGRE AZ OTTHONI GÉPEKRE IS ÁTVÁNDOROL A LEGÚJABB EPIZÓD. Több mint két év után a Tekken 7 is eljutott ideig. 3D-s verekedős játékokkal jelenleg finoman szólva sincs tele a padlás, úgyhogy a zsáner kedvelőinek nagyon jól jött a betevő. Kár, hogy platformtól függ, mennyire ízlik majd a falat.

CSALÁD

Legelső körben jó eséllyel mindenki a The Mishima Saga névre keresztelt sztorimódra fogja rávetni magát, sajnos azonban ennek végigpörgetése lesz a Tekken 7-tel töltött időnk legkínosabb része. Nem magával a történettel van baj, bár, ha te nem vagy a széria szakavatott ismerője, akkor nem árt egy gyorstalpaló arról, hogy ki kinek az apja, nagyapja, fia, féltestvére, esetleg fogadott gyermeke. A Tekken játékok hátterét eddig is a Mishima család tagjai köré építették fel, most pedig egészen odáig nyúlunk vissza az időben, hogy kiderül, Heihachi miért gondolta a gyerekevelés ideális módjának fia, Kazuya lehajtását egy meglehetősen halálos mélységű szakadékba. A család sötét titkára egy kivülről személy, a hétköznapi riporter nyomozásának hála derül fény szépen lassan, ez pofás kis keret ad az eseményeknek. A cse-

lekmény persze a szokásos Tekken-sémára épül: a japánul, angolul és olaszul beszélő emberek tökéletesen megértik egymást, hőseink egyetlen ütessel térítenek el akár rakétákat is, de pont ezt kedveljük a szériában. A gondok ott kezdődnek, amikor két átvezető között harcolni is kellene végre. Sőt, ha netán Xbox One-on vágunk bele a Mishima család regéjébe, akkor már ezeknél a videóknál is felszalad a szemöldökünk, ugyanis ezen a platformon borzasztóan szaggatnak a videók, általában még a meccsek előtt berobbanó feliratok sem úszsák meg akadás nélkül.

A kampány összecsapásai végtelenül unalmasak. Sokszor ugyanazt az egy ellenfelet kell levérnünk egyetlen léttel többször is; itt lényegében katonák rohamoznak meg minket folyamatosan. Értem, hogy Heihachi egyedül is kifektet egy teljes Tekken Force hadosztályt, de bőven elég lett volna ezt egyszer elsütni, és megkímélni a játékost ezektől az ismétlődő és fájoan sóltan harcoktól. A kampány egy verekedős játékban általában arra szolgál, hogy megismerkedjünk az alapvető mechanikákkal, kikapaszthatjuk az irányítást, netán megtaláljuk azt az egy-két karaktert, akiket később a legszívesebben választunk majd. Ezek közül egyikre sem alkalmas a The Mishima Saga mód. A sztorimód bevezeti az egygombos kombó lehetőségét, vagyis durva ütése kombinációkat mindössze az előválasztó gomb nyomva tartásával, egyetlen újabb gomb püfölésével is bevihetünk. Nagyon ajánlom, hogy ehhez csak az szokjon hozzá, aki nem is akar a kampánynál továbbmerészkedni.



Kengurufajsapka; nincs is jobb harci viselet

A gyakorlómódban persze az idők végezetéig próbálhatjuk a karakterenként közel betanulhatatlan számú kombót, de egy mozdulatlan ellenféllel ez mégsem olyan hatásos, főleg úgy nem, hogy egy sorozat bevitele közben bekaphatunk mi is egy kő-sza ütést, és lehet, pont ez fektet két vállra bennünket.

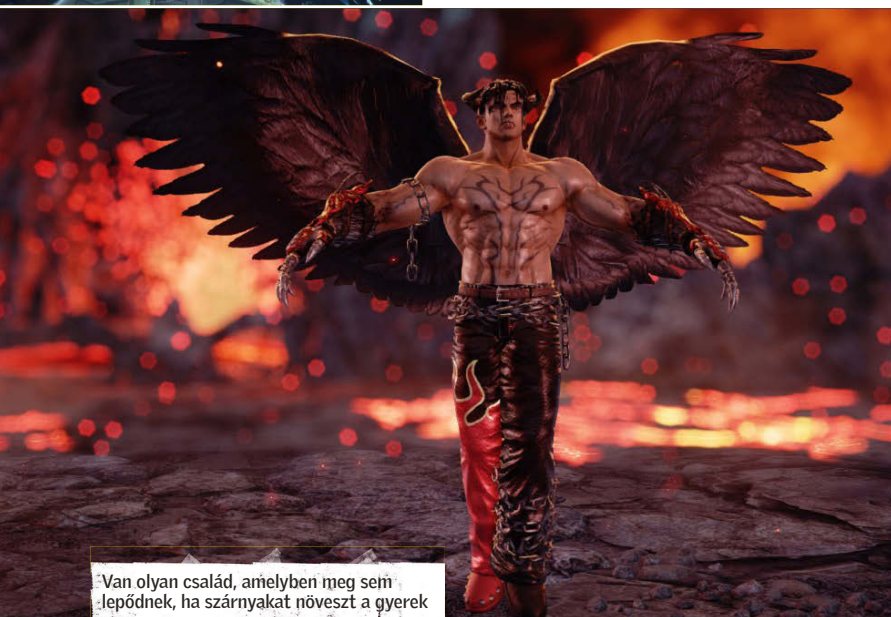
A karakterek sem a történet során nőnek majd a szívükhöz, túlnyomó többségükkel csak a nekik dedikált egymeccses, külön epizódokban találkozunk, a fő történetben nem is tűnnek fel egyetlen pillanat erejéig sem. Az egész sztoriba egyébként valahogyan még a Street Fighter szériából ismert Akumát is belerángatják, aki nagyjából csak rágózni és popókat szétrúgni ruccant át, és pont kifogyott a rágóógumból.

RUHA TESZI A HŐST

Pedig választható harcosok akadnak bőven. Velük a fentiekén túl a klasszikus Arcade játékmódot verekedhetjük végig, vagy ajándékokat rejtő dobozokért szállhatunk ringbe a sokkal szórakoztatóbb Treasure Battle-módban. Ebben a nyert bunyók után ládikákat kapunk, amelyek különböző mókás felszereléseket tartalmaznak. Míg az Injustice 2-ben karakterünk alapértékeit is drasztikusan megváltoztatják a ráaggatott cuccok, itt csak esztétikai célt szolgálnak a tárgyak. A teljes örület határát súrolva odáig juthattak a készítőik, hogy akár egy egész pizzát is hordhatunk a hátunkon, miközben virágcsokrot szorongatunk, és egy bohóchal rója a köröket a fejünk körül. Bizony, ezt mind össze-



Választható karakterekből nem lesz hiány



Van olyan család, amelyben meg sem lepődnek, ha szárnyakat növeszt a gyerek



Apa és fia már régen sem bírták egymást



Akuma a Street Fighter sorozatból ugrott át

lehet hozni a megvásárolható és dobozokból kibontható felszerelésekkel; aki erre vévő, annak a maximális mókafaktor előre borítékolható. A folyamatos játék és az egyre magasabb rangok elérése pénztárcánkat is vastagítja, a bezsebelt kisebb vagyonért pedig nemcsak kiválthatjuk ezeket a vicces öltözékeket, hanem feloldhatjuk a korábbi összes Tekken játék videóit is. Persze ennél azért jobban örültünk volna egy olyan megoldásnak, amely egy teljes régebbi epizódot játszhatóvá tesz, erről viszont ne álmodjon senki. Az egyjátékos részlet bőven elbírta volna több tartalmat, mert aki nem szeretne álbajuszt és plüssnyuszt szerezni kedvenc harcművésze ruháit, annak nem igazán rejt érdemi jutalmazást mindez. Az online ranked és player összecsapások, valamint tornák az esetek nagy részében gond nélkül lezajlanak, csak ritkán futottam bele vérszesen szakadozó meccsbe. A matchmaking viszont (főleg konzolokon) keservesen lassú, egy nem rangsorolt harc összehozása akár tízperces várakozást is igényelhet. Közben a gyakorlómódban bucura püfölköztünk egy ácsorgó harcost, de ez nagyjából annyira élvezetes, mint oltott mésszel fogat mosni.

DÜHÖNGŐ ÖKLÖK

A játékmenet és a bunyó pontosan olyan, amilyenek megszoktuk és megszerettük az egyik leghíresebb 3D-s verekedős játékszo-

rozat részeiben. Az egyszerűbb kombókra a kezdőknek is hamar ráállhat az ujjja, de a hosszú és halálos sorozatokat csak a veteránok sajátítják el. Az időzítés és az ütések, rúgások pontos elindítása lesz mindennek a kulcsa, olykor megéri kivárni és csak a megfelelő ütemben elindított támadásokra koncentrálni. Egy fontos új mechanika üdítően felpozícionálja a végjátékot, ez a Rage-rendszer. Ha egy karakter életerejé már a végét járja, vörös izzásba kezd az életcsík. Ekkor elindíthatunk egy olyan támadást, ami nagyjából ellenfelünk életerejének 30 százalékát elveszi, így simán megfordíthatjuk a meccset. Szintén újdonság a csavart ütések megjelenése, amelyekkel úgy kínálhatjuk meg az éppen levegőben lévő ellenfelet, hogy esés közben pördüljön egyet, és közben teljesen védtelenné váljon támadásainkkal szemben.

EGY KONZOL A SÖTÉTBE ZÁR

A Tekken 7 nyilvánvalóan PC-n és PlayStation 4 Prón mutatja meg teljes pompáját, de a sima PlayStation 4-es verzió is teljesen rendben van a grafika és a teljesítmény tekintetében. Az Xbox One-os kiadásról viszont ordít, hogy nem foglalkoztak vele rendesen. Az egy dolog, hogy 720p-re vagyunk korlátozva, de ahogy korábban már említettem, szegény konzol még az átvezetők és a töltőképernyők zavartalan lejátszásával sem birkózik meg, folyamatos a szaggatás. Sőt, az utólagos effektek közül a Microsoft gépén a környezet

VR, DE MINEK?

Annyira felesleges VR-módot kapott a Tekken 7, hogy szinte kár is fecselelni rá a szót. Tulajdonképpen egy gyakorlómódot kapunk: oldalnézetben követhetjük az eseményeket annyi kiegészítéssel, hogy megváltoztathatjuk a kamera szögét, és közelelthetünk is, ha kedvünk szottyan. Ezért kár leporolni a VR-headsetet.

és a harcosok ruházatának árnyékolása is hiányzik, ami bőven az előző generáció látványát idézi fel. Az Xbox One-tulajdonosoknak a visszafelé kompatibilitás csodájának hála így sokkal inkább ajánlott elővenniük a hatodik Tekken részt vagy a 2012-es Tekken Tag Tournament 2-t, azoktól nem lesz ilyen keserű a száájuk.

Csírke

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i3-4160 3,6 GHz, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 2 GB, DirectX 11, 60 GB HDD

- + a megszokott Tekken játékmenet
- + sorsfordító Rage támadások
- + témerek extra cicoma a karaktereknek
- kínos sztorimód
- kevés egyjátékos tartalom
- lassú online matchmaking
- az Xbox One verzió egy sértés

CSÍRKE
Üthetett volna keményebbet is.

70

„AZ EGYSZERŰBB KOMBÓKRA A KEZDŐKNEK IS HAMAR RÁÁLLHAT AZ UJJA, DE A HOSSZU ÉS HALÁLOS SOROZATOKAT CSAK A VETERÁNOK SAJÁTÍJTJÁK EL



A Treasure Battle meccseken ellenfeleink is furábbnál furább ruhákat öltenek

HA TE MONDOD

Harada Kacuhiko rendező, producer, Bandai Namco Entertainment: „Tudjuk, hogy jelenleg nincs benne mindenki kedvence a játékban, de reméljük, hogy tesztet egy próbát az új karakterekkel is, mert nagyon menők, és lehet, hogy végül jobban megkedvelitek őket.”

HP MÁS VÉLEMÉNYE

Jól szemléltette az Xbox One verzió problémáját az, amikor Csirkével játszottunk pár vs. meccset, majd utána – csak úgy mókából – elindult a Tekken Tag Tournament 2, ami ugyebár egy hatéves játék, és szinte minden szempontból jobb. Eleve nem érzem az új részben azt az erőt, amit számomra a Tekken jelentett korábban, az pedig, hogy az előző részek videóit lehet extra tartalomként megnyitni, egyenesen szegény. Emlékeztek még a 2005-ös Tekken 5-re? Abban konkrétan a Tekken, a Tekken 2, a Tekken 3 (és a StarBlade minijáték) is elért extraként tokkal-vonóval. Most meg videókat nézhetek róluk... Nem vagyok kibékülve a kínálattal, a tartalom mélységével és a teljesítménnyel sem, de azért még mindig elkaptam a Tekken-láz. Mindig belefér pár meccs, és visszaköszön a kamaszkor, de nagyon kellene már egy jól optimalizált, simán futó, mai grafikával (mert ez most nem az) megáldott Tekken Tag Tournament 3, hogy végre megmutassa a Bandai Namco, mit tud valójában ez a széria.



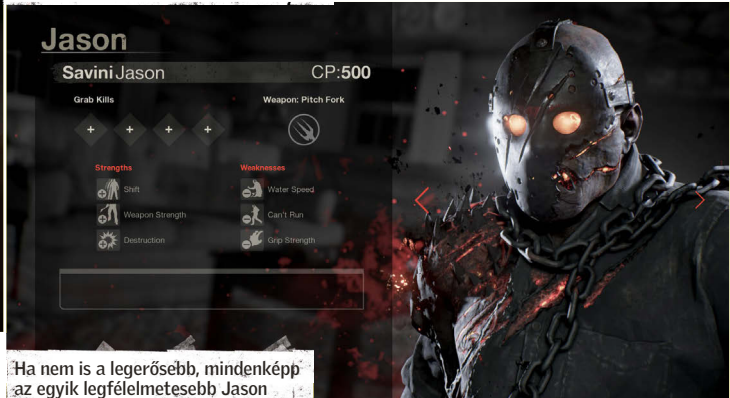
A csónak sem jelent biztonságot, Jason képes lerántani a víz alá



A minijátékokban nem érdemes hibázni, mert Jason pillanatok alatt ott terem



Minden kör ezzel az árcsallal kezdődik. Mondjuk rémisztő, az biztos



Ha nem is a legerősebb, mindenképp az egyik legféltettebb Jason

Végre péntek!

FRIDAY THE 13TH: THE GAME



INFO

Kiadó **Gun Media**
 Fejlesztő **IllFonic**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Aszimmetrikus horrorjáték, amelyben egy maréknyi táborozó próbál meg elmenekülni a kegyetlen gyilkos elől. PEGI 18+

ELSŐ NEKIFUTÁSRA SOKKAL INKÁBB TARTOTTAM EZT A JÁTÉKOT KELLEMETLENNEK, MINT SZÓRAKOZTATÓNAK, ÉS BÁR HIBÁI MEGMARADTAK, IDŐVEL VALAHOGY MEGLÁTTAM BENNE A SZÉPSÉGET. Na jó, a szépség talán nem a legmegfelelőbb szó egy olyan videojáték esetében, amelynek grafikája 2005-öt idézi, közép-pontjában pedig a filmtörténelem egyik legbrutálisabb gyilkosa áll, aki válogatott módokon kínoz, csonkol és gyilkol meg tinédzsereket, de értitek a lényegét.

FUSS AZ ÉLETEDÉRT!

Az alaphelyzet valószínűleg senkinek sem lesz meglepetés: van néhány nagyszájú tini, akik egy erdőben táboroznak, amikor egyszer csak felbukkan a hokimaszkos sorozatgyilkos csakis azért, hogy végezzen velük. Jason egyedül, mégis túlerőben van; a legváratlanabb helyeken képes felbukkanni, hála speciális képességeinek, amelyek az idő előrehaladtával egyre erősödnek. A tábor bármely pontjára el tud teleportálni, ha pedig egy közeli célpontot próbál elkapni, szellemként villámgyorsan elé vághat. Pallettáját dobótörök és medvecsapdák színesítik, emellett pedig időnként használhatja a Sense képességet, amivel nemcsak meghallja, merre járnak a táborozók, de a félelmüket is érzi. Ez utóbbi folyamatosan nő,

ha Jason a közelben jár, ha egyedül baktatunk a sötétben, vagy ha lelebotunk egy másik játékos hullájába.

A másik oldal ezzel szemben a játék elején szinte teljesen védtelen. Még csak térképet sem kapunk induláskor, fogalmunk sincs, mi merre található a pályán. Megpróbálhatunk elrejtőzni egy sarokban, így ha Jason nem akad ránk a 20 perces kör végéig, nyertünk. Ez persze nem kifejezetten szórakoztató és interaktív (azt meg ne is firtassuk, hogy mennyire működőképes), érdemesebb megpróbálni elmenekülni autóval vagy csónakkal, hívni a rendőrséget, vagy ha elég tökösek vagyunk, szembeszállni a pszichopata gyilkossal (erről bővebben a nagy dobozban). Persze nem lehet csak úgy bevágódni egy útszéli kocsiba és elhajtani, előbb össze kell szednünk az akkumulátort,

a kocsikulcsot és az üzemanyagot, majd a lehető legnagyobb csendben megjavítani a verdat. Az egyébként is feszült helyzetben könnyű elrontani a minijátékot, ami hangos csörgéssel jelzi Jasonnak, hogy rosszban sántikálunk.

Elsőre talán jó ötletnek tűnik a szélrózsa minden irányába szaladni, hogy a lehető legnagyobb terepet fedjük le, egyedül azonban szinte teljesen védtelenek vagyunk a gyilkossal szemben, aki, ha egy kicsit is érti a dolgát, pillanatok alatt hidegre tesz minket. Érdemesebb tehát csapatokban mozogni, hiszen ha ilyenkor esetleg el is kapnak valakit, a többiek azonnal segíthetnek neki. Közelharcú fegyverekkel, csapdákkal, apró törökkel vagy akár petárdával lelassíthatjuk vagy megbéníthatjuk Jason, ezzel egérutat nyerve, míg bezárkózunk egy látszólag biztonságosnak tűnő házba. Ha találunk egy rádiót, azzal értesíthetjük a többieket, de az egymás közelében álló játékosok hallják is egymást. Meg persze



HA TE MONDOD

Ronnie Hobbs alapító, Gun Media: „Annyi különböző Jason-t tettünk a játékba, amennyit csak tudtunk, de végig figyeltünk arra, hogy igazodjanak filmbéli parjukhoz.”

AMIKOR A NYŰL VISZI A PUSKÁT

Bár a táborozóknak az is elég, ha sikerül elmenekülniük, vagy csak túlélniük odabent, arra is lehetőségük van, hogy megöljék Jasont. Ez egyáltalán nem könnyű feladat, összehangolt munkára van szükség. Egy női karaktert irányító játékosnak meg kell szereznie Jason anyjának pulóverét, majd behívni a játékba Tommy Jarvis (erre ugye csak akkor van lehetőség, ha valaki már meghalt vagy elmenekült), és addig ütni Jasont, amíg nem sikerül levérni a maszkot az arcáról.

Ekkor Tommy (akinelé eddigre kell, hogy legyen egy machete) magához veszi a maszkot, a pulóvert viselő játékos pedig használja annak speciális (és kizárólag egyszer használható) képességét, amivel megbénítja Jasont. Ezt követően már csak egy határozott ütésre van szükség, mire Jason a földre rogy, Tommy pedig a machetével végez vele. Ehhez tökéletes kommunikáció és csapatmunka szükséges, random emberekkel aligha fogjuk tudni kivitelezni.

EGYEDÜL ÉPPHOGY CSAK ELMEGY, BARÁTOKKAL VISZONT KIFEJEZETTEN SZÓRAKOZTATÓ A GYLKOLÁSZÁS

Jasont is, aki szintén mindig fülel. Kedvenceim azok a játékosok voltak, akik teljesen beleléptek magukat a szerepbe, és torkuk szakadtából üvöltöztek, amikor csak megláttak közeledni. Ez nyilván rengeteg komikus pillanatot szül: az egyik játékban például Jason arra „kényszerítette” az egyik táborozót, hogy ölje meg egy csapattársát, és akkor szabadon távozhat. Mondanom sem kell, a srác elfogadta az ajánlatot.

GYILKOLJ, AHOGY KEDVED TARTJA

Ahogy szinteket lépünk, úgy oldhatjuk fel Jason különböző iterációit az egyes filmekből (még a hokimaszk előtti, zsákmaszkos Jason is bekerült az 1981-es második részből), amelyek különböző fegyverekkel, bónuszokkal és gyengeségekkel rendelkeznek. Pontjainkból emellett kivégzéseket is vásárolhatunk, hogy minél változatosabb módon mészárolhassuk le a szerencsétlen tinciket. Ilyenkor egyébként a környezetet is felhasználhatjuk: szétverhetjük a fejüket egy ajtóval, beszoríthatjuk őket a kandallóba, vagy belefojthatjuk a vécébe. Ugyanígy oldhatunk fel karaktereket a másik oldalon is, akik az alapvető attribútumaikban különböznek. Vannak erősebbek, ők a fegyverekkel tovább le tudják bénítani Jasont, vagy épp rejtőzködőbbek, a lopakodásban jeleskedők. Pontjainkból itt megpörgethetjük a szeren-

csekereket, aminek egy véletlenszerű perk (gyorsabb javítás, gyógyítás stb.) a jutalma. Nincsenek egyértelműen erős bónuszok és tökéletes összeállítás sem, viszont remekül kiegészítik a játéktílusunkat.

Jason kétségtelenül túl erős, de hát épp ez a lényeg, nem? Ha a pszichopata gyilkost irányítod, megállíthatatlannak érzed magad, táborozóként viszont csak reménykedhetsz abban, hogy a másik hibázik, és te túléled majd az éjszakát. Nagyon ritkán fordul elő, hogy mindenki túléli, és nagyon ügyesen kell vadászni ahhoz, hogy senki se tudjon elmenekülni. Jasonként végig izgalmasak a meccsek, táborozóként viszont általában csak bolyongsz a semmiben, vagy viszonylag korán utolér a vég. Már ha egyáltalán elindul a játék, elég gyakoriak ugyanis a csatlakozási problémák, amikor valakit egyszerűen kivág a szerver.

ENNEK MÉG IDŐ KELL

Sajnos a csúszás ellenére sem sikerült minden hibát kijavítani. Minden kör ugyanazzal az intróval kezdődik, a karakterek arca pedig olyan szinten baltával faragott, hogy az *Ezio Collection* ikonikus NPC-je ehhez képest sehol sincs. A grafikát nevezzük mondjuk közepesnek (sokat segít rajta, hogy koromsötét van), és bár a kivégzések látványosak, a többi animáció bőven hagy kíváncsival maga után. Xp-t kizárólag akkor kapunk, ha játékban ma-

radunk a meccs végéig, és mivel halál után gyakorlatilag semmit nem tudunk csinálni (jó, van kb. 0,5 százalék esélye, hogy visszatérhetünk), simán lehet, hogy 15 percet malmoznunk kell, ha fejleszteni akarjuk karaktereinket. Mivel privát meccsekben is kapunk pontot, amennyiben össze tudunk szedni elég barátot, érdemes adni neki egy esélyt, mert jó társaságban szórakoztató, és ilyenkor a hibái felett is könnyebben huny szemet az ember.

KACI

HARDVER

Windows 7, Intel Core-i3-530, 4 GB RAM, GeForce GTX 650TI/Radeon HD 7770, 4 GB HDD

- + hamisítatlan Péntek 13 hangulat
- + változatos kivégzések
- + barátokkal szórakoztató
- komoly bugok, szerverproblémák
- gyenge animációk
- béna társakkal fájdalmas

KACI


Ha képesek vagyunk felülemelkedni számos hibáján, akkor szórakoztató.

68



Eldurvult a helyzet Aprajafalván

THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
 Fejlesztő **ZeniMax Online Studios**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Ez a klasszikus MMORPG a sok ráncfelvarrás után végre megkapta az első terjedelmesebb kiegészítőjét, amely ráadásul még nosztalgiafaktorral is rendelkezik.
PEGI 18+

MORROWIND TARTOMÁNYÁNAK IRÁNYÁBA PÖFÖGŐ NOSZTALGIAVONATUNK MÁR JUSI ELŐZETESEM MEGÍRÁSA ÓTA MÁR FELVETT JÓ NÉHÁNY UTAST, ÚGYHOGY ELKEZDTEK MEGTELNI ÉLETTEL A VASÚTI KOCSIK EDDIG CSENDES, KIHALT FÜLKÉI. Ezzel együtt természetesen elindultak az eszmecserek arról, hogy bár az új szerelvények látszólag csinosak, közelebről szemügyre véve őket észrevehetőek esztétikai hibák itt-ott a berendezésükön. És mégis milyen dolog az, hogy a masiniszta megbütykölte a fékvezérlést? Hogy fogunk így Vvardenfellbe érni?

VONATTAL VVARDENFELLBE?

Első nekiugrásra szegény Wolfi nem igazán értette a vasutas hasonlatomat, így valószínűleg te sem, de türelem, hamarosan kifejtetem, mire gondoltam. Feltehetően hallottál már a *TESO* új kiegészítőjéről; a biztonság kedvéért ízibe elregélem, mit tudhatunk róla előljáróban, azon belül is a történetéről. A sötét elfek hazáját, a Morrowind provinciáján elterülő Vvardenfellt átszövik a háttérben meghúzódó rejtelmes ügyletek, és a földje fölött basáskodó, dunmer uralkodóházak (Redoran, Hlaalu és Telvanni) hatalmi játszmáinak sűrű ködében gázolnak lakói. Nem tanácsos belefolyani ezeknek a hegyes fülűeknek a politikai játszmái-

ba, azonban sajnos kivédhetetlen. A Morag Tong válogatott bérnyilkosok titkos apparátusa, amely saját eszközeivel tartja fenn a viszonylagos rendet ezen a feszült, ingtag tájon, amelynek védelmezője, az istenné avanzált Vivec is bajba kerül, és Naryu Virian közbenjárásával mi is kellékké válnunk ebben a baljós közegben. Segítenünk kell megakadályozni ennek a világnak az elpusztulását. A jelképes nosztalgia vonat akkor zakatol be a képbe, amikor partot érünk a Vvardenfell szigeten, hiszen a *TES* harmadik részének helyszíne elevenedhet meg előttünk, csak éppen egy üdőbb, hétszáz évvel korábbi verziója, ahol még nem tört ki vulkán. A veterán *Elder Scrolls*-játékosok nem kis örömeire teljesen átmodellézték az egész terület domborzati térképét, és így tették korhűvé. Bármelyik új régió, ahová betesszük a lábunkat, sajátos, különbözik a többitől, és a helyiek ránk bízott feladatai is kellőképpen változatosak, nem találkoztam két egyformával – némelyik kifejezetten mosolyra fakasztó, és akad, amelyik előreutal a harmadik epizód eseményeire. A megjelenítés pedig néhol kifejezetten szájtátásra készítővé fejlődött a készítőök állhatatos, minden részletre kiterjedő munkájának köszönhetően. Ennek ellenére a korai elérés során milyen esztétikai hibákat véltem felfedezni?

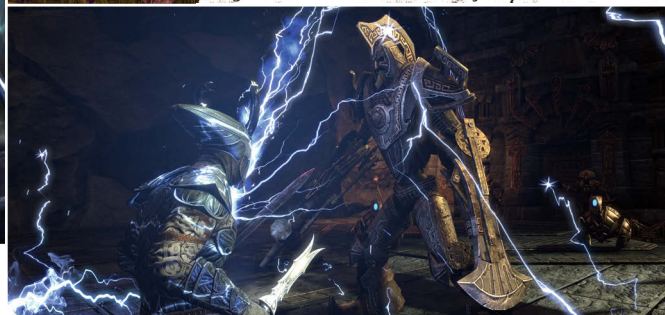
A SZERELVÉNYEK KARBANTARTÁS ALATT

Az újonnan bevezetett warden osztály eléggé megosztja a játékosközösséget –

az egyik oldal azt mondja, gyenge, akár az ősi légy, a másik, hogy erős, mint fában a görcs. Nehéz helyén kezelni a véleményeket, ugyanis megítélésük nagyban függhet attól, hogy milyen nemű fegyvert adtak hősiük kezébe, milyen képességekkel ruházták fel, és milyen színű haját állították be neki. (Ez utóbbi kiváltképp fontos.) Az a véleményem, hogy egyelőre még nem lehet messzeszemenő következtetéseket levonni e tekintetben.

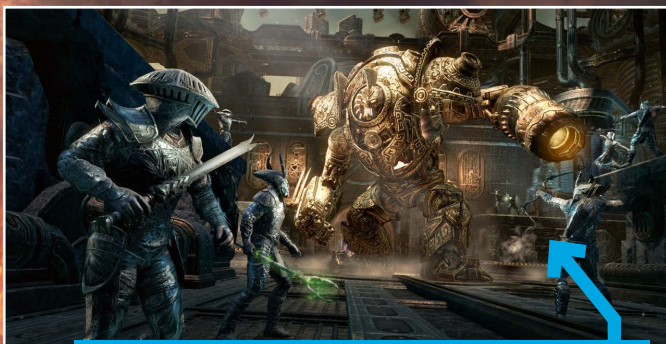
Különösen számít, hogy milyen irányba fejlesztjük karakterünket: a védelmére építünk jégvarázslatai révén, esetleg gyógyítót faragunk belőle, vagy szívesebben idézzük meg vele mindenféle állatokat, köztük az Ultimate-tel előhívható harcmacit; igazán sokszínű, kevert küzdőstílusú vitézt képezhetünk belőle. Én íjat ragadtam, mert ennyire földhöz ragadt vagyok, és az erősegekre szerettem volna alapozni, de a hírek szerint olyan nerfet (azaz gyengítést) kapott a kaszt, hogy megfontolhatok egy kővér újratervet. Mondjuk a zárt béta óta, a folyamatos frissítések miatt már párszor nulláról kellett kezdenem a skillék elosztását, úgyhogy kihívás volt követni és egyáltalán érzékelni, hogy mi módosulhatott.

Ezt az egészet nem rovom fel a ZeniMax csapatának, mert bizonyára inkább elviselnek most néhány elégedetlenkedőt, és körmük szakadtáig dolgoznak a balanszon a hivatalos megjelenésig azért, hogy cserébe igazán élvezhető PvP-aréna-élményt



A warden kaszt ultimate képessége egy közvetlen, barátkozó kedvű medvét ad mellénk társul

Vvardenfell egész területe szabadon bejárható, ahogy bármelyik régió, viszont a vulkánt nem fogjuk tudni megmászni. De miért is tennénk ilyet? Nem ettünk meszet



VÉRSZOMJAS FABRIKÁCIÓK

A legújabb, Halls of Fabrication névre hallgató, 12 fős trial Clockwork városába csábít minket, ahol a TES harmadik epizódjából ismert Divayth Fyr felfedezett egy átjárót, amelyen keresztül mindenféle veszélyes robotok szivárognának át Tamriel világába, ha ezt mi nem akadályoznánk meg. A feladat tehát adott, de fontos az összhang és a megfelelő csapatjáték, ha végre akarjuk hajtani. A jutalom nem marad el: páncélszettek, festékeket szerezhetünk, valamint kritériumokhoz kötött achievementeket.

”EZ A KIEGÉSZÍTŐ TÖBB PUSZTÁN EGY KELLEMES VISSZATEKINTÉSNEL, AMELY CSUPÁN A HARMADIK ELDER SCROLLS RÉSZ RAJONGÓINAK SZÓLNA

nyújthassanak a legfrissebb Battleground-módban, valamint egyenlő esélyeket teremtsenek minden szempontból. Valószínűleg ugyanez az oka annak (ami szintén óriási visszhangot kapott), hogy megpiszkálták az erőforrások (health, stamina, magicka) visszatöltődését, amit korábban az előzetesemben is említettem. Ez főképp a dragonknightokat és a templarokat érintette. A jelek szerint számtalan játékos kényszerül majd arra, hogy átváltsa egymásra épülő, gondosan összeállított képességeit. A változatosság viszont gyönyörködtet, nem? Megint szerepet kap a kísérletezgetés, a harcok fő erényeinek kiaknázása. Több MMO-ban is azt tapasztaltam, hogy ilyen kis váltások is az addig kispadra szorult kasztok nagyobb kihasználtságát eredményezik. Ezáltal borulhatnak az eddig megszokott taktikák, módszerek, de hosszú távon mindez jó hatást gyakorolhat a játékmenetre. Bizonyos szempontból megértem tehát a máris felmerülő aggodalmakat és a negatív megjegyzéseket, de alaplatannak tartom annak fényében, hogy a nagyközönség még csak most fog belevágni a kalandba és saját wardenjének kigyúrásába. Korainak tartom a népívetet, nem baj az, ha a masinista megszerel időnként ezt-azt, hogy megfelelően húzzon a lokomotív.

MEGY A GŐZÖS MORROWINDBE

Anno a legelső benyomások alapján úgy fogalmaztam, hogy ez a kiegészítő több pusztán

egy kellemes visszatekintésnél, amely csupán a harmadik *Elder Scrolls* rész rajongóinak szólna. Ígyekeztek elérni, hogy azok számára is igazi élményt tudjon nyújtani a játék, akiknek fogalmuk sincs, mi fán terem a Silt Strider (egyébként egy négy, iszonyatosan hosszú lábán mozgó, robusztus hátsó élőlény, aki egy szempillantás alatt szállít át minket nagy távolságra lévő célpontokra), és azoknak ugyanúgy, akik inkább szólabán nyomnák a kihívásokat. Hozzáteszem, hogy ez utóbbi nagyjából lehetetlen küldetés, ugyanis lépten-nyomon összeakadunk más játékosokkal – kedves gamertársaim még abban is megakadályoztak sokszor, hogy egy kellemeset sunnyogjak a prédára lesve. Idővel kivédhetetlen, hogy másokhoz csapódjunk, és velős részét képezzük a közösségnek, főleg, ha az instákra vagy trialokra gondolunk. (Ez utóbbról olvashatunk a dobozban.) Összegezve a tapasztalatokat, az általános közvéleménnyel ellentétben nem látom olyan borúsan a helyzetet. Ha most vásárolod meg a *TESO*-t ezzel a DLC-vel, és kiindulópontnak Vvardenfellt választod, nem fogsz csalódní, legyen szó a cirka harmincórás sztoriról, a feladatok összetettségéről, a tartomány kiterjedtségéről, a szabadságérzetről, a látványról vagy akár a hangulatról.

Nem volt sima az út, amíg eljutottak idáig a fejlesztők, és van még mit csiszolnuk a játékmechanikán. Például a szintezés eltörlése remek választás volt, meg-

OTTHON, ÉDES OTTHON

Aki korai hozzáféréssel rendelkezett, bezsebelhetett akár két mutatót is. A kiegészítővel rendelkezők megvásárolhatják aranyért az imponáns ingatlanokat, másoknak crownéért kell virtuális pénztárcájukba nyúlniuk.

szűnt a veterán rang is, ezzel együtt a championpontok határait folyamatosan maximalizálják, sok új tartalmat is kapunk, de ahogy már említettem, a leglényegesebb, a karakterek optimalizálása még mindig gondot okoz. Megérte azonban várni arra a kevésbé kiforrotlan verzióra, amit ma képvisel ez az univerzum. Már felnőtt annyira, hogy egyértelműen letegye a voksát az MMO-élmény erősítése mellett, és ne akarjon mindenáron megfelelni a hön szeretett elődök egyjátékos felépítésének.

Eprespuszedlee

HARDVER

Windows 7 (32 bit), Intel Core i3 540/
AMD A6-3620, 3 GB RAM, Nvidia
GeForce 460/AMD Radeon 6850, 1 GB
VRAM, DirectX 11, 85 GB HDD

- + tartalmaz és érdekes fő- és melléküldetéseket
- + a régi-új terület hitelessége és szépsége
- kevés újítás a játékmechanikában
- problémák a karakterek optimalizálásában

EPRESPUSZEDLEE

Nem lehet megfelelni veteránoknak és újoncnak is egyszerre.

82

Rommel verjük a németeket

STEEL DIVISION: NORMANDY 44



INFO

Kiadó **Paradox Interactive**
Fejlesztő **Eugen Systems**
Platform **PC**

Röviden Egy valós idejű, II. világháborús stratégia a műfajban otthonosan mozgó fejlesztőktől és kiadótól. **PEGI 16+**

HOGY EZT MENNYIRE ÉLVEZNE GYU! - TÖRT RÁM A SZOMORÚ FELISMERÉS, AMIKOR VÉRT IZZADVA SIKERÜLT SZINTE PÁRTLAN RÉSZLETESSÉGGEL ÉS TÖRTÉNELMI PONTOSSÁGGAL VÉGREHAJTANOM A II. VILÁGHÁBORÚ EGYIK LEGBRUTÁLISABB HADMŰVELETÉT, A NORMANDIAI PARTRASZÁLÁST. Rengeteget beszélgettünk a műfajról annak idején, amelynek Gyu nem csupán hű rajongója volt, de nagy szakértője is. Tisztán emlékszem rá, amikor egyszer azt ecsetelte szent meggyőződéssel, hogy a zsánert alapjaiban megrengető újdonságra már nem számít, inkább a bejáratott elemek finomításában lát potenciált. Ez az állítás pedig maximálisan ráhúzható a stratégiákon – többek között a *Wargame*-en – edződött Eugen Systems legújabb taktikai csodájára, a *Steel Division: Normandy 44*-re, amely ugyan nem rengette meg az alapokat, de közel tökéletesre csiszolta azokat.

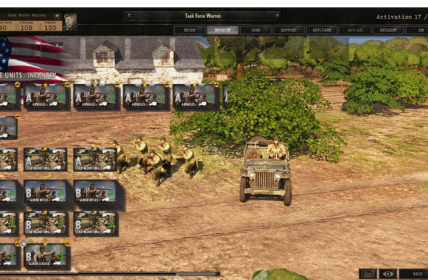
AZ ELIT ALAKULAT

Természetesen, ahogy máshol már láttuk, legelőször az elmaradhatatlan tréning veszi kezdetét (de csak miután a rendszer aprólékosan belötte, hogy

mennyi bakát és fűcsomót bír el a vasunk). Ahogy a jogosítványszerzés sem csak anynyiból áll, hogy tankolunk, és bepattanunk a kormány mögé, úgy a *Steel Division* precíz játékmotívumával, jól felépített taktikai rendszerével való megismerkedés is hosszasan előkészületet igényel. Erre hivatott a részleteket finoman adagoló kiképzőtábor (Boot Camp), amely megismerteti velünk sok más mellett a fedezékrendszer intelligens alkalmazását, az oldalba kapás csínját-bínját, a tankok páncéljának optimális kihasználását és legfőképpen a harccsoport (Battlegroup) akkurátus összeállítását, ami ütözöket sorsáról, katonák életéről dönt. A csaták elején a terep és a szituáció ismeretében életbevágó, hogy a megfelelő egységekkel az oldalunkon vegyük fel a kesztyűt, elvégre lehet egy StuG III-as páncélvadász ellen (*World of Tanks*-játékosok előnyben!) egy légvédelmi ágyút vezényelni, csak épp annyit használ, mint a bokrot locsoló katonának a szembeszél. Ahogy a valódi második világháborúban, úgy a játékelőnyben is minden egység típusnak megvan az ellentettje, amely annak likvidálására született. Jól kiegyensúlyozott rendszer ez, pedig nem kevés változót kezel. Összesen nyolc kategóriából válogathatjuk össze a győzelemre predesztinált, de



meghatározott számú szupercsapatunkat. A felderítők terepmunkája nélkülözhetetlen abban, hogy ne üssön rajta meglepésszerűen az ellenség éppen kiépülő védelmünkön, éles szemük már messziről kifürkészi az érkezőket. Hátrányuk, hogy egy combosabb ellenállás könnyedén bedarálja őket, viszont részben ennek elkerülésére hivatott a gyalogság, akik között ugyanúgy megtalálhatók a bajtársak teljesítményét javító vezetők, mint a lövések vagy éppen a nehézgéppuskások. Értelemszerűen ők fordulnak elő a legnagyobb számban a harcmezőn, noha áldásos tevékenységük mit sem érne a komoly tűzerő támogatása nélkül. Ekkor jönnek be a képbe a páncélozott szörnyetegek, amelyek pillanatok alatt rendet vághatnak egy-egy elharapódzó helyzetben. Csakhogy – és ez egy saját bőrön tapasztalt, fájdalmas csakhogy – plusz segítség nélkül őrzött tankjainkat oly kecsesen kapja telibe egy tankelhárító, hogy a föld adja a másikat. Szerencsére hasonló hadászati huncutságokkal mi is el vagyunk látva, így páncélvadászainkkal, lövegeinkkel, aknavetőinkkel és az egységeknél előforduló páncéllöklökkel hatáson ríposított adhatunk. Életmentők az utánpótlást biztosító gyors alakulatok, amelyek nélkül harcosaink sorsa azonnal megpecsételődne, hogy kifogy a nafta. A földi



Ennél szebbet festeri sem lehetne



előre nyomonlása mellett kulcsfontosságú a légi hadviselés is, ezért nem szabad lebecsülni a felderítőrepülőket, a vadászgépeket és a bombázók szerepét, noha érdemes felvonultatni egy-két légvédelmi fegyvert a válaszcsoportok miatt, ezek ugyanis alaposan megtépzhetik sorainkat B(ye-bye)-Day-t várásból a D-Dayből.

A LEGHOSSZABB NAP

Ha a hosszúra nyújtott felkészítésen túl vagyunk, következhet a *Steel Division: Normandy 44* kvintesszenciája, a változatos játékmódok. Az Eugen Systems gondoskodott róla, hogy mindenféle habitusú játékos megtalálja a számítását, így a több fejezetű és nehézségű kampány mellett harcba bocsátkozhatunk random csatákban (Skirmish), vagy akár gigantikus, 10v10-es színes káoszba is vezényelhetjük díszes komániánkat, ahol társainkkal praktikus megosztjuk egymás között a feladatokat. De legyen szó akár a történelmekönyvek eseményeit szolgáló módon lekövető küldetésekről (például az amerikai 101. légi szállítási vagy a német 21. páncélos hadosztály hírhedt hadműveleteiről), akár a többjátékos mórakról, a játékmenet ugyanolyan formában találják nekünk. A rendszer a *Hearts of*

Iron játékokhoz hasonlatosan ábrázolja a folyamatosan változó frontvonalat (és a fog of war), amely attól függően tolódik egyik vagy másik fél felé, hogy ki mekkora területet tart felügyelete alatt. Minél több helyen vetjük meg a lábunkat a térképen, annál gyorsabban pörögnek a győzelmi pontjaink, így nem mindig szükséges teljesen letörölni az ellenfelet a színről, elég az is, ha hazamosabb ideig fölényben vagyunk.

Más stratégiákkal ellentétben itt nincs bázisépítés, és nem tudunk csatát nyerni pusztán létszámfölénnyel vagy azzal, hogy azonnal bevetünk mindent, ami a csövön kifér. Figyelve a fokozatosságra, a fejlesztők három fázisra (A, B, C) osztották az ütközetekre szánt erőforrásokat, és mindegyikben újabb, de korlátozott számú egységek válnak lehívhatóvá meghatározott mennyiségű „verbuválási érték” fejében. Ez ügyes elképzelés volt, és a gyakorlatban is alaposan megboldondítja a műfaj ezerszer ismételt komponenseit. Még inkább rá vagyunk hát kényszerítve a lépések megtervezésére, a fontosabb csomópontok mielőbbi „megszállására” és erőink megfelelő beosztására, hiszen legnagyobb aduaszainkat csak jóval később küldhetjük a harcmezőre, addig pedig a meglévőkkel kell megvetnünk a lábunkat. Törek-

véseinket nagyban befolyásolja egy másik újdonság, a morálrendszer is. Tegyük fel, hogy bakainkat váratlanul ellenséges tűz vagy robbanás fogadja nyílt terepen. Pillanatok leforgása alatt a földhöz szegezi őket a fenyegetés, ilyenkor képtelenek fedezékbe vonulni. Két lehetőség marad: vagy felszabadítjuk őket másokkal, vagy szerencsésebb esetben képesek visszavonulni, hogy a megmaradt katonák rendezhessék sorait, és később visszatérhessenek (a meghátrálást egyébként a rivális is gyakran alkalmazza). Dolgukat megkönnyíthetjük füstgránáttal vagy azzal, hogy zárótűz alatt tartjuk a támadókat, és így ők is demoralizálódnak, sőt! Jelentős nyomásgyakorlással, az utánpótlás elfoglalásával megadásra is készíthetjük őket... bővelkedünk az alternatívákban.

De nem csak abban. Az Eugen rengeteg energiát feccölt abba, hogy hitelések legyenek az alakulatok, álljanak azok a rendszerint létszámfölénnyel diadalmaskodó szövetségesek vagy a sok esetben erősebb egységekkel bíró tengelyhatalmak oldalán. Kényesen ügyeltek megjelenésükre, a

ELIGAZÍTÁS

Hogy a maximumra járassa a realiztikusságot, az Eugen Systems régi stílusú videókkal igazítja el a játékosokat a kampányok küldetések elején, amelynek keretében angol felirattal ellátott II. világháborús felvételekkel szemléltetik az éppen aktuálisan rájuk váró feladatot, majd a játék motorjával készített taktikai áttekintéssel zárják a demonstrálást, ismertetve a feladatokat. Jófajta.

LEHET EGY STUG III-AS PÁNCÉLVADÁSZ ELLEN LÉGVEDELMI ÁGYÚT VEZÉNYELNI, CSAK ÉPP ANNYIT HASZNÁL, MINT A BOKRÓT LOCSOLÓ KATONÁNAK A SZEMBESZÉL



LAUNCH BATTLE



Égi áldás a földön



Csatára felkészülni!

Teszt

STEEL DIVISION: NORMANDY 44



Csiki-csuki a fronton



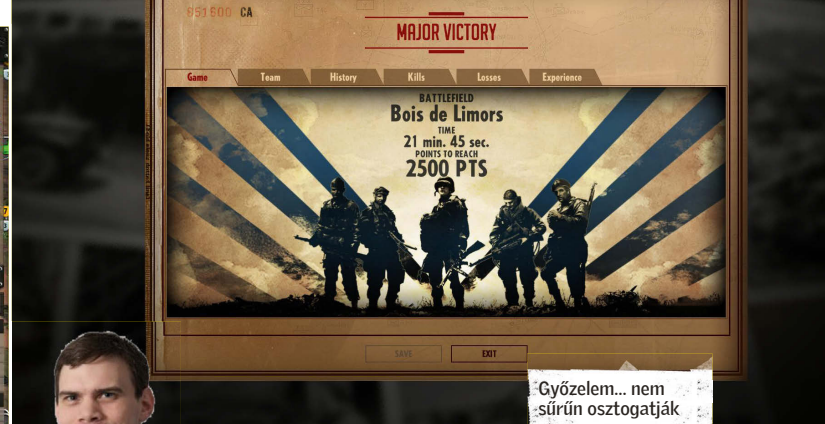
Azok ott nem óriási vakondlyukak...

környezet életszerű kidolgozására, a robbanás- és tűzeffektek minőségére, vagyis ha kellően erős a mellettünk duruzsoló masinánk, megtapasztalhatjuk a virtuális háborúdsi szépségét, hangzókké az bármennyire paradoxonnak. Bármikor ráközelíthetünk a francia vidék helyre kis bokraira, majd visszatérhetünk madártávlatba, és mindezt gördülékenyen, zökkenőmentesen villantja az Iriszoom grafikus motor legfejlettebb verziója; sokat hozzátesz az élményhez (még ha a küzdelem hevében nincs is rá túl erős motivációnk, hogy megvizsgáljuk a megtépzott mielőtt az esélylatolgatáson kívül). A fantasztikus küllemhez valamivel jellegtelenebb audiorész társult, mint amire számítanánk egy ekkora volumenű projektől, mindazonáltal a háttérdal-lamok és az átvezető jelenetek alatti eligazítások szinkronja így is hozzá az elvárt szintet, és nem rínak ki a játék atmoszférájából.

(B)RIAN KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE

Mielőtt azonban valakit túlzottan elkapna a lelkesedés, nem árt tudni,

hogy a *Steel Division* nem egy „csak belépek kicsit és tovalibbenek” stílusú, könnyed elfoglaltság (ahogy en bloc az RTS-ek sem azok). Az összecsapások lassúak, sokáig elhúzódnak, és akár egyetlen rossz döntés is derékba törheti addigi erőfeszítéseinket. Az MI mesterien helyezkedik és reagál a fenyegetésekre, ezért viszonylag hamar eljuthat odáig az egyszerű stratéga, hogy sikerélmény híján hanyagolja a programot. Ezért valamelyest a stúdió döntései is okolhatóak, hiszen a Skirmishsel ellentétben a kampányban nem állíthatjuk be a nehézségi fokozatot: míg az első hadjárat (Mission Boston) viszonylag kevésbé izzasztja meg parancsnoki homlokunkat, addig a németek Atlanti-falához (Atlantikwall) és legfőképp a britek offenzívájához (Operation Epsom) nagy adag szívósság és pallérozott elme szükségeltetik. Szintén rossz szájt eredményezhet a valós időben zajló küzdelmek lestoppolásának hiánya. Noha lelassíthatjuk akár olyan szintűre is a játékidő múlását, mint ahogy azt a *Max Payne* játékokban előszeretettel alkalmaztuk, ez még-



Győzelem... nem sűrűn osztogatják

HA TE MONDOD

Pierre-Yves Navetat kommunikációs és marketingmenedzser, Eugen Systems: „Ez egy ízig-vérig taktikai játék, így nem építesz bázisokat, inkább csatákban harcolsz. A játékban lévő összes elem hű a történelemhez a térképektől egészen az egységekig.”

Akkor én most engedelmekkel kifújom magam



MESTERSÉGEM CÍMERE

Az Eugen Systems korábban olyan stratégiákkal örvendeztette mag a nagyérdeműt, mint a *Wargame* játékok, az *Act of War* vagy éppen az *Act of Aggression*, tehát kellő tapasztalatuk volt ahhoz, hogy egy minőségi világháborús címet állítsanak fel a zsáner dobogójára. Így is lett.

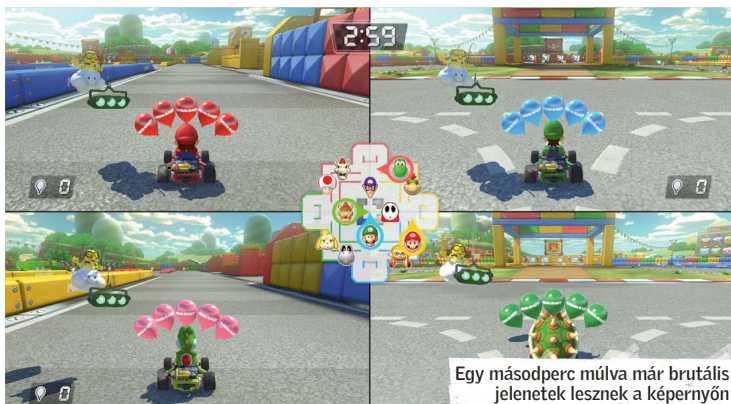
HARDVER
Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-2100 3,1 GHz CPU, 3 GB RAM, AMD 5570/Nvidia 450 1 GB VGA, DirectX 11, 32 GB HDD

- + izgalmas csaták
- + rengeteg taktikai lehetőség
- + történelmileg hű egységek
- + szavatosság
- már-már túl kemény kihívások
- nincs megállítás
- nincs választható nehézségi szint

SZADA
Hardcore stratégia vérbeli tábornokoknak.

85

Szada



Egy másodperc múlva már brutális jelenetek lesznek a képernyőn



A gép az ilyen sunyi előzéseket általában az utolsó szakaszra tartogatja



Cukinak tűnik, ugye? Pedig mind a végre pályázik

SZIMULÁTOR? MAJD NEM...

Igen, a Pokémonhoz hasonlóan a Mario Kart is olyan játék, amely a felszínen bolyhosnak, cukinak és rém egyszerűnek tűnik, pedig nehéz fokozaton csak a min-maxolás, a matekozás vezet eredményre. Pályáról pályára érdemes lehet új karaktert, új járműveket választani, hiszen a sofőr, illetve a verda, a kerekek és a repüléskor használt szárnyak mindegyike 12 statisztikai értékkel bír, amelyek kihatnak a gyorsulástól kezdve a vízben elérhető sebességen át a tapadásig mindenre.



Érdemes megnézni a visszajátzásokat, elképesztő a karakterek arcmimikája

Teszt MARIO KART 8 DELUXE

GameStar

A WII U VÁLTOZAT TESZTJÉT KERESD A 2014/06-OS GAMESTARBAN



A klasszikus pályák is új pompában tündökölnek

Elit versengés deluxe kiszereelésben

MARIO KART 8 DELUXE

KEVÉS OLYAN JÁTÉK AKAD, AMELY ANNYIRA FEL TUD HÚZNI, MINT A MARIO KART SZÉRIA TETSZŐLEGES EPIZÓDJAI.

Legyen szó kampányról vagy multiról, biztos, hogy egy órán belül többször is 180 közelébe kúszik a pulzusom, és néha talán még szalonképtelen szavak is elhagyják számat. És hiába mindez a szenvedés, egyszerűen nem lehet abbahagyni, nem lehet megenni ezeket a versenyeket – a mindig is a játékelményt előtérbe helyező Nintendo a nyolcadik részre szinte tökéletesre fejlesztette a Mario Kart-receptet.

MÉG NAGYOBB, MÉG JOBB

Van tehát egy rakat karakterünk (már 42), még több pályánk (a versenyekre 48, a Battle-módba további nyolc aréna), egy csomó felvehető fegyverünk (a két újonccal együtt 23), és ezek kombinálásából elképesztően változatos futamok alakulnak ki. Első nekifutásra, a lassúcska 50 köbcentis motorosztályban persze még nem sok minden árulkodik erről – itt úgy is szinte garantált az első helyezésünk, ha akkor látjuk először az adott pályát, csak ismerkedünk az eszközökkel, és még meglepetésként ér minket, hogy győztesként csak úgy záporozik ránk az „áldás”. A könnyű kupagyőzelmek hatására az ember hajlamos nagyot váltani, és azonnal átúlni a kellemesen gyors 150 köbcentire, esetleg a csúcsebességet jelentő 200-as osztályba. Rögtön ítéletet is mondok: ez óriási hiba. Ezek a fokozatok ugyanis nemcsak a szinte újratanulandó irányítás és a jóval agresszívebb és gyorsabb ellenfelek



INFO

Kiadó Nintendo
 Fejlesztő Nintendo EPD
 Platform Switch
 Röviden Az előző Nintendo konzolra megjelent, kiváló Mario Kart 8 kicsit kibővített, jócskán megszépített verziója, vagyis a világ legvidámabb versenyjátéka még nagyszerűbb lett. PEGI 3+

miatt nehezebbek, de azért is, mert itt már kötelező kitanulni a játék mélyebb részleteit. Nyilvánvalóan ez nem egy realisztikus szimulátor, de szinte azokhoz mérhető mennyiségű időt ölthetünk a megfelelő taktika kidolgozásába.

Az egyjátékos üzemmódot alig változtak a Wii U-ra megjelent MK8 óta, a négy motorosztályban (illetve öt, hiszen 150 köbcentin külön versenysorozat van tükrözött pályákkal) indulhatunk, mindben 12 bajnokság vár ránk, egyenként négy versennyel. Sajnos bármiféle sztorit – esetleg eltérő körülményekkel – nélkülözniünk kell, pedig egy minden Nintendo-világot összefogó mese jól mutatna itt. A játékmenet ezzel együtt változott valamiképp: a farolással előhozható turbózásnak már három szintje van, a gamecube-os epizódhoz hasonlóan egyszerre két tárgy lehet nálunk, ráadásul két régi-új fegyvert is kaptunk.

HÁBORÚ VAN

A Battle-módot sokkal nagyobb renoválás érte: ez ugye az a játékmód, ahol kis arénaiban vadászhatunk egymásra. A Wii U változat e téren igen hitványul üzemelt, direkt ide készített szintek helyett szimpla versenypályákat tartalmazott. Ennek szerencsére vége, így nyolc arénaiban vadászhatunk egymásra, ráadásul egy helyett rögtön öt játékmódban.

Aki esetleg elmélyülne a játékban, tanulmányozná a minden pályán rejtőzítő titkos levágásokat, rövidítéseket, annak természetesen rendelkezésére áll a minden téren testre szabható egyszerű időmérő vagy verseny is. Ha belevetnénk magunkat az online csa-

tába, ez szinte kötelező is, különben a szériával évtizedek óta játszóknak hatalmas előnye szinte ledolgozhatatlan lesz. Maga az online amúgy tökéletesen működik, a 12 fős versenyek recenés nélkül, 60 fps-sel száguldanak, akár a tévén játszunk, akár kézi konzolként használjuk a Switchet. Utóbbi mód amúgy megdöbbentően durva, főleg, hogy a Joy-Conokat leválasztva, a gépet asztalra téve bárhol rögtönzött, osztott képernyős vetélkedésbe kezdhetünk. Persze pont erre tervezték a Switch konzolt, de mivel ez az első játék, amelyben ennek tényleg van realitása, itt jött ki először, hogy milyen nagyszerű ez a „bárkit bárhol kihívhatunk” funkció. Noha ez nem egy teljes értékű folytatás, hanem egy extrákkal és kisebb, de szívesen fogadott fejlesztésekkel telepakolt újrakiadás, ez semmit nem von le a Mario Kart 8 Deluxe érdemeiből. És mivel vélhetően a legtöbbeknek kimaradt az eredeti, mindenféle feltételes módok használata nélkül tudom ajánlani.

Grath

- hatalmas móka
- jóval mélyebb, mint amilyenek tűnhet
- megújult a Battle-mód
- „csak” egy extrákkal teli újrakiadás
- Blue Shell minden célegyenesben

GRATH
 Minden fejlesztés jó irányba terelte a játékot.

90

Rali, meg amit akartok

DIRT 4

INFO

Kiadó **Codemasters**
Fejlesztő **Codemasters**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A DiRT Rally után a Codemasters ismét az alkalmi játékosokhoz szól, akik nem a kihívás, hanem az élmény miatt raliznak. **PEGI 3+**

BEVALLOM, ELŐSZÖR KÉTELKEDTEM ABBAN, HOGY A DIRT 4-NEK JELENLEG VAN LÉTJOGOSULTSÁGA, UGYANIS A SOROZAT EGGYEL KORÁBBI RÉSZÉ, A DIRT RALLY MÉG ELÉG FIATAL.

Van azonban a kettő között egy óriási különbség: a Rally elsősorban azoknak szól, akik egy Dark Souls-szinten nehéz, folyamatos koncentrációt igénylő raliszimulátorra vágytak, a DiRT 4 pedig amellett, hogy nekik is kínál örömet, az átlag játékosok számára is élvezhető. Egy teljes értékű folytatás, megpakolva mindennel, amire ennek az autósversenyzési ágazatnak a kedvelői vágyhatnak – legyenek akár mazochisták, akár lelkes amatőrök. Nem kellett volna sokal több energiabefektetés, hogy tökéletes legyen.

FELRÁZZUK AZ ERDŐT

Már a játék elején el kell döntenünk, hogy a gamer vagy a szimulátoros irányítási módot szeretnénk-e inkább. Utóbbi nem olyan lélektépő, mint a Rallyban volt, az előbbi meg nem annyira kegyes, hogy a hajtűkanyarokat is teljes gázzal tudjuk bevenni. A ralizás még mindig félig-meddig művészet, a szűk utak barázdas szélein könnyű megpatanni a kocsival, fontos, hogy mindvégig nagyon figyeljünk; az egyenetlen utak irányítási metódustól függetlenül az elenségeink. Ahhoz, hogy meg-

tanuljunk, melyik autó hogyan viselkedik, a DiRT Academy nyújt segítséget – ez a gyakorlómód, amelynek során egy direkt erre a célra kialakított telepen, bójákkal határolt pályákon utánozzuk le a játék által bemutatott mozdulatokat, videókat nézünk, és szövegeket olvasunk. Egy kicsit megdobbant a szívem, amikor először találkoztam vele, viszont sajnos hamar kiderült, hogy csak annyi energiát fektettek bele, amennyit feltétlenül muszáj volt. Nincs ugyanis kiértékelés, így azt, hogy mennyire teljesítünk jól, csak abban mérhetjük, hogy kiütöttük-e a bójákat, vagy sem. Bezzeg régen...

A DiRT 4 magját persze nem ez adja, de aki játszott anno Colin McRae játékokkal vagy a Richard Burns Rallyval (ó, a jó Richard Burns Rally!), az érti, mit hiányolok. Alapvetően – nem nagyon meghökkenítő módon – a ralizás maga áll a középpontban: öt helyszínre utazhatunk el, amelyek hangulatukban eltérnek egymástól, de szerkezetükben annyira nem. Érdekes, hogy míg a svéd Värmland és a walesi Powys visszatértek a Rallyból, Görögországot, Monacót, Finnországot és Németországot Ausztrália, Spanyolország és Michigan váltotta fel. Fitzroy vörös homokos tájai összetéveszthetetlenek, a spanyol Tarragonában csak aszfalton gurulhatunk, Walesben és Michiganben fák várják a csókot lökhárítónktól, a svédéknél meg nyilvánvalóan megint a hó a nagy nemezis. Így lényegében minden kötelező típusból van egy, de nem bántam volna nagyobb válto-



Hóban versenyezni ugyanolyan nehéz, mint a DiRT Rallyban volt. Vagy az életben

zatoosságot, több opciót (mondjam megint, hogy bezzeg régen?). Legalább a pályagenerátornak köszönhetően a végtelenségig kérhetünk újabb és újabb, ismeretlen területeket. Csak meg kell adnunk az országot, a kívánt pálya hosszát és bonyolultságát, valamint az időjárást és a napszakot, és ennyi: mehetünk új kalandok után. Persze ez is csak egy darabig szórakoztató, de addig legalább nagyon.

EGY CSAPAT VAGYUNK

A karriermódban is a rali kapja a főszerepet. Szintén nem kell egy nagyon bonyolult, túlcukrozott rendszerre gondolni, csak sorra teljesítjük a kihívásokat, gyűjtjük a pénzt, fejlesztjük a csapatunkat, bővítjük az autóparkunkat. Sztori nincs, de egy minimális menedzsermódban telergethetjük magunkat a siker felé. Fejlesztésünk kell egyrészt a személyzetet, hogy jobb mérnököket és PR-ost alkalmazzunk – előbbieket a versenyek, egész pontosan a javítások során fontosak, utóbbi pedig azért kell, hogy a szponzoroktól jobb ajánlatokat kapjunk. Aki elég jól ajánl, annak matricája felkerülhet a koccsinkra, és támaszt egy elvárást; ha megfelelően ennek (megadott vagy annál jobb helyen végzünk, addig tekergetjük a beállításokat, amíg x százalék fölé szökik a nehézségi bónusz, vagy az elvártnak megfelelően teljesítjük a szakaszokat), extra pénzt kapunk, és javul a kapcsolatunk a partnerrel, ha nem, romlik. Másrészt fontos, hogy létesítményekre is költsünk: egy nagyobb garázsban több autó fér el, egy



A Joyride kihívásokban a DiRT Academy kerítésein belül teljesíthetünk feladatokat



Az erdő kegyetlen, pláne ködben



A Land Rush módban buggykkal versenyezhetünk



Farolni nem nehéz – pláne, ha gamermódban játszunk, ami a könnyített fokozat



jobb kutató-fejlesztő csapattal magasabb minőségű alkatrészekhez férhetünk hozzá stb. Ezzel muszáj egy kicsit szöszölni, de nem kell órákat tölteni vele, ahogy egyébként az autófejlesztéssel sem: ha jobbra cserélnénk egy alkatrészt, kiválasztjuk az E és A közti betűkkel jelölt kategóriába soroltak közül azt az egyet, ami épp magasabb. Karrierünk során a rali mellett még három kategóriában versenyezhetünk. Az egyik a Historic Rally, ami pont olyan, mint a sima, csak klasszikus autókkal veretjük (Ford Escort MkII, Opel Kadett, Peugeot 205, Mini Cooper S stb.), de a másik kettő tényleg eltérő élményt nyújt – viszont csak rövid ideig élvezhetjük őket. A Land Rush során buggykban vagy terepjárókban ülve körözhetünk a három pálya valamelyikén (vannak persze variációk). Ez a hepehupás földút miatt még gamerfokozaton sem egyszerű, a járgányok ráadásul nehezen kiszámíthatók, óvatosnak kell lenni velük.

A megjelenés előtti kommunikációban a Codemasters hangsúlyozta, hogy lesz ralikrossz is, ugyanakkor alig törődtek vele többet, mint a Land Rushsal – bekerült néhány pálya, a navigátor helyett spotter segít, de helyszínéből el tudnánk viselni még párat. A ralihoz hasonlóan itt is öt helyszínen vezethetünk, viszont ha már sikerült megszerezni a hivatalos licencet, akár többet is kezdhettek volna ezzel. Ettől függetlenül viszont óriási élmény a ralikrosszozás, és magasabb szinteken a gép irányította autósok

sem viselkednek örülteként (alacsonyabbakon hajlamosak idioták módjára egymásnak rontani, túl hirtelen korigálni és hasonló megmagyarázhatatlan tetteket elkövetni). Van még egy mód, amelyről kevés szó esett, és nem képezi a karrier részét: a Joyride. Az akadémia jelöli ki a helyszínt, és azoknak szól, akik épp a Gymkhanát szerették az utóbbi részekben. Kétféleképp játszhatjuk: ha a Time Attack kihívásokat választjuk, a lehető leggyorsabban kell teljesítenünk egy pályát, miközben zöld zsetonokat gyűjtögetünk, és pirosakat kerülgetünk, a Smash Attackben pedig adott idő alatt kell minél több szivacscockkát szétzúzni. Hatvan kihívást készítették el, így végképp érdemes vele legalább egy próbát tenni – két komolyabb verseny közti lazításhoz, gyakorláshoz tökéletes.

ÜLTESSÜNK ÚJ FÁKATI

Ha a technikai oldalát nézzük, ott sajnos nincs minden rendben. Az autók még úgy-ahogy jól néznek ki, viszont minden, ami az úton kívül van, ronda. A fák, a hirdetőtáblák, a környezet elemei – akár túlzásnak hangzik, akár nem –, az előző generációt idézik. Nem akarok eltartott kisujjal grafikasznoboskodni, csak látunk már szebbet olyan fejlesztőtől is, akik nem egy platformmal dolgoznak. Hangok tekintetében az autók bűgásával nem volt problémám, viszont a csattanások rettenetesen néha nem hallani semmit, máskor késve jönnek a hangeffektek, vagy sokkal tovább tar-

tanak, mint az ütközés maga. Remélhetőleg csak valami furcsa anomália okozza, és patchcel orvosolják.

Nem hibátlan a *DiRT 4*, és nyújthatna többet is, viszont változatossága, a jelenlegi tartalom kínálta élmény miatt kétségtelenül ez a legjobb ralijáték most a piacon. Nem szívesen mondom ezt, de egy kicsit remélem, hogy DLC-kkel még bővíteni fogják – ingyenes tartalmaknak persze még jobban örülnék.

Paca

ÜDV ÚJRA ITT, NICKY!

Talán egy kicsit kevésbé ismert tény, hogy nemcsak Colin McRae, de navigátora, Nicky Grist is hozzájárult a *DiRT* elődjeinek számító játékokhoz. Utoljára 2005-ben hallhattuk a hangját, de most visszatért, és ha az angol nyelvet választjuk, ő instruál minket a versenyek során.

HARDVER

Windows 7 (64 bit), AMD FX/Intel i3, 4 GB RAM, AMD HD5570/Nvidia GT440, 1 GB VRAM, 4 GB RAM, 50 GB HDD

- + a ralizás élménye, végre nem csak a szimulátorkevelőknek
- + a ralikrossz mókás
- + a Joyride nem hangsúlyos, de a gymkhana-kevelőknek adott
- a tereptárgyak rémisztően gyengén néznek ki
- a csattanáshangok kaotikusak
- elbírna még több tartalmat

PACA

Fantasztikus játék, de lehetne még több.

83

A KARRIERMÓDBAN A RALI KAPJA FŐSZEREPET



HA TE MONDOD

Paul Coleman rendező, Codemasters: „Örülök, hogy újra egy számozott *DiRT* játékot csináltunk, mert így ismét egy csomó lehetőség nyílt meg számunkra.”



A ralikrosszmód izgalmas élmény



A kocsik koszolódnak, a szponzorok biztos nem boldogok, ha a logóikat sár lepi el

Érdeklődés hiányában a játék elmarad

MIRAGE: ARCANE WARFARE



INFO

Kiadó Torn Banner Studios
 Fejlesztő Torn Banner Studios
 Platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Röviden Közelharca kihegyezett akciójáték egy kis mágiával fűszerezve.
 PEGI 16+

LÁTTUNK MÁR GYENGÉN RAJTOLÓ JÁTÉKOT FELÁLLNI A PADLÓRÓL, DE A MIRAGE: ARCANE WARFARE OLYAN MÉLYRŐL INDUL, HOGY HA INGYEN OSZTOGATNÁK, AKKOR IS EGY KISEBB CSODÁRA LENNE SZÜKSÉGE HOZZÁ. Pedig nem ez a világ legrosszabb játéka, sőt, vannak egész jó pillanatai, de a Torn Banner hibát hibára halmozott a fejlesztés és a játék népszerűsítése során, aminek meg is lett az eredménye.

CHIVALRY EGY KIS MÁGIÁVAL
 Valahogy így lehetne összefoglalni a *Mirage*-t, és lássuk be, ez így alapjáraton egész jól hangzik. A realiztikus harci szimulátor a mai napig nagy népszerűségnek örvend, és nyilván a kiadó is abban bízott, hogy sokan átpártolnak majd annak táboraiból a *Mirage*-éba. Akik azonban a realiztikus tálalás miatt tolják a *Chivalry*-t, azoknak nem feltétlenül jön be ez a *Prince of Persia* életézés, amit az *Arcane Warfare* nyújt. Kicsit olyan az egész, mintha a Disney kölcsönadta volna az Aladdin díszleteit, és most Agrabah főterén vívniánk élet-halál harcot. Természetesen ehhez igazították a karaktereket is, így a pocakos, turbános mágus például varázsszőnyegen közlekedik. Valahogy a fröcsögő vér ellenére is olyannyira gyermeketeg ostoba az egész, hogy először fel se tűnt: itt is lerepülnek a végtagok, ha jó helyen csapunk oda. Értem, hogy valami egyedít szerettek volna, nem csak beleöröltetni pár tűzlabdát a standard középkori fantasyvilágba (ez a játék már létezik, *Dark Messiah*

a neve), de sokaknál ez kifelé pattant. Az sem segít, hogy a pályáknak szinte semmi egyedisége sincs. Van a kastély, meg van a másik kastély, meg a „nagyon egyedi” sivatagos csatatér. Ha ennyit tudok felidézni a játéktérből, az már önmagában is baljós jel. A weboldalon írtak ugyan három mondatot a világról és a frakciókról, a nem létező sztorit pedig összefoglalták egy trailerben, de ennyiben ki is merül az egész. A kozmetikai módosítások minimálisak, a jobbra-balra ugráló karaktereken szinte lehetetlen észrevenni, hogy most épp másik rúna van a vállukra festve, a csapatok lila és narancs tematikája pedig egyébként is annyira dominál, hogy elnyomja az ilyen módosításokat.

A játékban hat karakter közül választhatunk, amelyek mindegyike hat speciális varázslattal vagy képességgel rendelkezik, ezek közül azonban csak három lehet aktív, így ezzel és a fegyverek cserélgetésével van némi testreszabási lehetőségünk. Vannak azonban egyértelműen erősebb kombók, így az ember nem is nagyon érdekelt abban, hogy a többi skill próbálgassa. A harcrendszert persze nem akarták teljesen a mágia irányába eltolni, a közelharc továbbra is fontos szerepet játszik; a varázslatok néha annyira gyengék, hogy Harry Potter már az első részben nagyobb fenyegetést jelentett. Hogyan érezhetné magát az ember hatalmas mágusnak, amikor a tűzlabdái inkább csak nagyobacska szikrák? Kevés olyan varázslat van, amely alapvetően meghatározná egy karaktert, így az összkép elég fakóra sikeredett. Maga a harc sem kifejezetten kielégítő: a karakterek mozgása elképesztően vontatott, a fegyverekkel csapkodás pedig nehézkes. Sajnos nem abban az értelem-

ben, hogy érezném a hatalmas buzogány súlyát, amikor megsuhintom. Kicsit olyan, mintha a harcosoknak elment volna a kedve az egészstől, és csak tessék-lássék módon csapkodnának a fegyverekkel.

HOL VAN MINDENKI?

A játék nem kínál kampányt vagy bármilyen egyjátékos módot, a minimális tutorial után azonnal bedob minket a mély vízbe. Az egyszerű TDM mellett vannak feladatalapú módok is, mint a CTF vagy a Payloadhoz hasonló Escort, sőt akár 3v3 arénameccsekbe is beléphetünk. Ezek így rendben is lennének, ha játszana bárki a játékkal. De nem játszik. A megjelenés napján 190 ember volt egyszerre online, ez a rekord, azóta jó, ha 30-40 ember belép egyszerre a szerverekre. Amikor ezeket a sorokat írom, mindössze három ember online (nem viccelek), ők is egy amerikai szerveren, ami a játékmenet sajtósságaiból adódóan a 200-as ping miatt már játszhatatlan.

A végtelenül gyenge rajt rengeteg dologra visszavezethető. A kiadó alig költött a marketingre, mert abban bíztak, hogy a még mindig aktív, *chivalry*s tábor majd átköltözik, de nem így lett. A szerverek a Steam hibájából elérhetetlenek voltak a megjelenéskor, amiért sokan visszakérték volna a pénzüket, azonban mivel a nyílt bétában átlépték a két óra játékidőt, ezt letiltotta a rendszer. Ebből aztán elég nagy botrány kerekedett, ami rengeteg negatív visszajelzést szült, így mindenkinek elment a kedve a játéktól. Mivel nem tudunk saját szervert hosztolni, még csak arra sincs lehetőségünk, hogy online vagy offline a haverokkal összeüljünk játszani néhány privát meccs ere-



A feloldható tárgyak közt akad néhány mutatósabb is



Mesés világ ide vagy oda, a vér azért továbbra is fröcsög



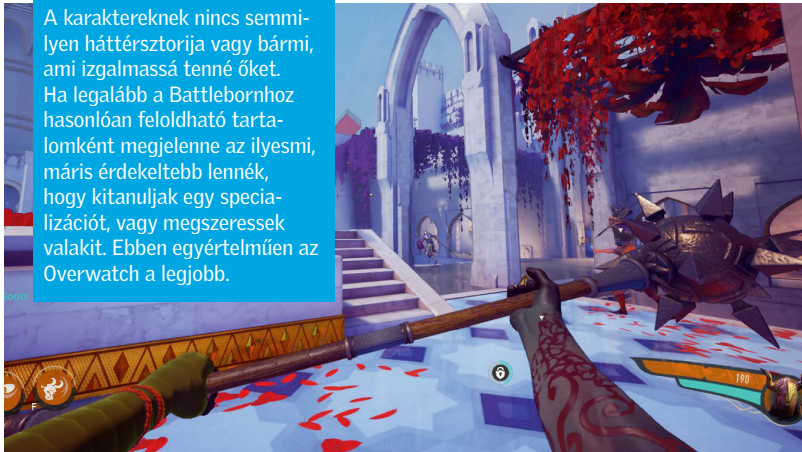
Délben mindössze három ember volt online az egész világon

Nem igazán lehet gyakorolni a párbajokat, szinte mindig többen rontanak ránk egyszerre



HA TÖBBET AKARSZ TUDNI

A karaktereknek nincs semmilyen háttérsztorija vagy bármi, ami izgalmassá tenné őket. Ha legalább a Battlebornhoz hasonlóan feloldható tartalomként megjelenne az ilyesmi, máris érdekeltőbb lennék, hogy kitanuljak egy specializációt, vagy megszeressem valakit. Ebben egyértelműen az Overwatch a legjobb.



jég. Még csúcsidőben is legfeljebb egy-két szerverből választhatunk, ahol kizárólag a Chivalry edződött hardcore rajongók vannak fent, ők pedig több száz órát beleölték már ebbe a harcrendszerbe, és csukott szemmel is feltörik velünk a padlót. A tutorial egy nagy nulla, 1v1 mód nincs, így vagy kihalt szervereken ugrálunk egyedül, vagy belépünk az egyetlen mozgalmasabb meccsbe, ahol egyszerre három oldalról esnek majd nekünk, amikor még azt sem tudjuk, melyik gomb mit csinál.

INGYEN TALÁN. TALÁN

Egy kizárólag online multiplayerert kínáló játék sikere a közösségen áll vagy bukik, a Mirage pedig ebből a szempontból egyértelműen megbukott. Tisztán látszik, hogy

jelen formájában senki sem fogja megvenni, mert egyszerűen nincs kivel játszani, azért pedig kicsit sok a 30 euró, hogy egy-egy több cím legyen az ember Steam-könyvtárában. Én a kiadó helyében valószínűleg legkésőbb a nyár végéig teljesen átalakítanám a rendszert, és megpróbálnám free-to-play formában újraindítani az egész projektet. Ezt követően lehetne olyan dolgokat implementálni, mint a hiányzó rangsorolt játékmód, el lehetne kezdeni finomítani a harcrendszert, a lore-t és a kozmetikai tárgyakat feloldható extraként betolni, a bevételt pedig a mikrotranzakciók felé irányítani. Vagy ez, vagy júliusra mi és a kiadó is elfelejtjük, hogy valaha is létezett a *Mirage: Arcane Warfare*.

Kaci



MEGHAL, ÚJRAÉLED, ISMÉTEL

Az alapvetően a Chivalryra építő harcrendszer pozitívumait kár lenne elvitatni, hiszen még esetlensége és vontatottsága ellenére is lehetővé teszi, hogy valaki nagyon profi legyen benne. A Mirage szervereit most tényleg csak azok lakják, akik évekig gyakorolták a trükköket a csapat előző játékában. A skillplafon nagyon magasan van, de érdemi oktatómód vagy bármilyen gyakorlás híján több száz izzadságszagú órát kellene eltöltenünk tapasztalt játékosok ellen az arénában, hogy utána továbbra is agyonverjenek minket, de legalább értsük, hogyan csinálják. Ez az a fajta tanulási görbe, amihez nem sok embernek van kedve vagy ideje, így inkább meg se próbálkoznak a dologgal, és ezért nem is tudom őket hibáztatni.



HARDVER

Windows 7, Intel Core-i3-4370, 8 GB RAM, GeForce GTX 670, 20 GB HDD

- + összetett harcrendszer
- + barátokkal szórakoztató
- esetlen irányítás
- technikai problémák
- senki sem játszik vele

KACI

Majdnem mindegy, milyen a játék, ha nincs kivel játszani.

55

TÖBB EMBER DOLGOZOTT A JÁTÉK FEJLESZTÉSÉN, MINT AMENNYIEN ÖSSZESEN JÁTSZANAK VELE



HA TE MONDOD

Alex Hayter senior brand manager, Torn Banner Studios: „Az emberek nagyon élvezték a Chivalryt, ezért valami olyat szerettünk volna készíteni, ami legalább annyira új, egyedi és izgalmas.”



Az űr nem a legvégső határ, hanem a kezdet

ENDLESS SPACE 2



INFO

Kiadó SEGA
Fejlesztő Amplitude Studios
Platform PC
Röviden Az Endless Space 2 magasra teszi a léceket a körökre osztott 4X stratégiákon belül és azokon kívül is.
PEGI 7+

ISMÉT SIKERÜLT AZ AMPLITUDE STÚDIÓNAK KÉSZÍTENIE EGY JÁTÉKOT, AMELYRE MINDEN STRATÉGA ÉS FELFEDEZŐ VÁGYOTT.

Az *Endless Legends* sikerei után a SEGA végleg kiadói szárnyai alá vette a csapatot, amit nagyon jól tett. Az *Endless Space 2* nemcsak játékmenetével, de atmoszférájával is magához fogja láncolni a gamereket. Meglehetősen sok változtatáson esett át a korai hozzáférés óta, a fejlesztők ugyanis odafigyeltek a visszajelzésekre, és ezek alapján rengeteget finomítottak az alapanyagok.

HARMÓNIA MINDEN TÉREN

Az *Endless Space 2* még műfaján belül is bonyolult, nem könnyű beletanulni, de míg más játékokban ez frusztrációhoz vezet, ebben sikerült kiegyensúlyozni a nehézséget. A játék rengeteg lehetőséget kínál számunkra: a kezdéskor sok opciót állíthatunk be, szinte teljesen saját ízlésünkre szabhatjuk a galaxist, ahol játszani szeretnénk. Nyolc frakció közül választhatunk, amelyeket rengetegféle csillagrendszerben helyezhetünk el. Megszabhatjuk az adott galaxis méretét, korát és a benne található űrbéli anomáliák gyakoriságát is. Ha sikerült minden apró beállításon átlendülni, a kiválasztott frakcióval el is kezdhetjük a játékot. Minden játszható faj kapott saját kis bevezető animációt, amelyből megismer-

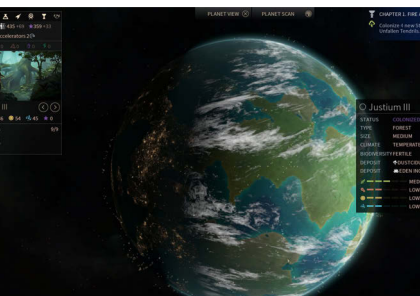
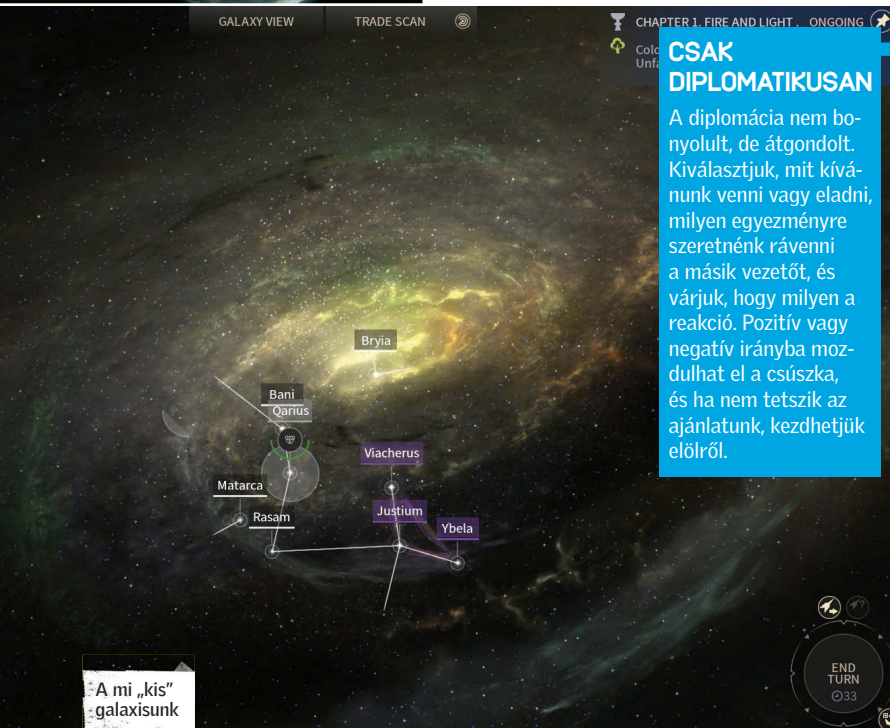
hetjük jellegzetességeiket: külsejüket, társadalmi felépítésüket, életvitelüket. A videók mindegyike elképesztően hangulatos, gyönyörű, és tökéletesen bemutatja az adott fajt. A hivatalos megjelenés előtt még nem volt elérhető minden frakció; amikor februárban az előzetest írtam, éppen a horatio nép mutatkozott be újonnan, amelynek tagjai a szépség megszállottjai, és teljes társadalmuk egy szuper lény klonjaiból áll. Azóta a riftborn – egy másik univerzum lakói – és az unfallen nép is csatlakozott galaktikus küldetésünkhöz. Az eredeti felállásban a tudományok szerelmesei, a sophonok, a United Empire, a maffiához hasonlós lumerik, az agresszív craverok és a vallásos vodyanik voltak választhatók. A fajok kiegyensúlyozottak, és különböző képességeik miatt változatos játékményben lesz részünk, akár melyik frakciót választjuk is. Nyerni számtalan módon lehetséges, még arra sem kötelez a játék, hogy egy alapvetően pacifista néppel ne játsszunk agresszíven, sőt néha meglepő dolgokra kényszerít rá a galaxis.

ELŐTTÜNK AZ EGÉSZ ŰR ÉS MINDEN KINCSE

Minden új játék kezdetekor egy csillagrendszer birtokunk, és az általunk kolonizált bolygó lesz a bázisunk. Egy rendszeren belül több planetát is uralmunk alá hajthatunk, ehhez persze elsősorban tudományos fejlődésre van szükség. Minél több bolygót és rendszert vonunk irányításunk alá, annál több stratégiai, luxus- és alapvető nyersanyagra teszünk szert.

A legalapvetőbb dolgok, az élelem, az ipar, a tudomány, a tekintély és a por (mindent átható különleges anyag) nem változtak az early access óta. A por, vagyis dust már az *Endless Legends*-ből is ismerős lehet, és itt is ugyanazt a szerepet tölti be, csupán fajtól függ, hogy miként tekintenek rá, és hogyan hasznosítják. A lumerik például abszolút materialista társadalomként valóban csak a fizetőeszközt látják benne, és ekként is használják. A riftborn nép különlegessége, hogy ők egy másik, a mi galaxisunk által megfertőzött univerzumból érkeztek azért, hogy megoldást keressenek otthonuk megmentésére. De nem ismerték sem a port, sem mást a mi valóságunkból.

A por és a hozzá hasonló kulcsfontosságú nyersanyagok mindenféle alapvető funkcióhoz szükségesek. A populáció növekedéséhez, épületek vásárlásához, űrbéli jelenléte felfedezéséhez és így tovább. Minden alapanyagot a kolonizált bolygókról és más, fajspecifikus bónuszokból kapunk, de számos más forrásból is megszerezhetjük őket. A stratégiai nyersanyagokból hatfélével tudunk bolygókra kibányászni, de küldetések teljesítéséért jutalom gyanánt is hozzájuk kerülhetnek, és ha belebotlunk egy összeomló neutroncsillagba vagy csillagködbe, ott is találhatunk ilyeneket. Ezeket az anyagokat használhatjuk űrhajóink továbbfejlesztésére: pajzsainkat erősíthetjük, új technológiákat fejleszthetünk ki. Luxus-cikkeink eleinte nem túl fontosak, azonban a játék előrehaladtával szinte elengedhetetlenek lesznek, ezekkel tudjuk csillagrend-

CSAK DIPLOMATIKUSAN

A diplomácia nem bonyolult, de átgondolt. Kiválasztjuk, mit kívánunk venni vagy eladni, milyen egyezményre szeretnénk rávenni a másik vezetőt, és várjuk, hogy milyen a reakció. Pozitív vagy negatív irányba mozdulhat el a csúszka, és ha nem tetszik az ajánlatunk, kezdhetjük előlöröl.

A mi „kis” galaxisunk



Negotiation Screen

IN COLD WAR WITH

UNFALLEN (UNFALLEN) 1.7k ⚡ Received

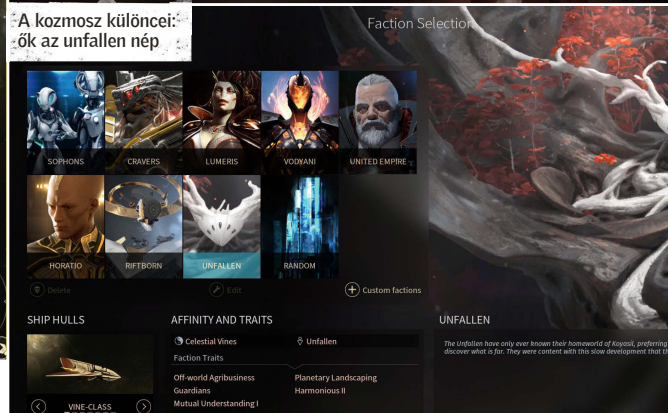
DORIA (ALI) (LUMERIS)

Influence Pressure

My terms			Their terms		
TYPE	NAME	COST ⚡	TYPE	NAME	COST ⚡
ALL	Planet	88 ⚡	ALL	Tripped 1	75 ⚡
				Lynn	75 ⚡
				Cheng	75 ⚡
				Kali	75 ⚡
				Migami	75 ⚡

CONTRACT TERMS

My contribution		Their contribution	
Map Sharing	150 ⚡	Map Sharing	150 ⚡
Empire Dust	-250 + 15 ⚡		



A kozmosz különcei: ők az unfallen nép

Faction Selection

SOPHONS CRAVERS LUMERIS VODYANI UNITED EMPIRE

HORATIO RIFTBORN UNFALLEN RANDOM

SHIP HULLS AFFINITY AND TRAITS

Unfallen

CELESTIAL VINES Faction Traits

Off-world Agribusiness Guardians Planetary Landscaping Harmonious II

Mutual Understanding I

UNFALLEN

The Unfalless have only ever known their homeworld of Koyak, preferring to peacefully study what is discovered what is far. They were content with this slow development that they refer to as the...

szereinket gyarapítani mind terület mind technológiai fejlettség szempontjából. Tehát ahhoz, hogy bármilyen téren fejlődjünk, háromféle nyersanyagcsalád alapanyagaira lesz szükségünk, majd ha ezek megvannak, érdemes figyelmünket technológiai kutatásainkra terelnünk. Négy nagyobb csoporton belül tudunk fejlődni, ezek a következők: birodalmi fejlesztések (empire development), hadsereg (military), tudomány és felfedezés (science and exploration), gazdaság és kereskedelem (economy and trade). Mindegyik terület önmagáért beszél. Minél több technológiát aktiválunk a tudomány és felfedezés csoportján belül, annál könnyebben megy a kutatás, a bolygók gyarmatosítása; a hadsereg csoportján belül pedig természetesen frakciónk haderejét tudjuk fejleszteni és növelni. A csoportok fejlesztései között vannak átfedések, így nem kötelező egy adott fejlesztési ágra fókuszálnunk. Az idegenekkel történő kapcsolatfelvételt például a birodalmi fejlesztések csoportján belül találjuk meg, nem a tudomány és felfedezések alatt.

NEM IS OLYAN BONYOLULT

Gyakorlott stratégiáknak sem lesz könnyű dolguk, mire átlátják az *Endless Space 2* mechanikáit, főleg, ha új fajt választ valaki. Nagyon eltérőek a frakciók és ezáltal a játéktípus is, de ha túljutunk az első pár órán, egészen gördülékenyebbé válnak a dolgok. Érdemes mindent pontosan elolvasni és értelmezni, mert a felszínes tudás hosszú távon nem kifizető.

A fejlődésrendszer és a nyersanyaggyűjtés csak a játék egyik aspektusa, a többi sokkal egyszerűbb és könnyebben átlátható. A harcokat csak bolygók felszínén vagy csillagrendszerekben belül, orbitális pályán, űrharcok során folytathatjuk le; látványosak, de sajnos csak addig izgalmasak, amíg nem láttuk az összes faj hajóit, aztán már unalmasá válnak, de szerencsére a játék megengedi, hogy egyszerűen átugorjuk őket. Minden csata előtt be tudjuk állítani, hogy milyen taktikát használjon a flottánk, hol álljanak a hajóink, sőt megmutatja, mennyi esélyünk van a győzelemre. Kicsit zavaró, hogy a rendszereket összekötő útvonalakon nem lehet csatázni, meg úgy egyáltalán a közlekedés továbbra sem tökéletes. Amennyiben vissza akarunk térni egy, már elhagyott csillagrendszerbe, el kell mennünk a következőig, ha éppen a két rendszert összekötő úton gondoltuk meg magunkat. Az ilyen apróságok azonban nem vonnak le a játék értékéből. Politikai aspektusa például átlátható és egyszerű. Minden, általunk emelhető és fejleszthető épület erősíti valamelyik ideológia – és ezáltal párt – erejét, tehát ha sok militarista jellegű épületet emelünk, akkor a milicista párt fog erősödni. Nem kell, hogy ennél bonyolultabb legyen a játék e része. Az *ES2* rendkívül részletes, játékmenete és világa egyaránt egyedi és kreatív, mindenképpen megérdemli a bizalmat.

Somi



KIVÁLÓ SZEREJÁTÉK

Egy átlagos 4X stratégiában kevés a szerepjátékos formula, kivéve az *Endless Space 2*-t. Itt is kapunk hőseket, akiket kinevezhetünk flottáink élére, vagy bolygóink irányítását bízhatjuk rájuk. Mindegyiküknek saját története, képességei és hajója van.

HARDVER
Windows 7 (64 bit), Intel Core i3, 4 GB RAM, Intel HD 4000/AMD Radeon 5800/ Nvidia 550Ti, DirectX 11, 8 GB HDD

- + magával ragadó atmoszféra
- + átgondolt játékmenet és fejlődésrendszer
- + szép
- egy idő után a köröknél sokat kell várni
- lineáris közlekedés

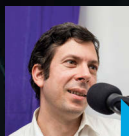
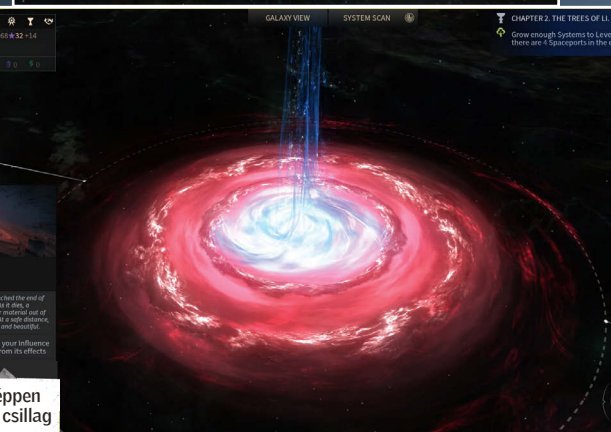
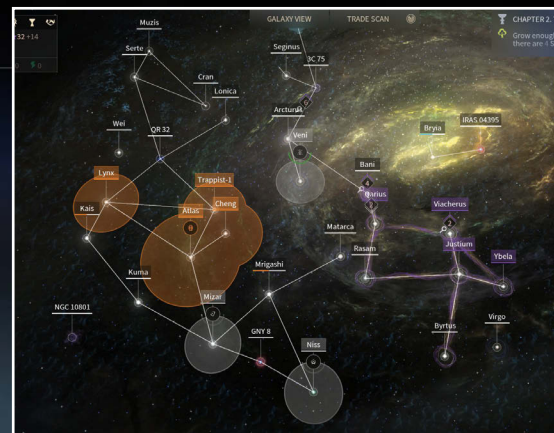
SOMI
Remek 4X stratégia és szerepjáték egyben.

89

L.7k +14
0

ÉRDEMES MINDENT PONTOSAN ELOLVASNI ÉS ÉRTELMEZNI, MERT A FELSZÍNES TUDÁS HOSSZU TÁVON NEM KIFIZETŐDŐ

DIPLOMATIC STATUS



HA TE MONDOD

Romain de Waubert de Genlis creative director, Amplitude Studios: „Az embereknek békésen is tudniuk kell játszani; amennyire lehet, kerüljék a harcot! Ez is lehet nagyszerű és élvezetes.”

Rejtelmek szigete

RIME



INFO

Kiadó **Grey Box, Six Foot**
 Fejlesztő **Tequila Works**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Puzzle-
 elemekkel vegyített
 kalandjáték, amely
 szöveg nélkül meséli el
 egy titokzatos szigetre
 vetődött fiú törté-
 netét.
PEGI 7+

H A EGY JÁTÉKRA AZT LEHET MONDANI, HOGY NEHÉZ SZÜ- LÉS VOLT A LÉTREJÖTTE, AK- KOR AZ A RIME.

A Tequila Works első alkotása, a *Deadlight* először a Microsoft Studios kiadásában jelent meg, de ez még nem garantált nekik betonbiztos helyet a kiadónál. Következő projektjük, az eredetileg *Echoes of Siren* címmel készülő *RIME* ugyanis már nem lehetett Xbox-exkluzív játék, mivel a multiplayer mód és a közösségi funkciók teljes mellőzése elég volt a Microsoftnak a kukázáshoz. Később a Sony robbogott be fényes páncélú lovagként, és egy ideig úgy tűnt, csak PlayStation 4-re jelenik meg a szófukar kis krapek szigeti kalandja, de 2016 márciusában végül a Tequila visszavásárolta a játék jogait, nem sokkal később pedig két kisebb kiadó csapott le a *RIME*-ra, így végül multiplatform címként érkezhettek meg hozzánk, ráadásul 2017 vége felé Nintendo Switchre is megjelenik majd.

EGYEDÜL A PARTON

Fellelegezhetek tehát mindazok, akik az eltelt évek során attól tartottak, hogy végül mindenki lemond a *RIME*-ről, amely készítői szerint olyan klasszikusokból merít, mint a Team Ico játéka vagy a *Journey*. Nos, annyit már előljáróban is érdemes leszögezni, hogy nem sikerült felérni a nagy elődökhöz, de azért min-

denképpen örömteli dolog, hogy nem maradtunk érdekes mese nélkül.

A *RIME* főhőse egy fehér tunikát és vörös palástot viselő fiú, aki egy elhagyatottnak tűnő sziget partjainál tér magához. Már az első percekben sem fogja meg a kezünket a játék, magunktól kell felfedeznünk a titokzatos világ minden pontját. Ez könnyen keltheti bennünk azt az illúziót, hogy teljesen nyílt világban kóricálhatunk, de valójában egyetlen kijelölt utat kell megtalálnunk, mindössze arról van szó, hogy ehhez először még semmiféle támpontot sem kapunk. Persze akkor sem lesz baj, ha más irányokba indulunk, így mindenféle gyűjtögethető fityfenéket felszedegethetünk egy altatódal részleteit rejtő tengeri kagylóktól kezdve az új rucikon át egészen a fa gyerekjátékokig. Ezek hajkurászása kitolhatja a játékidőt egy-két órával, ami így végül nagyjából nyolc órára lőhető be. Az ugrabugrás és alapvetően a játék platformer oldala dominál leginkább, ez a rész viszont a végletekig le van egyszerűsítve. Mindig tudni fogjuk, hogy éppen merre kellene másznunk, melyik párkányt kell egy pontos ugrással elkapunk, ugyanis ezek a szegelek fehér maszattal vannak bekenve. Valószínűleg előszeretettel tanyáznak rajtuk a környék sirályai, a többit pedig már a ti fantáziatokra bízom. Többektől hallottam, hogy meggyűlt a bajuk az irányítással, de nekem nem voltak ilyen gondjaim. Igaz, hogy néha a játék kicsit megkeveredik, és egy párkányon kapaszkodva már nem igazán tudja megfejteni, melyik irány az elő-

re és hátra, de ez könnyedén kikapasztható; olyan rövid ideig torpan csak meg tőle az ember, hogy a következő pillanatban már el is felejtji az egészet. Ha valahonnan esetleg lezuhanánk, azonnal visszapakol minket a játék a csúfos bukás előtti utolsó biztonságos pontra. A kamerakezelés a vízalatti részeknél (igen, úszkálni is lehet) bajos tud lenni, de a szárazföldön szinte kivétel nélkül jól működik.

TITKOK NYOMÁBAN

A sejtelmes sziget ugyan szűkölködik lakókban, de rejtvényekből nem lesz hiány. Nagy kár, hogy ez az egyik sarkalatos pont, ahol kicsúszik a talaj a *RIME* lábcskái alól. Az első pár feladvány még ötletesnek tűnik, de gyorsan rá fogunk ébredni, hogy pár unalmas variáció ismétlődik. Fény és árnyék manipulálása, nagyrészt méretes kötömbök tologatása lesz a feladatunk, olykor bizonyos perspektívából kell megfigyelnünk tárgyakat a titkos ajtók feltáráshoz, továbbá lépten-nyomon találunk majd kis kék figurákat, amelyekre rá kell ordítanunk, és ekkor ők annyira megrémülnek, hogy inkább újtárá indítják azt az energiacsóvát, amely mozgásba lendíti az aktuális puzzle-t. Egyszer sem fognak megzisztani a fejtörők, esetleg ott lehet csak elakadni, ahol nem vesz észre az ember valamit, de általában kiveri a szemünket a megoldás. Néha kulcsokat is kell keresgélni, de ezek is csak olyan távolságra vannak az általuk nyitott ajtóktól, hogy véletlenül se legyen alkalmunk eltévedni. Bár hasonló felada-



Ez a rusnya szárnyas jószág nem szível bennünket



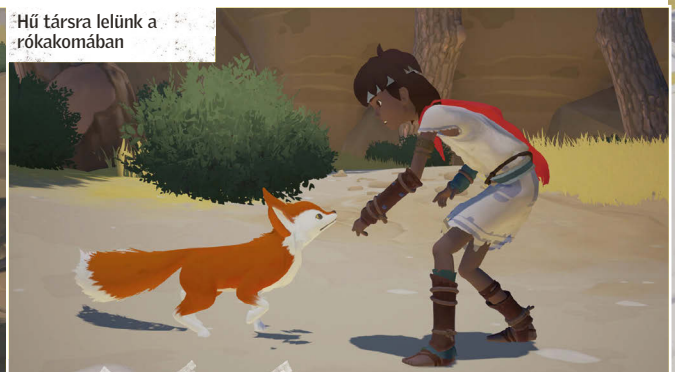
Kúszni és mászni, csimpaszkodni és ugrálni – ez lesz a feladat

DENUVO: ÁLDÁS VAGY ÁTOK?

A fejlesztők (talán könnyelműen) azt ígérték, hogy ha feltörük a *RIME* másolásvédelmét, akkor azonnal eltávolítják a Denuvót. Rekord idő alatt, kemény öt nap után el is hasalt a védelem, az viszont még ennél is érdekesebb, hogy a törésért felelős cracker szerint a Denuvo miatt szenvedtünk a fájlján hosszú töltsési időtől.



A rejtvények megoldását gyakran a fény és árnyék változtatása jelenti



Hú társra lelünk a rókokomában

Ez a csuklyás alak mindig ott van, ahol a lényeg történik



tokat ismételtünk órákon át, a *RiME*-ra nehéz ráunni. Nem véletlen, hogy a magával ragadó látványvilág egyik ihletőjeként Mijazaki Hajaót nevezték meg a fejlesztők, a mester munkáiban is hasonlóan elbűvölő világokat ismerhettünk meg. Mindezt csak fokozza a háttérben illedelmesen megbújó, ugyanakkor végig nagyon jellegzetes zene, amely szintén tökéletes választás.

SZELÍDÍTÜNK RÓKÁT

Elég hamar összefutunk majd egy mágikus képességekkel bíró és nem mellékesen elképesztően cuki rókával, ő a vezető szerepét tölti be utunk során. Mellette olykor egy vörös csuklás idegen is feltűnik – szintén érdemes felkapaszkodni azokra a helyekre, ahol ő tanyázik. A rókával kötött barátság után már legalább elakadni biztosan nem fogunk, viszont ezzel egy időben szerte is foszlik a korábban ígért nyílt világ ábrándja. Ez önmagában nem jelentene gondot, ha lenne egy cél, amely felé folyamatosan küzdi előre magát hősünk, a *RiME*-ban viszont nincs meg az az összetartó erő, amit az biztosítana, ha tudnánk, merre tart ez a szerencsétlen gyerek. Nincs semmiféle narráció sem, pár falfestményből kellene összeraknunk a sztorit, így viszont túlzottan sok minden van a fantáziánkra bízva.

Klasszikus értelemben vett harccal nem szembesülünk a játékban, de találkozunk például egy felettébb bosszantó madárral, amely folyamatosan az életünkre tör. Elle-

ne csak úgy védekezhetünk, ha fedett területekre szaladunk. A szárnyas elől futkározás alatt pöröghet fel egyedül a pulzunk, egyébként végtelen nyugalmat áraszt a *RiME*, és ezt nem akarja megtörni semmi sem. Az említett repkedő rondasággal a második területen találkozunk, ezekből a régiókból összesen négy lesz. Jól elkülöníthetőek egymástól, a hasonló építészeti stílus mégis összekapcsolja őket; itt lehet, hogy nem ártott volna egy kicsivel nagyobb változatosság, de ez ízlés kérdése.

A MOSOLY HIÁNYA

Technikai téren sajnos szintén nem makulátlan a helyzet. PC-n a pofátlanul hosszú töltési idő miatt panaszkodnak a játékosok, konzolokon pedig a stabil képfrissítés megtartása nem jött össze. Még PlayStation 4 Prón is olyan csúnyán képes szaggatni a *RiME*, hogy fejlesztő legyen a talpán, aki találja minderre egy épkezláb indokot. Tényleg csodaszép a cel-shading grafika, de azért birkózzon már meg ezzel a jelenleg legerősebb konzol (a Project Scorpio közben csendben felkészül). Jóval többre is képes lehetett volna a *RiME*, de most ennyire futotta a Tequila Works gárdájától. A zsáner szerelmeinek muszáj lesz elindulnia a sziget titkainak nyomában, és őket lehet, hogy nem is zavarja majd annyira, hogy a válaszok többségét ránk bízák. Furfangosabb puzzle-elemekkel vagy egy konkrét, végig a szemünk előtt lebegő, előre kitűzött céllal olyan játék született

AKI A ZENÉÉRT FELELT

Az eredeti tervek szerint Jamaoka Akira, a Silent Hill játékok komponistája dolgozott volna a *RiME* dallamain, de végül David García Diaz szerezte a zenét. Neki köszönhetjük a Deadlight muzsikáját is.

volna, amit még hosszú éveken át az emlékeinkben őriznénk. Ez a *RiME*-ről nem mondható el; túlságosan könnyen lehet találni hasonló alkotóelemekből összehajtogatott olyan címeket, amelyek végigjátszása után széles mosollyal az arcunkon ücsörgünk még hosszú percekig a kanapában, és azon elmélkedünk, milyen utat jártunk be az elmúlt órákban. Nos, most ez a mosoly elmarad, de ettől még nem érdemes magát az utazást is kihagyni.

Csirke

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-2310 2,9 GHz/AMD FX-6300, 4 GB RAM, GTX 550 Ti 1 GB/Radeon 6950 1 GB, 7700 MB HDD

- + remek hangulat
- + gyönyörű cel-shading grafika
- + fülbemászó dallamok
- nincs valódi cél
- túl egyszerű feladványok
- olykor csúnyán leesik a frame rate

CSIRKE

Róka és gyerek; hol is láttunk már ilyet?

75

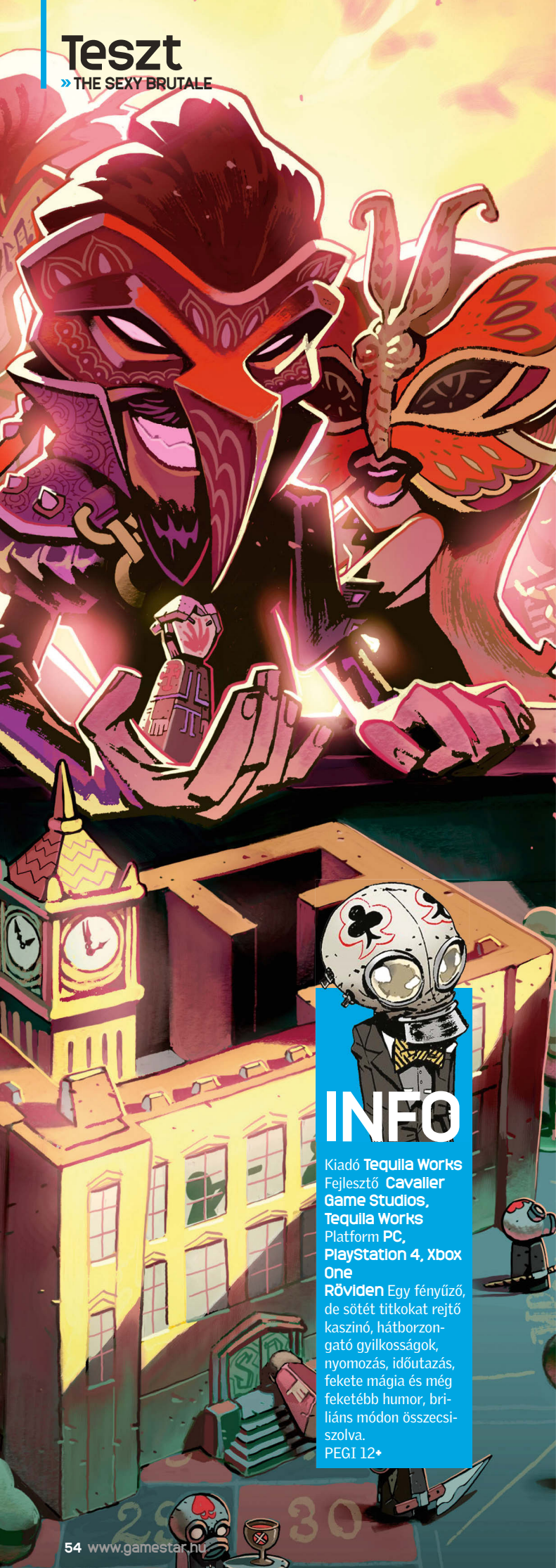
A SÉJTELMES SZIGET UGYAN SZÜKÖLKÖDIK LAKÓKBAN, DE REJTVÉNYEBŐL NEM LESZ HIÁNY

HA TE MONDOD

Raúl Rubio társalapító, ügyvezető igazgató és kreatív rendező, Tequila Works: „Azt akartuk, hogy érezd magad gyereknek. Válg vakmerővé, ne ismerj félelmet, és próbálg ki mindent, tapasztald meg a dolgokat. Ha pedig elbuksz, annak semmi következménye sincs.”

Víz alá is merészkedünk

Folyamatosan rohanunk, csak tudnánk, hogy hová



Nincs új nap a Nap alatt

THE SEXY BRUTALE

S ZÖRNYŰ ÉRZÉS EGY JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓNAK (DE TALÁN ÍGY VANNAK EZZEL A TÖBBI GYÖNYÖRŰ SZAKMA KÉPVISELŐI IS, MINT AZ ORVOSOK, TŰZOLTÓK, FEHÉRNEMŰMODELLEK VAGY BENZINKUTASOK), AMIKOR A MUNKA SZÜRKE RUTINNÁ KEZD VÁLNI, MÁR NINCSEK AZ A LÁNG, AZ A SZIKRA.

Persze lehet, hogy a láng és a szikra annyira nem hiányzik se a tűzoltónak, se a benzinkutasnak, de most nem ez a lényeg. Az ember egyszerre azon kapja magát, hogy vágyakozva gondol vissza régi önmagára, aki még tudott lelkesedni, nem csömörlött meg, és kipirosodott arccsákkal, csillogó szemmel, lelkesen vetette bele magát a munkába. Mivel már lassan két hónapja nem nyűgözött le semmi úgy igazán, épp jókor jött a *The Sexy Brutale*, egy minden részletében jól kitalált és okosan összerakott játék. Végre valami eredeti! Az pedig egészen kivételes, ahogy egy remek alapötletet képes szinte hibátlanul megvalósítani, meghagyva összetettségét, de úgy adagolva azt a játékos felé, hogy ne zavarja össze, ne rettentse el, mindvégig fenntartsa a feszültséget, és segítsen átélni a lépésről lépésre felfedezés élményét. Nos, nagyon kevesen tudják ezt ilyen (látszólag) könnyedén teljesíteni, ráadásul elegánsan, izléselesen.

A MA MARKÁBAN

Aki látta a Groundhog Day (Idétlen idő-kig) című filmet, annak ismerős lesz az alaphelyzet: hősünk, Lafcadio Boone újra és újra ugyanazt a napot éli át a *Sexy Brutale* névre keresztelt kaszinóban. Minden nap ugyanúgy kezdődik: déltájban Lafcadio feltápáskodik, de éjfélig bármit is tesz, bármerre is jár, bármit is lát, végül kialszanak a fények, az óra kereke visszaforgó, és ugyanaz a nap kezdődik újra, mintha mi se történt volna, és csakis a mi fejünkben maradnak meg a tegnapi események. Nem is hangzik ez olyan vészesen, elvégre rosszabbat is el lehet képzelni örökkévaló ismétlődésben, mint egy gyönyörű angol kastélyból átalakított

kaszinó fényűző álarcosbálját, igaz? Nos, a probléma csupán az, hogy a *Sexy Brutale* korábban teljesen normális, megbízható és udvarias személyzete valamilyen okból ezt a napot szemelte ki arra, hogy a bál alatt a legváltozatosabb, legháborzongatóbb módokon megszárolja le a vendégeket.

Lafcadio, aki egyébként pap, tehát valószínűleg harcedzett a természetfeletti dolgok furcsaságaival kapcsolatban, még a kaland elején találkozik egy békés, bár kissé nyugtalanító kiállású szellemlánnyal, akitől hivatásához illő feladatot kap: meg kell mentenie a vendégeket, akik nem is sejtik, hogy az életükre törnek. Ez persze nem lesz egyszerű, már csak azért sem, mert ugyan Lafcadio szobáról szobára járva szép lassan felgöngyölítheti a kaszinó, a vendégek és a drótokat rángató titokzatos erők összes titkát (csak idő kérdése, annak pedig egyáltalán nincs szűkében), de vigyáznia kell, hogy ne akadjon össze senkivel, akin maszk van: nemcsak a véres összeesküvést szövegető személyzettel, de még a vendégekkel se. Valami ugyanis nagyon nincs rendben a maszkokkal: ha egy szobában találjuk magunkat valamelyikkel, és meglát, akkor rémületes hangok kíséretében megindul felénk, ezért ha nem akarunk ostoba és elhibázott véget érni, mint az *Assassin's Creed* mozifilm, érdemes sebesen visszavonulót fújni. Ennek már a fele sem tréfa, de szerencsére nemcsak feladatot, hanem egy kis segítséget is kaptunk új szellembarinónktól, a felejtés adományát: krízishelyzetben Lafcadiónak elég csak eljutnia a legközelebbi ajtóig, mert abban a pillanatban, ahogy kint van a szobából, mindenki elfeledkezik róla. Gyakorlatilag tehát láthatatlanul mozgunk a kaszinóban; lopakodunk, figyelünk, és próbáljuk megérteni, mi is történik, melyik vendég épp min ügyködik, a stáb milyen módon tör az életére, és hogy ezt miképp tudnánk megakadályozni.

ÉLŐ, VÉRENGZŐ VILÁG

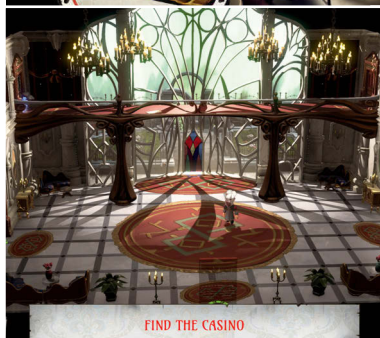
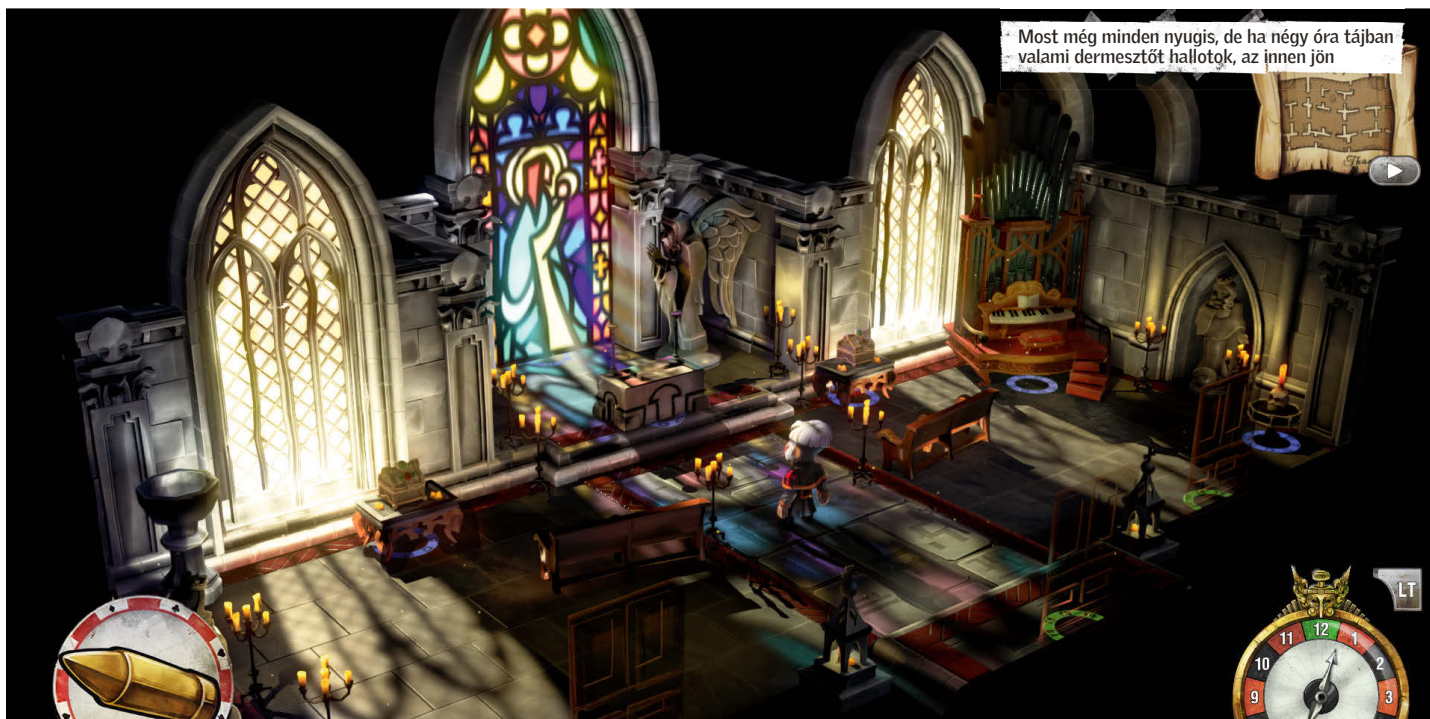
Ahogy lassacskán feltáruul előttünk a nap történéseinek szövevényes hálózata, úgy lesz egyre lenyűgözőbb a

INFO

Kiadó **Tequila Works**
Fejlesztő **Cavalier Game Studios**,
Tequila Works
Platform **PC**,
PlayStation 4, **Xbox One**

Röviden Egy fényűző, de sötét titkokat rejtő kaszinó, háborzongató gyilkosságok, nyomozás, időutazás, fekete mágia és még feketébb humor, briliáns módon összecsiszolva.

PEGI 12+



A SEXY BRUTALE KORÁBBAN TELJESEN NORMÁLIS, MEGBÍZHATÓ ÉS UDVIARIAS SZEMÉLYZETE VALAMIÉRT EZT A NAPOT SZEMELTE KI ARRÁ, HOGY A BÁL ALATT A LEGVÁLTOZATOSABB, LEGHÁTBORZONGATÓBB MÓDOKON MÉSZÁROLJA LE A VENDÉGEKET

Cavalier Game Studios dizájneri hozzáértése – tudtommal a mi Chavánknak nincs köze hozzájuk, de azt hiszem, még rá sem hoznának szegyént. Mert nem csupán az összefüggések bonyolult rendszere áll össze, hanem egy mélységében is átgondolt világ, ahol az összes szereplőnek háttértörténete és motivációja van, és ahol még a játéktér egyszerű tárgyleírásai is rejtenek meglepetéseket. Mire végeztem a *The Sexy Brutale*-l (ami azt jelenti, hogy az összes szétszórta kártyalap összegyűjtése után megnyíló titkos befejezés is megvolt – ki ne hagyjátok!), már azon tanakodtam, hogy milyen szívesen viszatérnék ebbe a világba egy regényre vagy akár filmre is, ami igazán dicséretes egy 8-9 órás játéktól. Mindez azonban nem szakad egyszerre a nyakunkba, a játék szerencsére ügyesen terelget minket a kaszinó különféle részei között, fokozatosan nyitva meg új és új helyszíneket, illetve a kilenc vendég közül is egyszerre csak eggyel-kettővel kell foglalkoznunk. A séma nagyjából ismétlődik: ha sikerült megmentenünk

valakit, eldobott maszkjából új képességet nyerünk, amivel bővülnek a felfedezés lehetőségei, és már kereshetjük is a következő áldozatot.

MINDEN NAP UGYANAZ, MINDEN NAP MÁS

A *The Sexy Brutale* eredetiségét jól illusztrálja, hogy elsőre még műfaji besorolása sem egyértelmű, pedig közelebbről megnézzve egy point 'n' click kalandjáték, csak épp javarészt más műfajokból átemelt elemekkel cserélték le annak megfáradt eszköztárát. Elbeszélésmódját különlegesen érdekessé teszi, hogy gyakorlatilag maga a történet a megoldásra váró fejtörő, és nyilván nem csupán úgy, ahogy minden, még el nem mesélt történet az. A történetet alkotó információk és a játék részfeladatai szorosan kapcsolódnak egymáshoz, illetve oda-vissza hatnak: azért kell kukucskálni, hallgatózni, keresgélgni, hogy a következő áldozat megmentéséhez kellő információt gyűjtsünk (közben persze járulékosan sok

egyebet is megtudunk). Ennek révén új eszközöket nyerünk, amelyekkel újabb mélységét láthatjuk meg az addigi történéseknek. Másképp fogalmazva, minden egyes nap másképp, más szempontból, új kontextusban van elmesélve ugyanaz a történet, és a sok-sok részletből csak nagy sokára áll össze a meglepő egész.

VAN ÚJ A NAP ALATT

Az összképet pedig a részletek sem rontják le. A fix perspektíva nem enged különösebb nagyozást a grafikának, de jó választás volt a kissé képrengényes látványvilág; igazából nem is igényli a csilivilít – esetleg a közelítések-távolítások mellett még néhány nézőpont (vagy akár FMV átvezető) jót tett volna. A hangok, különösen a kiváló, electro-swinges háttérzene viszont nagy szerepet kap az egyedi, emlékezetes atmoszféra megteremtésében, és segít még szürreálisabbá, időben még elhelyezhetetlenebbé tenni a kaszinóban történt eseményeket. Tény, hogy maga

a feladat szinte mindvégig ismétlődik (meg kell akadályoznunk a gyilkosságot), ami miatt beküszik egy kevés monotonitás, de ezt ellensúlyozza a folyamatos felfedezés izgalma. Kár, hogy ha már körbekémeltük az adott gyilkosságot, egy-két kivétellel nagyon egyszerű rájönni, hogyan akadályozhatnánk meg őket – persze lehet, hogy ez szándékos, de némi kihívás talán még jót tett volna... de csupán ennyit tudok felróni a *The Sexy Brutale*-nak, összességében nagyon kellemes meglepetés volt, amit örömmel ajánlok bárkinek.

mazur

HARDVER

Hardver: Windows 7 (64 bit), Intel i5-3450 3,1 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660, DirectX 11, 3 GB HDD

- + nagyszerű alapötlet
- + egyedi, érdekes világ
- + rengeteg apró rejtély remekül felépített rendszere
- rövidke (vagy annak tűnik)
- néhány fejtörő túl könnyű

MAZUR

Egy merész és fordulatos történet, izgalmasan elmesélve.

90



Ha nem kapok serpáp az útra, akkor bizony egyedül repülsz fel oda.

A FORRÁS

Az első, említésre méltó 3D-s ügyességi platformjáték az 1998-ban debütált Banjo-Kazooie volt, amelyben szintén egy hallgatag hős és egy nyughatatlan szócséplő párosától rettegtek a rosszarcúk.



Rettenetes ellenfeleink kisebbek, mint a ládák, de azért a fűből kilátszanak, csak hogy megijedjünk mégis

A párducok nem eszik meg a madarakat?

SKYLAR & PLUX: ADVENTURE ON CLOVER ISLAND



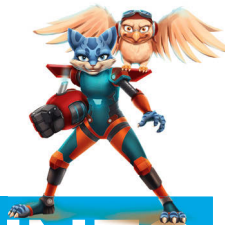
Lehet, hogy „csak” egy lánytól kapod, de az ilyen ökölpuszi bizony másnap is meg fog látszani

KÉRLEK, NE VIZIONÁLJATOK TÖBBET A KÖVETKEZŐ MONDATOMBA, MINT AMENNYIT EGÉSZSÉGESEN LEHET VAGY ILLIK BELELÁTNI, DE NEKEM BEJÖN SKYLAR, A PÁRDUCHÖLGY.

Szépen csengő neve, mozgása és megjelenése első találkozásunkkor rögtön megragadott. Ismeretlenül, minden nagyobb csinnadrattát mellőzve libbent elém, és hiába volt megnyerő a fellépése, sajnos az idő hamarabb fogja elmosni emlékémet, mint a felhőrpintet víz a borzalmasan elsózott tejbegríz ízét a számból. Hacsak nem vagy hétéves.

SKYLAR & PLUX & CRT

Mert ilyen fiatalon még be lehet adni a gyerekeknek, hogy az elfuserált tejbepapi igazából egy folyósabb puliszka, és ebben a korban még szórakoztathat is Skylar és Plux kalandja. A készítőik sem szórványosan lőtték be a célkorosztályt, ugyanis hét-től kilencig, esetleg még a tízes éveiben járóknak – ha nagyon ingerszegény környezetben nőttek fel – tud pár óra erejéig megemelkedett pulzációt okozni. A mese és a játék menete olyan ismerős lesz, mint a lélegzetvétel, hiszen egy lineáris, mégis a felfedezés illúziójával kecsegtető világban kell majd a hirtelenjében duóvá bővülő hőseinket terelgetni. Naná, hogy itt is van egy nagyobb termetű és szótlanabb szereplő, akit Skylar, a párduc lány testésít meg, és mágnesként követi őt a kisebbik, egy bagoly-sirály képv. vagány, aki a nagy-dumások el nem nemülő trombitáját fújja. Szinte kötelező recept az ilyen párosítás; számos bekezdésen keresztül lehetne sorolni azokat a címekeket, amelyekben hason-



INFO

Kiadó **Grip Digital**
 Fejlesztő **Right Nice Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Kifejezetten a fiatalabb korosztálynak készült ügyességi platformjáték, amelyben egy párducoköl oda üt, ahova kell – csak azért is kell!
PEGI 7+

ló felállással találkozhatunk, így bőven volt honnan méríteniük a fejlesztőknek, és talán mélyebbre merült az a kanál a kelleténél. Az első perctől kezdve lehet érezni, hogy számos elemet a zseniális *Ratchet & Clank*ből nyúltak le, ami nem lenne baj, ha hasonló élményt nyújtana, mint a legendás mókus-robot kettős kálváriája, de ahhoz képest jóval lagymatagabb ez a sztori – jellegtelen, ha egy szóval szeretném érzékeltetni. A mesélő nem vastos könyvből olvassa nekünk a történetet, rögtön a bonyodalmak közepébe lapoz, ahol azt látjuk, hogy a gonosz és cinikus monitorfejű robotizé, nevezetesen a rettegett CRT rabságban tartja Skylart, aki a karjára szerelt fegyver segítségével megszökik az úrállomásról, és lepottyanva összetalálkozik Pluxszal. Egyesülésükkel felcsillan a remény arra, hogy megmenekül a zöldellő sziget, és felszabadulnak depresszióba zuhant, fura lakói, akiket az ellenség a planétával együtt le szeretne igazni. A cél nemes, nehogy már egy kijelző ugasson nekünk – mert fog, lekezelő módon is, hogy rozsdásodna be! –, és terrorizálja a drága népet kis, pincsiszerű lényivel, ezért a kezünkre szerelt szerkezetet kihasználva nekilödulunk, hogy borsot törjünk az antennái alá.

Innentől klasszikus, gyűjtögetős platform-ugrálda kezdődik, amelynek különböző szakaszai jól vannak beépítve a pályákba, és enyhén színezi a dolgot a fejleszhető kacsóketyere, amellyel képesek leszünk akár az időt is manipulálni, majd a későbbiekben a vasból készült hatalmas elemeket pilléként mozgatni. Az elején megszerezhető jetpack megfűszerezi ugyan az ügyességi részeket, de mindent figyelembe véve

egy stílusban jártas felhasználó nehezebben morzsol ki egy könnycseppet a szeme sarkából, mint hogy végigvinné ezt a nagyjából négyórás mókát.

A SZIGET MEGMENTVE, ELFELEJTVE

A teszt PS4 gépen pötyögött le, ezen a platformon nem ütköztem fennakadásokba, de a PC-s vonalról lehetett némi zűrmögést hallani, hogy kisebb-nagyobb hibák és bugok felmerültek. Fókuszban tartva bár ezt, és hogy a sztori elregélése középszerűre sikeredett, mégis ajánlom, de csak fiataloknak és olyan személyeknek, akik most ismerkednek az ugráltató játékok műfajával, mert nem torzít semmilyen irányba a lellen és az idegrendszeren, egyszerűen szórakoztat.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7, Intel Core i5-2500, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 570, DirectX 11, 6 GB HDD

- + szerethető karakterek
- + változatos, de egyszerű kihívások
- + felügyelet nélkül hagyható a gyerkőcöt, miközben játszik
- összehasonlítva jellegtelen
- rövid

NIGHTWOLF

A párduc lányt megénezném más szerepben is.

67

UNDER PRESSURE

A második rész alcíme nem véletlenül lehet annyira ismerős. Az Under Pressure kislemezt a Queen együttes és a tavaly elhunyt ötszörös Grammy-díjas zenész, David Bowie jelentette meg még 1981-ben. Ha valakinek esetleg kimaradt volna, akkor javasolom a gyors pótlást.



Úrlord látomásai egyre bizarrabb formát öltenek



Yondu is felbukkan, lassan egy komolyabb szereplő sem marad ki



Mordály múltja tartogat pár meglepetést

Feldereng a múlt

GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES – EPISODE 2: UNDER PRESSURE

PETER QUILL ÉS CSAPATA KÉT-SÉGTELENŰL A MARVEL EGYIK LEGKÜLÖNLEGESEBB FORMÁCIÓJA. A galaxis őrzői teljesen eltérő karakterek remek kémiajának köszönhetően szerethető alkotás, ez így volt már a képregények és a mozifilmek esetében is, és cseppet sem változik a dolog a Telltale videójátékaival. A második epizód egy picit visszavesz a kezdeti pörgésből, és nem sajnálja az időt a hősök múltjának feltárására sem.

A NAGY ERŐ NAGY FELELŐSSÉGGEL JÁR

Az első rész végén kiderült, hogy bizony nem akármilyen erő lakozik a parányi Eternity Forge-ban, így hát nem véletlen, hogy a széria főgonoszának tűnő Hala is mindenáron meg akarja szerezni a Kree Birodalom megmentése érdekében. Az őrzők természetesen azon munkálkodnak, hogy megfejtsék a különleges eszköz titkait, ennek érdekében pedig a filmekből már ismerős szereplők tűnnek fel a játékban. Yondu itt is egy imádni való rohadék, csak remélni tudjuk, hogy a folytatásokban még többet fog szerepelni, mert remekül feldobja a csapatot. Nebula, Gamora testvére többet szerepel, és benne sem kell csalódnunk. A két hölgy viszályába is mélyebben belemerülünk majd az aktuális fejezetben, de múltjuk legérdekesebb részeit valószínűleg a harmadik felvonásra tartogatja a Telltale. Mordály egyik féltve őrzött titkát viszont most bonthatjuk ki, múltját bemutató látomásai során a mosómedvét is irá-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
 Fejlesztő **Telltale Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One, Android, iOS**
 Röviden A galaxis őrzőinek kalandját bemutató Telltale sorozat második felvonása.
PEGI 16+

nyíthatjuk majd. Nem gondoltam, hogy az eddigi legmeghatóbb pillanatok ehhez a kis szőröcsomóhoz kapcsolódnak, de a genetikailag módosított mosómedve régebbi kalandjai valóban tragikus eseményekhez is vezettek.

Úrlord visszaemlékezései szintén folytatódhatnak, de lassan az egész csapat kezd megérteni, hogy ezek a látomások milyen célt szolgálnak. Kár, hogy az Eternity Forge titka (amire még mindig nem derült fény) jóval kevésbé érdekes, mint a szereplők egyéni történetei. Ha minden egyes részben egy újabb karakter kap fókuszot, és az ő régi életét meséli a *Guardians of the Galaxy: The Telltale Series*, akkor már biztosan jól járunk, mivel ezek a szegmensek jelentik a csúcspontot. Ha közben a kis varázskohó körül is izgalmasabbá válik a sztori, az csak még jobbá teheti az egész receptet.

ÜTEMRE BUNYÓZHATUNK

Kis túlzással percnként kerülünk új helyszínre, de a számos bolygó nem jelenti azt, hogy most is kapkodjuk a fejünket a pörgő események láttán. Érezhetően lassult a tempó, ami nagyon jól áll a játéknak. Egy komolyabb probléma mellett viszont semmiképpen sem szabad elsiklani, ez pedig magából az alapanyagból adódik. Teljesen egyértelmű, hogy akármilyen döntést is hozunk, legyünk akár a legtuskóbbak csapattársainkkal, nem tudjuk úgy kavarni az eseményeket, hogy valaki végleg elhagyjon minket, vagy egyik cselekedetünk következményeképpen teljesen feloszoljanak az őrzők. Ugyanigy az is biztos, hogy fősze-

replőink közül mindenki életben marad az utolsó epizód végén is, így nem érhet el a *Guardians of the Galaxy* olyan feszültséget, mint a többi Telltale sorozat.

Ezúttal nem futottunk bele egyetlen komolyabb technikai bakiba sem, a grafika még mindig a legjobb, amit a fejlesztők eddig megalkottak. Még Xbox One-on sem szaggatja a játék, ami az utóbbi idők megjelenéseinek fényében komoly fegyvertény. A zene ismét csillagos ötös, de a tökéletes nótaválasztást el is várja az ember, ha az őrzők sétálnak be a képernyőre. Harc közben a legjobb hallgatni ezeket a dalokat, tényleg azt érezzük, mintha beleszóppentünk volna az egyik mozifilmbe.

Csirké

HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 3 GB RAM, Nvidia GTS 450 1024 MB VRAM, DirectX 11, 15 GB HDD

- + lassabb tempó, ami egyáltalán nem gond
- + jobban megismerjük a karaktereket
- + remek zeneválasztás
- + Nolan North mint Mordály
- az Eternity Forge a történet legkevésbé izgalmas része
- a legtöbb döntés továbbra is stílytalan

CSIRKE

Mordály egyedül is elvinné a hátán az egészet.

80



EDITH TÖRTÉNETEI UGYANIS A HALÁL RÓL SZÓLNAK VAGY KI TUDJA, LEHET HOGY AZ ÉLETRŐL, DE UTOLSÓ ÓRÁKAT-PERCEKET MESÉLNÉK EL



11 történet

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

ÉRDEKES, HOGY A MÁGIKUS REALIZMUST MINT MŰVÉSZETI IRÁNYZATOT ELSŐSORBAN IRODALMI VONATKOZÁSOKBAN SZOKÁS HASZNÁLNI.

Hogy csak a legismertebbeket említsem, például Bulgakov A Mester és Margarita vagy Márquez Száz év magány című regényei kapcsán; pedig számos film, sorozat készült ebben a szellemiségben, és igazából egyre több játék is. Lényege, hogy egy alapvetően realista, valóságghú megjelenítésben váratlanul mágikus, szürreális elemek tűnnek fel, amelyekre sosem kapunk különösebb magyarázatot, a szereplők sem firtatják, de gyakori eszköz még az időbeliség megbolygatása is, ami mindig csak minket, olvasókat-nézőket-játékosokat zavar meg, a szereplők szerint minden patent. És mindez nem jelenti azt, hogy ilyenkor nem egy valószerű (vagy hihetőnek szánt) történet lenne elmesélve, a váratlanul beúszó mágikus elemek inkább csak allegóriák, illusztrációs eszközök.

ZZZ... ZZZ... ZZZ...

Ébresztő, itt vagytok még? Azért volt szükség erre a kiselőadásra, mert a *What Remains of Edith Finch* lényege pontosan ez. Nem a történet, nem a játékmenet, hanem a narratíva, az elbeszélés módja. A videojátékokban ott a potenciál, hogy a történetmesélés egészen új ösvényeit tapossák ki – abba az utcába ismét csak ne menjünk be, hogy ezzel művészeti ágként is beszélhetünk-e róla –, de kevesen merészkedtek le a jól bevált utakról. Szerencsére az indie játékok között az utó-

INFO
Kiadó **Annapurna Interactive**
Fejlesztő **Giant Sparrow**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden A Finch család tagjainak története, vizuálisan és játékmechanikailag is elképesztően változatos módokon elmesélve.
PEGI 16+

bi években rengeteg izgalmas példát találhattunk, a *Gone Home*-tól kezdve a *That Dragon, Cancer*-ig. Éppenséggel a *What Remains of Edith Finch* fejlesztőinek előző játéka, a *The Unfinished Swan* is megpiszkálta ezt, bár ott megálltak egy nagyon eredeti, ám sokáig nem túl szórakoztató ötletnél: egy befejezetlen festmény üres terében festékpöttyöket dobálgatva kellett láthatóvá tennünk (gyakorlatilag „kifestenünk”) a tereptárgyakat, kicsit magunknak építve az utat.

EGY PÁR SZÓT ESETLEG ERRŐL A JÁTÉKRÓL IS...?

De hát végig arról van szó. A *What Remains of Edith Finch* jelentősége pontosan az, hogy minden korábbi próbálkozáson messze-messze túlmutató bizonyítékát adta a videojátékok történetmesélő lehetőségeinek. A tragikus sorsú Finch familia történetét (avagy történeteit) mondja el nekünk az utolsó túlélő, Edith. Visszatérünk a régi családi házba, és bejárva annak elképesztő részletgazdagsággal megépített folyosóit, szobáit és titkos járatait, megismerjük az annak idején ott lakó rokonokat, így lassacskán feltárul Edith családfája is, neveket társítunk a bedeszkázott szobákhoz, majd pedig arcot a nevekhez. És mi lehet annyira érdekes a rokonok életében, mi olyan olyannyira releváns számunkra, ami indokolná részünkről ezt a figyelmet? Nem biztos, hogy épp az életük. Edith történetei ugyanis a halálról szólnak. Vagy ki tudja, lehet hogy az életről, de utolsó órákat-perceket mesélnék el. Mindegyik történet egészen más világ, képileg is, játékmenet tekint-

etében is, mert egyszer egy képregénybe zárva kell araszolnunk a végkifejletig, másik alkalommal pedig mint egy ügyességi játékban, ugrálni kell egyre feljebb, elérhetetlen célokig. És igen, ezek mind nyilván allegóriák, de olyan gyönyörűen illeszkednek a Finchek kalandos élettörténeteibe, és olyan izléselesen, visszafogottan, mindvégig megúszva a hatásvadászatot tárják fel az elkerülhetetlen végkifejletet, hogy nem tudunk mást tenni, mint átadni magunkat az érthetetlen módon nem letaglózó, sokkal inkább felemelő élménynek, gondolatban kalapot emelni a Giant Sparrow egész stábjára előtt, a játék végén pedig eldobni a kontrollert, felállni, és gyorsan keresni valakit a lakásban, akit szeretünk és megölelhetünk.

mazur

HARDVER

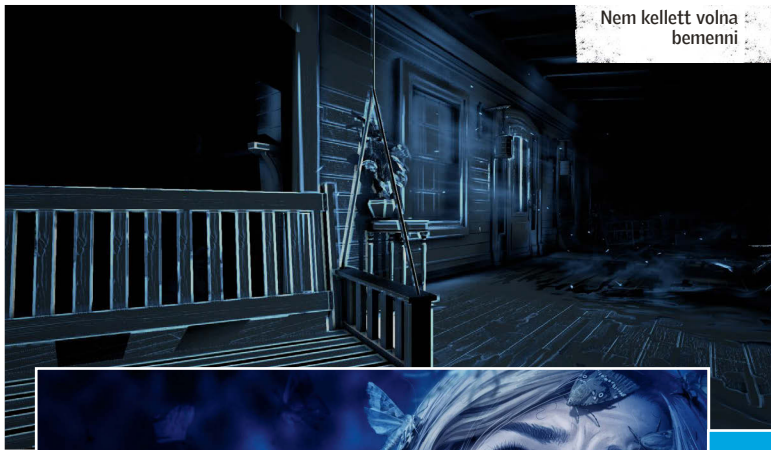
Windows Vista SP2 (64 bit), intel i3 2125 3,3 GHz, 2 GB RAM, GeForce GTX 750/ AMD Radeon 7790, 5 GB HDD

- + páratlanul változatos történetmesélő eszközök
- + történetenként eltérő, részletgazdag képi világ
- + összehatásában is egészen egyedi és emlékezetes
- lehetne hosszabb (nyilván)

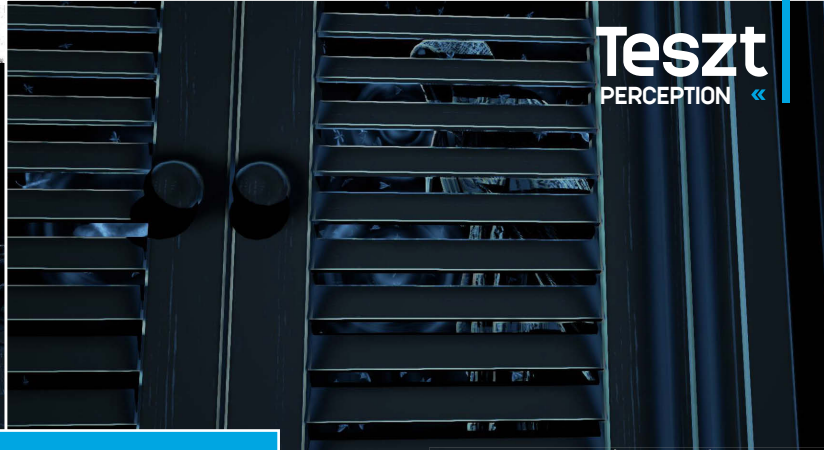
MAZUR

Úgy tűnik, hogy amiről nehéz beszélni, arról játékot kell készíteni.

94



Nem kellett volna bemenni



Teszt
PERCEPTION



VAKKÁ VÁLNI ÚJRA ÉS ÚJRA

A készítőik szerint több végigjátszás is szükséges ahhoz, hogy minden apró részletet megismerjünk, és észrevegyük az érdekességeket, amelyek bővítik a játék történetét. Én nem biztos, hogy még egyszer kiténém Cassie-t ennek a kálváriának.

Tudom, hogy mindenki keménynek érzi magát, de ha itt most kijössz, akkor annyi volt

Vak lettem, világtalan

PERCEPTION



A pillanat, amikor egy férfi felsikít

NEM RETTEGEK A FÉLELEMTŐL. LAPÍTVÁ AZT MONDANÁM, HOGY KELLEMETLENÜL ÉRZEM MAGAM TŐLE, KIMOZDÍT A KOMFORTZÓNÁMBÓL. Ha valami ijesztőt látok, akkor az agyam később olyan rémképeket elevenít meg akár egy sima esti vécére menetel közben is, hogy legszívesebben visszafordulnék, és inkább az ágyba nedvesítenék. De mindig továbbmegyek, egy hős vagyok, soha nem cseréltem még lepedőt emiatt.

MAJD MEGLÁTJUK, VAGY HALLJUK

Persze nem minden rémisztő film vagy játék juttat ilyen lelkiállapotba, példának okáért, ahol állatok szednek darabokra embereket, az minden mennyiségben jöhet, és legtöbbször nem a fajtársainak drukkolok (bocsánat). Gyilkos méhek? Adjatok nekik! Éhes krokodil a csatornában? Jó étvágyat! Óriás cápa? Minek megy a tengerbe az úszni vágyó, amikor ott a Balaton? Viszont ha a téma szellemes, pszichós, vagy gyerekek irtják a populációt kimászva a tévéből, na, azoktól a frász kerülget. Emiatt feszültem be hirtelen felindulásból, miután a *Perception* egy csúnya és gonosz mandiner után az én – miként mondtam, hogy szalonképes legyen? – kiváltságom lett alaposan megvizsgálni. Böszme nagy mamlasz vagyok, ebből adódóan úgy gondoltam, egy fantazmagória nem ejtethet rajtam maradandó sebet, de amikor rögtön a legelején közölték velem, hogy bizony igaz események inspirálták ezt a sztorit, hát az nem segített sokat a helyzetemen. Mindjárt magam mellé emeltem az előre befokhagymázott csáká-



INFO

Kiadó Feardemic
Fejlesztő The Deep End Games

Platform
Nintendo Switch,
PC, PlayStation 4,
Xbox One

Röviden Egy vak lány csak a hallására és a hatodik érzékére hagyatkozva szeretné kideríteni, hogy mi történt egy nagy házban.
PEGI 16+

nyomat a mihez tartás végett, azonban egy fehér bottal többre mentem volna, ugyanis Cassie, történetünk főhősnője vak. Mivel az ő szemén keresztül kell majd boldogulnunk, akkor sem fogunk többet látni a körülöttünk lévő világból, ha közelebb húzzuk a Napot a Földhöz. Sajnos ilyen erős béklyó ez a betegség vagy fogyatékoság, ennek következtében csak úgy tudunk majd tájékozódni, hogy zajt csapva egy pillanatra érzékeljük az előttünk lévő dolgokat, amikor a hanghullámok visszaverődve kirajzolják a közelben elhelyezkedő tárgyakat és épületeket, illetve minden olyan eszközt, amely hangot ad ki – például egy felakasztott, csilingelő babajáték – segíteni fog az előrehaladásunkban. Idegtépően nyomasztó helyzet ez, főleg abban a házban, ahol nekünk föl-alá járkálva kell kibogoznunk apróbb logikai feladatok útvesztőjében, hogy mégis mi a fenét keressünk itt. Borzalmas! Nem elég, hogy szegény lány előtt teljes sötétség honol, még víziók és olyan látomások is megkönyékeznek, amelyekért én kérek elnézést, vagyis kérjenek a készítőik, mert tikkel tőlük a testem. Mivel egyik érzékszervünk teljesen zsákutca, a többi felerősödik, jelen esetben a hallásunk, ami annyira dominál és oly mélyen érzékelteti kiszolgáltatottságunkat, hogy a hajamat téptem tőle. Egy szimpla ajtóbecsapódástól kirúgtam az asztalom hátulját, akkorát dörrent. Felémelőn hatásos! Tudom, hogy néha mire kell számítani, milyen szituációban robbanhat fel szinte a dobhártyám, de mindig megszerzedülök, és amikor össze-vissza hangok vannak, akkor teljesen átleng az az érzés, hogy basszus, nem látok semmit, és bármi lehet mögöttem előttem vagy mellettem. Hátrabongató, ha beleéled magad, és jön

majd egy pont, amikor figyelmeztet a játék, hogy mostantól hallani fog a ház. Vagyis ha lehet, csöndben kell lenni – köszi –, mert ha nem, akkor valaki rád talál, és innentől kezdve inkább nem lövök le semmi poént, hogy ti is őszintén síkíthassatok fel.

LÁTNI KIVÁLTSÁG

Remek úton indították el a The Deep End Games készítői ezt a horrort, érdekes volt megfigyelni, vagyis tapasztalni, hogy milyen, ha egy ilyen nyugtalan légkörbe bedobunk egy amúgy is hátrányból induló nőt. A körülbelül négy óra alatt letudható rémkaland végig rángatni fogja az agyadat, de ha lételemed ez a műfaj, akkor lehet, hogy neked kevés lesz, mert egy idő után már inkább csak kényelmetlen a szituáció, mint ijesztő.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Dual core CPU 2,4 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce 470 GTX/Radeon 6870, 7 GB HDD

- + szonártechnológia az arcban
- + feszült hangulat
- + nyomasztó hangok
- feszültségkeltő, de egy idő után nem ijesztő
- egyszerű megoldások, kevés igazi kihívás

NIGHTWOLF
Szeretném megvédeni Cassie-t.

72

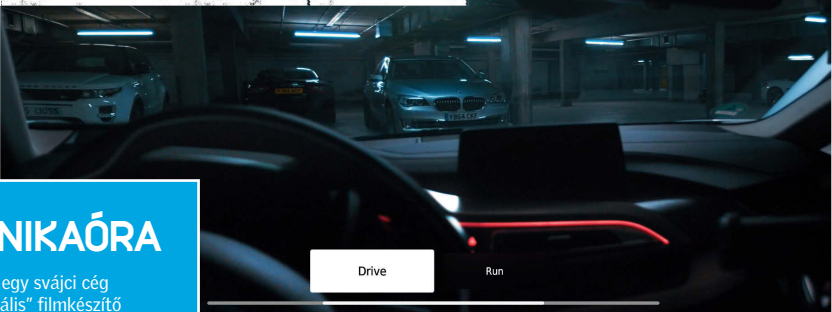


Keep pepper spray

Drop it

Inkább C: bevezetés, összeomlás, katonán állapot tettetése

Ha esetleg egyszer fuvarozásra kényszerít egy agresszív, vészó rabló, ennél remélhetőleg több opcióm lesz



Drive

Run

TECHNIKAÓRA

A Late Shift egy svájci cég „multiopcionális” filmkészítő engine-jével készült, amely 1080p felbontású filmet használ – így a nagyobb felbontású monitorokon elképzelhető némi pixeleződés. A fejlesztők professzionális filmekkel dolgoznak együtt, ami az jelenti, hogy a Late Shift egész biztosan nem az utolsó a sorban.



Matt, Matt, ne felejtse el, hogy te itt kényszerítve vagy!

Az éjszakai műszak veszélyei

LATE SHIFT

VÉGY EGY FORGATÓKÖNYVET, DARABOLD FEL NAGYJÁBÓL KÉTPERCES DARABOKRA, MAJD AHOL ÉRDEKESNEK TŰNIK, ADJ HOZZÁ BŐSÉGGEL ALTERNATÍV TÖRTÉNÉSZÁLAKAT. Diszítésként ízlés szerint akciót és romantikát rakj bele, de a drámai helyzeteket és a csupa rossz opció közti választási lehetőségeket semmiképp se hagyd ki belőle! Ha mindent előkészítetél, a pénztárcádnak megfelelő körítéssel lásd el, és így meglepően hamar elkészül a játékod. Vagy filmed; hívd, ahogy akarod. Ez lehet a receptje egy minden komplexitástól mentes interaktív filmnek, a *Late Shiftre* pedig ez a leírás tökéletesen illeszkedik.

FILMJÁTÉK

Interaktív film – általában negatív felhanggal halljuk ezt a kifejezést, mintha ez csakis valami igénytelen dolgot jelenthetne. És persze a lehető legkritikábban illetik e szitokszóval a tényleges interaktív filmeket; nyilván nem kis részben azért, mert mára ez a stílus jobban kihalt, mint a mindenki által idejekorán eltemetett kalandjátékok. A *Late Shift* azonban nem árul zsákbamacsát, büszkén hirdeti, hogy a *Dragon's Lair* és a *Time Gal* nyomdokaiba lépve akar új közönséget meghódítani.

A kilencvenes évek elején a CD elterjedésével rengeteg, FMV-technológiát használó játékot kaptunk, amelyben jobbra amatőr színészek mászkáltak nevetséges díszletek között. Kalandjáték-szerűségek voltak ezek, amelyek közül egy-két igényesebb darab (*Tex Murphy*, jóindulattal az *X-Files*) legalább érdekes történetet mesélt el. A *Late Shift* azonban a szó legszorosabb értelmében egy interaktív film, és nem egy egyszerűen videót használó kalandjáték, mint például a kiadó Wales Interactive előző játéka, a *The Bunker*.



INFO

Kiadó **Wales Interactive**
 Fejlesztő **CtrMovie Platform**
 PC, PlayStation 4, Xbox One
 Röviden Interaktív film, ráadásul ezúttal túlzások nélkül az. Játékmenet nincs, amíg a film zajlik, párpercenként döntést kell hozni, majd nézzük tovább a mozit. **PEGI 18+**

Tényleg nem akarok senkit kétségek között hagyni: ez a játék egy teljes képernyőn futó film, amelyben néhány percenként (a sűrűbb jelenetknél persze gyakrabban) választási lehetőség elé helyez minket a program. A kettő-négy választási lehetőség felvillan a képernyőn, de a mozi nem áll le: rövid időnk van csak töprengeni az egyes következményeken, és ha ezt túlzásba viszzük, a játék véletlenszerűen választ helyettünk az opciók közül. Nincsenek használható vagy legalább megvizsgálható tárgyak. Nincsenek irányítható párbeszéddek. Nincs térkép, nincs puzzle, nincs közvetlenül irányítható karakter, és nincs tényleges kihívás, bármiféle feladat sem – igaz, a hét lehetséges befejezés közül a legtöbb igen messze van a happy endtől.

MESE MATTAL

Innentől kezdve világos lehet: a *Late Shift* ezek után csak arra tud támaszkodni, hogy története érdekes legyen, és az viszonylagos igényességgel legyen előadva. Ami ez utóbbi illeti, maximális dicséret illeti a kiadót: vagy tényleg nem sajnáltak semmi pénzt a produkcióra (ami fejlesztés helyett inkább forgatás volt), vagy kiválóan leplezték ezt. A végeredmény szempontjából mindegy is: a *Late Shift* pazarul néz ki, legyen szó a stílusos drónfelvételekről, a vad autós jelenetekről vagy az éjszakai Londont remekül bemutató felvételek tömegéről. A színészek java a stílustól megszokott átlag felett teljesít; nem egy magas szint ez, de mégiscsak eredmény, hogy egy-két szörnyen ripacs alakon túl mindenki legalább elfogadható.

A másik fontos komponenssel (az érdekes történet) szemben már jóval nagyobb kifogásaim vannak. Mert hiába írta a forgatókönyvet a 2009-es Sherlock Holmes-film egyik írója, Michael R. Johnson, az biztos, hogy itt az nem ment át annyi figyelmes emberen, mint egy „igazi” mozifilmnél zo-

kás (az idézőjel indokolt, a *Late Shiftet* bemutatták mozikban). Az unalmas éjjelióri melóbló rablásba, menekülésbe, többszörös átverésbe keveredő Matt Thomson sztorija legfeljebb egy tókátlagos, direkt tévére készült akciófilm szintjét hozza, de néhány jelenet és sztoriszál valami egészen nevetséges lett. A borzalmasan erőltetett románc bár nem kötelező, de a legtöbbknél elő fog jönni – az igényes történetzsűvés kedvelőinek legnagyobb panaszára. De ugyanígy, néhány történetzálnál a rendőröknek is fontos szerep jut, és ők is idegesítően irracionálisan viselkednek, tönkretéve minden esetleges drámát.

Egy végigjátszás olyan 50 és 70 perc között van, és bár a másodszori nekifutásban rengeteg új jelenetet nézhetünk végig, a mentés és a gyorstekerés opciók teljes hiánya alaposan megnehezíti ezt. Az FMV-játékok java részére jellemző kátyúkat (zéró közeli büdzsé, Zs kategóriás színészek, alig módosítható sztori) sikerült elkerülni, de amikor játékmenet szinte nincs, akkor zseniális sztorira van szükség, különben a játékos csalódni fog. Mint most.

Grath

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3/AMD A6 2,4 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 260/AMD Radeon HD 5750, 7,5 GB HDD

- + meglepően igényes megvalósítás
- + több útvonal, hét befejezéssel
- néhány gyengébb színész
- logikailag ugrásokkal teli forgatókönyv

GRATH

A műfaj egy rakás jellemző hibáját sikerült elkerülni, de a sztori közepes.

50



Boldogok a melltartó nélküliek



Teszt
KINGDOM HEARTS
HD 1.5+2.5 REMIX



Csetepatéből nem szenvedünk majd hiányt

MOST VEDD MEG?

Sokszor szoktuk írni a tesztekben, hogy most még ne vegyétek meg, de majd ha lemegy az ára a felének a negyedére, akkor tuti vétel lesz, ám ebben az esetben az a helyzet, hogy már most is megéri. Aztán ha esetleg még olcsóbb lesz, akkor még jobban. Éljen a szabadpiac!



Továbbra is érdekes, ahogy keverednek a kultúrák

Csúcsra járatott nosztalgiafaktor

KINGDOM HEARTS HD 1.5+2.5 REMIX

RENDESEN BEINDULT A KINGDOM HEARTS-HENGER, HISZEN NEM IS OLYAN RÉGEN (FEBRUÁRBAN) VOLT SZERENCSÉNK A 2.8-HOZ, AMELY TISZTES TARTALOMMAL SZOLGÁLT MINDENKINEK, LEGYEN AZ A MESEFIGURÁS HIBRID VILÁG ISMERŐJE AVAGY CSUPÁN MESSZIRŐL SZEMLÉLŐDŐ NÉZŐJE.

Nem kellett azonban sokáig ücsörögnünk ahhoz, hogy kezeink közé kapjuk az újabb eresztést, amelybe legalább annyi tartalom szorult, mint a modern dízelautók 400 oldalas kézikönyvébe. Amennyiben egészen röviden szeretnénk megfogalmazni, hogy miről is van szó, úgy elég lenne annyit mondanunk, hogy összesen hat korábbi címet zsúfol egybe a csomag, úgy mint: *Final Mix*, *Chain of Memories*, *358/2 Days*, *Kingdom Hearts 2 Final Mix*, *Re:coded*, *Birth By Sleep*. Ezekből azonban nem mind játszható, hiszen némelyik csak videó formájában érhető el, de még így is egészen döbbenetes, hogy nagyjából 150-200 órányi önfeledt játszadozás rejlik a címek mögött.

„HA VOLNA MÉG IDŐM”

Tekintve, hogy ennyiféle tartalmat zippelték a derék fejlesztők a pakkba, eltekinthetünk a hosszas történeti elemzésektől, mert a rendelkezésre álló hely többszöröse sem lenne elég ahhoz, hogy mindent ki-vezzünk. Azt azonban mindenféle módon előtérbe helyeznénk, hogy ez a rész



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Square Enix 1st Production Department**
Platform **PlayStation 4**
Röviden **A Disney és a manga újra keveredik.**
PEGI **12+**

a 2.8-as előzménye, tehát ha netán valaki most döntene úgy, hogy beleveti magát a *Kingdom Hearts* univerzumába, akkor éppen jó pozícióban van, hiszen anélkül tudja megismerni az egészet, hogy a fejében kusza gombolyaggá válnának a történetek.

KIFOLYIK A SZEMÜNK

Rendkívül érdekes megoldás, hogy az első és a második rész már megélt egy turbotúrást, ám sikerült bebizonyítani, hogy lehetett még hová fejlődni, hiszen a PS4 hardveres lehetőségei olyan látványt tesznek lehetővé, ami biztosan mindenki retináját megbizsergeti. Azt persze nem szabad elfelejteni, hogy ettől függetlenül nem mai címekkel van dolgunk, és senki se várjon *Uncharted* szintű retinapukkasztást, de maga a tény, hogy akinek történetesen van otthon egy PS4 Prója és egy 4K-tévéje, az olyan pengeéles grafikában gyönyörködhet, ami elvágja a szemgolyóját, önmagában megér vagy plusz 10 százalékot.

BÁTOR, HŐS SIR ROBIN

Miként azt már a 2.8-ban is megszokhattuk, lesz aktivitás rendszer, hiszen a fejlesztők valamiért azt gondolták, célszerű lecsapnivaló ellennel teletölteni mindent, de ez igazából csak azokat fogja zavarni, akik nem feltétlenül virtuózai a controllernek, őket viszont nagyon. De ha már itt tartunk, érdemes is megpihenni kicsit a csetepatékban, és megemlíteni, hogy bár kevés hibája van a méretes tartalommal bíró csomagnak, ezek egyi-

ke mindenképpen az, hogy a sok eseményt valamiért nem tudták lekövetni a kamerával. Olykor igencsak csúnyán fogunk beszélni, amikor rájövünk, hogy csupán árnyékbokszot nyomunk, miközben ellenlábasaink jókora kokikat osztanak ki nekünk.

A *Kingdom Hearts HD 1.5+2.5 ReMIX* egy remekül kitalált csomag, hiszen megvan benne a kellő mértékű nosztalgia, ugyanakkor azok is élvezetesnek fogják találni, akik most botlanak bele először. Azonban mégis az ár-érték aránya miatt igazán kiemelkedő, mert semmivel sem drágább, mint bármelyik társa a boltokban, ellenben a benne rejlő tartalom elég volna még két másik címnek is. Az meg, hogy kicsit gázos a kamerakezelés, olykor azért meglátszik rajta a kor, és némileg sok a küzdelem, csupán elhanyagolható apróságok.

RG

- + iszonyat mennyiségű tartalom
- + PS4 Prón bámulatos kinézet
- + 150-200 óra játékidő
- kameramozgás
- ha kinőttél belőle, már nem nősz bele
- túl sok a küzdelem

RG
Végtére is ezt a pénzt akár el is sörözhetnénk.

89

Teszt

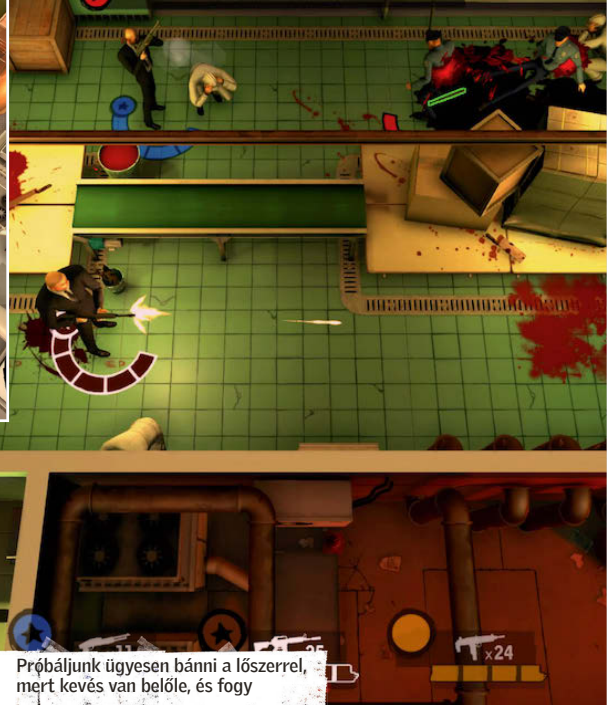
» RESERVOIR DOGS:
BLOODY DAYS



A fejlesztők igyekeztek tarantinói magasságokba emelkedni a vérmennyiséget illetően



Az idő visszatekerésével a holtakat is feltámaszthatjuk



Próbáljunk ügyesen bánni a lőszerrel, mert kevés van belőle, és fogy

Vérből nincs hiány

RESERVOIR DOGS: BLOODY DAYS

TARANTINO EGYIK ISMERT FILMJE A KUTYASZORÍTÓBAN, AMELYNEK JÁTÉKADAPTÁCIÓJA 11 ÉVVEL EZEDELŐTT JELENT MEG, ÉS PONTOSAN AZ VOLT A KONCEPCIÓ LÉNYEGE, HOGY AMIT A FILMBEN NEM LÁTTUNK, AZT A JÁTÉKBAN ÁTÉLHETTÜK.

Volt lövöldözés, rablás, kőkemény jelenetek és természetesen patakvér. Igen merész vállalkozás volt a fejlesztők részéről, hogy egy olyan filmből készítsenek akcióval telepumpált játékot, amelyben a lényeg az, hogy a szereplők nem kedvelték a lövöldözést, cserébe folyamatosan pofáztak, bár azt egészen zseniálisan tették.

SZERETNÉM A HOMOKÓRÁT MEGÁLLÍTANI

A *Reservoir Dogs: Bloody Days* hasonló elvet követ, mint amit a 2006-ban megjelent játék, tehát teljesen elszakad a film világtól, helyette 18 helyszínen keresztül onthatjuk a rendőrök és a civilek vérért, miközben a lehető legtöbb ingóságától megfosztjuk a bankokat, az ékszerüzleteket és a bennük tartózkodókat. Ráadásul mindez felülnézetben történik, így akarva vagy akaratlanul, de nem egyszer érzünk némi deját a *Hotline Miami*-ra emlékezve, már csak azért is, mert minden egyes fejen csattanó bunkósbot, bordák közé hatoló kés vagy becsapódó lövedék olyan mennyiségű vérfürészéssel jár, ami komplett vámpírcsordákat készítené boldog tapsikolásra. De nem ez lenne a hatalmas újítás, hanem az, hogy amennyiben valami balul sült el, simán visszate-



INFO

Kiadó **Big Games**
Fejlesztő **Big Games**
Platform **PC**
Röviden Felülnézetes akciójáték rengeteg vérrel és visszacsinálható halállal.
PEGI 18+

kerhetjük az időt, hogy megpróbáljuk másként alakítani a történeteket. Ezt nagyjából úgy kell elképzelni, hogy az adott helyszínen két-három karakterrel vagyunk jelen, és először egyikükkel hajtjuk végre az akciót, miközben a többiek maguktól teszik a dolgukat. Ezt követően visszatekerjük az időt, és elkezdjük újra, de másik karakterrel, az pedig, akivel pedig korábban voltunk, azokat a cselekvéseket hajtja végre, amelyeket előzőleg mi műveltünk vele. Talán érthetően sikerült leírni. Mindennek az a lényege, hogy akár meg is változtathatjuk a forgatókönyvet, és besegíthetünk a szorongatóbb helyzetben lévő társunknak azzal, hogy már tudjuk, honnan és mennyien törnek majd ránk a fakabátok. Sőt, azért is hasznos a funkció, mert lőszerkészleteink viszonylag végesek, az pedig elég kellemetlen tud lenni, amikor két autónyi rendfenntartó tör ránk, miközben összesen négy lőszer lapul a tárbán, amiből kettőt ráadásul a falba küldünk, mert a célzás nem minden esetben egyszerű.

JÓ VAGY ROSSZ?

Nehéz dolog pálcát törni a játék felett, mert önmagában nem is olyan rossz az elképzelés, amit a fejlesztők gikondoltak, de számtalan olyan sebből vérzik az egész, amibe a mégoly kemény maffiózók is belehalnának. Egyrészt ott van a grafika, amely részünkről teljesen elfogadható, hiszen az előbb említett *Hotline Miami* sokkal retrósabb volt, mégis remekül elvultunk vele, ugyanakkor internetszerte sokan kifogásolják a látványvilágot. Az első néhány pályán egészen élvezetes ez az idő-visszapör-

getéses marhaskodás, és szórakoztató tud lenni az is, amikor megadott idő alatt kell kipakolni egy boltot. Ugyanakkor a negyedik-ötödik küldetésben már valamiért elhagyja a játékost a humora, és kezdi unni, hogy amit megcsinál Mr. White-tal, azt utána le kell nyomnia Mr. Brownnal is, miközben valahogy soha nem elég a lőszer, attól pedig nem halnak meg a zsaruk, hogy hozzájuk dobjuk az üres stukkert. Szintén véleményes a célzási rendszer, bár aki a *Hotline Miami*-ban érvényesülni tudott, annak nem lesz nagy kihívás az *RD:BD* sem, de azért nem olyan nehéz mellé löni így sem. A vég-ső kérdésre pedig, hogy megéri-e az árát, a válasz bonyolult és többrétű, de mi azt mondanánk, van annak a 15 eurónak, amit elkérnek érte a gőzoltban, jobb helye is.

RG

HARDVER

Windows 7, Core i3-3220, 4 GB RAM, GTX 750, DirectX 11, 4 GB HDD

- + a visszatekerés nem is olyan rossz gondolat
- + van akció rendezes
- + az első néhány pálya még élvezetes
- ... aztán unalomba fulladhat az egész
- kevés lehet a lőszer
- nem mindenkinek eshet kézre a célzás

RG

Megkínóznak, és kész. Akkor is, ha nem lesznek okosabb.

68

GameStar

A PC-S VÁLTOZAT
TESZTJÉT KERESD
A 2016/09-ES
GAMESTARBAN

RÓKA, A „VÖRÖS”

Hazánkban természetes körülmények között kizárólag vörös rókával futhat össze az ember, ugyanakkor tucatnyinál is több fajt ismer a tudomány a sarki rókától kezdve a sivatagi rókán át a fára mászó szürke rókáig.

Pár pillanattal korábban még gejzír volt ez a hatalmas jégoszlop

Még ha fenyegetőnek is tűnnek az évszakok őrzői, jusson eszünkbe, nincs miért tartanunk tőlük

Még mindig nem tudjuk, mit mond a róka

SEASONS AFTER FALL

**HÁLÁTLAN FELADAT ÚJRA-
TESZTELNI EGY KORÁBBAN
MÁR TÖKÉLETES RECENZIO-
VAL ILLETTET JÁTÉKOT, HISZEN
AZ, AKI ELŐTTEM JÁRT, ELLOPTA
A SHOW-T, ÉS LEARATTA A MEGÉR-
DEMELT BABÉROKAT.** Epres és Wolfi

elsütött minden rókás poént, megkérdezte, milyen hangot ad ki a vörös, és biztos, hogy legalább egyszer hivatkozott Vukra. Mit is tehetnék hát ilyenkor néhány feszültségoldó nyusziás vicc (mert hozzám a tapsifüles áll közelebb) bedobásán kívül? Regélhetnék mondjuk a nyárról. Nevezett elkövető 2017. május 12-én úgy penderítette odébb a nyilvántartásban tavaszként regisztrált évszakot, hogy a sértett legalább kilenc-tíz hónapig vissza se merje dugni az orrát az országba. De feleleveníthetném az április 19-20-án beköszöntött minitelet, amely épp akkor csípett a hátsómba, amikor gázszivárgás miatt pár hétre fűtés nélkül maradtam. És az a vicc az egészben, hogy ha így tennék, akkor se távolodnék el olyannyira a cikk témájától, hogy Magdi számon kérhesse rajtam e röpké elkalandozást. Azt persze így se, úgy se úszom meg, hogy Vanda csomót találjon a kákámon, mert ő ilyen. Keres. És ha keres, akkor talál is.

NOMEN EST OMEN

Amikor tavaly először megpillantottam a *Seasons after Fall*-t, óhatatlanul is az *Ori and the Blind Forest* jutott eszembe. Erdő? Pipa. Aranyos kisállat és fénylő energiabogyó? Pipa. Fülbemászó dallamok? Pipa. Művészi igényességű kétdimenziós ábrá-



INFO

Kiadó Focus Home Interactive
Fejlesztő Swing
Swing Submarine
Platform
PlayStation 4,
Xbox One
Röviden Némi
késéssel konzolokra
is befutott a bűbájos
puzzle-platformer.
PEGI 7+

zolásmód? Pipa. Véremet ontaná és életem venné minden? Ezen a ponton véget is érnek a hasonlóságok. A francia stúdió alkotása más célcsoportra lő, és másképpen szórakoztat. Természetesen a jó reflexnek ez alkalommal is hasznát veszi az ember, de az égadta világon semmi sem veszélyezteti az általunk irányított ravaszdi testi épségét, szőre szála sem görbül, ha teszem azt egy szerencsétlen manőver következtében alábecskázik a magasból. Nyugodtan hibázhatunk, nem kell attól tartanunk, hogy a játék kegyetlenül megtorolja, ha a lehető legrosszabb pillanatban megcsörren a telefon. Bár a 4-5 órás játékidő tekintélyes hányadát teszik ki az ugrálós részek, sűrűn adják át a stafétát gondolkodós etapoknak, amelyek egy roppant innovatív megoldásra épülnek. Történetesen kedvünk szerint váltogathatjuk az évszakokat, miáltal a szemünk láttára lesz őszi a tavaszból, tél a nyárból, és alakul át teljesen a pálya. Az említett trükk egyrészt mutatós, másrészt azzal is jár, hogy befagynak a tavak, büszkén viselik kalapjukat a gombák, kiegyenesednek a kacsok, és még hosszan sorolhatnám. A lényeg, hogy ha valamelyik évszakban nem tudunk továbbhaladni egy adott szakaszon, egy másik garantáltan magában foglalja a megoldást. Persze az idő múlásával és manipulációs képességeink kiteljesedésével egyre összetettebb akadályok igyekeznek maradásra bírni, de addigra már simán beletanulunk az évszaktöltés mi-kéntjébe, és ránézésre meg tudjuk állapítani, hogy épp tavaszi esőre, nyári forróságra, őszi szellőre, vagy a tél hidegére lesz szükségünk. Ennek ellenére előfordulhat, hogy

az ember megakad, jobb híján végigzongorázza az évszakokat, és visszahol egy korábban már bejárt pályaszakasza, ha úgy érzi, valahol útközben elrohant a puzzle egy fontos darabkája mellett. Ilyenkor válik hátránnyá, hogy a játék hamar elengedi a kezünket.

ÖRÖKZÖLD, KIS HIBÁVAL

A PC-s változatot Epres és Wolfi dinamikusan vette tüzetesen szemügyre még szeptemberben, de gyanítom, hogy erre már magatok is rájöttetek. Vagy visszakeresétek a korábbi cikket. Mindenesetre konzolon (esetünkben PlayStation 4-en) kifogástalanul futott. Csupán az *Ori*-hoz foghatóan végtelenségig precíz irányítás és terjedelmesebb rengeteg kellett volna még a boldogságomhoz, ha már egyszer úgy esett, hogy a maci-elesett a történet megköveteli, hogy többször is felkeressük ugyanazokat a helyszíneket.

Chavalier

- + látványvilág
- + zene
- + kortalan báj
- az erdő lehetne nagyobb
- az irányítás lehetne precízebb

CHAVALIER
Platformtól
és évszaktól
függetlenül minden-
kinek ajánlott.

84



FÉLEZER JÓ BARÁT

A játék marketing-szövege nem hazudik: az iskola mind az 500 tanulójaival össze lehet barátkozni. Ehhez szinte végtelen mennyiségű párbeszédre kell átrágni magunkat, de kis szerencsével erős segítőkét találhatunk, akik néha velünk jönnek a csatákba. És még trófea is jár a teljes gyűjteményért.

Mátrixban ragadtak a pszichopaták

THE CALIGULA EFFECT

BIZTOS LESZNEK NÉHÁNYAN, AKIKNEK A „GIMNAZISTÁK EGY MÁSIK VILÁGBAN RAGADNAK” KIINDULÁSI PONT FRISSKÉNT FOG HATNI, ÉS BIZONY ŐK A SZERENCSESEK. Szerencsések, mert kimaradtak az utóbbi évek egyik legidegesítőbb animekliséjéből és ennek megfelelően az ezen alapuló játékokból is. Ennek vége, hiszen a *Caligula Effect* is pontosan erre épít.

SULI A MÁTRIXBAN

Gyakorlatilag bármiféle felvezetés nélkül ugrunk a sűrűjébe: az egyik pillanatban még évszázára készülő hősiünket nézzük, a következőben már képhibás arcú szörnyek elől menekülünk, a harmadikban pedig ki is derül, hogy egy digitális álomvilág rabjai vagyunk. Sajnos a *Caligula Effect* zéró beleéléssel kezeli a fordulatot, amelynek meg kellene ráznia hősiünket egész világképét, mégis egy vállrántással elintézi ezt. A játék elején igen durva a tempó, az első óra kismillió karaktert, egy idegen harcrendszert és rengeteg furra kifejezést dob ránk.

Ekkor kezd el az embernek először hiányozni a *Persona* széria jóval komótosabb rendszere, amelyben minden fontos karakter és minden rejtély megkapta a maga felvezetését. Még öt-hat óra játék után sem voltam biztos az összes szövetséges karakter nevében – arról nem is szólva, hogy az embert csak még jobban összezavarja az, hogy az iskola mind az ötszáz tanulójaival össze lehet haverkodni.



INFO

Kiadó **Atlus USA**
Fejlesztő **Aurora**
Platform **PlayStation Vita**
Röviden Igen erős anime stílusú, japán RPG körökre osztott csatákkal, egy rakás iskoláskorú hőssel és rengeteg beszélgetéssel.
PEGI 12+

Igen hamar kiderül tehát, hogy egy digitális börtönben vagyunk, amit a Myu névre hallgató MI hozott létre. (Myu természetesen egy nagymellű idol képében jelenik meg, merthát ez egy ilyen játék; az első DLC például bikiniket hozott a női karaktereknek.) Célja nemes volt: a valós világban komoly pszichés gondokkal küszködők itt megszabadulhatnak minden gondjuktól-bajuktól, és újraélhetik legvidámabb napjaikat, ami ugye Japánban nem más, mint a gimnázium három éve. Igaz, mivel erőszakkal tartja vissza azokat, akik véletlenül rábukkannak az igazságra, Myut nem nehéz tényleg gonosz némberként kezelni.

ASSASSINATION CLASSROOM

A tempóktól függően 20-25 órás játék – a melléküldetések igen gyengék, nem érdemes rájuk időt pazarolni – túlnyomó részét szöveges folyosókban fogjuk tölteni. Ezek nem randomgeneráltak, de akár azok is lehetnének: mindegy, hogy iskolában, könyvtárban vagy épp plázában kolbászolunk, az ismétlődő textúrák és a minden logikát nélkülöző alaprajzok nem fognak sok örömet okozni.

A harcok viszont komplexek, legalábbis eleinte így tűnik. Lényegében egy körökre osztott rendszerről van szó, karaktereink minden fordulóban legfeljebb három parancsot kapcsolhatnak össze. Ezek egy kis gondolkodással már kombókká fűzhetők: ha például az egyik harcosunk fel tudja ütni a levegőbe az ellenfelet, a másik pedig óriásit sebez a megröptetett szörnyön, akkor milyen sorrendben érdemes elsütni e skillket?

Szerencsére amilyen klisé és rosszul előadott az alapsztori, annál jobb a haverokhoz kapcsolódó történetek. Ezeket a *Persona* kapcsolattrendszeréhez hasonlóan fokozatosan ismerhetjük meg: minden társunk valamilyen traumától vagy személyiségzavartól szenved – és bár a játék többsége a fantasyhoz tartozik, ezek tényleg emberi történetek.

A *Caligula Effect* azonban nem tudja győzelemre váltani jó sztorielemeit és elfogadható harcrendszerét, és ebben óriási szerepe van a technikai problémáknak. Egyfelől a játék sokszor rémesen szaggat, pedig nem néz ki extrém látványosan. Zenékből nagyon kevés van, így azok egy-egy zónán belül agyzsibbasztó módon ismétlődnek – és persze a szinkron is japán maradt. Mindez inkább ahhoz vezet, hogy hiába hangulatos és élvezhető a játék egy-egy szekciója, összességében a *Caligula Effect* inkább csaldást okoz.

Grath

- jó karaktertörténetek
- beindul a harcrendszer egy idő múlva
- nagyon szaggat
- unalmas pályák
- monoton játékmenet

GRATH
Nagyon szeretne *Persona* lenni, de azt a minőséget megközelíteni sem tudja.

50



Kedvükre cicomázhatjuk a motort és ruházatunkat is



Teszt
MXGP3 - THE OFFICIAL
MOTOCROSS VIDEOGAM

SZEZONÁLIS ÖRÖMÖK

Az elmaradhatatlan Season Pass vásárlói már a megjelenés napján örülhettek szerzeményüknek, hiszen a Credits Multiplier DLC ettől a pillanattól kezdve elérhető volt – ennek okait kár is firtatni. A többszörös bevételt hozó bővítéssel mellett még két további DLC érkezik a szezonbérlet tulajdonosainak Monster Energy SMX Riders Cup és Additional Tracks néven (utóbbit sem kell magyarázni).



Csak némi gyakorlás után érdemes ugratás közben vagánykodni



A sárat dagasztani remek móka

Nyakig sárban

MXGP3 - THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

A LAPOSAN FEL KELLETT KÖTNI A GATYÓT AZ OLASZ MILESTONE-NAK, HOGY FELEDTETNI TUDJA MOTOKROSSZSOROZATA MENTHETLENÜL KÖZÉPSZERŰ TAVALYI EPIZÓDJÁT. A MXGP3 – The Official Motocross Videogame olyan merész ígéretet kíséretében készült el, mint a dinamikus változó és a látásviszonyokat drasztikusan befolyásoló időjárás vagy éppen a futamok közben deformálódó pályák. Az Unreal Engine 4-re átállás is csupa jóval kecsegtetett, így bár az előző két részt leginkább csak a keményvonalas rajongók illeték dicsérettel szavakkal, idén végre úgy tűnt, érdemes lesz két kerékre pattanni.

MOTOROZOM, TEHÁT VAGYOK

Alapvetően minden maradt a régi, a teljes 2016-os MXGP- és MX2-szezon pilótanévsora ott díszleg a játékban, bármelyik kedvencet kiválaszthatjuk, de természetesen saját versenyzőt és csapatot is kreálhatunk. A virtuális babázás persze a bőrszín kiválasztásában ki is merül, de ez úgyis lényegtelen, hiszen maximum a sisakunk hátulját fogjuk bámulni végeláthatatlanul sok körön át. Bukóból és egyéb felszerelésből, valamint motoralkatrészekből azonban bőven akad. Több mint 75 gyártó cucaiból válogathatunk; a Milestone állítása szerint összesen 300 komponenst vásárolhatunk meg, de töredelmesen bevallom, ennek nem számoltam utána. Mindenesetre az biztos, hogy nem fukarkodtak a lehetőségekkel, szépen fel lehet cicomázni versenyzőnket és motorjait is. Gépszörnyekkel is bővült a játék: immár nemcsak négyütemű, hanem kétütemű motorokat is kapunk



INFO

Kiadó **Milestone S.r.l**
Fejlesztő **Milestone S.r.l**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A MXGP motokrossz-széria legújabb darabja új grafikus motorral, esővel, sárral, mindennel, ami a csövön kifér. **PEGI 3+**

mindkét versenykategóriában. A tényleges különbség vezetésük közben nem túl markánsan érződik, de mindenképpen érdemes kipróbálni őket, lehet, hogy valakinek pont ezek a paripák fekszenek majd jobban. Versenypályából összesen tizennyolcat kínálnak nekünk, illetve most sem feledkeztek meg az MXoN mókáról, amelyben a nemzetek versenyezhetnek.

Az MXGP3 érezhetően mocskosabb, mint a sorozat előző részei, és ez borzasztóan jól áll neki. A keréknyomok tisztán kivehetőek a földön, a motor és ruházatunk is folyamatosan piszkolódik, ha pedig elkezdi zuhogni az eső, akkor aztán tényleg elszabadul a pokol. Talán jobban rá lehetett volna feküdni a sáros felület fizikájának kidolgozására, de így is érezhetően másképp kell bevenni a kanyarokat, ha verseny közben elered az égi áldás. Kár, hogy a hangokkal nincs ilyen előrelépés: csak elhaló prünyögés hallatszik a háttérben, a dögunalmas, fantáziátlan motorhangok mögött. A fizika összességében sokat fejlődött, az ember és a motor végre kezd összhangba kerülni, de azért még most is tud hajmeresztő eseteket produkálni a legújabb MXGP.

GYORSABBAN, GYORSABBANI

Senki se keseredjen el, ha az első pár kör alatt nem képes rendesen a pályán tartani a kétkerekűt. Szokni kell az irányítást, és bár a legtöbbször a gyengék fegyverének tartják, végső esetben azért az idő-visszatekerést is igénybe lehet venni. A fékeket és a gázt kezelni, ezenkívül a kormányzást és testünk mozgását is vezérelni komplex feladat, de legalább végre nem nehezítik meg mindezt a pályaelhagyásos büntetések. A tavalyi részben még ugyebár elég volt egy centire letérni a kijelölt szakasról, és azon-

nal visszakerültünk a pálya közepére (persze időközben mindenki elhajtott mellettünk). Nos, most már jóval engedékenyebb a rendszer.

Az arra érdemes PC-ken és PlayStation 4-en nincs semmiféle gond a teljesítménnyel, szegény Xbox One viszont most pórul járt. A Microsoft konzolján nemcsak a látvány gyengécskébb, hanem komoly szaggatásokba is belefuthatunk. Csak remélni tudjuk, hogy egy hamarosan megjelenő patch formájában orvosolni tudják ezt, mivel jelenleg elég kellemetlen a helyzet. Platformtól függetlenül hosszú barátságot kell kötnünk a töltőképernyőkkel, bosszantóan sokáig időzünk majd rajtuk. Ha azonban végre elindul a futam, az estek többségében sikítófrász nélkül végigélvezhetjük a versenyt.

CSIRKE

HARDVER

Windows 7 64 bit, Intel Core i5-2500K/
AMD FX-6350, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760 2 GB VRAM/AMD Radeon HD 7950 2 GB VRAM, 15 GB HDD

- + eső és sár minden mennyiségben
- + a teljes szezon versenyzőgárdája
- + számos gyártó bőséges kínálata
- + sokat javult a fizika...
- de még van hová fejlődni
- alibiszintű hangok
- hosszú töltőképernyők

CSIRKE

Az irány jó, a következő rész egy közel kifogástalan játék is lehet.

73



MacGyver ehhez képest kiscserkész



Hotel California?



Kevés luxus, szolid kényelem

**VAN MÉG OTT,
AHONNAN EZ JÖTT**

A This War of Mine alkotói is hasonló témában készítenek játékot Frostpunk címmel, kizárólag PC-re, amelyben nem egy kis csapat, hanem egy komplett közösség túléléséről kell gondoskodnunk szintén fagyos környezetben, fájdalmas döntések meghozatalával. Szívszaggatónak ígérkezik.

Jégből vagyok, talán fel sem olvadok

IMPACT WINTER

JÁTÉKOSFEJVEL NEHÉZ NEM ÉSZREVENNI, HOGY MINDIG VAN EGY ZSÁNERROBBANÁS.

Gondoljunk csak a II. világháborús címekre vagy éppen a zombis játékokra. A gamerek folyamatosan találnak egy aktuális liebninget, mostanság éppen a túlélőjátékokat udvarolják körbe – legyen szó csapatos vagy egyéni megpróbáltatásokról. A Mojo Bones első projektje ez utóbbit célozta meg, figyelembe véve a közösség abbéli igényét, hogy erőforrás- és bázismednedsment, karakterek közötti interakciók és nyitott világbéli felfedezés is színesítse a már jó párszor feldolgozott téma újbóli iterációját. Cseppet sem bántuk volna, ha nemcsak ezekből a szempontokból hallgattak volna a műfaj kedvelőinek visszajelzéseire, hanem figyelembe veszik azt a kitélt, hogy a minőség is elvárás.

JÉGKORSZAK: A NAGY BUMM

Az *Impact Winter* világa és annak minden élőlénye egy pusztító aszteroida becsapódását szenvedte el, és csak kevesen maradtak meg a bizonytalan jövő krónikásainak. Egyikük főhősünk, Jacob Solomon, aki családja elvesztése után, gazdag élettapasztalata miatt gyorsan egy kis csapat élén találja magát. A bandával abban a templomban találkozunk először, ahová beavokolták magukat télire, és már rögtön a játék legelején kiderül karaktereink mozgatórugója: egy titokzatos szignál azt ígéri, hogy 30 nap múlva jön a segítség, „csupán” addig kell kitartania az apokaliptis földönfutóinak. A rádióadást a szedett-vedett kompánia leg-

INFO
Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Mojo Bones Platform**
PC
Röviden Egy globális katasztrófa utáni túlélőjáték, amelyben egy csapat életben maradásáért felelünk.
PEGI 16+

hasznosabb tagja, a kis lebegő robot, Ako-Light veszi, aki mindenhová elkíséri Jacobot, nélküle képtelenek lennénk tájékozódni a nagyvilágban és távolról figyelemmel követni társaink állapotát. Merthogy a túlélés oltárán áldozva folyamatosan élelmet és folyadékot kell szerezni, majd kiporcióznunk azokat. Táplálnunk kell a templomot melegen tartó máglya tűzét, fejlesztenünk védelmünket és felszerelésünket, figyelniünk a kollektív egészségre, és abszolváni a missziókat (minden teljesített feladat redukálja a mentőink érkezéséig hátralévő időt). Olybá tűnhet, hogy a világvége utáni állapotok nagyon is menyeieek a játékelmény szempontjából, de ez legalább olyan távol áll az igazságtól, mint patkánysteak a marhából készülttől.

LEGYEN HÓ, LEGYEN HÓ!

Hiába a temérdek tennivaló, a folyton hívogató külvilág és a túlélőfeeling, ami akkor kap el, amikor hóviharban kutyaolunk a célunk felé, az *Impact Winter*ben technika-ileg legalább annyi kárt okozott az aszteroida, mint a sztori szempontjából. Rég szűrták már ki a szemünket ennyire frusztráló irányítással és a játékost pillanatok alatt összezavaró gombkiosztással, de most összejejt. Az egeret sikerült kihagyni az egész képletből, így mindent a billentyűzettel kell megoldanunk, ami egy nyitott világu címet játszva minimum fárasztó, főleg amikor hátizsákunk tartalmának rakosgatásáról van szó, vagy éppen nincs azonnali reakció a parancsunkra (esetleg a korábban megadott gomb helyett mással kell az in-

terakciókat előcsalogatnunk). Sokat ront az összképen, hogy a program képes magától átállítani a grafikai beállításokat egyik helyszínről átérve a másikra, a hangeffektek olcsónak hatnak, a háttér dallamok pedig repetitívek, de a legtöbb felhasználót a rengeteg töltőképernyő bosszanthatja majd fel. Ha nem lenne ennyi technikai malőr, akkor az *Impact Winter* vígan ellavírozhatott volna a középmezőnyben, elvégre atmoszférája képes megfogni az egyszeri játékost, de így jó eséllyel már azelőtt felcukkolja az érdeklődőket, hogy főhősünk annyit mondhatna: végítélet. Ha a cikk írása óta ezeket sikeresen javították egy-egy patch képeben, akkor a végső értékeléshez nyugodtan adjatok hozzá plusz tíz százalékot.

Szada

HARDVER
Windows 7, Intel Core i3-2100 3,1 GHz/
AMD FX-4350 4,2 GHz CPU, 4 GB RAM,
GeForce GTX 460/Radeon HD 5850
VGA, 5 GB HDD, DirectX 9.0c

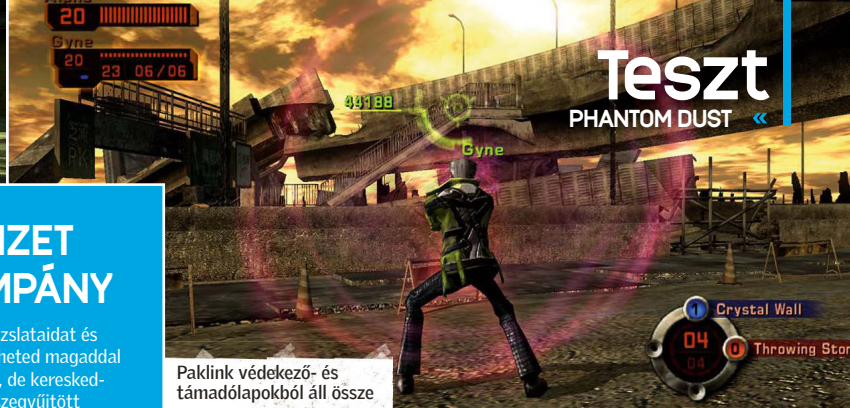
- + menedzsment
- + felfedezés
- frusztráló irányítás
- fárasztó menükezelés
- bosszantó technikai gondok
- sok töltés

SZADA
Inkább temessen be a hó!

65



A csaták nagy, nyílt terepeken zajlanak, akár több szinten is



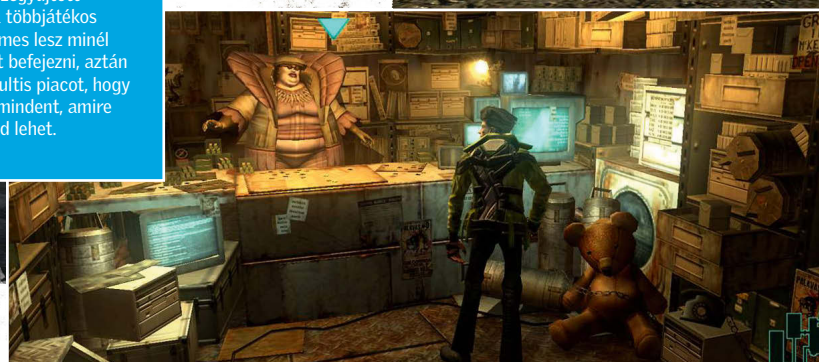
JÓL FIZET A KAMPÁNY

Nemcsak varázslataidat és készletedet viheted magaddal a kampányból, de kereskedhetsz is az összegyűjtött kreditjeiddel a többjátékos módban. Érdemes lesz minél több küldetést befejezni, aztán felkeresni a multis piacot, hogy beszerezhess mindent, amire csak szükséged lehet.

Paklink védekező- és támadólapokból áll össze



Aura Particle: Induláskor csak pár varázslatot kapunk a készletből



Aki már akkor kártyázott, mielőtt az menő lett volna

PHANTOM DUST

VANNAK JÁTÉKOK, AMELYEK MEGELŐZIK KORUKAT, ÉS ÍGY KEVESEN ÉRTÉKELIK ÖKET IGAZÁN MEGJELÉNÉSÜK IDEJÉBEN.

A *Phantom Dust* is egy ilyen cím, amit egy apró réteg teljes szívből imádott, de sajnos nem volt akkora durranás, hogy legendaként tartsuk számon. Ez a játék már akkor rendelkezett a gyűjtögetős kártyajátékok legjobb tulajdonságaival, amikor a *Hearthstone* még gondolatban sem létezett. Most visszatért, hogy megmutassa, ki volt a nagy öreg, mi pedig több okból is örömmel fogadtuk ezt.

POR VAN A SZEMEMBEN

A *Phantom Dust* egy posztapokaliptikus jövőbe kalauzol el bennünket, amelyben az emberi civilizáció megmaradt, maroknyi túlélőinek fogalma sincs arról, hogy mi történt. A világot ellepte a por, amittől az emberek elveszítették emlékeztüket, ezzel párhuzamosan pedig démonok jelentek meg, amelyek elkezdték le vadászni őket. Aki életben maradt, az a földfelszín alá menekült. Az emberiséget az úgynevezett eszerek védik, akiknek a titokzatos por adott is valamit elvett emlékeikért cserébe. Ezek a harcosok megtanulták energiává alakítani akaratukat, és így harcba szállhatnak a démonokkal. Az eszerek rövid időn át képesek meglenni a felszínen is, így ők expedíciókat szerveznek, tudás után kutatnak, és próbálnak kimenteni mindenkit, akit csak lehet. Így kerülünk a képbe mi, a játék főhősei. Két fura kapszulában találnak meg bennünket, ezenkívül azon-



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Code Mystics**
Platform **PC, Xbox One**
Röviden A 2004-ben Xboxra megjelent akció-stratégia hibrid most már modern platformokon is elérhető.
PEGI 16+

ban semmi érdekeset nem tudnak rólunk, csak hogy tehetséges harcosok vagyunk, ezért minket küldenek a harcmezőre. A sztori picit kusza, de idővel egy izgalmas mese bontakozik ki belőle, amit érdemes végigjátszani. A játékmenete pedig ha lehet, még a körítésnél is érdekesebb. A *Phantom Dust* csatái során a felszínen harcolunk egy vagy több ellenféllel. Ilyenkor a korábban feloldott varázslatainkat (gyakorlatilag ezek a kártyák) szépen, fokozatosan kapjuk meg, és termelődő aránkból tudjuk előlni őket. A menet valós időben pörög, céloznunk kell a támadásokkal, de az ügyesség csak félsiker, mert egy jó varázskészlet (vagyis pakli) is kell a győzelemhez. Varázslatokat a küldetések alatt összeszedett pénzből vásárolhatunk, vagy online cserélgethetünk.

MODERN NOSZTALGIA

Az újrakiadás tartalmazza azokat az online funkciókat, amelyeket az eredeti játszhatunk más játékosok ellen, cserélgethetünk, de akár el is adhatunk varázslatokat a kliensen keresztül. Minden tökéletesen működik, és az egyjátékos misziókból hozott paklinkat multiban is használhatjuk, így van értelme már csak a kompetitív előny okán is végigjátszani a történetet. Maga az újrakiadás egyébként tisztességes iparosmunka. A legtöbb konfiguráción tükörsimán fut, és a játék motorját sikerült úgy módosítani, hogy nemcsak felskálazza a pixeleket, hanem ténylegesen olyan felbontásban rajzolja ki a világot, amilyen a kijelzőnké. Billentyűzettel és egérrel tökéletesen irányítható a móka, és egy picit

sem éreztem nehézkesnek a harcot. Ettől függetlenül viszonylag kevés beállítási lehetőségét kapunk, illetve az is árnyalja a képet, hogy a PC-s verzióhoz kénytelenek vagyunk Windows 10-et használni, mivel a játék csak az ott elérhető áruházon keresztül tölthető le. Mindettől függetlenül a *Phantom Dust* egy izgalmas időutazás, pláne a 2017-es játékipar szemüvegén keresztül. A kártyajátékok és a MOBA-k népszerűségének hála teljesen otthon éreztük magunkat gyűjtögetős PvP-környezetben. A kor utolérte ezt a klasszikust, amely – tekintve, hogy teljesen ingyenesen letölthető – mindenkinek erősen ajánlott darab.

Hunter

HARDVER

Windows 10, Intel Core2 Duo E6550
2,33 GHz/AMD Athlon 64 X2 Dual Core
5600+, Nvidia GeForce GTX 650/AMD
Radeon HD 7550, 1 GB RAM, DirectX 11,
10 GB HDD

- + izgalmas, egyedi harcrendszer
- + érdekes sztori
- + online lehetőségek
- nincs új tartalom
- kevés beállítási lehetőség
- kevés játékos

HUNTER

Nem tökéletes remaster, de viszszához egy elfeledett klasszikust, és ez elég.

85

Teszt

» THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER – EPISODE 4: THICKER THAN WATER

GameStar

A KORÁBBI EPIZÓDOK TESZTJEIT KERESD A 2017/01-ES ÉS 04-ES GAMESTARBAN.



CSÚSZÓ ÉLŐHALOTTAK

A Starbreeze Studios egy livestream keretében jelentette be, hogy az Overkill Software The Walking Dead játéka – amelyben a széria atyja, Robert Kirkman is részt vesz – az eredeti tervekkel ellentétben nem jelenik meg 2017-ben, legkorábban 2018 második felében várható a fontosabb platformokra. Szomorúak vagyunk.

Pedig már pont elfelejtettük, hogy mi okozza a legnagyobb gondot

Richmond már nem az ígért földje...

Egy újabb visszatekintés Javi múltjára

Testvérek a bajban

THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER – EPISODE 4: THICKER THAN WATER

ÉRTELEMSZERŰEN IDŐ KELL AHHOZ, HOGY AZ EMBER MEGSZERESSON EGY CSAPATNYI ÚJ KARAKTERT AZ ADOTT SZÉRIÁBAN, A TELLTALE SOROZATA PEDIG DÚSKÁL A FRISSEN ÉRKEZŐ ÉS DRÁMIAN TÁVOZÓ SZEREPLŐKBE.

Nem mindig van idő kötődni, ebben a világban elég erős a természetes (vagy éppen természetellenes) fluktuáció, most azonban óhatatlanul is elértünk arra a pontra, hogy a klisés játékelemekkel, de egyébként zseniális történettel operáló *The Walking Dead* harmadik évada már úgy játszik az érzelmeimmel, hogy nem csak Clementine miatt aggódom. Ez amolyan kis herceg és a róka effektus; a négy rész alatt Javier és családja a szívemhez nőtt, eleget közelítettünk egymáshoz szívem mezején nem kevés drámával fűszerezett hányattatásuk során. És mivel óhatatlanul közeledünk a végkifejlet felé, ennek bőven itt volt az ideje.

A HALÁLKANYAR ELŐTT RÁTAPOSUNK A FÉKRE

Az a baj, hogy a készítőik pont most gondolták azt, hogy érdemes lelassítani a történetet. Richmond vezetőségének sötét titkai kikerültek az asztalra, megváltozott a felállás (nem nekünk kedvezően), és bár minden adott a feszültséghez, az írók mégis behúzták a kézféket, és inkább még lamentálunk egy kicsit, vergődünk ide-oda, cselet szövíünk, és lassú léptekkel közeledünk az epizód végén kirobbanó drámai helyzet felé, ami viszont – sajnos a spoileres mellékízt, de ezt muszáj



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az epizodikus *The Walking Dead* kalandszéria harmadik évada, amelyben Clementine helyett egy új hős, Javier szemszögéből élhetjük át a posztapokaliptikus világ borzalmaival. **PEGI 16+**

leírnom – nagyon erős lesz számos szempontból. Tíz perc alatt felfordul minden, és megőrül az ember, hogy hol van már a következő epizód. Kár, hogy ezért egy óras semmittevésével kell fizetnünk. Ugyanakkor vannak nagyon fontos részek az állóvízben: az epizódok elején látható visszatételek zseniálisak, pont ezekkel értjük meg Javier és David kapcsolatának bonyolultságát, hősünk bátyjának nem kicsit veszélyes személyiségét, és egyre komolyabb helyet kap Clementine történetébe. Sőt, végre egy egészen emberi helyzet is kialakul egy amúgy drámai környezetben: Javi és Clem között egy kínos párbeszéd témája lesz a fiatal hölgy első vérzése, aki nem érti, mi történik vele, hiszen nem volt senki, aki ezekről beszélhetett volna neki. Javi nem is képes megbirkózni a feladattal, de azért egy intim betéttel kereshet neki... gyarolón kedves jelenet ez, ami talán még emberibbé tette a karaktereket. Az ilyen apróságok vezetnek el ahhoz, hogy összeszoruljon a szívünk, amikor beüt a dráma, és talán senkit sem lepek meg azzal, ha leszögezem: beüt.

VAJON MI A JÓ DÖNTÉS?

Annak ellenére, hogy a Telltale a kiszámíthatóságból rendszerint jelesre vizsgázik, azért mindig tudják a történettel úgy árnyalni az összképet, hogy már ne akarjunk rinyálni a hiányosságokon vagy a felületes megoldásokon. Pedig hibák, bugok és klisék most is akadnak, viszont a jól felvázolt drámai helyzetek és a karakterek motivációinak kibontása magával ragadja a játékost. Egyre jobban sulykolják belénk a tananyagot világvége esetére: már nincs jó vagy rossz döntés, több igazság is létezik egy

valóságban, és nem lehet mindig mindenkinek megfelelni, békét találni, a túlélés nem egy erkölcsi magaszt. Ezt a leckét néha rettenetesen nehéz helyzetekkel kell megtanulni, és a családi kötelek problémája is folyamatos nyomást tett rám a játékmenet során. Empátia nélkül persze könnyebb végigrohanni a cselekményen, de akiben nincs elég empátia, az ne is játsszon ezzel a játékkal, nem talál sok értéket benne. Ha viszont képesek vagyunk magunkra venni rajzolt karakterek drámáját, megélni szenvedésüket, érezni a terhet, amit döntéseik hozatala jelent, akkor a Telltale szériája továbbra is a mi játékunk marad. Akkor is, ha közben mindvégig tudjuk, hogy lehetne ezt még jobban is csinálni.

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 jobb karakterábrázolás
- + nagyon ütős cliffhanger
- + alig várod a végkifejletet
- szokásosan rövidülő játékidő
- csak a végére gyorsul fel, addig vontatott az egész

HP
Megőrülsz a végén.

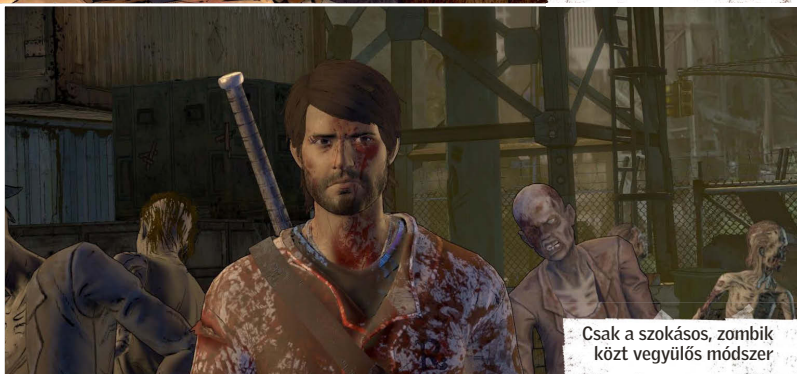
77



Ha máskor, más körülmények közt találkoztunk volna...



Lövöldözés közben Javi azon morfondírozik, ki ragasztott oda három b betűt



Csak a szokásos, zombik közt vegyülő módszer



Clem, tiéd a pálya

MAGYARUL HÖRGŐ ZOMBIK

A TaleHunters csapat folyamatosan készíti az egyes részek magyarításait, így az első három epizódot már felirattal is végigjátszhatják azok, akik az anyanyelvükön szeretnék átélni Clementine legújabb kalandjait (a GameStar mellékletein megtalálhatjátok őket).

Happy end? Az mi?

THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER – EPISODE 5: FROM THE GALLOWS

NEHÉZ EGY ÉVADZÁRÓ EPIZÓDRÓL ÚGY BESZÉLNI, HOGY VALAHOL NE AZ EGÉSZ ÉVADOT ÉRTÉKELJE AZ EMBER, NEM IS NAGYON AKAROM MOST MEGKERÜLNI EZT A MÓDSZERT. Egy olyan erősen sztoriorientált játék esetében, mint a *The Walking Dead*, alapvetően a történet az, amiről lehet és érdemes beszélni, hiszen magáról a játékmotról, a látványvilágról, a technikai problémákról sokszor szó esett már, és amit korábban leírtam, az most is változatlan. Lehet szeretni vagy nem szeretni ezt a stílust, a Telltale azonban láthatóan nem nagyon akar változtatni rajta, ebbe pedig bele kell nyugodni. Nyilván van azért fejlődés, szebb látvány, kevesebb bug (persze nehogy azt higgyük, hogy közel a tökéletesség, ám legalább kevesebb a teljesen kiakadó játékos), de nagyjából mindenki tudja, mire számíthat. Ha pedig ezt megértettük, elfogadtuk, akkor jöhet a végjáték.

Mindenkétől elvárjuk, hogy a történetet a döntéseink alakítják, ennek fényében ott motoszkál az emberben a kíváncsiság, hogy „mi lett volna, ha”. Én magam szeretem azt gondolni, hogy ha egy történetet végigviszek, akkor az úgy van, a döntések véglegesek, de a Telltale játékoknak ad egy újrajátszási lehetőséget a gondolat, hogy lehetnének másképp a dolgok. Nagy eltérésekre (mint például a második évad teljesen szerteágazó lezárása) nem kell számítani, de azért döntéseink jelentős változásokat hoznak. Nem

MINDENKÉPPEN FÁJNI FOG

Mindenkétől elvárjuk, hogy a történetet a döntéseink alakítják, ennek fényében ott motoszkál az emberben a kíváncsiság, hogy „mi lett volna, ha”. Én magam szeretem azt gondolni, hogy ha egy történetet végigviszek, akkor az úgy van, a döntések véglegesek, de a Telltale játékoknak ad egy újrajátszási lehetőséget a gondolat, hogy lehetnének másképp a dolgok. Nagy eltérésekre (mint például a második évad teljesen szerteágazó lezárása) nem kell számítani, de azért döntéseink jelentős változásokat hoznak. Nem



INFO

Kiadó **Telltale Games**
 Fejlesztő **Telltale Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Az epizodikus *The Walking Dead* kalandszéria fináléjában Clementine és Javier kalandjait élheted át.
PEGI 16+

akarok hazudni nektek: teljes happy end nincs, nem is lett volna elegáns, de sok múlik azon, hogy az egyébként mozgalmos és drámai végkifejlet során milyen döntéseket hozunk (vagy hoztunk meg korábban). A végén kapunk egy csodás összefoglalót, hogy egyébként a játékosok miként haladtak, miket választottak, hogyan alakult kapcsolatuk a többi karakterrel; ez is elgondolkodtathat az újrajátszáson, hiszen ki lehet csikarni egészen kellemes befejezést és kapcsolatrendszert is, ha ügyesen manőverezünk. Ha persze lusta a mélyen tisztelt felhasználó, akkor felmegy YouTube-ra, és megnézi az összes lehetőséget, de a felfedezés öröme oda is vész ezzel a döntéssel. Hiába, mindennek megvan a következménye.

CLEMENTINE, TIÉD A JÖVŐ

Javier kalandja erős volt, magával ragadó, nagyon megszerettem a jellemfejlődését, sikerült beleélnem magam küzdelmeibe és egy fájó, de mégis korrekt befejezést kicsikarnom a játékból. Úgy álltam fel, hogy ez jó mulatság, férfimunka volt, és mivel a lezárás egyértelművé tette, hogy Clementine útjára lépünk majd a folytatásban (nem kell túl nagy lángész ahhoz, hogy rájövünk, lesz folytatás), megdöbbant bennem Lee büszke apai szíve. Remek kitérő volt ez a harmadik évad, új irányokat vett, de ügyesen tartotta meg a régi rajongókat, akik talán most már nem csak Clem miatt izgulnak, érdekelheti őket Javier és a szinte teljesen letarolt Richmond jövője is; van egy olyan érzésem, hogy ez a vonal visszatér majd még a Telltale széria jövőjében, ahogy Jesust

sem most láttuk utoljára (kíváncsi vagyok, hogy a Negan vonalat be merik-e hozni, nagyon érdekes lenne). Bárhogyan is, nem maradt szegényben ez a koncepció, és az utolsó rész tempója, drámai ereje az egész évadot megmentette számomra. Nem voltak már lassulások, Javi és David katarzisa is odacsapott rendesen, minden a helyére került, szóval az összes unalomig ismételt kritikámat fenntartva kintartok amellett, hogy a Telltale játékokat muszáj végigjátszani, mert bármilyen tévésorozattal összemérve megállják a helyüket, amihez hozzászoktunk a minimális interakcióval, amivel közelebb érezzük magunkat a szereplőkhöz. És ha nem is lesz már soha olyan erős a széria, mint az első évad vagy a *Tales from the Borderlands*, akkor is bőven elég ahhoz, hogy az ember ne érezze elvesztegetettnek a vele töltött időt.

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

- + erős végjáték, várjuk a folytatást
- + érdemes újrajátszani
- csak a szokásos, nem ismételtetgem

HP

Erős befejezése egy elég korrekt évadnak. Jöhet a folytatás.

83

Teszt

TOM CLANCY'S GHOST RECON
WILDLANDS - FALLEN GHOSTS



A jó csapatmunka, de minimum a taktikázás kiemelten fontos



Ők azok, akiktől rémálmaid lesznek

SZELLEMEK SZELLEMEK FARKASA

Bár fizetős DLC-ből már nem készül több, egy ingyenes csomaggal még biztosan jelentkezik a Ubisoft. Ez a 4v4 PvP-módot adja hozzá a játékhoz, amelynek keretében nyolc játékos löheti egymást Bolíviában.

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC TESZTJÉT KERESD A 2017/03-AS ÉS 05-ÖS GAMESTARBAN



Készülj a legrosszabbra!

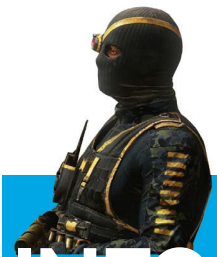
TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS - FALLEN GHOSTS

NA, ILYEN AZ, AMIKOR A UBISOFT RÁJÖN, MITŐL LESZ JÓ EGY TAKTIKAI AKCIÓ-

JÁTÉK. Mondjuk eleve nem volt nehéz kitalálni: attól, hogy taktikázni meg lövöldözni kell benne. A *Narco Road*dal sikerült erősen mellényúlni (ne is hánytorgassuk fel, annak tesztjében már elírtam a bánatom), de a *Fallen Ghosts* olyan, amilyenek egy *Wildlands* DLC-nek lennie kell. Egy kicsit talán kegyetlenebb is.

EZ DZSUNGEL, EZ BÖRTÖN

Az alapjáték küldetesei közül csak egy-kettő volt igazán nehéz, a többi (alacsonyabb nehézségi szinteken) örült módjára is végig lehetett játszani. A *Fallen Ghosts* egyes missziói viszont gyomrossal indítanak, majd kiláncolnak, leköpnek, és azt kérik, suttogd a nevüket. El Sueno kiiktatása és a Santa Blanca kartel felszámolása után nem lett béke Bolíviában, sőt olyan mértékű káosz alakult ki, amelynek kordában tartásához már nem elég az Unidad. Segítséget kérnek: felajánlják, hogy bárki jöhet, aki úgy érzi, képes elintézni az országban tanyázó amerikai ügynököket, és hát mit ad isten, a mi alakulatunk pont megfelel a célpontok kritériumának. A segítség-hívást a Los Extranjeros frakciója is meghallja, ők pedig nem vasvillákkal és lóháton érkeznek; jól felszerelt, képzett, kegyelmet nem ismerő katonák, akik a siker érdekében kísérleti technológiákat is bevetnek. A *Wildlands* ellenségeivel az volt az egyik legnagyobb probléma, hogy hiányzott belőlük a változatosság – mindegyiket megölhettük egy lövéssel, akár boss volt,



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Paris**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A *Wildlands* második DLC-je minden eddiginél nagyobb kihívást kínál.
PEGI 18+

akár közlegény. A csomag már csak azért is megéri, mert pont ezt hozza helyre. Az idegenek (ezt jelenti az extranjeros) se-regébe négy új ellenféltípus tartozik, mindegyik nagy odafigyelést igényel. A páncélos katonák esetében csak a fejlődés számít találatnak, ezért különösen pontosan kell céloznunk, és a találat nem minden esetben jelent azonnali halált. A frissített fegyverezéssel szerencsére fejlett mesterlövészpuskák is találhatók, amelyeket nem kell felhúzni minden lövés után. Az elit mesterlövészek egy lövedékkel képesek miniket leteríteni, és nagy távolságokat belátnak. Az egyik legjobb ötlet a jelblokkolós katonák bevetése: ők kb. százméteres környezetükben használhatatlanná tesznek minden elektromos eszközt, beleértve a minitérképet, a drónt, a hőkamerát, és a megjelölt ellenfelek ikonjait is eltüntetik – csak a szemünkben bízhatunk, ha meg akarjuk találni őket. Végül pedig ott vannak a legsunyibbak, a láthatatlanná válni képes rejtőzködők, akiket, hacsak a közelükbe nem érünk, kizárólag hőkamerával láthatunk meg, a térkép sem jelzi őket. Volt néhány olyan eset, amikor azt hittem, mindenkivel végeztem egy zónában, aztán hirtelen valaki lelőtt egy íjpuskával, ami egyébként mind az ellenfelek, mind a szellemek kezében indokolatlanul hatékony.

ROKONOK IS JÖTTEK?

Nem mintha önmagában a fent esettelt egységek bevezetése nem emelte volna meg eléggé a kihívás szintjét, de a fejlesztőcsapat biztosra ment, és mindenhova nagyon sok ellenfelet rakott. Az utolsó küldet

és során elképesztő mennyiségű gazfickót kell legyűrnünk, alacsonyabb nehézségi szinten is úgy éreztem, hogy a siker nem azon múlik, milyen jól taktikázunk, hanem azon, milyen ügyesen kerülgetjük a golyókat – a nyílt tűzharc ugyanis elkerülhetetlennek bizonyult. A *Wildlands*et nem pörgős ütökötökhöz találták ki, karakterünk lomhán emeli fel a stukkert, és sajnos amikor a feladat egy pont vagy személy adott ideig tartó védelmezése, akkor sem a jófajta nehéz kihívással szembesülünk, hanem egy rossz tervezés eredményével. Összességében viszont a *Fallen Ghosts* a hardcore játékosoknak kiemelten ajánlott, reméljük, ha lesz folytatás, ilyen kalandokból több jut.

Paca

HARDVER

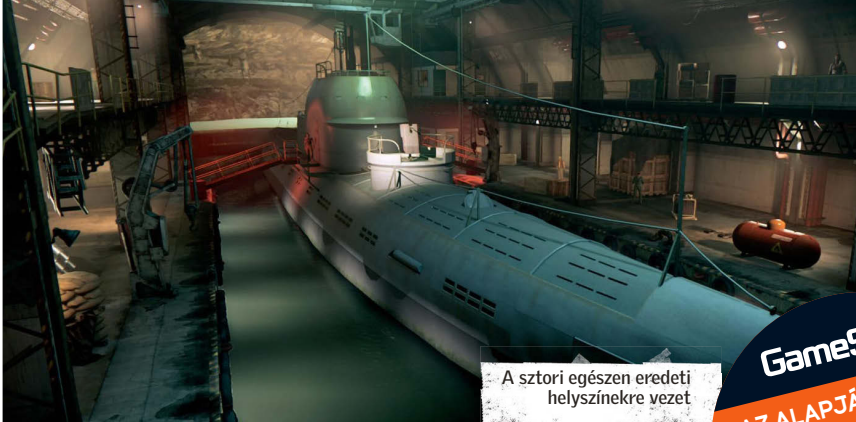
Windows 7 SP1, Intel Core i5-2400S @ 2,5 GHz, Nvidia GeForce GTX 660 2 GB/AMD HD7870 2 GB, 6 GB RAM, 50 GB HDD

- + ötletes, kemény új ellenfelek
- + taktikázást igénylő játékmennyiség
- + az íjpuska
- lényegtelen sztori
- elcsúszó hang az animációknál
- pár olyan küldetés, ami nem illik a többi közé

PACA

Ilyenből jöhetne még.

84



A sztori egészen eredeti helyszínekre vezet



Teszt
MAFIA III:
STONES UNTURNED

Amennyiben végeztünk a sztorival, vár még ránk néhány fejavadászküldetés

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ
ELSŐ DLC TESZTJÉT
KERESD A 2016/10-
ES ÉS A 2017/04-ES
GAMESTARBAN



Donovan jól felépített karaktere teljes erővel viszi előre a történetet

GYALOG GALOPP

Apró érdekesség, hogy míg a DLC első felében a már ismert területeken fogunk nem keveset autózni, addig a szigeten egyértelműen a sétáé a főszerep. Ez egyébként azért jó, mert így olykor-olykor megnézhetjük, milyen módon igyekeztek előállítani a fejlesztők a hiteles környezetet.



A dzsungel könyve

MAFIA III: STONES UNTURNED

MOST, HOGY MÁR A MÁSODIK DLC-T IS KIPRÓBÁLHATTUK, KICSIT KEZD OLYAN ÉRZÉSÜNK LENNI, HOGY TALÁN MINDENKI JOBBAN JÁRT VOLNA, HA A FEJLESZTŐK A KONKRÉT MAFIA III HELYETT LEGYÁRTJÁK AZ ÖSSZES DLC-T ELŐRE, ÉS ABBÓL ESZKÁBÁLJÁK ÖSSZE AZ ALAPJÁTÉKOT. Miután az előző

kiegészítőben megismertük a vidéket, és kimaxoltuk a fűtermesztést, most egészen új kalandokba vágthatjuk a fejlszénket, méghozzá a rendkívül felszabadult és humoros Donovan ügynök oldalán, aki végre kimozdul a hotelszobájából (és a fagyiskocsból), hogy kicsit konkrétan tegyen rendet maga körül. Mint kiderül, kedvenc CIA-ügynökünknek van egy kissé köpönyegforgató cimborája, aki anno önös érdekből rendesen megkéselte, és ez Donovant azóta is zavarja kicsit, de most, hogy a Connor Aldridge nevű fickó ismét képbe kerül, folyton bagózó emberünk új lendületet kap. Nem is beszélve arról a termonukleáris robbanófejről, amely szintén feltűnik (helyesebben eltűnik) az események közben, és nagyjából emiatt kell Donovannak és Lincolnnek bevetnie magát a dzsungelbe.

HUMORRAL A VÉRENGZÉS ELLEN

Hatalmas piros pont jár a fejlesztőknek azért, amiért Donovannre húzták fel a DLC-t, hiszen a rendkívül sajátos viccvilággal rendelkező karakter telitalálat egy olyan sztoriban, ahol a világ sorsáról van szó (vagy legalábbis rendkívül sok dollár-ról). A CIA piáló és folyton cigiző ügynö-



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Hangar 13**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Lincoln és az egyre lazább Donovan ezúttal Rambónak képzelik magukat.
PEGI 18+

ke most sem hazudtolja meg magát, és úgy veszi el egy szitává luggatott hullá ingzsebből a szivart, mintha ez a világ legtermészetesebb dolga lenne, majd amikor Lincoln számon kéri, őszinte megdöbbenéssel az arcán mondja, hogy egy ilyen márkás dohányt csak nem kellene veszni hagyni. Szintén poén, amikor egy szerencsétlen, rémült afroamerikait vallatnak, és megkérdezik tőle, hogy mégis miért futott el, amikor nem is csinált semmit; a fickó ránéz Lincolnra, és azt mondja: „ember, te láttad már magadat?”

A BÉKE SZIGETE

Szintén pasci jár a Hangar 13-nak azért, mert ezúttal nem csupán New Bordeaux utcáin és épületeiben kell harcolnunk, hanem elvisszük minket egy trópusi szigetre, ahol hatalmas magasságokból hullanak alá a vízesések, folyton süt a nap, zölden burjánzanak a növények, és egy halom zsoldos várja, hogy megölhessen minket. Ám ha ez még nem lenne elég, akad néhány új csúzlí, így többek között a teherautó platójára szerelt gépgyű, valamint egy olyan kábitópisztoly, amit egy nagy bajszú fejavadásztól kapunk, aki nem melleleg kritikus pillanatokban mesterlövészként is becsigíthat – de minek? A végjáték is egészen grandiózusra sikeredett, sőt, akad egy jópofa csavar, amiben szintén megvillan Donovan igazi énje, de ezt fedezze fel mindenki maga, nem lőjük le a poént.

AKAD NÉMI EJNYE-BEJNYE

El kell ismerni, hogy miként az első, úgy a második DLC is igazán jól sikerült, és ha a Hangar 13 így folytatja, akkor hosszabb tá-

von talán – ha nem is teljesen, de részlegesen – feloldozást nyerhetnek az elbaltázott alapjáték miatt. Csak hogy, mint mindig, most sem úszunk meg negatívumok nélkül, így fejünket rosszallón csóválva emelhetjük ki a legnagyobb problémát, méghozzá azt, hogy már megint elképesztően rövid lett a kiegészítés. 1,5-2 óra alatt úgy is végigvihető, ha olykor megállunk nézelődni a szigeten. Márpedig ez még akkor is gáz, ha valaki a Season Pass keretein belül ingyen kapja a plusztartalmat, nemhogy akkor, amikor 15 eurót kérnek érte. Akadnak egyéb apróságok, így például továbbra is ostoba az MI, de itt kell megemlítenünk a mesterlövész segítségét, amit egyszer vetünk igénybe az egész kiegészítő alatt, viszont amikor meg tényleg jól jött volna, azt mondta, nem tiszta neki a cél.

RG

HARDVER

Windows 7 (64 bit), i5-2500K/FX-8120, 6 GB RAM, GTX 660/HD7870 2 GB VRAM, 3 GB HDD

- + kiszabadulunk a városból
- + Donovan kimozdul a hotelszobából
- + új fegyverek
- rövid
- a mesterlövész csak dísznek van
- ja, és rövid

RG

Donovan jó arc, de lehetett volna hosszabb a játék.

82



A kardom nagyobb, mint én vagyok

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2017/02-ES GAMESTARBAN

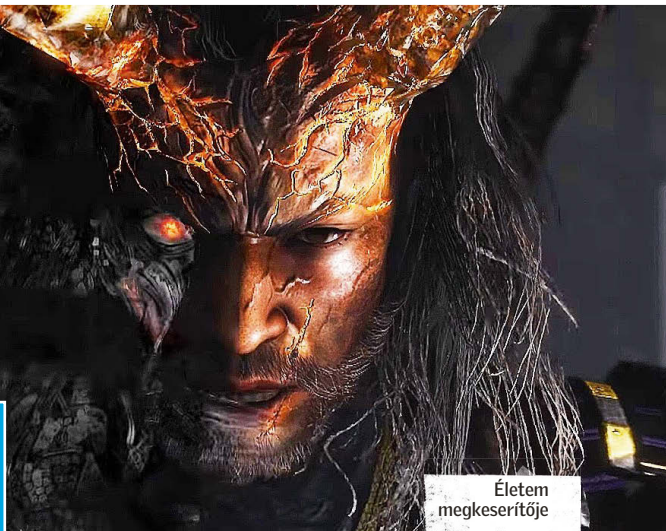


HÁTRALÉVŐ FEJEZETEK

A Nioh megjelenésével párhuzamosan egy Season Pass csomagot is be lehetett szerezni, amivel három kiegészítőre fizettünk elő. A Dragon of the Northot kaptuk meg ebből elsőként, így még legalább kétszer visszatérünk majd Japánba a Defiant Honor és a Bloodshed's End című DLC-kben. Természetesen ezeket önállóan is megvásárolhatjuk.

Észak Sárkánya az új nemezisem

NIOH – DRAGON OF THE NORTH



Életem megkeserítője



Az új ellenségnek a szeme sem áll jól

MINDENKÉPP A NIOH VOLT EDDIG AZ IDEI ÉV EGYIK LEGNAGYOBB MEGLEPETÉSE.

Remekül lemásolta a From Software által tökéletesített formulát egy igazi hardcore játék elkészítéséhez, de újat is tudott nyújtani. Így a végeredmény már önálló lábakon állt, nem egy *Dark Souls*-klónról beszéltünk. Majdnem minden percét imádtam az alapjátéknak, egy-két bosszantó apróságon kívül, ezért hatalmas lelkesedéssel ugrottam neki a kiegészítőnek, hogy visszarepítsen a démonok járta Japánba, de csúnyán az orromra koppintottak.

ÚJDONSÁGOK KICSINY MEZEJE

Érthető módon az alapjátékban megismert alapmechanikák kevésbé változtak a DLC-ben. Az újdonságok inkább abból állnak, hogy nagyobb teret és új lehetőségeket kapunk William testre szabására. Mostantól két guardian spiritünk lehet, egy elsődleges és egy másodlagos. Fő segítőnk továbbra is úgy működik, ahogy eddig, a másodiknak azonban csak az ikonnal jelölt módosítóját kapjuk meg, plusz egy olyan bónuszt, amely a különböző párosítások között változik. Így például Genbu, a teknős nem ugyanazt a buffot adja Fush-Ushinak, a bikának, mint Gyokutónak a villámnyuszinak. A két „lélekállatka” között egy gomb megnyomásával tudunk bármikor váltani, akár a living weapon használata közben is.



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Team Ninja Platform**
PlayStation 4
Röviden A feudális Japánban játszódó hardcore akció-RPG első kiegészítője, amely visszakalauzol minket a démonok és szamurájok világába. **PEGI 18+**

Ezen túl vannak új bónuszok, amelyeket fegyvereink és páncéljaink kaphatnak meg. Persze a legkiemelkedőbb újítás az új fegyverosztály, az odachi behozatala. Ez egy nevéstesen hosszú kard, harcstílus leginkább a dárdaéra hasonlít. Az újdonsült játékosok, akik egyszerre szerzik be az alapjátékot és a kiegészítőt, kezdettől fogva választhatják ezt a halálosztót, azoknak azonban, akik már végigvitték a játékot, valószínűleg kiforrott harcstílusuk van, és nem fognak megtanulni egy teljesen újat, pláne úgy nem, hogy az összes képességpontjukat újra kellene osztani ahhoz, hogy hatékonyan forgothassák az odachit.

A REMÉNYTELENSÉG MÉLY, SÖTÉT GÖDRE

A kiegészítő történeti szálát csak az alapjáték végigvitele után lehet elkezdni. Logikus ez a döntés, hiszen a *Dragon of the North* sztorija ott folytatódik, ahol az alapjáték véget ért. A másik magyarázat arra, hogy miért csak így érhető el a DLC legfőbb tartalma, hogy őrijtően nehéz. A játék főellenségei annyira igazságtalanra sikerültek, amennyire csak lehet. Egy szinte legyőzhetetlen bossz könnyű létrehozni, az igazi művészet jól balanszolni ezeket az ellenfeleket (ezt fejlesztették tökélyre a From Software háza táján). Főleg az első főellenség miatt kellett újraértékelnem az életem; mivel rögtön az új terület, az Oshu régió első pályájának a végén vár ránk, még nem tudunk any-

nyi kodamát összegyűjteni, hogy alaphelyzetben is kellő mennyiségű elixírünk legyen. Továbbá még kicsit ott a rozsdá az ujjaikban a teljes játék végigvitele óta eltelt idő miatt. Az meg teljesen abszurd, hogy az ellenség mennyire gyors és erős: akár egyetlen ütessel is képes nullára csökkenteni az életünket, és ha nem csinálunk mindent tizedmásodpercre pontosan az igencsak elhúzódo harc folyamán, akkor az az ütés meg is talál minket. A *Dragon of the North* kiegészítő mindent tökéletesen hoz, amit az alapjátékban szerettünk, és egy nyúl farknyi új történetet is kapunk, de a túlságosan nehéz főellenségek teljesen kiölik a játékból a szórakozást.

Gócza

- + ami eddig jó volt, az is maradt
- + dupla lélekállatok
- + új buffok és fejlesztési lehetőségek
- igazságtalanul nehéz
- ellopja az örömet
- összetöri az álmaid
- rövid

GÓCZA

Ha régóta vágyasz egy agyvérzésre.

79



Aki elég bátor, cirkuszi akrobaták nyomdokaiba léphet



Pilóta legyen a talpán, aki eligazodik ezeken a pályákon



MÉG MINDIG VAN MIRE KÖLTENI

Aki megvette már a két új területet kínáló Expansion Passt és a havi rendszerességgel érkező új kocsikat garantáló Car Passt, még mindig nem érezheti makulátnul teljesnek a játékot, hiszen a Porsche verdákkal megpakolt Porsche Car Packet még ezeken felül, külön kell megvásárolnia.



Kellő sebesség mellett a gravitáció miatt sem kell aggodni

Megelevenedik a gyerekszoba

FORZA HORIZON 3 - HOT WHEELS

VALÓSZÍNŰLEG SENKI SEM TIPPelt volna a HOT WHEELS JÁTÉKOK NARANCSSÁRGA VERSENPÁLYÁINAK ÉRKEZÉSÉRE, HA ARRÓL KÉRDIK, MIRE SZÁMÍt A FORZA HORIZON 3 MÁSODIK NAGY TARTALMI BŐVÍTMÉNYÉBEN. Pedig pontosan ezt adta nekünk a Playground Games: ezúttal nem egy viharos szigetre vagy egy hófödte hegycsúcsra utazunk, hanem Thrilltopia felé vesszük az irányt, ahol tüzes karikák és robotdinók várják a legvakmerőbb sofőröket.

NARANCSSÁRGA-KÉK VILÁG

Az új helyszín lényegében különálló, pici szigetek láncolata, amelyet a Hot Wheels legendás narancssárga és kék pályái kötnék össze. Természetesen ezek a lehető legelvetemültebb módon tekernek minden irányban, hullámvásútnak is beillene a legtöbb pályaszakasz. Ezt sikerült még extrémébbé tenni pár lángoló karikával vagy éppen a megfelelő pillanatban helyére kerülő pályarésszel, amit egy óriás da ru rak pontosan elénk. A narancs-kék felület tapadása hasonló az aszfalthoz, ezért most nem kell külön keréktípusokkal bajlódni, mindössze olyan kocsikat kell választanunk a versenyezéshez, amelyek képesek elérni a szükséges sebességet – ezt kellően gyakran elhelyezett gyorsítópontok segítik. Abban az esetben ugyanis, ha elvész a lendület, vagy esetleg kicsúszunk a keskeny pályáról, már zuhanunk is a mélybe – ha csak vissza nem tekerjük az egészet. A kampány a *Blizzard Mountain* DLC-nél megismert rendszert követi, vagyis rajon-



INFO

Kiadó
Microsoft Studios
Fejlesztő
Playground Games
Platform
PC, Xbox One
Röviden A Forza Horizon 3 második kiegészítője gyerekkorunk játékautóinak eszement pályáit ülteti át a képernyőkre.
PEGI 3+

gók helyett újra medálokat gyűjtünk, amelyeket kaszkadőrmutatványokért (szintén nincs újdonság, marad a traffipax, a drift és az ugrató) és megfelelő kritériumok mellett teljesített versenyekért zsebelhetünk be. Itt talán egy kicsit engedékenyebbek voltak a készítőik, jóval könnyebb extra feladatokat készítettek, mint a havas kiegészítőben. Általában vagy megadott skillpontoszámot vagy időeredményt szükséges bezsebelni a bónuszmedálért. Sajnos új showcase eseményen sem vehetünk részt, pedig ilyen környezetben szívesen megnéztünk volna egy örült versenyt akármilyen földi, vízi vagy végső esetben szárazföldi jármű ellen.

KÖTÖTT PÁLYA

Legendás Hot Wheels járgányok életnagyságú másaival bővül a garázsunk, továbbá új, felfedezésre váró és autórelikviát rejtő istállóval gazdagodunk, valamint pár bankcslista-kihívás és széttörhető XP-tábla is elfért még a szűkös játéktéren. A behatóan körözött környezet talán a *Hot Wheels* DLC egyetlen komoly hibája, ez viszont sajnos a megváltozott játékmenet velejárója. Kettős dolog ez, hiszen egyfelől remek érzés a kusza pályákon repeszteni, másfelől pedig kicsit hiányzik a felfedezés szabadsága, amit az eddigi *Horizon* játékok és kiegészítőik nyújtottak.

Az élmény azért nagyrészt kárpótolja az embert az elvesztett szabadságért, sőt új versenyek tervezésekor most még jobban kiélhetjük kreativitásunkat. Ezúttal nemcsak az időjárási és napszaki beállításokat végezhetjük el, hanem az egyes pályaelemeket is cserélgethetjük, tehát mi szabjuk

meg, hogy a futam adott pontján egy tűzkarikás ugrató vagy éppen egy örült hurok kapjon helyet. Mindezekkel együtt tetszetős a Playground Games merésznek mondható húzása; a *Horizon* és a *Hot Wheels* összeházasítása szerethetően beteg ötlet, a lehető legjobb értelemben véve. A medálos kampányrendszer pedig olyan jól működik, hogy nem csodálkoznék, ha a negyedik részben már az alapjátékban is felbuknánk a rajongók hajkurászását felváltva. Addig viszont még bőven lesz elég időnk újraélni legkedvesebb gyerekkori játékautós kalandjainkat, hiszen most nemcsak a szobánk szőnyege, hanem egy több szigetet behálózó pályarendszer áll rendelkezésünkre.

Csirke

HARDVER

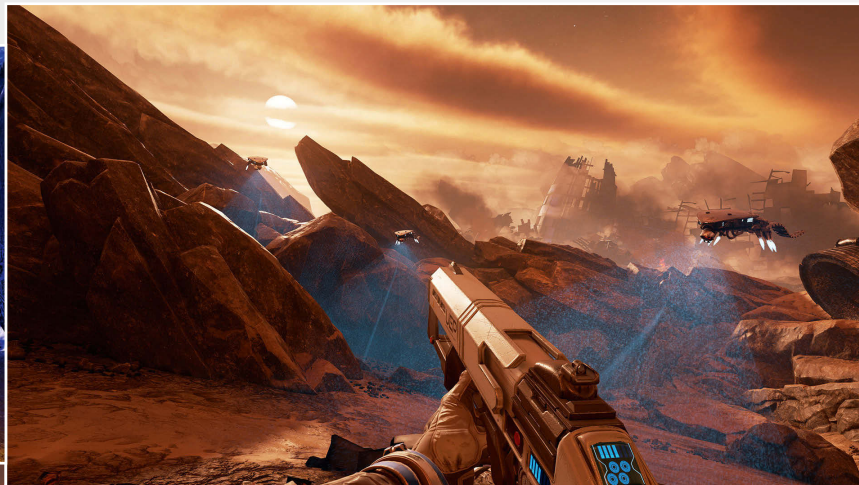
Windows 10 (64 bit), Intel i7 3820 3,6 GHz, Nvidia 970/1060/AMD R9 290X/RX480, 4 GB VRAM, 12 GB RAM, 55 GB HDD

- + frissítően új játékelmény
- + továbbgondolt versenytervezés
- + Hot Wheels verdák
- elvettek a szabadságból
- nincs új showcase esemény

CSIRKE
Van dinó is.

89





Csillagközi invá... ja, mégsem

FARPOINT

SZERKESZTŐSÉGEN BELÜL EGYÖNTETŰEN MEGÁLLAPODTUNK ABBAN, HOGY SHOOTEREK KELLENÉK A PLAYSTATION VR SIKERÉHEZ. Eddig azokat élveztük a legjobban, és láthatóan a Sony is szeretne nagyobb hangsúlyt fektetni erre a szegmensre. Megérkezett végre a hivatalos fegyverkontroller, az AIM, vele együtt pedig a *Farpoint*, ami nemcsak hogy bemutatja, milyen jó kis cucc ez (viszont egyébként DualShock 4-gyel is játszható, Move-val valamiért nem), de hosszabb és kidolgozottabb egy egyszerű techdemónál.

A történet szerint két, a Jupiter közelében vizsgálódó tudóst kell hazaszállítanunk, azonban ahogy az ilyenkor lenni szokott, nem megy minden simán. Egy féregjárat beszippant minket, és egy kies bolygón találjuk magunkat egy űrkapszulában. Szerencsére voltunk annyira előrelátóak, hogy rakjunk egy géppuskát is magunk mellé, így nem kell annyira félnünk az ismeretlentől. Elindulunk, és pár perc bókklászás után találkozunk az első ellenfelekkel: kis, pókszerű lényekkel, akikről azonnal a Csillagközi invá-



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Impulse Gear**
Platform **PlayStation VR**

Röviden A *Farpoint* az első olyan VR-játék, amely kihasználja az AIM kontroller képességeit.

PEGI 16+

zió ugrott be. Később óriáspókok jönnek, ők meg a *The Neverhood* egyik ellenfelére emlékeztettek, akit a dinamitemberrel kellett felrobbantani – úgy néztek ki, mintha gyurmából volnának. VR-os játék lévén persze a *Farpoint* sem kimondottan szép, de a lényeknél zavaróbb a környezeti elemek kidolgozatlansága, szögletessége. A fejlesztők legalább próbáltak változatosságot vinni bele, így nemcsak sivatagos tereken, de barlangokban is sászkálhatunk. A kampány második felében képbe jön a fedezékhasználat, ami dob az élményen, de az ellenfelek nem jelentenek túl nagy kihívást. A sztori befejezése után kihívásokat teljesíthetünk, vagy játszhatunk egy pajtásunkkal coopban.

A játék nem változatossága miatt szerethető, hanem az egyedi fegyverhasználat miatt. Ha szemünkhöz emeljük az AIM kontroller, belenézhetünk a holografikus irányzóba, illetve úgy tudunk stukkert váltani, ha a vállunkhoz tesszük az eszközt. Vagy gombnyomással; őszintén szólva én utóbbit használtam inkább, az emelgetés csak eleinte volt jópofa, de erősebb tűzharcokban túl sok időt elvett volna.

A maszkolás és akciórészeket a történetet előregördítő animációk szakítják meg, itt azonban csak kameraként veszünk részt az eseményekben – még akkor is, ha egy repülő pilótafülkéjében ülünk. A dialógusokból sajnos semmit sem hallottam, pedig kipróbáltam azt is, hogy közelebb hajolok az épp beszélő karakterhez. Nem tudom, hiba-e ez, vagy a koncepció része. Bár a sztori nem valami erős, és a látvány sem lenyűgöző, a *Farpoint* egy élvezetes játék – főleg, ha az AIM-mel együtt veszték meg.

Paca

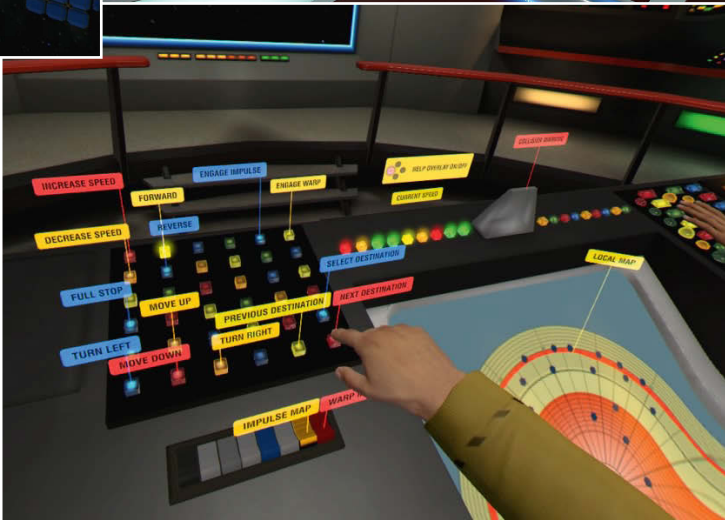
- + az AIM kontroller remek élményt nyújt
- + a játék második fele
- + ülve is kényelmes játszani
- a játék első fele
- kidolgozatlan területek
- semmilyen sztori

PACA
A lövöldözés élménye remek, de a játék kapcsán hiányérzetem van.

70

NAGYOBB ABLAKOT!

A játékban nemcsak az Aegis, hanem az Enterprise kabinjába is beülhetünk, ami egy egészen más élmény. Hologramos képernyők helyett színes gombokat nyomogathatunk, a „szélvédő” sokkal kisebb, a kezelőfelület is teljesen másképp működik. Mókás.



Nyomd a gombot, ahogy tudod!

STAR TREK: BRIDGE CREW

EDDIG A NEM A SONY KÖTELÉKÉBE TARTOZÓ FEJLESZTŐK KÖZÜL MÉG SENKI SEM VETTE ANNYIRA KOMOLYAN A VR-T, MINT A UBISOFT (MEG A CAPCOM A RESIDENT EVIL VII ESETÉBEN, DE AZ MÁÁS).

A tavaly megjelent *Eagle Flight* egy új, érdekes élmény volt, már majdhogynem teljes értékű játéknak lehetett nevezni, és többszöri halasztás után megérkezett végre a *Star Trek: Bridge Crew* is, amelyen látszik a törődés és a ragaszkodás az alapanyaghoz – de ha ez utóbbi nincs, talán jobb is lehetett volna.

Az egész játéknak az a lényege, hogy a legénység tagjainak szemszögéből élhessük át, milyen a Föderáció egy hajójával manőverezni a végtelen űrben. Négy játékos játszhat egyszerre, mindenki más szerepet kap: egyikük a kapitány, egy másik a kormányos, a harmadik a mérnök, a negyedik pedig a tüzér feladatkörét látja el. Ha egyedül játszunk, alapvetően kapitányként parancsolgathatunk, de ha úgy látjuk, a gép által vezérelt társunk nem megfelelően látja el a feladatát (és ez azért előfordul), átvehetjük a

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Red Storm**
Platform **HTC Vive, Oculus Rift, PlayStation VR**
Röviden A USS Aegis hajó fedélzetén ülve élhetjük át, milyenek lehetnek a legénység munkanapjai. PEGI 7+

közvetlen irányítást. Akármilyen szerepet is kapunk, végig gombokat fogunk nyomogatni (a kapitány szerepébe bújva a parancsokat menükben másképp tudjuk kiadni; ha másokkal kalandozunk, képernyők előhívása miatt nyúlunk kapcsolókhoz); lövészként nem kell célozni, csak kijelölni a célpontot, és megnyomni a plazmaágyú vagy a torpedók gombját. Ez nyilvánvalóan azért van így, mert a filmekben (ez most épp a J. J. Abrams-féle világ) is hasonlóan csinálták, de a pötyögés nem vonja be annyira a játékost, nem olyan izgalmas, mintha egy irányzékkal mérné be a leendő áldozatot. Ha megérkezünk egy célponthoz, a pilóta hátradőlhet: az Aegis egy lomha járgány, nem kell manővereznie, hogy kitérjen a lövedékek elől. A szerepek közül mégis a mérnökét untam a legjobban: ő az energiaelosztásért és a javításokért felel, de ritkán kell bármit is tennie.

A küldetések önméltók és egysíkúak. A sztori még úgy-ahogy tud izgalmas lenni, de a random missziókban ugyanazok a feladatok váltják egymást. Mindezek tejébe rengetegszer kell várni. Időbe telik, míg a torpedók használhatóak lesz-

nek, míg fel tudjuk sugározni az embereket egy másik hajóról, folynak a javítások – ilyenkor senki semmi hasznosat nem tud tenni, csak beszélgetni a többiekkel. Egy olyan csapat, amelynek tagjai bele tudják élni magukat a szerepekbe, így is jól szórakozhat, de szerepjátékot papírral, ceruzával és képzelőerővel is lehet játszani, nem kell hozzá VR-szemüveg és egy teljes árú játék.

Paca

- + kihasználja a Star Trek-licenct
- + csapatban mókás
- nem elég interaktív
- a gombnyomkodás unalmas
- a küldetések változatosságán is lehetne javítani

PACA
A jó mókához jó legénység is kell.

74



Csak kapkodom a fejem

STARBLOOD ARENA

NE TERVEZZEN HOSSZÚ TÁV-
RA AZ, AKI MULTIPLAYER-
FÓKUSZÚ JÁTÉKOT VESZ VR-
SZEMÜVEGEKHEZ.

Hiába adott már el a Sony egymillió PS VR-t, a vásárlóknak csak nagyon kis része nyitott a többjátékos élményre, és egyelőre a fejlesztők sem tesznek annyi energiát a fejlesztésbe és a megjelenés utáni támogatásba, amennyit egy online játék igényelne. A *Battlezone VR* kihalt (a PC-s változat egyidejű játékosainak száma konstans ötven, de gyakran húsz alatt van, és a PS4-es se áll sokkal jobban), a *R.I.G.S.* úgyszintén (itt hozzá kell tenni, hogy megszűnt a fejlesztőcsapat, pedig ők nagyon szerették volna, hogy a robotos-ugrandozós sport sokáig meghatározó és kötelező cím maradjon a PS VR-osoknak, még nagyobb frissítés is érkezett decemberben), és sajnos a *Starblood Arenára* sem vár jobb sors. Annyira nem is kár érte. Szoktathatja persze az ember magát a VR-hoz, és idővel tényleg kevésbé fog szédülni vagy lesz rosszul, mint az elején, de még a legkeményebbekből is kihajthatja a rókát egy olyan játék, amelyben hat tengelyen mozoghatunk, minden-

INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **WhiteMoon Dreams**
Platform **PlayStation VR**
Röviden Egy online shooter, amelyben űrhajókban ülvélhetünk egymásra.
PEGI 12+

ki mindenfelé repked, és kapkodni kell a fejünket. Az SBA-ban választunk egy karaktert, akinek a gépe egyedi tulajdonságokkal rendelkezik – van, aki nagyobb távolságban hatékony, és van, aki közelharcban jobb. Négy játékmódban játszhatunk: a Standard Carnage és a Team Carnage a Deathmatch és a Team Deathmatch megfelelői, az Invasion a kooperatív hordamód, amelyben özőnlenek az ellenfelek, és őket kell visszavernünk, a legérdekesebb pedig, a Gridiron egy kicsit mintha a *Rocket League*-ből merített volna: 2v2-ben játszhatunk, és egy labdát kell az ellenfél „hálójába” terelni. A lövöldözés per-se jó móka tud lenni, ha nem az ebédet próbáljuk visszatartani, de annyira azért nem élvezetes, hogy megérje a játékért kiadni azt a nem kimondottan szerény 11 990 forintot, amit elkérnek érte. Offline módban is játszhatunk botokkal, de ezt csak arra az esetre ajánlom, ha a szerverek megüresedtek – valószínűleg részben eleve B tervként került be, részben meg azért, hogy lehessen gyakorolni. Sajnos a látvány sem szép, akármennyire is az lehetne a világ miatt, amit a fejlesztőcsapat megalkotott. A *Borderlandsszel*

kevert sci-fi-fantasy működhetne, de ahhoz jobban ki kellett volna dolgozni az egyes zónákat. A *Starblood Arena* alapötlete jó, a megvalósítás viszont már nem igazán lett az, ezért végtére egy felejtendő, ahhoz képest pedig drága játékot kaptunk. Aki repülő mults VR-shootert akar, még mindig az *EVE: Valkyrie*-vel jár a legjobban, ahhoz szép számmal találni még társakat, és a CCP aktívan foglalkozik vele.

Paca

- + változatos karakterfelhozatal
- + hangulatosnak induló világ
- nyögvenyelős irányítás
- szédítő meccsek
- gyenge látvány

PACA
Meglepődnék, ha két hónap múlva még sokan játszanák.

52



NINTENDO
SWITCH™

BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL

Nintendo

12
www.pegi.info

ARMS™

© 2017 Nintendo Co., Ltd.

**RAGADJ MEG EGY
JOY-CON KONTROLLERT
ÉS LENDÍTSD A KAROD!**



RAGADJ MEG EGY JOY-CON KONTROLLERT ÉS LENDÍTSD A KAROD!



Válaszd ki a karaktered, válassz karokat és küzdj, amíg bajnok nem lesze! Játssz barátok vagy családtagok ellen a rengeteg mókás játékmódban a Nintendo Switch konzolon.



MÁR KAPHATÓ!

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

JÚNIUS 16-ÁN

www.nintendo.hu

CONQUEST
ENTERTAINMENT

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A VEREKEDŐS MŰFAJ ÚJ NAGYÁGYÚI



Injustice 2

Platform PS4/Xbox One
Ár 18 990 Ft

A Mortal Kombat készítői visszatértek a DC képregényes univerzumához, Batman küzdelme a semiből feltűnő Brainiacel és a Superman rezsim-jének romjain szervezkedő gonoszokkal a vererekedős műfaj utóbbi éveinek egyik leglátványosabb sztorimódját kínálja. A stílusban kifejezetten újnak számító felszerelésrendszer pedig hosszú távon is felfrissíti a multis csatákat, ráadásul a statisztikai bónuszok mellett még karakterünk kinézetét is fel-dobhatjuk.



Tekken 7

Platform PC/ PS4/Xbox One
Ár 12 990 Ft (PC) / 21 999 Ft (konzol)

A Tekken történetét meghatározó hatalmi harc Heihachi és Kazuya Mishima között ismét előtérbe került a he-tedik részben, ami mellett sok más karakterről tudha-tunk meg érdekes infókat. A legendás sorozat új részé-nek legjobb eleme viszont továbbra is a rendkívül élvezetes harcrendszer, ahol minden támadás, kombó és védés mögött elemi erő van. Így elképesztő erejű harcosnak érezhetjük magunkat, a változatos karakterfelhozatalnak és a Treasure Hunt örült jelmezeinek köszönhetően pedig ezt nem egyhamar fogjuk megunni.



Arms

Platform Nintendo Switch
Ár 17 999 Ft

A hagyományos oldalnézetes vererekedős játékokhoz ké-pest – bár a Tekkenben oldalirányban is kitérhetünk – egészen máshogy kell mozognunk majd az Armsban, de a Nintendo vererekedős játéka nem csupán ezért lesz új-szerű. A kilóhető kezű harcosokkal egészen máshogy kell majd támadnunk, kitérnünk az ütések előtt, mint ahogy azt sok játékban megszoktuk, de az opcionális mozgásérzékelős irányítás, a különböző kezekkel felsze-relhető harcosok vagy éppen a változatos akadályokkal bíró pályák is ritkán látott újdonságot nyújtanak.

VR-READY PC-K AZ ASUSTÓL



„Stargate”

Ár 311 499 Ft

Az Asus Stargate csomagja az előre összeállított PC-k tökéletes példája, mindent megtalálunk benne, ami a modern játékok futtatásához kell: a Skylake-családba tartozó Intel i5 6500 megadja a szükséges CPU-tel-jesítményt, a 8 GB HyperX Fury DDR4-es RAM pedig szintén elég a csúcskategóriás játékokhoz jelenleg. Az Asus Turbo GeForce GTX 1060 full HD felbontásban megbirkózik a legújabb játékokkal, ahogy a legtöbb VR-címmel is. A stílusos NZXT-házban ráadásul a kábelek is rendezettebbek lesznek, mintha mi szereltük volna össze ugyanezeket a komponenseket.



„White Hunter” gépcsomag

Ár 435 990 Ft

A fehér színben pompázó változat már teljes gépcso-magot jelent, így a PC mellé kapunk egy kiváló színhű-séggel bíró IPS-kijelzős monitort, illetve az Asus Cerberus szériájába tartozó billentyűzetet, egeret, egérpadat és headsetet is tartalmazó perifériacsomagot, termé-szetesen mindegyiket fehér színben. De a házban is talá-lunk néhány extrát, például a 1060-as grafikus kártyából a magasabb órajellel és jobb hűtéssel bíró Dual verziót, ahogy egy 120 GB-os SSD is bekerült, amivel operációs rendszerünk és játékaink is gyorsabban tölthetnek be.



„Black Hunter” gépcsomag

Ár 449 990 Ft

Az előző gépcsomagtól nem csupán a perifériacsom-ag fekete színében különbözik ez az összeállítás, a magyar kiosztású Cerberus billentyűzetből is az újabb, Mk. II-es kiadás került bele. Az Asus GTX 1060-as videokártyái közül a legmagasabb óraje-len futó Strix változatot találjuk a házban, ami az új Doomot full HD felbontásban és maximális részle-tességgel nagyjából 85, a Witcher III-at 60, a DiRT Rallyt 115, a Rainbow Six Siege-et pedig akár 124 fps-sel is meg tudja jeleníteni.

PC/DOBOZOS

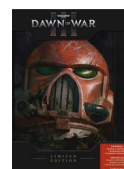


ENDLESS SPACE 2

GS 2017. JÚNIUS - 89%

ÁR: 14 999 FT

A 4X stratégiák szerelmeseire komplex szimuláció és rengeteg, egymástól gyökeresen különböző faj vár.



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR III LIMITED EDITION

GS 2017. MÁJUS - 79%

ÁR: 14 990 FT

A DoW III a klasszikus RTS akciódús feldolgozása modernebb köntösben, amely dobozos formában néhány gyűjtői extrával érkezett.



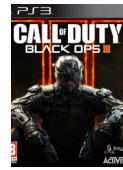
DEAD RISING 4

GS 2017. JANUÁR - 73%

ÁR: 14 999 FT

Frank West legújabb, a legkevésbé sem komolyan vehető zombidarálása immár nem csak DirectX 12-es PC-ken játszható.

XBOX 360/PS3



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 konzolgeneráción is átélheted.



DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION

GS 2014. SZEPTEMBER - 91%

ÁR: 8999 FT

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

PLAYSTATION 4



INJUSTICE 2

GS 2017. JÚNIUS - 91%

ÁR: 18 999 FT

A DC szuperhősei és gonoszai a műfaj egyik legjobb sztorimódjában tértek vissza, ami után az új lootrendszernek köszönhetően nem állunk majd le a bunyóval.



GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES

GS 2017. MÁJUS - 79%

ÁR: 9999 FT

A Marvelre jellemző poénok szinte hibátlanul átkerültek a játékfeldolgozásba is, amelynek első évadát dobozosan is megszerezheted.



HORIZON ZERO DAWN

GS 2017. MÁRCIUS - 91%

ÁR: 20 999 FT

A Guerrilla nemcsak hatalmas és gyönyörű játékeretet alkotott, hanem olyan világot kovacsolt belőle, amelynek tényleg minden szegletét érdemes bejárni.

XBOX ONE



PREY

GS 2017. MÁJUS - 91%

ÁR: 18 990 FT

Az Arkane új játékában ugyan nincsenek varázslatok és gőzgépek, de ezúttal is harccal vagy anélkül, szabadon megoldható feladatok várnak ránk.



LITTLE NIGHTMARES

GS 2017. MÁJUS - 88%

ÁR: 7990 FT

Gyermekkori félelmeinkkel egy rendkívül nyomasztó hangulatú puzzle-platformerben nézhetünk szembe, amire még sokáig emlékezni fogunk.



FOR HONOR

GS 2017. MÁRCIUS - 80%

ÁR: 18 990 FT

A Ubisoftot néhány éven belül másodsorú állt elő egy igazán újító multis játékkal; a For Honor érdekes harcrendszere könnyedén beszippant.

NINTENDO



LEGO CITY UNDERCOVER

GS 2017. MÁJUS - 82%

ÁR: 11 999 FT

Az eddig csak Wii U-n játszható szarus LEGO-sztori sok más platformra is megérkezett, ráadásul kétfős coopmódban is végigvihetjük.



ARMS

GS N/A

ÁR: 17 999 FT

A jól bejáratott nevek mellett komoly újdonságok érkeztek a Switch húzócímei között, mint az innovatív és látványos verekedős játék, az Arms.



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, és Hyrule rengeteg kisebb-nagyobb kalandját tévéken vagy akár útközben is átélhetjük.

PS 4/VR



FARPOINT

GS N/A

ÁR: 18 999 FT

Autóversenyző, gengszter és sas után már sci-fi-katona is lehetsz, ezt az egyedül FPS-t pedig egy új, fegyverszerű controllerrel is irányíthatod.



DIRT RALLY VR EDITION

GS 2016. MÁJUS - 88%

ÁR: 11 999 FT

A készítőik némileg leegyszerűsítették a ralit, hogy a VR-ban száguldozástól elámulva is eljuthassunk a szakasz végére.



ROBINSON: THE JOURNEY

GS 2016. DECEMBER - 62%

ÁR: 9 999 FT

A Crytek a VR-ban is megcsinálta, amihez a legjobban ért: lenyűgöző tájakat és lényeket varázsoltak elénk, ami a virtuális valóságban még hatásosabb.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Final Fantasy XIV: Stormblood

június 20.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

június 30.

Splatoon 2

július 21.

Uncharted: The Lost Legacy

augusztus 23.



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

HARDVER

A második csapás még nagyobb lesz 16 magos és mobil AMD Ryzen

AMD Epyc márkanév mögé sorakozott fel a Threadripper CPU, amely a legújabb X399-es alaplapokba illeszkedik, vagyis a jelenlegi Ryzenekkel nem kompatibilis. A 12 és 16 magos, LGA4094-es foglalatba illeszkedő CPU-k a HEDT felső szegmensét, sőt az afeletti régiót célozzák meg, miközben az AMD kínosan ügyel arra, hogy rendre olcsóbb legyen az Intelnél, amely cég ugyebár az utolsó utáni pillanatban dobta be a 18 magos Core i9-et. A Threadripper hamarosan, már június 20-án megjelenik, és tényleg bivalyerős, amit igazán szerkesztési, renderelési munka közben lehet kihasználni. Érdekes újdonság a 64 darab PCIe 3.0-szal – ez jelentősen több az Intel rendszereiben megszokottnál (44 darab), így több VGA, NVMe SSD és egyéb peri-

féria csatlakozhat a processzorhoz. Mind-egyik Threadripperben teljes értékű, négy-csatornás DDR4 vezérlő dolgozik, és mind-egyik CPU azonos lapkára épül. Akiket nem a méregdrága munkaállomások hoznak lázba, inkább a gamernotebookok, azoknak érdemes a Ryzen-Radeon alapokra épített laptopokra figyelniük. Például az Asus RoG Strix GL702ZC-re, amelyben 65 wattos Ryzen 7 CPU dűbörög egy Radeon RX 580-as GPU-val párosítva. Reményeink szerint az intelre megoldásoknál kedvezőbb árú lesz, ugyanakkor azt már most lehet tudni, hogy CPU-ban nagyon erős: a CineBench R15 teszten 1410 pontot ért el, ami a mi adatbázisunk szerint is abszolút világrekord a notebookok körében.



Jönnek a Max-Q gamernotebookok

Az 5 cm vastag, visító és 1080p-re csak jóindulattal ajánlható gamernotebookok ideje lejárt. Az Nvidia új kezdeményezésében a játékokra tervezett laptopok már 18 mm-esek, 2 kg-ot nyomnak, és 3,3-szer gyorsabbak, mint elődeik. A Max-Q dizájn főszereplői természetesen nem mások, mint a Pascal alapokon nyugvó, speciálisan válogatott, ezért alacsonyabb fogyasztás mellett is kellően erős GeForce GTX 10-es chipek, amelyek nemhogy 1080p-re, de akár 1440p-re is elegendőek. Ehhez a legújabb Intel Core i7-et párosítva még mindig megoldható a megfelelően csendes és hatékony hűtés akár 18 mm-es vastag-

ságban is. Persze ez még nem minden: 2017-ben a megfelelően gyors NVMe SSD sem hiányozhat, és a kijelzőből sem a TN-paneles megoldásokra kell hagyatkozni. Alapvető elvárás a 120 Hz-es frissítés és a minimum 1080p felbontás, de persze néhány cég már inkább 4K-ra fog váltani. A Max-Q dizájn keretében máris több notebook jelent meg: az Asus RoG Zephyrus ötletes hűtése miatt érdekes, az Acer Predator Triton pedig az átlátszó üveg touchpad miatt. Mindkettőnél érdekes módon az alsó szekcióba, a csuklótámasz és touchpad helyére került a tasztatúra, de más gyártók maradtak a hagyományos elrendezésnél.

Kihalás szélén a klasszikus számítógép?

Asztali PC vs. notebook

Bámulatos mérnöki bravúr, hogy már 2 kg-os notebookban is lehet GTX 1080-as GPU és erős processzor. Ez fel is veti a kérdést, hogy vajon ezzel megpecsételődött-e a klasszikus, asztali gépek sorsa, és hamarosan csak notebookok lesznek, vagy van még remény? Erről a leghitelesebben éppen egy mérnök tud nyilatkozni, ezért egyenesen Jackie Hsúnak, az Asus RoG márka mögött álló kulcsemberek szepteztük kérdésünket, aki készséggel válaszolt. Elmondta, hogy bár hihetetlenül büszké a Core i7 CPU-val és GTX 1080-nal szerelt RoG Zephyrus notebookokra, az asztali PC nem fog eltűnni egyhamar. Hiába ugyanis a megfelelő számítási teljesítmény, az asztali PC rugalmasságát soha nem fogjuk megkapni, az ár mindig magasabb lesz, sőt a bővíthetőség és a portok száma is limitál egy hordozható gépen. Ebben mindig



is sokkal jobb lesz az asztali. Megkérdeztük azt is, hogy cserélhető VGA-s gamernotebookot mikor kapunk (mint anno az MXM mobil videokártyák idejében), ám ezt teljesen elvetette Hsu. Ilyen modularitásnál ugyanis fel kellene adni a kompakt méretet, a szabványosítás miatt kevesebb egyedi fejlesztést tudnának alkalmazni, ezt pedig nem szeretnék.

Összekapta magát az Intel

Megérkezett az X299-es platform

Hosszú évekig uralkodott a HEDT-világban az Intel – igazából már kevesen hittek abban, hogy bárki valaha is betörhet a szupererős asztali PC-k piacára, de akkor az AMD megrázta magát, néhány év alatt újra, az alapoktól felépített egy CPU-t, majd ezzel a Ryzennel megmutatta, hogy igenis van mitől félnie az Intelnek. Persze a válaszra sem kellett sokat várni, az Intel azonnal cselekedett, és nyár elején bejelentette a vadonatúj X299 platformot. Sőt, miután az AMD Threadripper 16 magos CPU-val vona magára a figyelmet, utolsó pillanatos módosítás eredményeként egy 18 magos Core i9 is készült. Persze ez már inkább erőfitogtatás – a csúcsprocesszor akár 2000 dolláros is lehet, amikor megjelenik. Az új Intel X299 chipkészlet természetesen min-

den fontos újdonságot tartalmaz, beleértve az M.2 NVMe RAID-tömbök támogatását és a Thunderbolt 3-támogatást is, a processzorok között azonban már nagyobb a káosz. A belépőszinten mindjárt két darab négymagos, nyolc programszál feldolgozására képes CPU Kaby Lake alapokra épülő modellel találunk. A Core i5-7640K és a Core i7-7740K alig drágább LGA1151-es társainál, de nem is sokkal gyorsabbak, sőt a memóriavezérlő is csak dupla csatornás. A 6-18 magos, négycsatornás memóriavezérlővel szerelt Core i7 és Core i9 modellek SkyLake-X kódnéven készülnek, jelentősen drágábbak és erősebbek is egyben. Fontos részlet még, hogy a kisebb, olcsóbb modelleknél csak 28, míg a nagyobbaknál 44 PCIe-vonalat kapunk CPU-oldalról.



De jó, hogy melegszenek a PC-k! Otthoni szerver mint vízforraló

Egy erősebb gamernotebook, de még egy PS4 is képes néhány óra játék alatt alaposan átforrósodni, azonban a szerverek még ennél is több hőt termelnek – a nap 24 órájában. Ezt szeretné most kihasználni egy holland startup, a Nerdalize. Ahelyett, hogy feleslegesen költenek a cégek rengeteg pénzt a szerverek hűtésére, majd a csapvíz, illetve a fűtőrendszer felmelegítésére, a kettőt összevonhatnák, így a szerverek által termelt hővel fűtenék fel a lakásokban a vizet, hogy meleg vízben zuhanyozhassunk, a fűtés pedig fillérekbe kerüljön. Némi beépítési költségért cserébe

szervert telepítenek a megrendelő lakásába, amellyel évente 300 eurót lehet megtéríteni a vízmelegítésen. Ezekkel a szerverekkel diszkont felhőszolgáltatásba kezd a Nerdalize, a befogadó otthonokban pedig 18 hónap alatt megtérül a telepítési költség, így 1,5 év múlva más megtakarításként tekinthetünk a befogadott szerverre. Természetesen minden karbantartási és üzemeltetési feladatot a Nerdalize végez, lehetőleg távolról. Sokan lelkesednek az ötletért, de azért akad még néhány probléma a biztonság, a rendszerbekötés és a kiszámíthatóság terén.

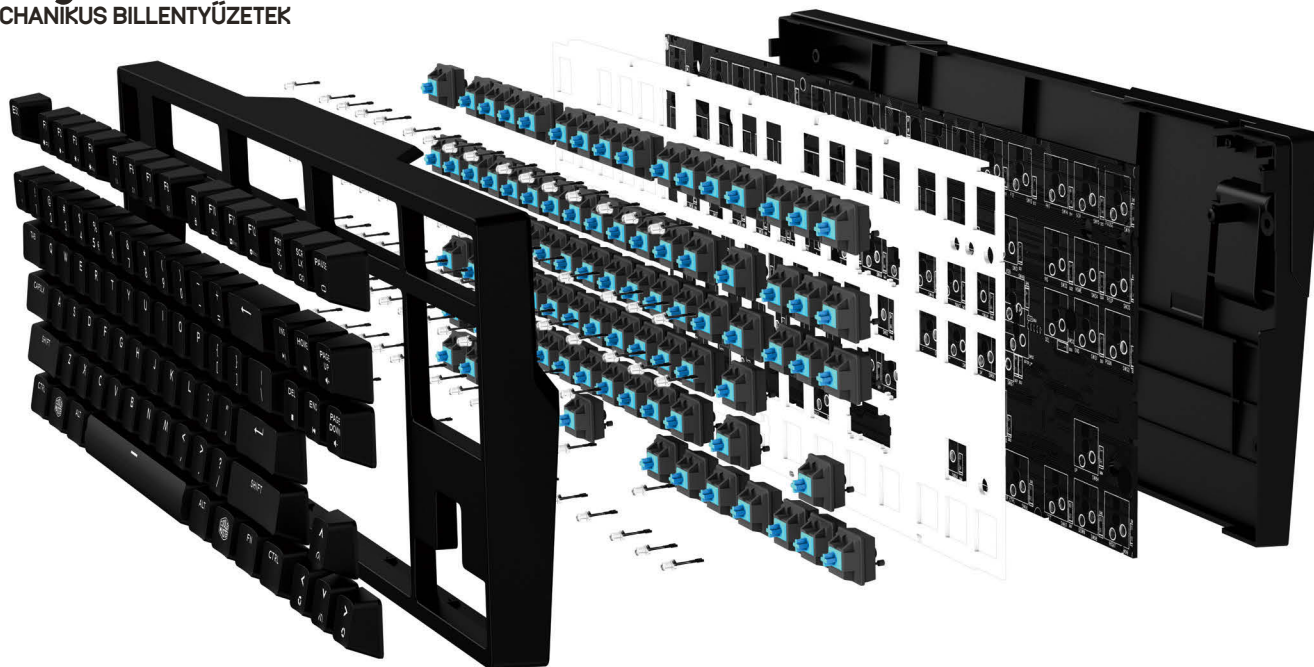
Gaming = világítás

Ettől lesz a PC-d naprakész gamergép

Amikor néhány év múlva felcsapjuk majd az IT-történelem-könyvet, a 2017-es évnél az RGB világítás lesz a kiemelt téma: a nyár elején megrendezett Computex kiállításon minden világított – szó szerint. A cégek körében ugyanis elterjedt, hogy minden új hardvernek karácsonyfákat megszégyenítő fényárban kell úsznia. Szerencsére nagyon hamar eljutottunk odáig, hogy ez ma már nem különösebben drága multság, és hasznos megoldásokból is akad néhány. Például a LED-világítások rendszerekbe sorolhatók, így programokkal irányíthatjuk, mikor, mi, hogyan és miért világítson, miáltal gyors

visszajelzést kaphatunk PC-inkről, játékon belüli teljesítményünkről vagy éppen egy kattintással megfelelő hangulatot teremthetünk szobánkban. A két legfontosabb fejlesztés ezen a téren az Addressable LED és a nyitott SDK. Előbbi esetében lehetőségünk nyílik arra, hogy a LED-csíkon minden egyes fényforrás színét egyéssével adjuk meg. Utóbbi az effektek és hasznosság miatt fontos: ezekkel az ingyenesen elérhető fejlesztői környezetekkel (például Asus Aura SDK) bárki saját maga is tervezhet saját világításvézelést, új effektet vagy olyan funkciót, amire eddig senki nem gondolt.





Mechanikus billentyűzetek

KOPOGÓ GOMBSOROK

RÉGEN MÉG HÉTKÖZNAPI JELENSÉG VOLT AZ ÍRÓ-GÉPEK KOPOGÓ HANGJA, MAJD A PC-K ÉS A MEMBRÁNOS BILLENTYŰZETEK MEGJELENÉSÉVEL TELJESEN ELTŰNT EZ A ZAJ.

A mechanikus billentyűzetek reneszánszával most újra hallható a kopácslás, amihez azonban jelentősen jobb felhasználói élmény társul. Alapvetően a játékosoknak fejlesztették ezeket a modelleket, ám a csillogó, sokszínű háttérvilágítás és a dögös külső ne tévesszen meg senkit: munkára, hosszú dokumentumok begépelésére abszolút befutó a mechanikus billentyűzet. Kevesebb félreütéssel és sokkal gyorsabban lehet vele dolgozni, miközben ujjaink sem fáradnak el annyira, köszönhetően a kiváló taktilis tulajdonságoknak.

A TASZTATÚRÁK LELKE

A mai billentyűzetek alapvetően két nagy táborra bonthatók: az olcsóbb, egyszerűbb modellek kivétel nélkül membrános technológiát használnak, vagyis a gombok alatt gumiréteg húzódik: az érintkezéseket ezzel zárjuk, illetve ez löki vissza lenyomás után a gombokat. A megoldás előnye, hogy nagyon olcsó, és viszonylag védett portól és fröccsenéstől. A másik táborba a mechanikus tasztatúrák tartoznak, amelyeken minden egyes gomb alatt egy komplex mechanikus kapcsolót találunk. Ezeknek egyedileg akár több rugója is van, illetve a kapcsolást konkrétan a gomb végzi, ennek lenyomása-kor ér egymáshoz a két érintkező.

A mechanikus kapcsolóknak számtalan előnyük ismert. Egyrészt strapabíróságban köröket vernek a membrános modellekre, általában 50 vagy akár 80 millió leütésig garantáltan működőképesek, másrészt rengetegféle kapcsoló létezik, így mindenki kiválaszthatja a számára ideális tasztatúrát. A kapcsolók legnagyobb gyártója a Cherry, sok billentyűzeten ezzel találkozhatunk, de vannak gyártók, akik saját mechanikát fejlesztenek ki (például a Razer vagy a Logitech). A kapcsolókat a Cherry színekkel jelöli, így különbözteti meg azok tulajdonságait. A zaj mellett a gomb útjának hossza, a kapcsolási pont magassága, a lenyomáshoz szükséges erő és az élettartam meghatározott. A különböző kapcsolók között jelentős különbségek vannak, így például a Red és a Black gyors, játékhöz ideális, ha egy kicsit halkabban szeretnénk, akkor a Brownt érdemes választani, ha pedig igazán nyers, írógépszerű érzést kopácsló hanggal, a Blue-t vagy a Greent. A gyártók időközben megjelentek speciális, csendes, illetve lapos tasztatúrákkal is, amelyek a mechanikus technológia adott, azonban a gombok laposak és/vagy olyan csendesek, akár a membrános megoldások.

LÁTVÁNY ÉS EXTRÁK

Egészen egyszerűen felismerhetők az árlistákban vagy a szaküzletek polcain a mechanikus billentyűzetek, méghozzá árukról. A legolcsóbb modellek 25 ezer forint környékén kezdőd-

nek, a csúcskategóriáért pedig akár 70-90 ezer forintot is elérhetnek. Mi a két véglet között igyekeztünk lavírozni, és a 30-50 ezer forintos sávból választottuk ki tesztünkre a hat indulót. Ez az ár meglehetősen magas egyetlen billentyűzetért, azonban nem szabad elfelejteni, hogy sokkal kényelmesebb, nem fárasztja úgy kezeinket, gyorsabban lehet rajta dolgozni, nem is beszélve arról, hogy játék közben villámsebességgel reagálhatunk az eseményekre – erre egy membrános tasztatúra nem képes. Persze a magas árért cserébe a gyártók is többet kínálnak, így mindegyik, tesztre érkezett modellhez kapunk egyedi és sok esetben hasznos extrákat is.

Az első ezek közül a megépítés: több modell is fémháza került, ami robusztussá, ellenállóvá teszi őket, és nem

kell attól tartanunk, hogy a billentyűzet közepe meghajlik gépelés közben, vagy idővel elenged a ház illesztése, és ingataggá válik az egész szerkezet. Az aktuális divat, a világítás ezúttal nem teljesen öncélú, ezért annak is érdemes ragaszkodnia hozzá, aki egyébként nem szeretne feltűnősködni új perifériájával. Az olcsóbb típusok csupán egyszínű háttérvilágítást kínálnak, a drágábbak azonban már RGB LED-eket, így bármilyen színárnyalatot beállíthatunk. Miután mechanikus kapcsolókat rejt a borítás, minden egyes gomb alá szereltek egy LED-et, így egyesével külön-külön felprogramozhatjuk a világítást. Ez különösen akkor ideális, ha egyedi gombiosztást használunk, de néhány gyártó olyan szoftvert is támogat, amely lehetővé teszi hasznos információk megjelenítését a színes bil-



Asus Cerberus Mech RGB: bevált recept, egyedi fűszer



lentyűzet-háttérvilágítás segítségével. Ehhez azonban megfelelően megírt, szolgáltatásokban gazdag szoftver is szükséges, amely sajnos még nem minden esetben adott, ezért ezt vásárlás előtt mindenképp érdemes ellenőrizni.

ASUS CERBERUS MECH RGB

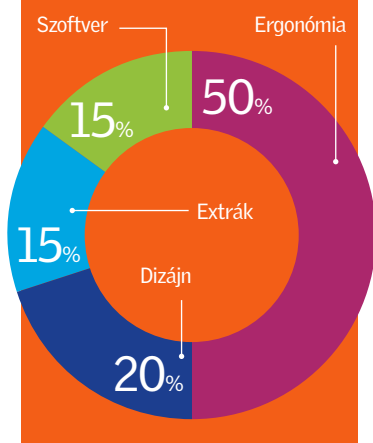
Szokatlan, kellemes tapintású, kisé gumírozott hatású házat kapott az Asus mechanikus billentyűzete, amely magyar kiosztású; igaz, a magyar karakteres gombokat (é, í, ö, ő, ü, ű) láthatóan utólag készítették el, más a betűtípusok. A műanyaghoz nem csúsz-



Cooler Master MasterKeys Pro L
Intelligent RGB: intelligens világítás

ÍGY TESZTELTÜNK

A billentyűzet kiválasztása részben szubjektív, ám a kényelemért sokat tehet a gyártó. Előny például a megfelelő gombméret, a csuklótámasz, a dönthetőség, a kiosztás, és a taktilis tulajdonságok is rengeteget számítanak. Sok gyártótól választhatjuk ugyanazt a modellt más tulajdonságú mechanikus kapcsolóval, ami szintén előny, és szerencsére egyre több márka kínál magyar kiosztást is. A megépítés kritikusan fontos, ebben nem lehet helye kompromisszumnak, ahogy a gombok anyagminősége is sokat számít. Az extra vezérlő-, illetve dedikált makrógomboknak nagy hasznát vehetjük – kár, hogy ilyenekkel együtt egyik esetben sem találkozunk. Itt az egyik szekció a multimédia-vezérlés és a hangerőszabályzás, a másik pedig kifejezetten a játékosok számára tervezett makrók, ezekre a gombokra tetszőleges, komplex parancsokat rögzíthetünk. A háttérvilágítás hasznos, és minden esetben kapunk is ilyen, de a megoldások között hatalmas eltérések vannak. A megfelelő szoftverek rengeteget hozzáadhatnak a felhasználói élményhez, ezért ezeket tüzetesen átvizsgáltuk. A világítás felprogramozása, a profil- és makrókezelés, a statisztika naplózása, a speciális effektek mind-mind kényelmesen kezelhetők szoftveresen.



kál az asztallapon, de masszívágban nem ér fel a fém-műanyag hibrid vagy a teljes fémházas modellekig. Az Asus külön utakon jár kapcsolóival is, és a szokásos Cherry MX helyett egy másik gyártó, a Kaihua megoldását választotta. A tesztre érkezett tasztatúrán barna kapcsolókat használtak, ami nagyjából megfelel a Cherry MX-féle megoldásnak, vagyis nem túl hangos, és puha gombokon dolgozhatunk, egészen gyorsan. A Kaihua kapcsolók minőségéről heves vita folyik a netes fórumokon: egyesek szerint a Cherry MX aranyozott érintkezői nélkül a Kaihua silány utánsz, de ezt cáfolja, hogy a cég 70 millió leütésre hitelesíti a strapabíróságát. Mi nem tapasztaltunk gondot teszt közben, és a direkt LED-es világítás is kelően fényes volt. A csomagban négy extra, cserélhető, narancssárga gombsapkát is kapunk, de ezeken semmiféle felirat nincs, és kimondottan rondán mutatnak bekapcsolt háttérvilágítás mellett. Az Asus szoftvert is készített a Cerberus Mech RGB-hez, de érthetetlen módon ez nem méretezhető, ami gond, mert egészen kicsi felületen kell elvégeznünk minden beállítást. A funkciók szerencsére nem hiányoznak, a makrókat és a világítást is aprólékosan megadhatjuk, majd az így elkészített öt

profilat a tasztatúra belső memóriájába tölthetjük fel. Sajnos a világítás önálló, nem tudjuk az Asus Aura Sync rendszerébe bekapcsolni, pedig ez fontos fegyvertény lenne. Külön USB-port vagy audiocsatlakozó nem került a Cerberus Mech RGB-re, a géphez pedig egyetlen USB 2.0-n kapcsolódik, ennek ellenére megkapjuk a teljes anti-ghostingot. A 43 ezer forintos ár magas ezért a tasztatúráért.

COOLER MASTER MASTERKEYS PRO L INTELLIGENT RGB

Kiterjedt családnak számít a Cooler Master kínálatában a MasterKeys széria, amelybe többféle billentyűzet tartozik. Ez persze nem az első mechanikus, játékosoknak tervezett tasztatúrája a PC-s háziról, hűtőiről és tápegységeiről ismertté vált gyártónak, és ez meg is látszik a tesztre érkezett MasterKeys Pro L Intelligent RGB-n. A Master eszközök egyik fontos ismérve, hogy a Cooler Master számtalan kiegészítőt készít az alaptermékek mellé. A fekete, masszív műanyagházas periféria eredetileg angol kiosztású, de a boltban viszonylag olcsón kapunk hozzá magyar gombokat, és egy egyszerű cserével (ehhez speciális csipeszt adnak) máris magyar kiosztású lesz gamerbillentyűzetünk. A

csuklótámasz is utólag beszerezhető kiegészítő.

A Pro L a legnagyobb, teljes szélességű modell a MasterKeys sorozatból, amelynek léteznek kisebb, numerikus rész nélküli és egyszínű háttérvilágítással szerelt, olcsóbb változatai is. A legnagyobb, legdrágább modell azonban RGB LED-et kapott mind egyik Cherry MX Brown gomb alá, így egyedi világítási sémákat állíthatunk be, vagy választhatunk az ötletes gyári profilok közül. Ebben egy szoftver segít, amely könnyen használható, de sajnos csak a világítás felprogramozásában jeleskedik, ezenfelül csak a profilokat menthetjük le a fájlokba. Extra gombokból négy található a jobb felső sarokban, amelyekkel a négy profil között lépkedhetünk. Makrókat szintén rögzíthetünk, de ezek csak normál gombokra párosíthatók, és kizárólag manuálisan, a billentyűzetről elindítva. Extra portokat, valamint dedikált multimédia-vezérlő gombokat nem találunk, pedig ennyi pénzért ezek már elvárhatóak lennének. Ergonómiáját tekintve a MasterKeys Pro L Intelligent RGB kifogástalan, a gombok közepesen halkak, és nem túl kemények, így villámgyorsan lehet gépelni, amiben nagy segítséget nyújt az extra csuklótámasz.

COUGAR ATTACK X3 RGB

Hiába készülnek évek óta mechanikus, drága billentyűzetek, még mindig kevés közöttük a magyar kiosztással rendelkező. A Cougar kevésbé ismert, de feltörekvő márka a hazai gamerperiféria-piacon, és terméke sikere érdekében még a lokalizálást is belepaszírozta az árba. Az Attack X3 RGB így teljes, QWERTZ kiosztással büszkélkedhet, és az RGB világítás sem hiányzik. A Cougar mérnökei a Cherrytől szereztek be a mechanikus MX Brown kapcsolókat, amelyekkel kelően halkak, és kellemes taktilis tulajdonságokkal rendelkeznek. Nem kelt rajta a munka kimondottan irógép-



Cougar Attack X3 RGB: egyéni ötletek

szerű érzést, de sokan éppen ezért kedvelhetik meg a tasztatúrát. Dedikált extra gombokat ne keressünk, sőt extra USB- vagy audioportokat sem helyeztek el a billentyűzetben, viszont jól mutat a felső rész alumíniumborítása. Sajnos hiába fém, nem tökéletesen masszív az Attack X3, és csuklótámaszt sem találunk a dobozban. A PC-hez két USB-vel kell csatlakoztatnunk a billentyűzetet, így lehet megoldani a teljes NKRO anti-ghostingot (tetszőleges számú billentyű egyidejű lenyomását is kezeli). Érdekes módon a bal alsó sarkokban, a Ctrl- és az Alt-gombok között nem a szokásos Windows-gombot találjuk, hanem az Fn-t, amely az F1–F12 sor másodlagos funkcióját aktiválja.

Az Attack X3-hoz a cég Cougar UX szoftvere tartozik, amelynek kezelőfelülete jól mutat, a szolgáltatások között pedig olyan funkciókat találunk, mint például a tetszőleges világítás felprogramozása és a makrórögzítés. Világítási profilból jó néhányat kapunk, és egyedi színeket is megadhatunk, de a felprogramozás kissé túlbonyolított. Ugyanez igaz a három profilba szervezett makrórögzítésre is, de legalább csak egyszer kell elvégezni, mert mindent a fedélzeti memóriába tölt fel a



Logitech G413 Silver: ezüst fegyver

Cougar UX. Az Attack X3 kellemesen használható, átlagos minőségű mechanikus tasztatúra, nem hiányoznak belőle a szükséges funkciók, de egyediségből keveset kapunk, a ház nem a legmasszívabb, és ehhez mérten mi sokkaljuk az árát.

HYPERX ALLOY FPS

A HyperX Alloy FPS kialakításakor a minimalizmus játszotta a főszerepet, ami egyfelől jó döntés volt a fejlesztők részéről, ám sajnos emiatt jó néhány dologról le kell mondanunk. Az Alloy

FPS nyitott kialakítású, teljes mérete ellenére kompakt, és nagyon masszív (fém készülékház): nem hajlik, nem recseg, nem csúszkál. A minimalizmust azzal magyarázzák a tervezők, hogy ez a tasztatúra a sokat utazó FPS-rajongóknak készült, nekik pedig nincs szükségük makrókra, multimédiavezérlőkre és egyéb extrákra, csak gyorsaságra és strapabírórságra. Valamint egy hordtáskára, amely valóban hasznos és minőségi extra.

A gombok alatt Cherry MX Blue kapcsolók rejlenek: kiváló minőségűek, kemények, és hosszú úton, de gyorsan működnek. Ez játékon kívül még gépeleshez ideális, cserébe kifejezetten hangosak leszünk. Erre a gyártó is rájött, és már Red, illetve Brown kapcsolókkal is elérhető az Alloy FPS. A háttérvilágítás sem maradhatott le: ez egyszínű, a fényerőt öt lépésben szabályozhatjuk, és néhány, előreprogramozott effektus közül is válogathatunk. Mindezt gyorsbillentyűkkel kell megtennünk – a Kingston semmiféle szoftvert nem kínál ehhez, így makrókat sem rögzíthetünk. A multimédia- és egyéb, dedikált gyorsbillentyűk is lemaradtak, csak az Fn-gomb lenyomásával érhetünk el néhány Windows-funkciót. Vigasz-

talásként örülhetünk a mobiltöltésre használható, másodlagos USB-csatlakozónak és a piros, érdesített felületű gombokra cserélhető WASD-1234 gombkészletnek. Kompakt, masszív és tetszetős a HyperX Alloy FPS, de a gyorsaságot és a kiváló taktilis tulajdonságokat, a hordtáskát és a mobiltöltési opciót leszámítva árához képest szolgáltatásai minimálisak, hiányzik az RGB háttérvilágítás, a szoftver és legalább egy hangerőszabályzó. Ennél mi azért egy kicsit többre számítottunk 40 ezer forintért.

LOGITECH G413 SILVER

Nyitott dizájnt választott legújabb, középkategóriás billentyűzetének a Logitech. A névben szereplő Silver, vagyis ezüst elnevezés nem véletlen, ugyanis a tasztatúra felső része kiemeltan elegáns, szálcsiszolt alumíniumból készült, ami nem csupán a gamerek fejét fogja elcsavarni. A dizájn mellett ez gondoskodik a masszív felépítésről, azonban nagy kár, hogy az alumínium felső lemez túllóg az alsó műanyagrészen, és nem lekerékített, így szélei egyeseket zavarhatnak. A mechanikát nem mástól vásárolta a Logitech, hanem az Omronnal karölt-



HyperX Alloy FPS: lövöldözésre teremt

Mechanikus billentyűzetek

	Termék	Gyártó/ forgalmazó	Ár	Pont- szám	Kiosztás	Készülékház	Kapcsolók	Gomb kapcsolási/ visszaállási pontja	Lenyom- más ereje
1.	Cooler Master Masterkeys Pro L RGB coolermaster.com	Cooler Master	49 990 Ft	89	Angol +magyar	Műanyag	Cherry MX Brown	2/0,1 mm	45 g
2.	Logitech G413 Silver gaming.logitech.com	Logitech	31 999 Ft	87	Angol	Alumínium és műanyag	Romer-G	1,5/0 mm	45 g
3.	Razer BlackWidow Ultimate 2016 razerzone.com	Razer	39 900 Ft	84	Angol	Műanyag	Razer Green	1,9/0,4 mm	50 g
4.	Cougar Attack X3 RGB cougargaming.com	Caseking Kellytech	39 400 Ft	82	Magyar	Alumínium és műanyag	Cherry MX Brown	2/0,1 mm	45 g
5.	HyperX Alloy FPS hyperxgaming.com	Extreme Digital	39 990 Ft	81	Angol	Fém és műanyag	Cherry MX Blue	2,2/0,7 mm	60 g
6.	Asus Cerberus Mech RGB asus.com	Asus Magyarország	42 990 Ft	76	Magyar	Műanyag	Kaihua Brown	2/0,1 mm	55 g



Razer Blackwidow Ultimate 2016: nagy öreg újrátöltve

ve saját maga fejlesztette a Romer-G kapcsolókat, amelyek a Cherry MX Redhez képest valamivel puhábbak, és az általános, 2 mm-es kapcsolási magasság helyett már 1,5 mm-nél aktíválódnak.

Az ezüst felsőrész különösen akkor mutat jól, amikor bekapcsoljuk a gombok alá rejtett háttérvilágítást. Ez nagy erejű, fehér fényt bocsát ki, így a láthatósággal nincs gond, de a LED-ek sajnos egyszínűek, RGB világítást nem kapunk. Habár az angol kiosztást nem lehet átállítani magyarra, a dobozban találunk 12 darab extra gombot, amelyek a hagyománytól eltérő felületűek, oldalsó széleik közrefogják ujjainkat, ami játékhoz ideális és kényelmes.

Logitech perifériáról lévén szó a szoftver kiváló, a világításon túl rengeteg mindent tudunk állítani vele. A makróbeállítások részletek, és mind egérkattintást, mind Windows-funkciókat felprogramozhatunk – kár, hogy dedikált makrógombok nem kerültek a G413 Silverre. Ehhez hasonlóan dedikált multimédiavezérlőket sem kapunk, mindent másodlagos funkcióként, az Fn lenyomásával érhetünk el. Extraként egy standard USB 2.0 port

áll rendelkezésünkre a tasztatúra hátsó részén, amely adatátvitelre is alkalmas, továbbá egy, a gyártótól szokotlanul barátságos árat, amivel a G413 Silver egycsapásra a teszt legolcsóbb példányává lépett elő.

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Kevesen tudják, de a Razer készített elsőként játékosoknak szánt mechanikus billentyűzetet 2010-ben, és ez a Blackwidow nevet kapta. A termék kasszasiker lett, így sok utódja készült már, amelyek közül a legutóbbi az Ultimate 2016 nevet viseli. A műanyagborítás szokotlanul vastag, cserébe jó tartást ad a fekete tasztatúrának, amely csupán egyféle háttérszínben, zölden képes világítani. A gombsapkák alatt nem a szokásos Cherry MX megoldást, hanem egyedi mechanikus kapcsolókat találunk, amelyek zöld színűek. Ez a gyártó leggyorsabb és lehangosabb modellje, amely kifejezetten játékosok számára készült. A Razer kapcsolóinak érdekessége, hogy az általános, 50 millió leütéssel szemben 80 milliószor püfölhetjük mindegyiket, vagyis a strapabírással nem lesz gondunk.

Az Ultimate modellre sajnos sem multimédiavezérlők, sem makrógombok nem kerültek, ezeket csak az Fn lenyomásával érhetjük el, azonban a Synapse szoftver ezúttal is rendelkezésünkre áll. Ez a driver és beállító-program az egyik legjobb a mezőnyben: könnyen kezelhető, látványos, és rengeteg szolgáltatást nyújt – beleértve a teljes, játékokhoz, programokhoz rendelt profilkezelést, a világítás felprogramozását és a makrók rögzítését.

A Blackwidow Ultimate 2016 ugyan nem kapott csuklótámaszt, mégis kényelmes, a gombok mérete átlagos, de a felirat egészen egyedi, amihez jól áll a háttérvilágítás – kár, hogy az F-gombok másodlagos funkciója nincs megvilágítva. Maga a tasztatúra túl sok extrát nem nyújt, sem fedélzeti memória, sem extra gombok nincsenek, csupán egy USB 2.0 és egy audioport használható, azonban a Synapse szoftver hatalmasat dob a szolgáltatásokon. Érdekes módon a teljes N-key rollover (akár minden gombot egyszerre leütve is működik) ezúttal nem kapjuk meg, de a 6+4 gombos anti-ghosting az esetek 95 százalékában elegendő lesz.

ÖSSZEGRÉS

Bár dizájnjukat, taktilis tulajdonságikat és ergonómiájukat tekintve jelentős eltéréseket tapasztaltunk, mind a hat tasztatúra igényes munka, a mechanikus technológia mindegyikben megmutathatja vonzerejét. A dizájn szinte minden esetben a gamereknek kedvez, a szolgáltatások közül több is játék közben lesz igazán hasznos, ennek ellenére munkához is ideális választás bármelyik modell. Érdekes módon a legolcsóbb tasztatúrát a Logitech küldte egyedi Romer-G kapcsolókkal, cserélhető gamer-gombsapkákkal és alumínium felsőrésszel. A G413 Silver kellemes billentyűzet, és bár a háttérvilágítás csak egyszínű, kapunk extra portot, kivá-

ló szoftvert és makrózhatóságot, ezért nyugodt szívvel adjuk neki a GameStar ajánlata díjat.

A Cougar egy feltörekvő márka érdekes és egyedi dizájnnal, magyar kiosztással és szép háttérvilágítással, de lehetne masszívabb, emlékezetes extrát nem kínál, és így az ára is kissé magas ahhoz, hogy kitűnjön a népszerűbb márkák közül. A HyperX igazi fapados gamertasztatúra, de mi azonnal beleszerettünk a kiváló taktilis tulajdonsággal felvértezett kék kapcsolók hangos kattánásaiba. A kompakt, nyitott alumíniumház, az extra töltőport és a cserélhető gombok is hasznosak, de a szoftver, a makrózhatóság és az RGB hiányoznak, így pedig túl magas az ár. Az Asus Cerberus Mech RGB-vel ezeket mind megkapjuk, cserébe a ház nem a legmasszívabb, az ár túl magas, és a szoftveren is rengeteget lehetne még javítani. A Razer BlackWidow Ultimate 2016-os kiadása ízig-veérg gamermódellyel egyedi kapcsolókkal és olyan szoftverrel, amely az egész mezőnyben a legjobb szolgáltatásokat nyújtja, de az RGB háttérvilágítás és a teljes anti-ghosting hiányzik.

A Cooler Master tavaly indított, modularitásra fókuszáló Master szériája nem kerülte el a billentyűzeteket sem. A teszt legdrágább darabja, a Masterkeys Pro L RGB jól néz ki, nagyon masszív, a Cherry MX Brown pedig egyszerre halk és kellemes. Extraként gyári magyar gombokat és egy kényelmes csuklótámaszt is beszerezhetünk hozzá (akcióban ezek ingyen járnak), van szoftver a világításbeállításához, dedikált profilváltógombok és makrórögzítési opció is. A prémium tasztatúra így a teszt legjobbja, bár tény, hogy ehhez igen borsos ár társul. Ha megelégszünk fehér háttérvilágítással, ugyanezt a modellt 15 ezer forinttal olcsóbban is beszerezhetjük, ami kiváló ajánlat.

Simánmartin

Élettartam*	Háttérvilágítás	Dedikált multimédia-/makrógombok	Makrózható gombok	Anti-ghosting	Profilok	Numerikus szekció	Csuklótámasz	Fedélzeti memória	Letiltható Windows-gombok	Méret	Extra port	Szoftver
50	RGB	x/x	✓	6+N-key	4 profil	✓	x	✓	✓	439×130×42 mm	x	MasterKeys Pro L
70	Fehér	x/x	✓	26 gombos	6 profil	✓	x	x	✓	445×132×34 mm	USB 2.0	Logitech Gaming
80	Zöld	x/x	✓	10 gombos	n.a.**	✓	x	x	✓	447×191×45 mm	USB 2.0, audio	Razer Synapse
50	RGB	x/x	✓	N-Key	3 profil	✓	x	✓	✓	467×170×40 mm	x	Cougar UIX
50	Piros	x/x	x	6+N-key	N/A	✓	x	x	✓	442×129×35 mm	USB 2.0 (töltésre)	N/A
50	RGB	x/x	✓	N-Key	5 profil	✓	x	✓	✓	448×150×35 mm	x	Cerberus Gaming

*millió leütés **szoftveresen korlátlan

Egyszerű, de nagyszerű

Trust GXT 177 Gaming Mouse

TÉNY, HOGY AZ EGÉR FOGYÓ-ESZKÖZ, FŐKÉNT A JÁTÉKOSOKNÁL. Ugyanakkor az egyik legfontosabb kommunikációs eszközünk, hiszen a hajszálpontosan pozicionált egérkurzor dönthet virtuális életről és halálról. Az utóbbi egy hónapban a Trust GXT 177-es gameregere dolgozott az asztalunkon, a teszt végére egészen hozzászoktunk. A Trust már a csomagolással szeretné felhívni a felhasználók figyelmét arra, hogy belül valójában semmilyen extrát foghatnak a kezükbe. Ezt a dobozkülalakot az összes többi, gamertémájú kiegészítőjénél megcsodálhattuk; kifejezetten jól néz ki ez az egység megoldás, prémium érzetet ad még akkor is, ha tudjuk, hogy belül valójában semmilyen extra kiegészítő nem lapul. A 14 400 dpi felirat nagyon jól néz ki, bár kétkem, hogy a gamer célközönség tényleg észreveszi a különbséget egy alacsonyabb dpi-s egér és e között. Az eszköz felszíne tex-

túrázott, így még a legnagyobb melegben sem izzad rá a kezünk, stabilan a helyén marad, nem csúszkál. Az apró barázdákban azonban nagyon könnyen megtapad a szősz és a kosz, így érdemes rendszeresen tisztítani, különben pár héten belül vállalhatatlanul mocskos lesz, ezt pedig nem érdemli meg a GXT 177. Az oldalsó két LED-csík és a Trust-logó is szépen világít, saját szoftverét letöltve szinte bármilyen egyedi színt kivezethetünk, és még a villogás ütemét is magunk szabályozhatjuk. Nagyon könnyű eszköz, nem kell megerőltetnünk a csuklónkat ahhoz, hogy megpördüljünk egy FPS-játékban. Személy szerint én jobban kedvelem azokat a típusokat, amelyeknek súlyokkal szabályozhatjuk a tömegét, de ez egyéntől

függ, sok olyan játékosról hallani, aki kifejezetten a pehelykönnyű modelleket preferálja. Kétkezes egér: jobb- és balkezeseknek egyaránt kézre esik. Teljesen szimmetrikus, mindkét oldalán két-két gomb található, ezeket a Trust weboldaláról letölthető szoftverrel szabadon programozhatjuk. Jobbkezesként nem túl kényelmes a jobb oldali gombokat megnyomni, kisujjammal többször akaratlanul is aktiváltam ezeket. A Trust GXT 177 egy korrekt egér; nem az extráival kábít el minket, teszi a dolgát, mint minden rendes rágcsláló. A húszeszes kezdő árcédulát azért túlzásnak tartjuk, de amint egy komolyabb akcióban beszerezhetővé válik, nyugodtan tegyetek vele egy próbát, nem fogjátok megbánni.



INFO

Forgalmazó: Cédrus Kft.
Ár: 19 900 Ft
Web: cedrus.hu

Specifikáció:

14400 dpi
180 cm hossz
műanyagbevonatú kábel
max. 30g gyorsulás
kétkezes kialakítás
lézeres szenzor
nyolc programozható gomb
RGB világítás
beépített memória
textúrázott felszín

Pro:

kétkezes kialakítás, tetszetős külső, jó szoftver

Kontra:

könnyen koszolódik, két kényelmetlen gomb, magas ár

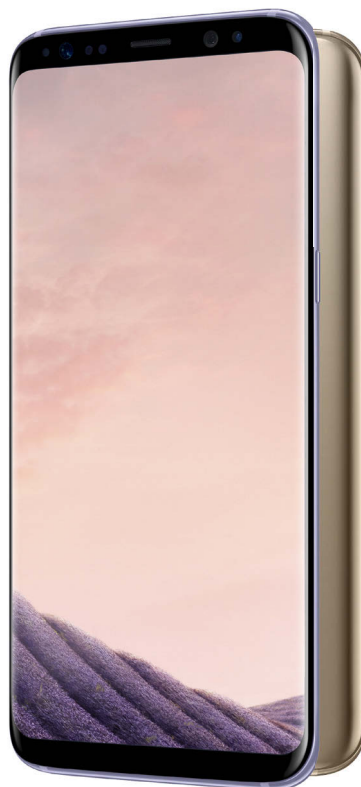
81

Telefon a topligából

Samsung Galaxy S8

RITKÁN ÍRUNK TELEFONRÓL, DE A LEGÚJABB GALAXYVAL SZERZETT ÉLMÉNYEINKET MINDENKÉPPEN SZERETNÉNK MEGOSZTANI VELETEK: LEHET, HOGY ANNYIBA KERÜL, MINT EGY GAMER-PC, DE CSERÉBE MINDENBŐL A LEGJOBBAT NYÚJTJA. Kissé ugyan csúszkál, és törekenynek tűnik első kézbevételekor, mégis nagyon kényelmes, elegáns és prémium a Galaxy S8. A Samsung idén jelentősen megnyújtotta az új Galaxy telefont hosszában, ám ez nem járt a kává szélesedésével, sőt: gyakorlatilag az S8-nak nincs is kávája. Mielőtt még rátérnénk a telefon árára, érdemes végignézni, mi mindent sikerült ebbe a vékony, mindössze 8 mm vastag készülékbe belesűfolni. A központi egység természetesen Exynos, méghozzá a jelenlegi legerősebb, 8895-ös SoC, amihez 4 GB RAM és 64 GB tárhely kapcsolódik. A kijelző 2560×1440 pixel felbontású, és Super AMOLED, így a képminőség a valaha volt legjobb. Az előlapi 8 MP-es kamera szép szelfiket készít, azonban az igazán jó ké-

pekhez a hátlapi 12 MP-es képalkotót ajánlott használni, amely nappali fényben eléri a drágább kompakt gépek minőségét, és még rossz fényviszonyok mellett is egészen jó képeket készít. Kisé szerencsétlen tervezés eredményeként a hátlapra, az objektív mellé került az ujjlenyomat-olvasó, azonban aki ezt nem szeretné használni, arcfelismerést és íriszszkennelést is beállíthat. A kávémentes, lekerekített kijelző oldalsó részein személyre szabható gyorsmenüket találunk, így a keskeny telefon hasznos társunk lesz, és hamar hozzászokunk majd. Az Android 7.0-n futó TouchWiz kezelőfelület sikeresen ehhez a szokatlann, 18,5:9-es képarányhoz szabni, és néhány alapszoftver is szépen alkalmazkodik, előtelepített programra pedig olyan nagyon sokra nem kell számítanunk. A szolgáltatások és az extrák listája még kilométerhosszú, jackcsatlakozót, vízállóságot, zsinórnélküli töltést és Bluetooth 5-öt is kapunk, így csak egyetlen negatívumot tudunk felhozni, mégpedig a 275 ezer forintos árat.



INFO

Forgalmazó: Samsung Magyarország
Ár: 274 990 Ft
Web: samsung.hu

Specifikáció:

Samsung Exynos 8895 SoC; Mali-G71 MP20 GPU; 4 GB LPDDR4 RAM; 64 GB tárhely (+256 GB mSD); 5,8", 2960×1440 Super AMOLED-kijelző; 8/12 MP kamera; írisz-, arc- és ujjlenyomat-felismerés; jackcsatlakozó, USB Type-C; 3000 mAh, gyorsöltés; IP68 minősítés; 148,9×68,1×8 mm; 155 g

Pro:

prémium kategória kívülről-belül, elegáns, jó kezelőfelület

Kontra:

csúszós borítás, ujjlenyomat-olvasó rossz helyen, nagyon drága

94

Videokártya e-sporthoz

MSI Radeon RX 550 Aero ITX 2 GB OC

SOKA NEM VOLT MÉG EKKORA IGÉNY AZ E-SPORT-VGA-RA, ÉS EGyre TÖBB A HÉTVE-GI GAMER IS: NEKIK KÉSZÜLT A RADEON RX 550, AMELY PONT ANNYIRA ERŐS, AMENNYIRE KELL: LETESZTELTÜK, MIRE IS KÉPES VALÓJÁBAN. Sokakat lehet, hogy meglep a tény, de igaz, hogy a legnépszerűbb játékok nem a vadonatúj, AAA címek, amelyekhez bivalyerős hardver vagy a legújabb konzol szükséges. A legtöbben manapság kompetitív, főleg multiplayer címekkel játszanak, amelyekben számít ugyan a grafika, azonban a játék motorját a sebességre fókuszálva írták meg, hogy az gyenge-közepes gépen is jól fusson, és így minél szélesebb réteghez elérjen.

INTEGRÁLT HELYETT BÁRMI

Aki egyszerű, kifejezetten olcsó videokártyát keresett alkalmi játéokra, e-sportra, annak ott voltak a nevetségesen hármatgyenge modellek és a használt VGA-kártyák – egyik sem a legjobb megoldás, bár utóbbiból azért ki lehet fogni jó vételeket. Mostantól azonban sokkal jobb helyzetben lesznek azok, akiket az ilyen, kompetitív címek érdekelnek, illetve csak néha-néha játszanának, ugyanis nem kell

az integrált GPU-t izzasztani a diavetítésért, sem szétörni a családi malacperselyt, hogy VGA-t vehessenek. Az AMD és az Nvidia is rászálltak erre a szegmensre, így rögtön több lehetőség is akadt, ami itt is árversenyez vezet. Mi most az AMD megoldását vizsgáltuk meg közelebbről.

GYENGE POLARIS

Az új, RX400-as előd nélküli Radeon RX 550 bejelentése nagy port kavart, mert égető szükség volt a piacon egy olyan videokártyára, amely kifejezetten az ilyen játékokhoz, az e-sporthoz igazított teljesítményű, miközben fillérekre kerül. A Polaris 11-alapú Lexa GPU természetesen 14 nm-en készült, és éppen ezért nagyon keveset fogyaszt, ahogy hőt sem igazán termel. Ez alapvetően fontos, sok ilyen PC-t gyenge tápegység hajt meg, és a hűtési rendszer sem tökéletes. A kártya fizikai mérete szintén fontos: a gyárilag épített, egyedi gépekben sokszor csak low profile kialakítású és/vagy egy kártyaheyles VGA fér el.

Az RX550-en dolgozó chipbe, amely mindössze 101 mm² méretű, 512 shaderprocesszor és 32 textúrázó került, vagyis jelentősen gyengébb, mint az RX

INFO

Forgalmazó:
Micro-Star International
Ár: 29 990 Ft
Web: www.msi.com

Specifikáció:

AMD Lexa, 14 nm GPU;
Polaris 11 alapok;
512/32/16 darab Shader/
textúrázó/RoP-egység;
2 GB GDDR5, 128 bit
VRAM; 1203/7000 MHz
GPU/VRAM-órajel;
15,5 cm kártyahosszúság;
nincs kiegészítő tápcsatlakozó; 746/1683/3620 pont
3DMark13 Fire Strike;
1100 pont 3DMark13 Time
Spy; 25,3 fps Metro Last
Light Redux; 418/739/624
pont Unigine Heaven/Valley/
SuperPosition; 22,6 fps Rise
of the Tomb Raider; 16,9
fps Doom; 32 fps Batman:
Arkham Knight; 52/115 W
rendszerfogyasztás (min/
max)

Pro:
e-sporthoz elegendő
teljesítmény 1080p
alatt is, alacsony
fogyasztás, fejlett GPU

Kontra:
nem low profile, AAA
játékokhoz gyenge,
egyelőre magas ár

75

460 vagy az egyéb, alsó-középkategóriás kártyák. Az órajel természetesen eléri az 1 GHz-et, de ennél is fontosabb, hogy a fedélzeti memórián nem spóroltak, a 2 GB, 128 biten kapcsolódó GDDR5 VRAM elegendő ehhez a teljesítményhez, és nem fojtja le a GPU-t. Miután a hirdetésekben jól mutatnak a nagy számok, természetesen készült a kártyából 4 GB-os verzió is, de ezt a gyenge GPU nem tudná kihasználni, ezért erre felesleges akár csak 2-3 ezer forintot is költeni.

Az MSI Radeon RX 550-es kártyája nem kimondottan nagy, de két kártyahelyet elfoglal a hűtés, és teljes magasságú, ami minigépek tulajdonosai számára kizáró ok lehet. A teljes nyáklapot hűtő fedi, miáltal 100 százalékos terhelés alatt is alacsony zajszintet kapunk, miközben egy kis gyári tuningnak is örülhetünk.

PC MASTER RACE-LITE

Az olyan varázsszavakat, mint a 4K, az Ultra High Detail vagy az élsimítás felejtjük el – az RX 550-nel ezekre esélyünk sem lesz. Ahogy méréseinkből is jól látszik, az RX 550 nem dönt meg egyetlen sebességrekordot sem, azonban egyvalamiben nagyon jó: olcsó. Pontosabban olcsó lehetne, mert az újdonság hatása, a valutamozgás és a GeForce GT 1030 későbbi indulása még érződik.

Az összehasonlíthatóság kedvéért az RX 550-en is a szokásos Ultra Quality beállításokat használtuk 1080p felbontásban, azonban a kártyát nem erre tervezték. *Dota 2*, *League of Legends* és *CS:GO* meccsenek kell jól szerepelnie, és ezek alatt nem is hagy cserben: 1080p-ben, maximális beállításokkal sikerült 100-120 fps-t elérnünk minden esetben, ami nagy szó egy ilyen kicsi és (hamarosan remélhetőleg) olcsó kártyától. Ha a tökéletes és egyben reális árat kellene meghatározunk az RX 550-hez, mi valahol 22 ezer forint körüli összeget mondanánk: ennyireért ezt a kártyát megéri megvenni, mert fejlett, az MSI gyárilag tuningolt, a hűtés halk, a fogyasztás alacsony, és bármelyik integrált GPU-nál klasszissokkal jobban teljesít.

Aki mégsem tud várni az árak érezhető csökkenéséig, annak ott a GT 1030, amely DX12, Vulkan stb. alatt némileg lassabb, DX9/DX11 alatt viszont jobb, és az ára már most szépen esik (26 ezer forint körül áll). Mi azonban mégsem ezt ajánljuk, hanem az egyéves Radeon RX 460-at, aminek a 2 GB-os változatát most 31 ezer forintért adják, és mindkét kártyát 60-150%-kal megveri.



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

CPU-HŰTŐ FSP Windale 4



Gyártó: FSP
Ár: 9490 Ft
Web: fspilfestyle.com

Csodákat művelhetünk egy PC-vel, ha leváltjuk a gyári processzorhűtést, a Windale 4-re ráadásul nem is kell túl sokat költenünk. A multifoglatos, Intel LGA-1151 és AMD AM4 (Ryzen) CPU-kkal is kompatibilis hűtő torony kialakítású, amelybe hőcsövek vezetik a rézmagból a hőt. A szerelés egyszerű, pár perc alatt végzünk vele, és az eredmény látványos: a hőmérséklet alacsony, a zaj pedig szinte teljesen megszűnik, köszönhetően a 12 cm-es, extra csendes ventilátornak. Az FSP a Windale 4-ben a gumi ventilátorbakokra és a PWM ventilátorvezérlésre is odafigyelt.

TÁPEGYSÉG FSP Dagger 600 W



Gyártó: FSP
Ár: 31 900 Ft
Web: fspilfestyle.com

A tápegységeknek sokáig abszolút kötött méretük volt; az ATX-nél kisebb házak terjedésével azonban egyre nagyobb szükség van az apróbb tápegységekre, amelyek természetesen képesek akár egy bivalyerős VR-ready PC-t is kiszolgálni. A Dagger SFX méretű (de ATX-kompatibilis), emiatt ideális választás mITX és mATX rendszerekhez, ráadásul teljes moduláris kábelezést is kínál. A melegegés számára nem jelent gondot, köszönhetően a 80 Plus Gold besorolású, a 90 százalékos feletti hatékonyságnak és a csendes, minőségi ventilátornak.

NOTEBOOKTÖLTŐ FSP NB H 65W



Gyártó: FSP
Ár: 12 900 Ft
Web: fspilfestyle.com

Legyen bármilyen notebookod, egy második töltő mindig jól jön. Pláne akkor, ha az utángyártott modell megbízható és kisebb, mint a gyári, amit a géphez kaptál. Az FSP termékek minősége nem is kérdéses, az NB H 65W pedig nem kimondottan óriási. Hogy ki a laptopod gyártója, az nem is számít igazán, szinte mindegyik modellhez kapsz átalakítót, de a kompatibilitást a termék weboldalán is ellenőrizheted. A H 65W extrája, hogy egy USB 3.0 hubot is tartalmaz, ami egyrészt több USB 3.0 portot ad gépedhez, másrészt saját tápellátást, így a külső HDD-eket vagy akár VR-szemüvegeket is képes meghajtani.

PRÉMIUM GAMER- NOTEBOOKOK



1 **Lenovo Ideapad Y910**
1 048 000 Ft
lenovo.hu

2 **Asus ROG G752VS**
843 900 Ft
asus.hu

3 **Acer Predator 17**
739 990 Ft
acer.hu

4 **HP Omen 17-w101nh**
599 900 Ft
hp.hu

5 **MSI Dominator Pro GT62VR**
813 000 Ft
msi.com

M2-FOGLALATOS SSD-K



1 **Samsung 960 EVO 500 GB**
76 600 Ft
samsung.hu

2 **HyperX Predator 480 GB**
111 900 Ft
kingston.com

3 **Plextor M6e 512 GB**
119 900 Ft
plextor-digital.com

4 **Samsung 850 Evo 500 GB**
53 900 Ft
samsung.hu

5 **Crucial MX200 500 GB**
51 800 Ft
crucial.com

PRÉMIUM ATX PC-HÁZAK



1 **Zalman H1**
46 800 Ft
zalman.com

2 **NZXT Source 340 Elite**
29 100 Ft
nzxt.com

3 **NZXT H440**
38 900 Ft
nzxt.com

4 **Fractal Design Define R5 Black**
38 000 Ft
fractal-design.com

5 **Cooler Master Silencio 652S**
34 900 Ft
cooler-master.com

INTEL B250 MATX ALAPLAPOK



1 **ASRock B250M Pro4**
25 990 Ft
asrock.com

2 **Asus Prime B250M-Plus**
28 800 Ft
asus.hu

3 **MSI B250M Mortar**
27 400 Ft
msi.com

4 **Gigabyte B250M-Gaming 3**
33 500 Ft
gigabyte.com

5 **MSI B250M Pro-VD**
21 200 Ft
msi.com



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Pentium G4560	17 800 Ft
Processzorhűtő	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap	Gigabyte B250M-D2V	20 600 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 kit	22 700 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte Radeon RX 460 WindForce OC 4 GB	35 200 Ft
SSD	-	x
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	14 500 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Raijintek Arcadia	10 000 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	12 800 Ft
ÖSSZESEN		135 400 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i3-7100	34 300 Ft
Processzorhűtő	Arctic Alpine 11 Pro rev.2	3 100 Ft
Alaplap	ASRock B250M Pro4	25 990 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 kit	22 700 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte Aorus RX570 4 GB	65 900 Ft
SSD	Kingston SSDNow UV400 240 GB	26 900 Ft
Merevlemez	-	x
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSB0	4 000 Ft
PC-ház	Thermaltake Versa H13	14 200 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 500 W	16 100 Ft
ÖSSZESEN		213 190 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i5-7600K	72 600 Ft
Processzorhűtő	Noctua NH-U12S	21 900 Ft
Alaplap	Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	46 400 Ft
Memória	Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB kit	41 700 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 1070 WindForce	132 900 Ft
SSD	Samsung 850 EVO 500 GB	48 900 Ft
Merevlemez	WD Red 3 TB	34 400 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Corsair Carbide Spec-03	19 000 Ft
Tápegység	Corsair Builder CX600 v2	22 900 Ft
ÖSSZESEN		440 700 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1151

Intel Core i7-7700	106 900 Ft
Intel Core i5-7600K	72 600 Ft
Intel Core i3-7350K	55 100 Ft
Intel Core i3-6320	51 700 Ft
Intel Core i3-7100	34 300 Ft
Intel Pentium G4560	17 800 Ft

AMD

AM4

AMD Ryzen 7 1800X	154 900 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	117 900 Ft
AMD Ryzen 7 1700	101 900 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	88 200 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	61 800 Ft
AMD Ryzen 5 1400	53 100 Ft

AM3+/FM2+

AMD FX-8320E	34 800 Ft
AMD FX-4300	19 000 Ft
AMD A10-7850K	29 400 Ft
AMD A10-7700K	23 000 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	46 400 Ft
ASRock B250M Pro4	25 990 Ft
ASRock Z97 Anniversary	25 300 Ft

AMD AM4

Asus RoG Crosshair VI Hero	83 400 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	64 600 Ft
ASRock Fatal1ty X370 Gaming K4	52 300 Ft

AMD AM3+/FM2+

Gigabyte 990X-Gaming SLI (AM3+)	27 900 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3HP (FM2+)	18 800 Ft
ASRock 970M Pro3 (AM3+)	19 100 Ft

★ Különösen ajánlott

Már egyéves kártya a Radeon RX 460, sőt, már polcokon az utódja, a ráncfelvarráson átesett RX 560-as is, mégis érdemes fontolóra venni ezt a VGA-t, a piacon eltöltött hosszú idő ugyanis nagyon jó hatással volt a kártya árára. A Polaris 11-es Baffin GPU természetesen 14 nm-en készült, így a fogyasztás nem okozhat problémát még kisebb tápegységgel sem. A grafikus chipben 896 shader és 56 textúráló dolgozik, amelyhez 4 GB-nyit GDDR5 videomemória kapcsolódik a kategóriában megszokott 128 bit szélességű adatbuszon. A Gigabyte kártyája a vonzóan alacsony ár és a tetszetős WindForce 2X dizájn miatt is ellenállhatatlan. A két ventilátor félpasszív módban dolgozik, és hatékonyan hűti a GPU-t a 4 GB fedélzeti memóriával együtt. A Gigabyte ugyan kiegészítő tápcsatlakozót nem szerelt a kártya végére, de egy kis gyári tuningnak nem tudott ellenállni. Az RX 460 nem sokkal marad el a GTX 1050-től, vagyis 1080p-ben szinte minden játék jól játszható, ráadásul a Polaris Vulkan és DX12 alatt is nagyon jól teljesít. A fogyasztás szintén barátságos, ahogy a zajszint sem bántó, szinte némán dolgozik a WindForce.

INFO

Gyártó: Gigabyte

Ár: 35 200 Ft

Web: gigabyte.com

Specifikációk:

AMD Baffin, 14 nm GPU
896/56/16 shader,
textúráló, RoP-egység
4 GB GDDR5, 128 bit
VRAM
1212/7000 MHz GPU/
VRAM órajel
19,1 cm hosszúság
2 kártyahely vastagság,
2 ventilátor
nincs kiegészítő tápcsatlakozó

Pro: 1080p 30 fps-re elég, nagyon csendes, jó ár-érték arány

Kontra: minimális gyári tuning, komoly órajelemelés kizárva

87

Gigabyte Radeon RX 460 WindForce OC 4 GB



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játékpszichológia

VIRTUÁLIS HŐSÖK PSZICHOLÓGIÁJA

TAVALY TÉLEN AZ ELTE KLINIKAI PSZICHOLÓGIA ÉS ADDIKTOLÓGIA TANSZÉKÉNEK VIDEOJÁTÉKOKKAL FOGLALKOZÓ KUTATÓCSOPORTJA NAGYSZABÁSÚ FELMÉRÉSBE KEZDETT A GAMESTAR SEGÍTSÉGÉVEL, AMELYRE BIZTOSAN SOKAN EMLÉKEZTEK. Célja az volt, hogy jobban megismerjük a magyar játékosokat: kik ők, milyen motívációkkal rendelkeznek, milyen típusú játékokkal szeretnek játszani, emellett pedig a laikusokat is foglalkoztató problémás játékhasználat, vagyis a függőség jelenségére igyekeztünk magyarázatot találni. Először is szeretném megköszönni a teljes csapat nevében, hogy részt vettetek ebben a kutatásban, hálásak vagyunk a rengeteg pozitív és építő visszajelzésért.

MENNYI AZ ANNYI?

Az első kérdés, amelyre bizonyára kíváncsiak vagytok, hogy tulajdonképpen hányan vettetek részt a december-

KI VAGYOK?

Nevem Bányai Fanni. Pszichológus és jelenleg az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának PhD-hallgatója vagyok. Kutatási területem az egészséges, problémás és versenyszerű videójáték-használat (e-sport) mintázatainak feltárása, ezenkívül a Pixelben Lélek blog szerzőjeként saját videójátékos kutatásaimról és kedvenc játékaimról írok pszichológiai megközelítésből.

ben lezajlott felmérésben. A kérdőívet 7815 fő kezdte el kitölteni, ebből végül 5623-at fogadtunk el, több okból: egyrészt sokan félbehagyták, és később nem tértek vissza hozzá, másrészt akadtak egymásnak ellentmondó válaszokat adó felhasználók, az ő adataikat nem tudtuk volna biztonságosan használni az elemzéskor, ezért inkább kihagytuk.

Nagyon örültünk, hogy ilyen sok lelkes gamer segítette a munkánkat, mindazonáltal kezeljétek kellő kritikával az eredményt, hiszen bármilyen nagy elemszámról beszélünk (több mint 5000 játékos), az adatok nem általánosíthatók a teljes magyar gamerpopulációra. Abban az esetben lehetne általános következtetéseket levonni, ha a teljes magyar társadalomnak megfelelő, reprezentatív mintavétellel dolgoztunk volna. Ugyanakkor jó támpontot nyújthat ahhoz, hogy megtudjuk, kik azok, akiket játékosoknak nevezhetünk, és lehetőséget kínál a játékhasználat mintázatainak feltárásához. Kezdjünk is bele!

KIK A GAMEREK?

Mint említettem, a vizsgálat egy 5623 főt számláló adatbázison alapszik. Nemi elosz-

lás tekintetében a férfi kitöltők voltak túlsúlyban, akárcsak sok más, online játékosokkal felvett vizsgálatban. A kitöltők csupán 9%-a (510 fő) volt nő. Ugyanakkor az, hogy a női játékosok sokkal kisebb arányban vettek részt a kutatásban, nem jelenti azt, hogy ne lennének ugyanolyan szenvedélyes játékosok.

A kitöltők életkorukat tekintve átlagosan 23 évesek. A legfiatalabb 14 éves (ez egyébként az alsó korhatár volt, amely alapján a résztvevők kitölthették kérdőívünket), a legidősebb pedig 59 éves. Korábbi kutatásunkban, amely ugyancsak a gamerek játékhasználati szokásait volt hivatott felmérni, hasonló életkori eloszlást figyelt meg kutatócsoportunk (alsó korhatár 14, felső korhatár 64 év), amely arra enged következtetni, hogy mind hazai, mind nemzetközi játékosokkal kapcsolatos felmérésekkel összecseng a mi eredményünk. Eszerint nem egy szűk réteg az, aki videójátékokkal játszik, hanem az egészen fiataloktól az idősebbekig bárki kedvelt szórakoztató tevékenységévé válhatnak a játékok. A kitöltők 82%-a a 15 és 30 év közötti korcsoportból került ki.

NEMEK ÉS JÁTÉKIDŐ

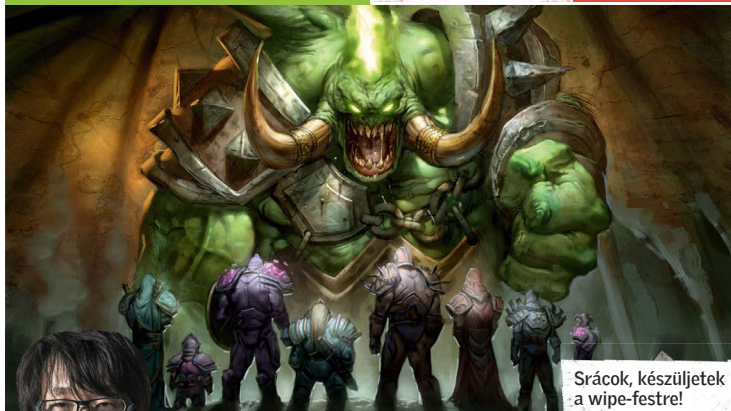
Habár a nemi eloszlás kutatásunkban egyenlőtlen (91 vs. 9% a férfiak és nők aránya), mégis érdemes lehet pár szót szólni arról, hogy a női és a férfi játékosok játékhasználatában felfedezhető-e eltérés. Játékidő tekintetében a hétköznapi aktivitásban mutatkoztak különbség. A nők inkább napi 1-2 órát szánnak játékra hétköznapokon, míg a férfiakra inkább a 2-4 óra jellemző. A hétvégén játékra fordított idő mennyisége azonban nem különbözött: mind a női, mind a férfi játékosok átlagosan napi 4-6 órát fordítanak játékra. Vagyis nem mondhatjuk azt, hogy a női játékosok ne lennének ugyanolyan elkötelezettek egy-egy játék mellett, mint a férfi gamerek.



PC
VS
CONSOLE



Az örök harc, mindig...



Srácok, készüljétek a wipe-festre!

HA TE MONDOD

Kodzsima Hideo játékkervező: „Szerintem a játéknak éreznie kell azt, amit a játékos érez, és vele együtt kell változnia.”

A játékosok 59%-a egyedülálló volt a kérdőív kitöltésének idején. 18%-uk családi állapotának a párkapcsolatot jelölte meg úgy, hogy nem élnek együtt; ennél egy kicsivel kevesebben, a kitöltők 17%-a nyilatkozott úgy, hogy párkapcsolatban együtt él a párjával, 5%-uk pedig házas. Ami iskolai végzettségüket illeti, arra kér-tük a kitöltőket, hogy az oktatásban eltöltött éveik számát adják meg. Eb-ből kifolyólag a játékosok átlagosan 13 évet töltöttek eddig oktatási intézményben, vagyis mintánkat tekintve sokan felsőfokú tanulmányaikat kezdik vagy kezdték meg, illetve az érettségi vizsga évében járnak. Emellett a játékosok 40%-a teljes állásban dolgozik, 6%-uk részmunka-idős, 8%-uk pedig alkalmi munká-kat végez. A vizsgálatban résztvevők 58%-a a kitöltés idején a konzolok el-kötelezett hívei a minta 13%-át tet-ték ki, a mobilszközök (mint telefon, tablet, kézi konzolok) használói pedig a minta 30%-át adták. Mint látható,

MENNYIT ÉS HOGYAN JÁTSZUNK?

Valószínűleg mindig fontos kérdés lesz a játékokkal eltöltött időmennyiség, tekintve, hogy sokan a mai napig azzal vonják összefüggésbe a já-

tékok problémás használatát, hogy valaki sokat játszik. Valójában azonban korábbi kutatásaink alapján is elmondhatjuk, az, hogy ki megnyit játszik, nem függ össze azzal, hogy „játékfüggő”-e. Sokkal inkább az határozza meg, hogy probléma lehet a játékhasználati szokásaiban, hogy mennyire sikerül megfelelően beépítenie a videojátékokat mindennapi fontos vagy éppen hobbijellegű tevékenységei közé.

De ne siessünk ennyire előre! Arról is megkérdeztük a játékosokat, mennyi időt töltenek el kedvenc játékaikkal hétköznap és hétvégén. Válaszaik alapján elmondható, hogy hétköznap átlagosan 1-2 órát játszanak, míg hétvégén akár ennek többszöröse, a napi átlagos 4-6 óra is játékra szánt idővé válhat.

A játékidő mellett kíváncsiak voltunk arra is, hogy a gamerek milyen platformon játszanak. Nem akarunk vitát szítani, de úgy tűnik, a PC-sek vannak többségben. Az asztali PC-t/laptopot napi szinten használó játékosok aránya 66% volt, míg a konzolok el-kötelezett hívei a minta 13%-át tették ki, a mobilszközök (mint telefon, tablet, kézi konzolok) használói pedig a minta 30%-át adták. Mint látható,



Az együtt játszás öröme az egyik legfontosabb motiváció

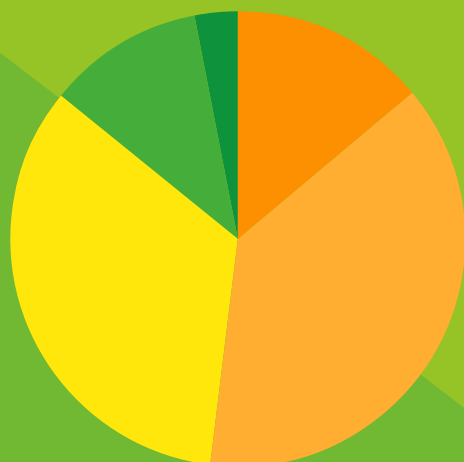
az arányok meghaladják a 100%-ot, ami egyértelműen arra enged következtetni, hogy sok játékos több platformot is használ játékra. Emellett érdemes megemlíteni, hogy a konzolhasználók (PlayStation, Xbox) között az alkalmi felhasználók voltak többségben, szemben a napi szinten ezt a platformot választó játékosokkal. A legalább havonta egyszer konzolon játszó aránya majdnem duplája volt (24%) a napi szintű felhasználóknak. Amikor arra kerestük a választ, hogy milyen műfajokba tartozó játékokkal szeretnek a magyar gamerek játszani, először is fontosnak tartottuk azt megkérdezni, hogy az online (és ebből kifolyólag többjátékos lehetőséget magában hordozó) vagy inkább az offline-nak mondható játékokat preferálják. Az elmúlt egy évre vonatkozó válaszok alapján a gamerek 59%-a az online játékokat részesítette előnyben, szemben az offline játékokkal. Magukkal a játékműfajokkal kapcsolatban, mint korábbi kutatásainkban is, nagy fába vágtuk a fejszénket, hiszen sokszor nehéz egy adott játékok műfaji kategóriába sorolni (még a fejlesztőknek is). Így a korábbi években, a GameStarral együttműködésben végzett kutatásainkkal ellentétben

most nem csak a három legnépszerűbb műfajra (szerepjáték, lövöldözős, stratégia és egyéb) kérdeztünk rá, hanem ennél sokkal árnyaltabb osztályozást alkalmaztunk, lehetőséget adva a résztvevőknek a könnyebb választásra, hogy kedvenc és leggyakrabban játszott játékokat a megfelelő kategóriába sorolhassák. Így kerültek be a választható opciók közé a MOBA, a sport/verseny, a szimulátor és a visual novel játékkategóriák is. A legnépszerűbb műfajnak a lövöldözős játékoké bizonyult (30%), nyomában a szerepjátékokkal (27%), míg a dobogó harmadik helyét a MOBA foglalta el (14%). A játékműfajok százalékos eloszlását a mellékelt ábrán láthatjátok.

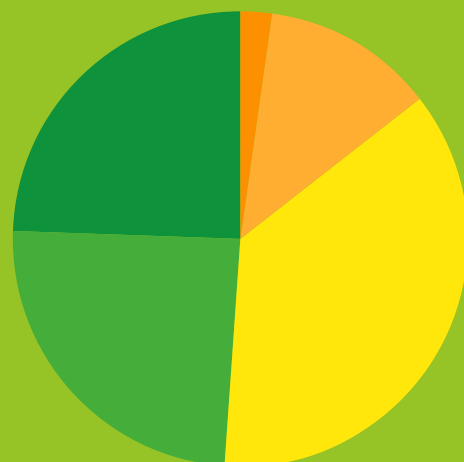
Fontosnak tartottuk azt is megkérdezni, hogy a játékosok kivel játszanak együtt. Szívesebben töltik el az időt a virtuális világokban barátokkal, családtagjaikkal, számukra ismeretlen vagy a játékban megismert gamerekkel? A magyar játékosok többsége (39%) egyedül szeret játszani, 20%-uk offline barátokkal (vagyis azokkal a barátokkal, akiket nem az interneten keresztül ismeretek meg, de ott is tartják velük a kapcsolatot). 17%-uk az online, játék so-

Játékoszokások

Naponta játékban eltöltött idő (%)

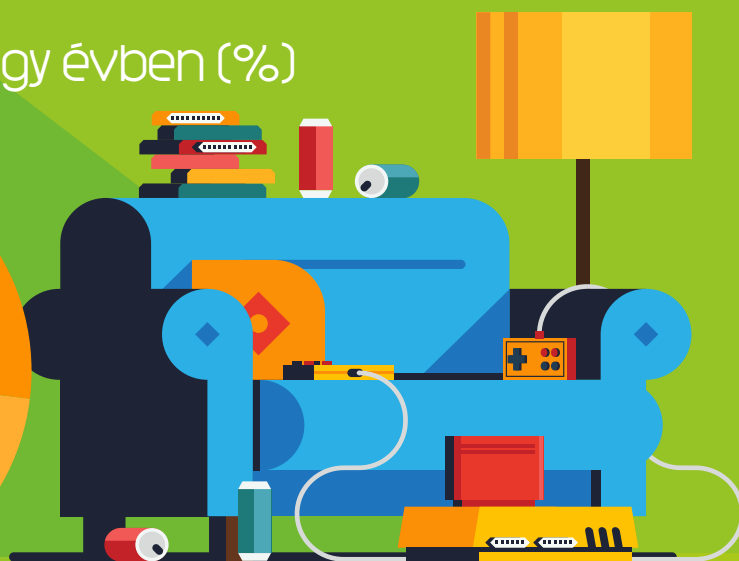
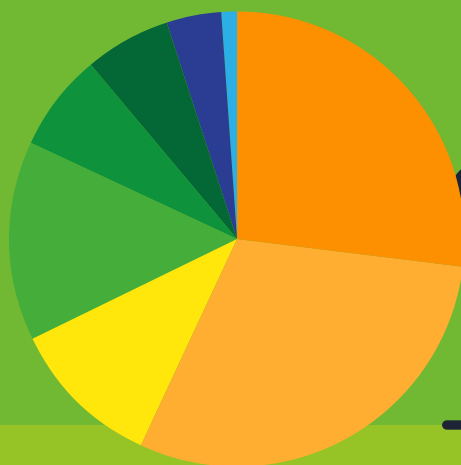


Hétköznap



Hétvégén

Legfőbb játékműfajok az elmúlt egy évben (%)



Milyen eszközön játszol?



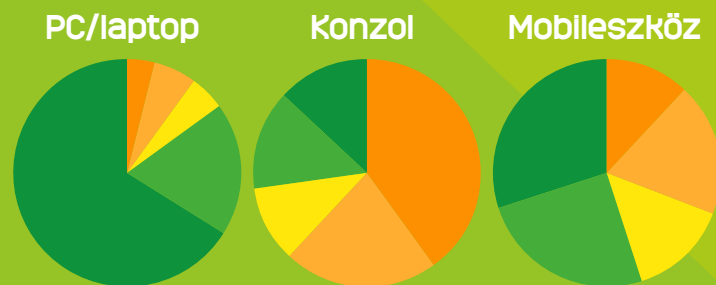
Játékosok motivációi

(5-ös skálán adott pontszámok átlaga)



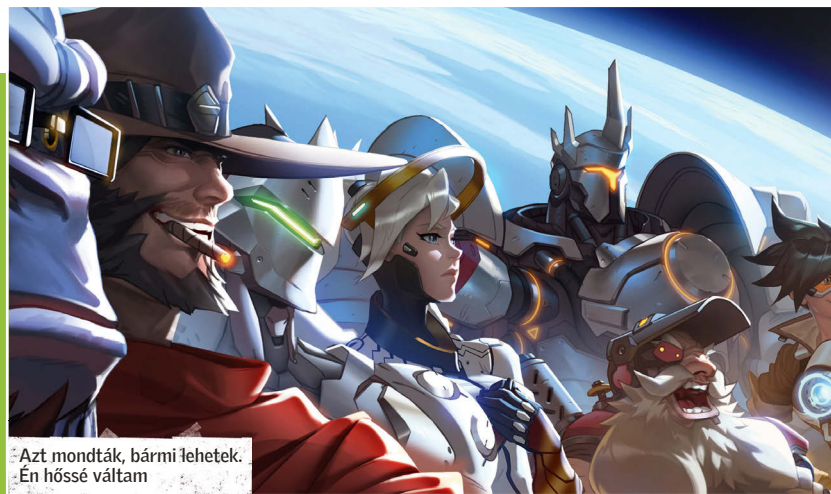
Férfiak

Nők



NEMEK ÉS MOTIVÁCIÓK

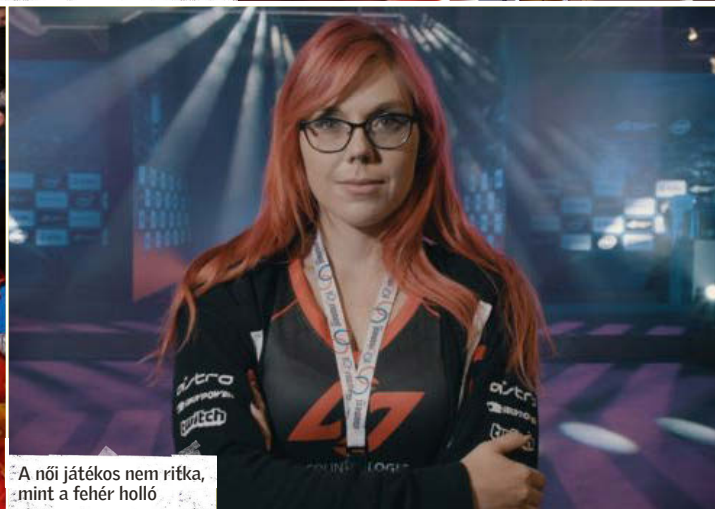
Motivációk tekintetében a nőket és a férfiakat gyakran hasonlítják össze nemzetközi kutatásokban, feltételezve, hogy a játékosok neme összefügg azzal, miért is szeretnek játszani. A motivációk mellett mi kíváncsiak voltunk arra is, hogy melyek a kedvelt műfajok a különböző nemek körében. A női játékosok legnépszerűbb játékműfaja a szerepjáték volt, míg a férfiaké a lövöldözős játékok. Játékmotivációk alapján a nők és a férfiak közötti versengés volt az egyetlen, amelyben nem különböztek egymástól, és a kérdőívünkben mért hét motiváció közül a többiben is inkább minőségi különbséget figyelhettünk meg a nemek között. Mindkét nemre a megküzdés, a készségfejlesztés és a menekülés voltak a legjellemzőbbek, de a női játékosok esetében jóval nagyobb szerepet játszottak, akár csak a társas, a fantázia és a rekreáció típusú motivációk.



Azt mondták, bármi lehetek. En hössé váltam



Profi vagy amatőr? A játékszeretete közös bennünk



A női játékos nem ritka, mint a fehér holló

ÚGY TÚNIK, HOGY A MAGYAR JÁTÉKOSOK ÁLTALÁNOSAN A JÁTÉKOT ARRASZERETIK HASZNALNI, HOGY FELOLDÓDJANAK, KIKAPCSOLÓDJANAK, ÉS A MINDENNAPI ÉLETÜK SORÁN MEGÉLT FESZÜLTSEGET LEVEZETHESSÉK

rán megismert barátait preferálja, 15%-ukat pedig nem zavarja, ha teljesen ismeretlen játékosokkal kell egy csapatban lenniük. Viszonylag kis százalék (4%) a szüleiével vagy testvéreivel szereti eltölteni játéka szánt idejét, 5%-uk inkább a párjával játszik. A kitöltők 24%-a gamerközösségek szervezett rendezvényeire (például a PlayIT-re) is szívesen jár, 47%-uk pedig szívesen venne részt ilyen eseményeken, de nincs rá lehetősége.

MIÉRT JÁTSZUNK?

Régóta foglalkoztatja a kérdés a kutatócsoportokat, hogy miért is szeretnek a játékosok órákat eltölteni a képernyő előtt egy olyan tevékenységgel, amelyre sokan még mindig kétkedve tekintenek. Játékosként persze nem nehéz válaszolnunk erre a kérdésre, hiszen ha nem lennénk motiváltak, hogy egy adott játékkal játszunk, ezer és egy másik tevékenység között választhatnánk, mi legyen a hobbink. Az ELTE Klinikai Pszichol

ógia és Addiktológia Tanszékének videojátékokkal foglalkozó kutatócsoportja 2012-ben ugyancsak felvette ezt a kérdést: miért is szeretnek a gamerek játszani? Az egyszerű kérdésből kutatás forrt ki, és megszületett egy kérdőív, amelyet a videojátékosok motivációinak vizsgálatához nemcsak mi használunk mind a mai napig, hanem számos kutatócsapat nemzetközi körökben. A kutatás nyomán hét motivációt találtunk, amelyek általánosan jellemezhetik a gamereket. Az egyik ilyen, amely ismerős lehet, a társas motiváció, vagyis azért szeretünk játszani, hogy megismerkedhessünk új emberekkel, segíthessünk nekik, és átéljük az együtt játszás örömét. A versengés motivációja kézenfekvőnek tűnhet, hiszen sokak számára komoly motiváló erőt jelent képességeik összemérése másokkal és a versenyre kelés. A játékokat használhatjuk rekreációs céllal, hogy kikapcsolódjunk velük, vagy megküzdésként (coping), hogy a rossz hangu-

latot elűzzük, és levezethessük a játékon belül a feszültségünket. Sokan azért játszunk, hogy fejlesszük különböző képességeinket (koordináció, koncentráció), vagy esetleg a fantázia miatt, hogy új szerepeket, identitásokat próbáljunk ki. Emellett lehetőséget nyújthatnak a játékok arra, hogy elmeneküljünk a való életbeli problémák elől, és elfeledkezzünk gondjainkról (menekülés motiváció). Látható, hogy a teljes magyar gamermintán belül a legerősebb motiváció a megküzdés (coping) volt, ezt követte sorban a készségfejlesztés, a menekülés, a versengés, a fantázia, a rekreáció és végül a társas motiváció. Magyarán úgy tűnik, hogy a magyar játékosok általában arra szeretik használni a játékot, hogy feloldódjanak, kikapcsolódjanak, és levezessék a mindennapi életük keltette feszültséget. A motivációs mintázatok különbségeire több nemzetközi és hazai kutatás is felhívja a figyelmet, hiszen a játékosok életkora alapján eltérő lehet, hogy

mely motivációk miatt játszanak szívesen. A 18 év alattiaknál jelen vizsgálatban azt találtuk, hogy a megküzdés mellett a képességek fejlesztése és a versengés is kimagaslóan fontos volt. Ezzel szemben a felnőtt gamer kitöltőknél a megküzdés mellett a készségfejlesztés és a menekülés jelent meg meghatározó tényezőként. Az eredmények alapján azt a következtetést vonhatjuk le, hogy a játék nemcsak szórakoztató funkciót tölt be a játékosok életében, hanem egyfajta megküzdési mód lehet, amely segít túllendülni a való életbeli problémákon, akár csak azzal is, hogy néhány órára kikapcsolódik általuk az ember. Ebben a cikkben kutatásunk első felét mutattam be, amelyben az alapvető játékhaznaltati szokásokat és motivációkat vizsgáltuk. A következő lapszámokban a videojátékhasználat két érdekes oldalát tárgyaljuk majd, vagyis szó lesz a problémás és a professzionális játékról.

Fanni



A tankok Moszkvába értek

WARGAMING GRAND FINAL 2017

NEGYEDIK ÉVE TART MÁR A WORLD OF TANKS-VILÁGBAJNOKSÁG, A RENDEZVÉNY, AMELYRE CSAK A VILÁG LEGJOBB VIRTUÁLIS HARCOSZÍJAI KAPNAK MEGHÍVÁST.

Három éven keresztül a lengyel főváros, Varsó adott otthont a megméretetésnek, idén azonban a vezetőség úgy döntött, hogy elérkezett az ideje a változásnak, és áttették a helyszínt Moszkvába. Az orosz főváros ideális terep, hiszen a *World of Tanks* óriási rajongótáborral rendelkezik ebben a régióban, így még csak véletlenül sem fordulhat elő az a helyzet, hogy a lelátók kongnak az ürességtől.

NYÁRBÓL AZ ŐSZBE

A világbajnokság fináléját május végén tartották meg, pont akkor indult be teljes erőből a nyár Budapesten. Ezzel szemben Moszkvában volt olyan nap, amikor alig hét fokban és szemerklő esőben dideregtünk, és bizony nehéz volt nem észrevenni, hogy a fák nagy része még csak akkor kezdett el rügyezni. Amolyan április eleji időjárással fogadott minket a nagyvá-

ros, és pont a távozásunk napján csapott le rá egy óriási vihar, amely közel húsz ember életét oltotta ki. Maga az utazás szerencsére eseménytelenül zajlott, az orosz légitársaságnak köszönhetően átszállás nélkül sikerült letudni a majd háromórás repülőutat. A bejutás az országba már nem volt ilyen egyszerű, az oroszok roppant szigorúan veszik a beléptetést; több mint egy órát kellett sorban állnom, hogy beengedjenek az országba. Ráadásul ezért még fizetnem is kellett, közel harmincezer forintot kérnek el a vízumért. A reptérről taxi vitt el a szállodáig, ami majd kétórás út volt, sikerült pont belefutni a péntek délutáni csúcsporgalomba (ez minden nagyvárosban egyformán kellemetlen). Menet közben elhaladtunk rengeteg kommunista szobor és jelkép mellett, az oroszok semmi kivétlnivalót nem találnak abban, ha az egyik köztéren Marx Károly szobra körül kergetőznek az orosz lurkók. A legizgalmasabb emlékmű három gigantikus tankcsapda volt; később megtudtam, hogy ezek jelölik azt a pontot, ameddig a németek bejutottak Moszkvába a második világháborúban. Az el-

ső este szokás szerint az ismerkedés jegyében zajlott, a mi kis csapatunk két cseh újságíróból, egy román és egy szerb kollégából állt; a világbajnokságra rendszerint ugyanaz a csapat érkezik a média részéről is. Alig léptem ki a liftből az első, ismerkedős este igyekezvén, amikor valaki erős orosz akcentussal üdvözölt, és elmondta, hogy mi bizony ismerjük egymást Szentpétervárról. Nekem erről a gyönyörű, orosz városban töltött utamról csak és kizárólag a húsz vodka jut eszembe, amit lenyomtunk a vodkamúzeumban (majd pont ilyen nincs az oroszoknál), így csak annyit feleltem kínosan vigyorogva, hogy ezt az egész szentpétervári incidenst már szeretném magam mögött tudni. Magamban meg is fogadtam, hogy idén sokkal óvatosabb leszek, és nem hagyom magam leitatni csak azért, mert az orosz vendégszeretet ezt követeli meg.

ESKÜVŐ A VÖRÖS TÉREN

Másnap reggel az újságírók összetelése után elindultunk a Vörös tere, minden, magára valamit is adó turistacsoport első megnéznivalójához.

Idegenvezetőnk egy idősebb orosz hölgy volt, aki olyan kemény akcentussal beszélt az angolt, hogy valóságos művészet volt megérteni. Ez azonban őt egy cseppet sem zavarta, töretlen lelkesedéssel mesélt a hagymakupolás templomokról és Sztálin piramis-mániájáról. A rettegett kommunista vezér nyolc hatalmas épületet tervezett felépíteni a fővárosban, hogy halhatatlanságát biztosítsa. Ehhez még egy székesegyházat is képes volt felrobbantani, és kövénként elhordatni, mivel az pont útban volt. Buszunk a legendás Vörös tér mellett parkolt le, innen már gyalogolnunk kellett. Elhaladtunk a híres Lenin-mauzóleum előtt, ahol kilométeres sorok állnak folyamatosan, hogy egyetlen pillantást vehessenek Lenin elvtárs bebalzamosított maradványaira. Idegenvezetőnk bizalmasan megsúgta nekünk, hogy teljesen felesleges végigállnunk a több órás sort, mivel megbízható forrásból tudja, hogy az eredeti test már rég tönkrement, és amit a látogatóknak kiállítanak, az csak egy élethű viaszbábú. A Vörös téren minden délben őrségváltást tartanak, erre a látvá-



nyosságra rengetegen kíváncsiak; szerintem nem valami nagy szám, ezért teljesen felesleges tülekedni. A téren megcsodáltuk a híres GUM áruházat, az idősebb generáció jól emlékezhet rá orosz tanulóibanól: ez volt az a divatáruház, ahol a moszkvaiak beszerezték a ruháikat. A nagyközönség számára két szintet nyitottak meg, itt vásárolt a pórnép, de volt egy titkos, csak a pártfunkcionáriusok feleségeinek és leányainak fenntartott harmadik szint is, ahol az akkori elit beszerezhetette a sokak által irigyelt ruhakölteményeket. Megnéztük azt a helyet, ahol 1987-ben leszállt a nyugatnémet Mathias Rust kis repülőgépevel; a közhiedelemmel ellentétben egyébként nem a Vörös téren landolt, hanem egy közeli hídon, majd a gépével visszagurult a tér bejáratához. Közben még egy esküvői menetbe is belekeveredtünk, egy belsőázsiai pár pont ezt

a tavaszi napot választotta a boldogító igen kimondására. Ezután ismét buszra szálltunk, és egy nagyon flancos étterem felé vettük az irányt. Ide nem juthatott be akárki, magas vaskerítés védte az elzárt magánbirtokot az idegenektől. A kapuban egy fiatal, PPS gépkarabéllyal felszerelt katonára és egy népviseletbe öltözött orosz lány fogadott minket, természetesen vodkával. Vendégváró feles, na pont így kezdődött Szentpéterváron is az a bizonyos este. Az ebéd igazi ötfogásos lakoma volt, a végére mozdulni sem tudtunk a sok, magunkba szuszakolt ételtől, és akkor az újabb felesekről még nem is beszéltem. Most persze okosabb voltam, udvariasan elhárítottam az újabb kupicákat, hiszen még hátravolt a nap fénypontja, a kubinkai páncélos múzeum, ahol az egyetlen megmaradt Maus harckocsit tartják kiállítva. A tárlat egyszerűen lenyűgö-

ző, a világ minden tájáról összeszedtek páncélosokat; azt persze mondanom sem kell, hogy a legendás német harckocsik aratták a legnagyobb sikert az újságírók körében. A gyűjteményembe bekerült még néhány jól sikerült fotó, amelyeken elszántan pózoltak a hátam mögött valamelyik német páncélos szörnyeteggel. Ez az én egyik gyengém, tessék elnézni nekem.

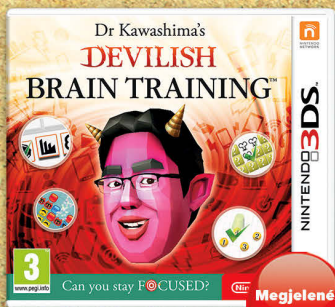
VIRTUÁLIS PÁNCÉLONTÁS

Másnap kezdődtek a döntők, amelyeket egy hatalmas moszkvai sportszarnokban rendeztek meg. Egy szavunk sem lehetett a külsőségekre, az oroszok mindent elkövettek annak érdekében, hogy lenyűgözzék a látogatókat. A csapatok nagyon komolyan vették a versenyt, ami nem túl meglepő, hiszen 300 ezer dollárt osztottak ki a győztesek között. A fődíjat és a hozzá járó 150 ezer dolláros jutalmat végül a Tornado Energy nyerte meg, meglepően sima meccsen megverve a második helyezett DiNG-et. Magyar szál is volt a versenyben, a Kazna Kru újonca, egy 19 éves gimnazista, Kajzoo. Vele sikerült egy egészen korrekt interjút készítenem; mesélt arról, milyen érzés egy ilyen nagy világversenyen részt venni. Az interjút egy későbbi lapszámunkban közöljük, tanulságos olvasmány lesz; nem is annyira könnyű az

e-sportolók élete, mint ahogy azt sokan gondolják. Az egész hetes rendezvénytársorozat záróakkordjaként a Wargaming rittyentett egy hatalmas partit, ahol patakokban folyt a vodka, és kaviárból volt még a kerítés is. Bevallom, ezt a mulatságot kihagytam, mivel másnap korán indult a gépem Budapestre, és nem akartam megkockáztatni, hogy a kőemény orosz buli után elaludjak, és lekéssem a járatomat. Talán ez volt az egyetlen negatívum, amit fel tudok hozni az utazással kapcsolatban; vértett a szívem az elszalasztott lehetőség miatt, de sajnos nem tehettem mást. A Wargaming idén is kitett magáért, bizonyították, hogy hazai pályán is össze tudnak hozni egy európai színvonalú rendezvényt, és az orosz rajongókra sem lehetett egyetlen rossz szavunk sem, nagyon kulturáltan és sportszerűen szurkolták végig a döntőket. Kíváncsi vagyok arra, milyen irányba halad tovább a Wargaming jövőre. A helyszínen készített interjúk alapján a *World of Tanks* töretlenül fejlődik tovább, a következő öt évre már konkrét terveik vannak a fejlesztést illetően. Erős a gyanú, hogy 2018-ban ismét végigigulhatunk egy sporteseményt, ahol virtuális harckocsikkal aprítják egymást tizenéves szupersztárok.

Mocsy

NINTENDO 3DS hírek



Dr. Kawashima's Devilish Brain Training

Megjelenés
7. 28.



Ever Oasis

Megjelenés
6. 23.



Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia



Hey! Pikmin

Megjelenés
7. 28.



Mario Sports Superstars



Miitopia

Megjelenés
7. 28.



YO-KAI WATCH 2: Bony Spirits



YO-KAI WATCH 2: Fleshy Souls



www.nintendo.hu





Chio Mozdulj Gamer

A NAP, AMIKOR BENIPOWA KIJÖN A VÍZBŐL

TALÁN SOKAKNAK NEM IS KELL MÁR ELMONDANI, HOGY A CHIO MOZDULJ GAMER KERETÉBEN MINDEN HÓNAPBAN MÁS YOUTUBER KERÜL REFLEKTORFÉNYBE NÁLUNK. Nem azért, mert szükségük van még egy fórumra mutogatni magukat, hanem mert végre olyan cél érdekében mozdulhatnak meg ők is, ami fontos lehet mindenki számára; sportolni, mozogni jó, és ha megtaláljuk a nekünk legjobban fekvő formáját, akkor a legjobb. Mi persze a játékosított megoldásokat szeretjük a legjobban, így a legutóbbi Chio Mozdulj Gamer rendezvényen is ilyen programokat hoztunk el nektek a PlayIT szervezőivel közösen. Május végén a PlayKID-en jelentünk meg a Millenárison, és az ingyenes rendezvényen kosárlabda, csocsó, ping-pong, trambulín, mászófal és akadálypálya mellett még egy reakciófal avagy Batak is helyet kapott, amelyet a hónap nagykövete (Mr. Május, ha úgy tetszik), Beniipowa is kipróbált, sőt versenyezni is lehetett vele.

Természetesen ha már ott voltunk, interjút is készítettünk vele, mert kíváncsiak voltunk arra, hogyan lett kedvenc sportja az úszás, és mit talál még izgalmasnak ezenkívül, érdeklik-e a sportjátékok.

GameStar: Most próbáltál ki először reakciófalat?

Beniipowa: Igen, nagyon tetszett. Sajnos nem én állítottam fel a rekordot, de nem adom fel.

GameStar: Elég sokáig úsztál versenyszerűen, ezt jól tudjuk?

Beniipowa: Tíz évig, igen. Sajnos abbahagytam pár éve, mert nagyon sok időmet elvette. Másik városba kellett járni, a sulí nem ment mellette rendszer, szóval hoztam egy döntést. Nem volt könnyű, mert alapvetően sportorientált családban élek, de persze ez nem jelenti azt, hogy abbahagytam volna, most is járok úszni rendszeresen, csak a versenyzést hagytam abba.

GS: Milyen eredményeket értél el, amelyekre igazán büszke vagy?

Beniipowa: Hogy többszörös vidéki bajnok lehettem rövidtávú gyorsúszásban, főleg az 50 és a 100 méter volt az erősségem. Ez számomra mindig nagy élmény marad.

GS: Hogy jött az úszás mint sport-szervező?

Beniipowa: Már egészen kiskoromban is nekimentem a víznek; még pelenkás voltam, amikor szüleimmel a tengerparton nyaraltunk, én meg berohantam a tengerbe, úgy kellett kimenteni onnan. Nem vette el a kedvem ez, egészen hamar elkezdtem tanulni úszni, az egész gyerekkoromat meghatározta ez a sport. Nem csoda, hogy egészen a versenyszerű úszásig jutottam el, a mai napig nagyon imádom.

ÚSZÁSRÓL VIDEÓBAN

Aki követi mozgalmunk életét, egészen biztosan látott már olyan videókat, amelyekben a youtuberek mutatják be kedvenc sportjukat. Beni az úszásról készített velünk közösen egy remek videót, ezt a csatornáján megtekinthettek. Ha pedig kedvet kaptok az úszáshoz (amit csak ajánlani tudunk, hiszen remek mozgásforma), mindenképpen keressetek edzőt, tanulókat, ismerjétek meg ezt a sportot közelebbről, megéri. Nemcsak azért, mert jól esik utána a sajtubesz, hanem mert csodálatos sport, minden izmot megmozgat, segíti a stresszoldást, javítja az általános erőnlétet. Beniipowa a Kérdések órája című havi livestream keretében sokat mesél kedvenc mozgásformájáról, ezt a Chio Mozdulj Gamer Facebook-oldalán, a videók között találjátok. Ha érdekel titeket a téma, érdemes végignézni.



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 változatosságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önfejlesztés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkől pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése, a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvény-sorozat (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 szórakoznak. Hiszen ez is csak játék. További infó: mozduljgamer.hu

A VIDEÓZÁS SOK IDEJÉT ELVESZI AZ EMBERNEK, MENTÁLISAN ÉS FIZIKAILAG IS NAGYON ELFÁRASZT, DE A MOZGÁSNAK MINDIG VAN HELYE

GS: Most éppen milyen sportokat űzöl még?

Beniipowa: Tavaly őszi óta konditerembe járok, ezt nagyon élvezem. Emellett most, hogy végre jó az idő, a BMX-eszés is érdekelni kezdett, azt próbálgatom. Egy haverom bringáját kaptam kölcsön hozzá, de egészen biztosan fogok venni sajátot, mert abszolúte bejön az egész.

GS: Általános sztereotípiá, hogy a gamerek nem mozognak eleget. Te mit gondolsz erről?

Beniipowa: Ez szerintem sokszor így is van. Én egész életemben sportoltam, a családomban soha nem volt ez kérdés, mert része az életünknek a rendszeres mozgás. Szüleim a mai napig versenyszerűen futnak; apukám országos bajnok is volt, fiatalkori rekordidejét a mai napig

sem döntötte meg senki az iskolában, anyukám, bátyám és nővérem is atlétaként versenyzett, én meg úszó lettem. Azt gondolom, hogy itt a szülőnek is nagyon nagy felelőssége van, neki kell valahogy utat mutatnia. Ezt többször elmondtam már: ha nekem egyszer gyerekem lesz, akkor ő biztos, hogy fog járni edzésekre. Választhat magának sportot szabadon, de a heti öt alkalmas mozgás kamaszkorban egyszerűen kell, le kell vezetni a sok energiát, és fittnek maradni sem árt.

GS: A videózás mellett mennyi időd van sportolni?

Beniipowa: A videózás sok idejét elveszi az embernek, mentálisan és fizikailag is nagyon elfáraszt, de a mozgásnak mindig van helye. Például velem nem egyszer előfordult, hogy egy

hosszú live után még ott állt a tenivaló, meg kellett volna vágni egy anyagot. Fáradt voltam, és elkezdtem gondolkozni azon, hogy most aludjak-e, vagy nekiálljak vágni. Végül elmentem futni egy kicsit, és elképesztően felfrissített, utána a munka ment magától. Szóval a sport nem csak elfáraszt, fel is tud pörgetni, frissíteni, így nagyobb erővel képes az ember belevágni a többi dologba, ami szintén fontos az életében.

GS: Hogy állsz a sportjátékokkal? Szoktál a virtuális térben is versenyszerűen mozogni?

Beniipowa: Szeretem a BMX-es játékokat, gyakran játszom velük, csak sajnos nem készül túl sok belőlük. Az ilyen nagyon régi, oldschool Dave Mirra-cuccokat imádom, az a mai napig pörög még.

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

Town of Salem

Ingyen játszható címek között ritka az olyan gyöngyszem, amelyik annyira kilóg a tömegből, mint a *Town of Salem*. Ez ugyanis az MMO-k és a MOBA-térhódítása közepette is népszerű maradt, annak ellenére, hogy egyébként egy nem túl bonyolult társasjátékról van szó. Egy meccs során 15 játékos kerül be egy faluba. A lakókról semmit sem tudunk eleinte, így nyilván ismerkednünk kell velük ahhoz, hogy rájöjjünk, kinek milyen feladatkört pörgetett a kerék. Beszélgetünk, barátokozunk, majd lemegy a nap, és mindenki aludni tér. A meglepetések reggelente érik a játékosokat, ilyenkor derül ki ugyanis, hogy sorozatgyilkos, a maffia egy tagja vagy éppen egy vérfarkas is tartózkodik a faluban. A lakóknak az a dolguk, hogy kiderítsék, melyiküknek véres a keze, hogy akasztófára küldve a tettest megtisztíthassák otthonu-

kat. A játék leginkább arról szól, hogy ki tud jobban hazudni és azokból az információkból dolgozni, amelyeket a többiek adtak neki. Rengeteg szerepkör van a *Town of Salem*-ben. A nyomozó esténként meglátogathat másokat, hogy kiderítse, vajon mi is az adott lakos foglalkozása. A börtönőr bevághat valakit a rácsok mögé, hogy ezzel egy estére kivonja őt a forgalomból, vagy megvédje a célpontot egy esetleges támadástól. És ott van a falu bolondja, akinek leginkább az a dolga, hogy felakasztassa magát a többiekkel. Nagyon szórakoztató kis társasról van szó, amely akár hónapokra is lefoglalhatja az erre fogékonyakat. Egy próbát mindenképp megér, de azt érdemes megjegyezni, hogy némi angoltudás azért kell ahhoz, hogy hatásosan hazudj össze magadnak a győzelmet.

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



Gwent: The Witcher Card Game – Nyílt béta

Több hónapnyi zárt bétázás után végre kitérültek a *Gwent* kapui, immár mindenki élvezheti a *Witcher* kártyajátékának meglehetősen egyedül szabályait. A nyílt tesztverzióban a korábbi változathoz képest rengeteg tartalommal töltötték meg Geralt kedvenc kocsmái sportját. Az első és legfontosabb extra a Challenges részleg, amelyben egy segenyi egyjátékos kihívást találunk. Ezek teljesítését követően különleges lapokkal, kártyák összerakásához szükséges alapanyagokkal és sok aprósággal jutalmaznak a pókermestereket. A *Gwent* egy frissített és teljes szinkronnal ellátott bevezető küldetést is kapott, amelyben Geralt és Ciri segítenek nekünk első néhány lépésünkben. Pár szabályváltozás is történt, például már minden kör után eldobhatunk a kezünkől egy nekünk nem tetsző kártyát, és újat húzhatunk helyette. A játék természetesen kozmetikai kiegészítőkkel is bővült: a játékosok feloldhatnak profilképeket, profilkereteket és különböző címeket, hogy ezzel mutassák meg, ki az úr a kocsmában. A nyílt bétával együtt az is biztossá vált, hogy a szervereken tárolt mentéseket már nem törlik a fejlesztők, így a mostani verzióban elért eredményeket, megszerzett lapokat mind átvihetjük magunkkal a teljes változatba. A végleges kiadásra egyébként még több új lapot, szabályváltozást és egy teljes sztorimódot ígértek a fejlesztők. Ha valamikor, akkor most érdemes beszállni a gwentezésbe.



A hónap frissítése

Albion Online – Hector

Meglehetősen egyedi MMO az *Albion*. A sandbox stílus egyik legjobb ingyenes képviselője számtalan fejlesztésen esett át az elmúlt években. A legújabb, Hector című patch egy fura, új típusú NPC-t adott a játékhoz: Caerleonban tanyázik a feketepecs vezetője, aki nemcsak adott tárgyakat vesz meg a játékosoktól, de szét is hordja azokat a különböző szörnyeknek a világban. Minden eladott portékából tulajdonképpen kifarmolható loot lesz. A boltos attól függően fog

igényelni bizonyos cuccokat, hogy melyik típusú szörnyből gyilkolnak meg többet a játékosok, és milyen zsákmányra van így leginkább szükség. Az új gazdasági szereplőn kívül új tartalom is érkezett, a Hellgates pályából például már többféle nehézségi szintű változat létezik. Ezek mellett jöttek új hátságok, és egy komolyabb, mélyebb tanulmányozó segíti majd a játékosokat, hogy könnyebben megérthessék az egyébként meglepően összetett *Albion* nyújtotta lehetőségeket.



RuneScape – The Shifting Tombs

Még mindig tud újat mutatni az egyik legnagyobb klasszikus. A Shifting Tombsban elrejtett tartalmak azokat a játékosokat állítják próbatétel elé, akik hajlandók esküt fogadni az istenek színe előtt. A karakterek négy különböző képességüket fejleszthetik a játékban, miközben kazamatákban kóborolnak, és próbálnak életben maradni. A játékosok feladata, hogy másokkal összedolgozva találják meg a Menaphos városa alatt rejlő labirintus kincseit. Rengeteg különböző kihívás várja majd az

erre tévedőket, éppen ezért nem is jelentkezhetsz a kihívásra minden jöttment. A legkönnyebb változat 50-es szinttől érhető el, a közepes 70-től, míg a legnehezebb 90-től. Érdemes kihasználni az új kaland lehetőségeit, mert gyors tapasztalatszerzést garantálnak a főbb képességekhez. Az újonnan bekerült katakombákat egyébként tetszőleges alkalommal végig lehet majd járni, mert a játék procedurálisan generálja a térképet, így sosem válik unalmassá.



Black Desert Online – Striker

A *Black Desert Online* nem a legértékesebb vagy a legnagyobb MMORPG, amivel valaha játszottunk, de csodálatos világa minduntalan visszahúzza bennünket. A kombóalapú harcrendszer zárójelbe teszi az összes többi akció-MMO-t, és ezt talán mi sem bizonyítja jobban, mint hogy mennyire szóragoztató a legújabb kasztot, a strikert játszani. A BDO tizennegyedik karakterosztálya inkább tettekkel, mintsem tárgyalással oldja meg a vitás kérdéseket, és ugyan nem retten meg egy méretesebb balta meglendítésétől sem, mégis inkább csapkod, hiszen az öklei mindig kéznél vannak. A nagydaráb harcokban az első sorban állva, nehéz páncélatba bújva oszt brutális mennyiségű sebzést látványos kombókkal. A karakter már mindenki számára elérhető, így aki valami újat szeretne csempészni a BDO élményébe, az már el is kezdheti felfedezni a Striker lehetőségeit.

Uncharted Waters – Industrial Revolution

Az *Uncharted Waters* hajózós, kalózos világába is beköszöntött végre az ipari forradalom, ami leginkább a fegyverkezésben nyilvánul meg. A játékosok a frissítés után elkezdhetik keresgélni a revolvereket, lángszórókat és hatalmas gépágyúkat. A hajókra a méretes flintákon túl gőzmotorokat is szerelhetünk, amelyek segítségével nemcsak gyorsabban mennek majd, de könnyebb is lesz őket kezelni. Új időjárásrendszer is kerül az MMO-ba, ami főleg azért iz-

galmas, mert a borús éghajlat már nem csupán a látótávolságra lesz hatással. A komolyabb viharok eddig is megrogncsolhatták a hajótesteket, képzeljétek el, milyen lesz, amikor eső helyett meteorok hullnak majd az égből. Rengeteg fura időjárási körülmény nehezíti meg a békés hajósok mindennapjait, ezért érdemes utánanézni az új fejlesztéseknek, végigfutni az ismeretlen küldetéseket. Az azokból származó jutalom több lesz egy egyszerű esernyőnél.



Extra life

» KIDURRAN A KICKSTARTER-LUFI?



Star Citizen



Pillars of Eternity



Broken Age



Clang

Hová tart a közösségi projektfinanszírozás?

KIDURRAN A KICKSTARTER-LUFI?

A KICKSTARTER ALAPÍTÓI MÁRCIUSBAN ÜNNEPELPÁNYUK RÉVBE ÉRÉSÉT, AZAZ AZ OLDAL ELINDULÁSA ÓTA ENNYI JÁTÉK INDULÓ TŐKÉJÉT DOBTA ÖSSZE AZ OLDALRA LÁTOGATÓ KÖZÖSSÉG. Pedig a kerek számon túl nem nagyon van mit ünnepelni, ha a videójátékos projekteket nézzük. A Kickstarter ugyanis ezen a téren régen zárt olyan rossz évet, mint tavaly. 456 gamerkampány indult (a második legtöbb az oldal fennállása óta), viszont ezek csak 17,8 millió dollárt hoztak össze, ez pedig nagyon kevés – a Kickstarter emlékezetes 2012-es berobbanása óta negatív rekord. De mi történt tavaly, miért hagyott alább a videójátékos crowdfundingláz? Ennek járt utána a Eurogamer és a cikk nyomán mi is.

Először is tegyük tisztába, hogy a Kickstarteren a „játék” főkategóriában a táblás társasjátékok és kártyajátékok is benne foglaltatnak, és a társasjátékoknak nagyon fut most a szekere: évről évre nő az ilyen projektekre adott pénz, 2016-ban már átlépte a százmillió dollárt, idén pedig máris rekord várható (csak a Kingdom Death: Monster 1.5 nevű társas összehozott 12,4 milliót). Szóval szó sincs arról, hogy általánosságban döglődne a közösségi projektfinanszírozás vagy akár csak a Kickstarter. A társasjátékoknak nagyon fekszik az oldal: adott egy termék, amelyből kis költséggel elkészíthető egy prototípus, és egy crowdfundingkampánnyal fel lehet mérni, mekkora igény van rá. A videójátékok viszont jóval bonyolultabban és drágábban előállítható termékek, ráadásul az elmúlt pár évben komoly piaci változások is történtek, ami a közösségi kalapozós modelt érintette. Ezek az okok mind hozzájárultak ah-

hoz, hogy a Kickstarter ma már nem olyan vonzó a videójáték-fejlesztőknek, mint öt éve.

hoz, hogy a Kickstarter ma már nem olyan vonzó a videójáték-fejlesztőknek, mint öt éve.

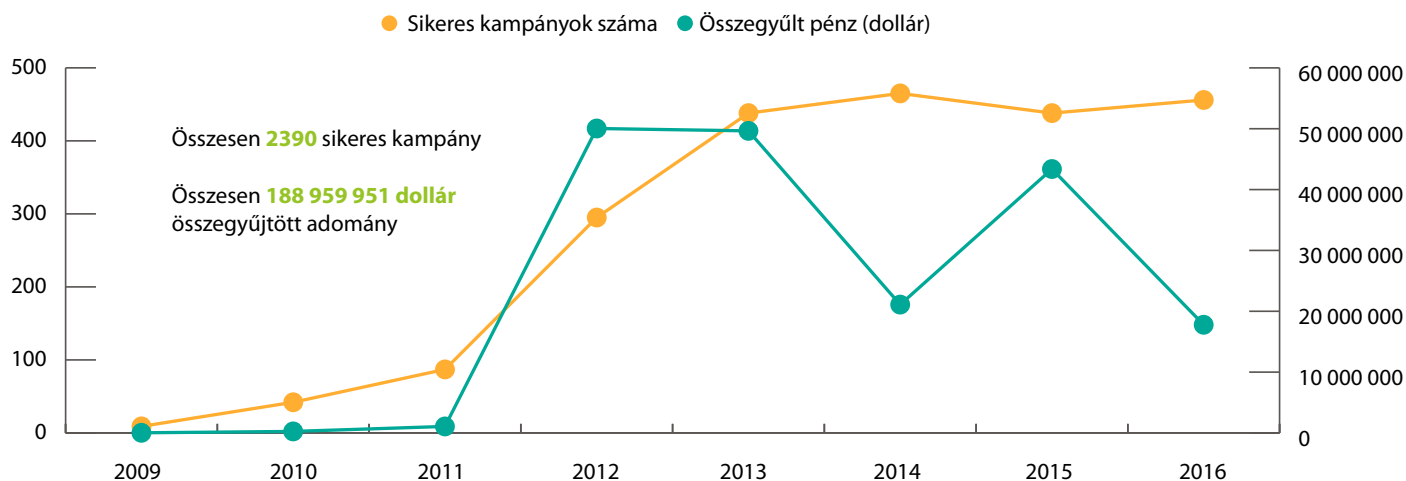
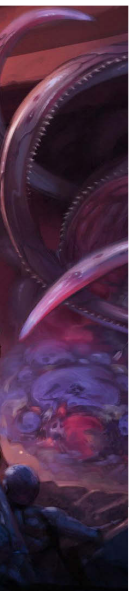
ELMÚLT AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA

2012-ben a Kickstarter még új dolog volt. Na jó, nem teljesen új, mert az első sikeres videójáték-kampány már 2009 augusztusában megtörtént: egy Steve Jenkins nevű fejlesztő 36 támogatónak köszönhetően megkapta a fedezetet egy 12 bites kalandjáték, a *High Strageness* elkészítéséhez. De ahhoz már egy jóval ismertebb fejlesztő kellett, hogy három évvel később a közösségi projektfinanszírozás igazán berobbanjon a köztudatba: Tim Schafer egy új kalandjátékhoz 400 ezer dollárt kért – és 3,3 milliót kapott. Aztán jött sorban a többi fejlesztőlegenda: Brian Fargo új *Wasteland* játékával, Chris Roberts a *Star Citizen*nel, az Obsidian új szerepjátékával és így to-

vább. De ezek a nagy gamerprojektek mára eléggé elmaradnak az oldalról – részben azért, mert a Kickstarterről kiderült, hogy nem a bölcsek köve, csak egy eszköz, és elmúlt az újdonság varázsa. 2013-14 után a sajtó is egyre kevesebbet írt a Kickstarter-projektjeiről, és a kezdeti lelkesedés alábbhagyott.

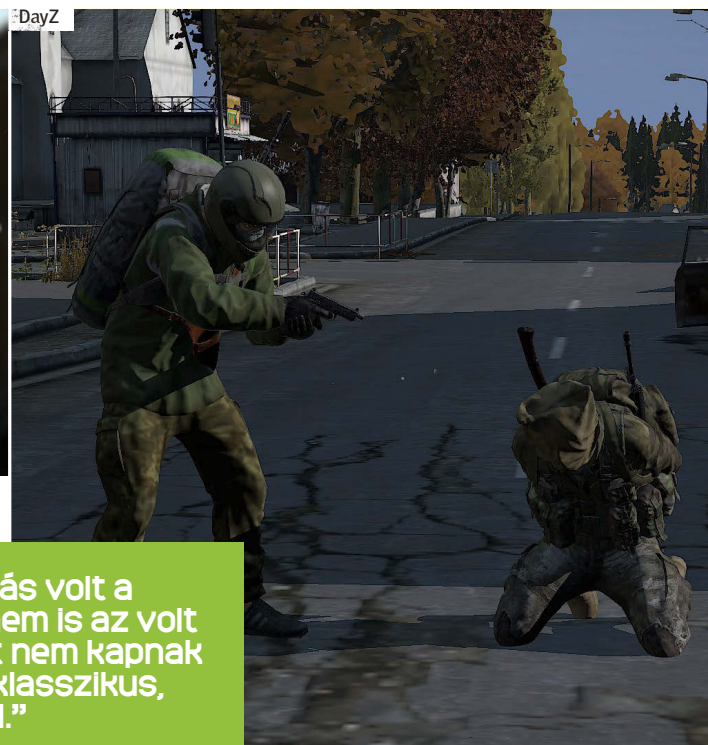
ÓVATOSABB TÁMOGATÓK

Az előző tényezővel összefügg, hogy a támogatók sem adakoznak már olyan könnyen, amióta néhány játék csúnyán befürdött. Egyes sikeresen támogatott projektek végül nem készültek el, például a *Yogsventures* című, nyitott világú játék, amely több mint félmillió dollárt gyűjtött, vagy Neal Stephenson realiztikus kárdozós játéka, a *Clang*, amelyről kiderült, hogy megvalósítása áthidalhatatlan technikai akadályokba ütközik. Olykor pedig a megvalósult termékek is csalódot okoz-



HA TE MONDOD

Brian Fargo videojáték-fejlesztő, InXile: „2012-ben más volt a légkör, nagyon izgalmas volt. Sok készülő játéknál nem is az volt a fontos, hogy mit nyújtana, hanem hogy mi az, amit nem kapnak meg az emberek. A kiadók akkor nem foglalkoztak klasszikus, izometrikus RPG-kkel és point and click kalandokkal.”



tak: a *Broken Age* pénzügyi és időbeli csúszásaival bőszítette fel a támogatókat, az Ouya konzol pedig a silány végeredménnyel. Nem csoda, hogy a Kickstarter-felhasználók ma már egy John Romero szintű névnek sem adnak bemondrásra súlyos dollárokat, amíg nincs demó a készülő játékból.

KONKURENS OLDALAK

A Kickstarter sikerének egyik eredménye a konkurencia megjelenése volt. Legjobb példa erre Chris Roberts vitatott gigavállalkozása, a *Star Citizen*, amely Kickstarter-projektként indult, ott összehozott bő kétmilliárd dollárt, ezzel párhuzamosan azonban a játék saját oldalán is ment a gyűjtés, és később csak ott folytatódott (most már 151 milliónál tart a számláló). Vagy ott a 2015-ben indult Fig, az elmúlt évek crowdfunding-lágere: a támogatók befektetők is lehetnek, és ha nagyon sikeres lesz a termék, akár kaphatnak is vissza a pénzükből. A nagy nevek egy része átköltözött Figre: a *Psychonauts* második

része 3,8 millió dollárt gyűjtött, a *Wasteland 3* 3,1 milliót, a *Pillars of Eternity II* 4,4 milliót – ugyan a befektetői modell kockázatosabb a fejlesztőknek, de a reménybeli játékosok könnyebben adakoznak. A 2013-ban indult Patreon pedig kisebb indie stúdióknak segíthet, és egyszeri összeg helyett kisebb havi pénzeket utalhatnak a támogatók (épp a saját bőrönmön tapasztalok meg valami áttöréscélját a hazai Patreon-fronton: videojátékos podcastem, a Checkpoint kampánya megdöbbentő sikerrel indult). Ezek az új platformok mind kifogták kissé a Kickstarter vitorlájából a szelet.

EARLY ACCESS

Akárcsak a Steam early access-rendszere, amely 2013-ban indult. A közösségi finanszírozásban résztvevők egyre inkább konkrét ígéretek akarhatnak, mondjuk egy játszható demót. Azok a fejlesztők viszont, akik eljutnak eddig, választhatják már a Steam Early Access is, ahol gyakorlatilag fél-

kész játékokat lehet árulni. Láttunk erre szép példákat már a *DayZ*-től kezdve a *Rust*on át az *Arkig*. Ettől persze még működhetne egy early access és egy Kickstarter-kampány is egymás mellett ugyanahhoz a játékhoz (láthatunk ilyen például Richard Garriott szerepjátékánál, a *Shroud of the Avatar*-nál), de nem ez a jellemző felállás.

KISPÁLYÁS KIADÓK

Amikor a Kickstarter öt éve kilőtt, a játékosok ki voltak éhezve bizonyos műfajokra – azokra, amelyekkel a nagy kiadók nem foglalkoztak, például a point and click kalandokra vagy a régi vágású szerepjátékokra. Ilyen zsánerekben született több jól menő kampány is, de ma már más a helyzet. Megalakult egy csomó kicsi kiadó (illetve profilt váltott pár régebbi), akik arra hajtottak rá, hogy indie-sikereket pátyolgassanak. Ez a folyamat is a Kickstarter jelentőségét csökkentette, hiszen ha egy csapat talál magának kiadót, lehet, hogy okafogyottá válik a közösséghez fordulni.

ÉS AKKOR HOGYAN TOVÁBB?

A Kickstartert nem kell temetni, még a videojátékos részlegét sem. Egyrészt továbbra is rendszeresen akadnak rajta sikeres játékprojektek – a közelmúltból a *Banner Saga 3* volt ilyen (416 ezer dollár a 200 ezres célra) vagy a *Sunless Sea* folytatása, a *Sunless Skies* (377 font 100 ezres célra) –, csak már ritkábban hét számjegyűek az összegek. Másrészt a Kickstarter szerepe is átalakulóban van: egyre gyakrabban használják a fejlesztőkkel együtt a kiadók is, hogy megszondázzák, mekkora sikere lenne egy-egy játéknak. Lásd a *Shenmue III* 2015-ös kampányát, amelynek fő célja az érdeklődés felmérése volt (kétmillió célra több mint háromszoros összeg folyt be, szóval volt érdeklődés). Habár ma már nem olyan fontos oldal, mint négy-öt éve, a Kickstarternek ma is helye van a videojáték-piacon, és úgy tűnik, jó ideig lesznek még, akik ott találják meg a számításukat, legfeljebb kisebb léptékben.

Stóki

Extra life

» CALL OF CTHULHU

Call of Cthulhu: The Official Video Game



ISMERD MEG JÁTÉSZÓTEREDETI

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



Játékvilág

CALL OF CTHULHU

MOSTANÁIG SZINTE KIZÁRÓLAG OLYAN VILÁGOKAT MUTATTUNK BE, AMELYEK KELETKEZÉSE A MÚLT SZÁZAD 70-ES, 80-AS ÉVEIRE TEHETŐ, A CTHULHU-MÍTOSZ EREDETÉNEK MEGISMERÉSÉHEZ AZONBAN EGÉSZEN 1926-IG KELL VISSZAFORGATNUNK AZ IDŐ KERÉKÉT. Azon a nyáron

írta meg Howard Phillips Lovecraft a Cthulhu hívása című, tisztelői által máig körülrajongott novelláját, a horrorirodalom vitathatatlan sarokkövét. Egyesek ezt, mások az 1917-es keltezésű Dagont tartják a pályatársa (és életművének gondozója), August Derleth által rendszerbe foglalt Cthulhu-mítosz kiindulási pontjának. E hosszabb-rövidebb történetek közös pontja a felfoghatatlan és feldolgozhatatlan kozmikus titok, amelynek megismerését egyetlen halandó sem képes következmények nélkül elviselni. Az ember korát jócskán megelőző, öreg istenekkel (Derleth aggat-

ta rájuk ezt a címkét) találkozásból Lovecraft szereplői az akkortájt divatos pulp történetek hőseivel ellentétben sosem keverednek ki sértetlenül. Még ha nem is örülnek meg teljesen, életük végéig viselik a reveláció okozta fizikai, lelki és szellemi sérülések nyomait.

AZ ÍRÓGÉPTŐL A KONYHAASZTALIG

Két emberöltővel később, amikor 1981-ben Sandy Petersen játéktérvező (*Doom, Quake, Age of Empires*) Lovecraft munkásságára támaszkodva megalkotta a Call of Cthulhu szerepjátékot, szintén kulcsfontosságú elemként kezelte az épelműjesség kérdését. Az alapkiadás a siker megízlése nélkül, szegényen elhunyt szerző műveihez hasonlóan a század első évtizedeiben, főként a '20-as években szabadította rá a kozmikus rémségeket a mit sem sejtő játékosokra, de később további változatok is napvilágot láttak. Az ókortól

(Cthulhu Invictus) kezdve a középkoron (Cthulhu: Dark Ages) és a viktoriánus érában (Cthulhu by Gaslight) át napjainkig (Cthulhu Now) a föld minden pontján szembeszállhattunk az emberiséget fenyegető veszedelemmel, sőt még a 23. század technikai vívmányait (Cthulhu Rising) is bevethettük az öreg istenek ellen vívott harcunk során.

A Chaosium égjsze alatt megjelent Call of Cthulhu a cég egy korábbi sikertörténetének, a RuneQuest című asztali szerepjátéknak a szabályrendszerére támaszkodott. Az ún. Basic Role-Playing (BRP) szisztéma Lovecraftra hangszerelt változatában a játékosok hétköznapi embereket alakítottak, akik rejtélyes, de látszólag ártalmatlan helyzetekben találták magukat, ám ahogy egyre több titokról libbentették le a fátylat, úgy kezdték elveszíteni az eszüket. Más szerepjátékokhoz képest kiugróan magas volt az elhalálozási ráta, arról nem is beszélve, hogy

könnyedén zárt osztályra kerülhettek a játékoskarakterek, hiszen minden egyes találkozás a világra törő förtelmes lényekkel tovább apasztotta sanitypontjaik igencsak véges készletét. Viszont mindaddig, amíg életben voltak, és nem csavarodtak be teljesen, fejlődtek. Ügyesebben bántak a fegyverekkel, és egyre nagyobb jártasságra tettek szert képességeik használata terén, ám szintet sosem léptek, kezdeti életerejük és sanitykorlátjuk értéke nem emelkedhetett magasabbra.

Ebben a skillalapú rendszerben két tízoldalú, ún. percentilis kockával dobta, és a dobás eredményét (1-100-ig) kellett összevetni a karakter adott képességének értékével. Ha alacsonyabb volt, akkor sikeres akciót hajtott végre, ellenkező esetben kénytelen volt elszenvadni a roppant kellemetlen, sokszor fatális következményeket. Később egyszerűsített formában ugyanez a megoldás köszönt vissza a társasjátékokban. Ajánlom fi-



Sherlock Holmes: The Awakened



Prisoner of Ice

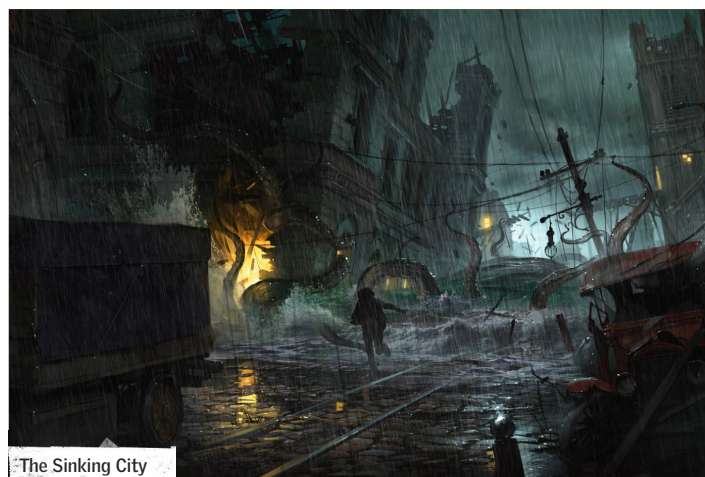


HA TE MONDOD

Howard Phillips Lovecraft író: „Az emberiség legőszibb és legerősebb érzése a félelem, a legőszibb és legerősebb félelem pedig az ismeretlentől való rettegés.”

HOLLYWOOD BŰNE

Noha több próbálkozás is akadt, a filmvásznon még sosem elevenedett meg a Cthulhu-mítosz igazán színvonalas, nagy költségvetésű alkotásként. Pedig az elismert mexikói rendező, Guillermo del Toro – maga is óriási geek – évek óta házal a nagyszerű Lovecraft-novella, Az örület hegyei adaptációjának tervével. 2006-ban kész forgatókönyvvel kereste meg a Warnert, ám a stúdió annak ellenére sem állt kötélnek, hogy Tom Cruise játszotta volna a főszerepet, és producerként James Cameron is beszállt volna. A döntéshozókat azonban nem sikerült meggyőzniük, őket az zavarta, hogy del Toro nem akart oda nem illő szerelmi szálát szőni a történetbe, és elzárkózott attól, hogy megváltoztassa a befejezést pozitív kicsengésűre. A következő állomás az a Universal volt, amelyik mostanság szuperhősök híján klasszikus szörnyeire (Drakula, Frankenstein szörnye, a Fekete lagúna szörnye, a láthatatlan ember, Dr. Jekyll és Mr. Hyde, a farkasember, a múmia) alapozva építené fel saját filmes univerzumát. Sajnos a stúdió akkor még kizárólag úgy látta volna biztosítottnak a becsült 170 millió dolláros költségvetés megtérülését, ha a stáb a PG-13-as kategória kritériumainak mindenben megfelelő, családbarát alkotást forgat az eredetileg R besorolásúknak tervezett film helyett. Del Toro emiatt másodjára is továbballt, és azóta is kitartóan – bár mindaddig eredménytelenül – keresi azt a stúdiót, amelyik segítene megvalósítani legkedvesebb filmtervét.



The Sinking City

gyelmekekbe a 2017/03-as lapszám Másvilág rovatában található Eldritch Horror-bemutatónkat.

DIGITALIZÁLT RETTEGÉS

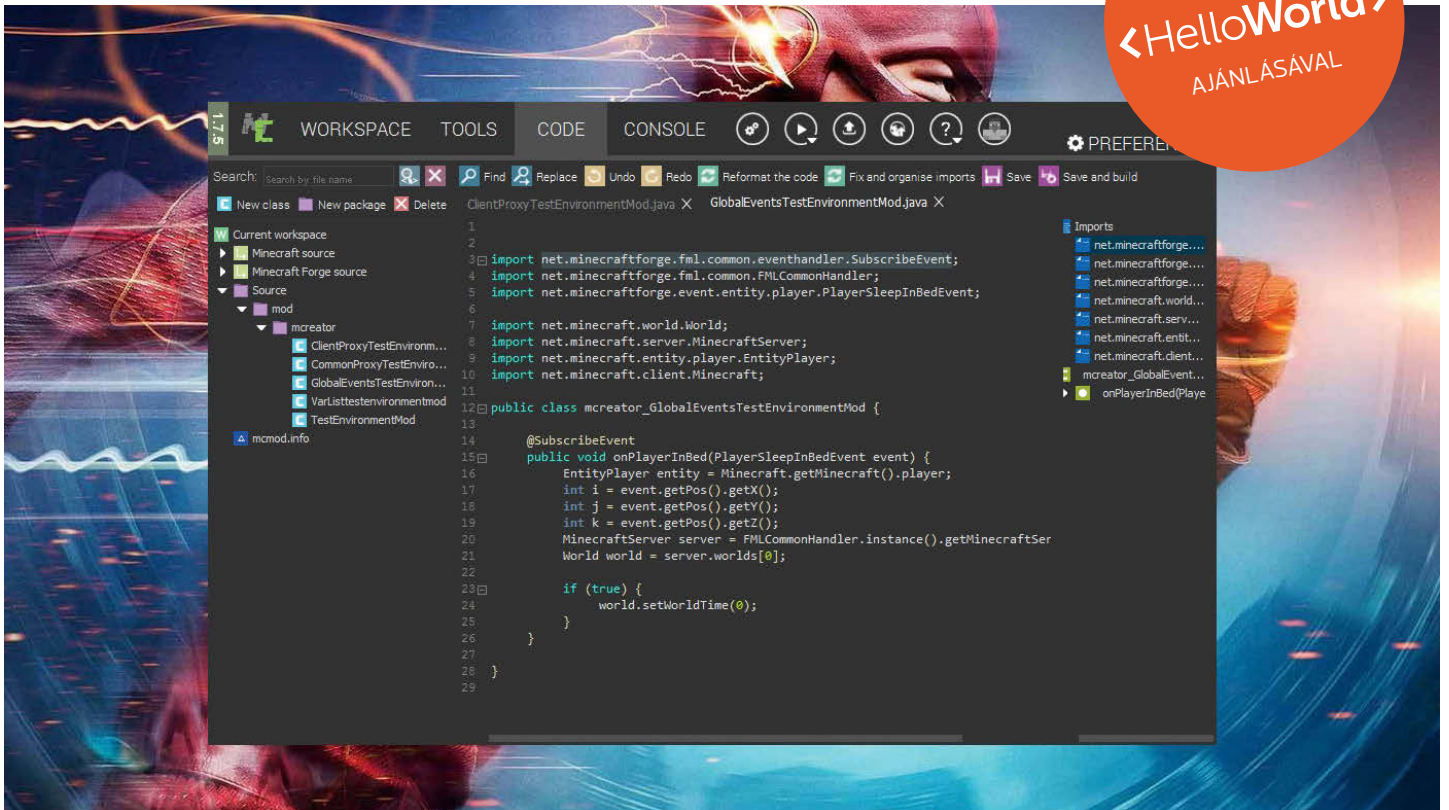
Az ember nem is gondolná, hogy Lovecraft hagyatéka hány meg hány videójátékban érhető tetten, miközben a hivatalos adaptációk száma viszonylag alacsony. Például a Quake egyjátékos kampányának végén a Cthulhu-mítosz egyik ősi istensége, Shub-Niggurath várja, hogy rakétavetőnkkel cafatokra robbantuk. De említethetnénk a Call of Duty: Black Ops III kooperatív Shadows of Evil kampányát, a Bloodborne-t, a World of Warcraftot, a The Secret Worldöt, a Fallout 3 Point Lookout DLC-jét, a kizárólag Gamecube-ra megjelent Eternal Darkness: Sanity's Requiemet, az Alone in the Darkot, a Darkest Dungeonot vagy az X-COM: Terror from the Deepet. Bár ez utóbbiban megváltoztatták a neveket, könnyedén felismerni Cthulhut és az ő víz alá rejtett városát, R'lyeh-t.

A hivatalos játékok közül érdemes az Infogrames játékaival kezdeni a sort. Az 1993-as Shadow of the Comet az Árnyék Innsmouth fölött és a Rémullet Dunwichben feldolgozása, míg a két évvel később érkezett Prisoner of Ice egy másik történetből, Az örület hegyeiből merített. Mindkettő átlagos point and click kaland volt, amit témaválasztása és az időre megoldandó feladványok különböztettek meg kortársaitól. A kalandjátékos vonal egyébként is erősen felülreprezentált az adaptációk körében, ám ez cseppet sem meglepő, hiszen a nyomozás, a rejtélyek kibogozása inkább passzol a témához, mint hajóágyúval löni a tengerből kiemelkedő Dagont. A következő Cthulhu-játéokra tíz ke-rek évet kellett várunk, a Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth fejlesztése a többszöri kiadváltás miatt rettenetesen elhúzó-dott, és gyakorlatilag csődbe vitte a Headfirst Productionst. Az előbb Xboxra, majd 2006-ban PC-re is

megjelent játékot az utókor mint az egyik legjobban eltalált lovecrafti horrort őrizte meg emlékezetében. Lazán kapcsolódott az Árnyék Innsmouth fölöthöz, bár egyes jele-neteket (például a hotelbéli menekülést) egy az egyben átvettek belőle. Az alaposan átgyúrt, mégis szórakoz-tató cselekménybe belekeverték a fiatal J. Edgar Hoovert, az FBI-t és az amerikai haditengerészetet is, a főszereplő Jack Walters magánnyomozóhoz kapcsolódó, történetvégi ket-tős csavar pedig gyakorlatilag padló-ra küldte a játékost. A sanity system, a realiztikus sérüléskezelés és fegy-verhasználat ugyancsak a játék ére-nyei közé sorolható. Igazán sajná-latos, hogy most már sosem tudjuk meg, hogyan fejlesztette volna to-vább a játékméchanikákat a stúdió, amely két további projektbe is bele-kezdett, mielőtt lehúzta volna a ro-lót. A Destiny's Endet külső nézetes túlélőhorrornak tervezték, és együt-tal a DCotE folytatásának. Az elkép-

zelés szerint 80 évvel később játszó-dott volna két irányítható karakterrel és opcionális kooperatív játékmód-dal. A másik alkotásnak a Beyond the Mountains of Madness alcimet adták, és úgy tervezték, hogy Az örület hegyei novella történetét viszik tovább benne. A belső nézetes túlélőhorror, az 1930-as évek, a náci Németország és az Antarktisz kombinációja még ma is izgalmasan hangzik. Említésre érdemes még a 2007-es Sherlock Holmes: The Awakened, amelyben Sir Arthur Conan Doyle nyughatatlan detektívje akasztott tengelyt a kozmikus lények fanati-kus követőivel. S bár azóta nem szü-letett érdemleges adaptáció, a jövő már-már rózsásan fest, hiszen még idén megjelenik a Call of Cthulhu: The Official Video Game című horror-ka-land a Cyanide és a Focus Home gon-dozásában, amit a Frogwares nyitott világú játéka követ The Sinking City címmel.

Chavalier



A játékfejlesztés kezdete

KÉSZÍTS SAJÁT MODOT!

RENGETEG LEHETŐSÉGET KÍNÁL A MINECRAFT ARRÁ, HOGY A FELHASZNÁLÓK SAJÁT MODOK KÉSZÍTÉSÉVEL JÁRULJANAK HOZZÁ A JÁTÉK VILÁGÁNAK BŐVÍTÉSÉHEZ, ÁM EZ A SZÉLES OPCIÓKÍNÁLAT JELENTŐSEN BESZÜKÜL KÓDOLÁSI ISMERETEK HIÁNYÁBAN. Ebben az esetben segít az MCreator (mcreator.pylo.co) nevű alkalmazás, amely nem csak a kezdeti szárnypró-

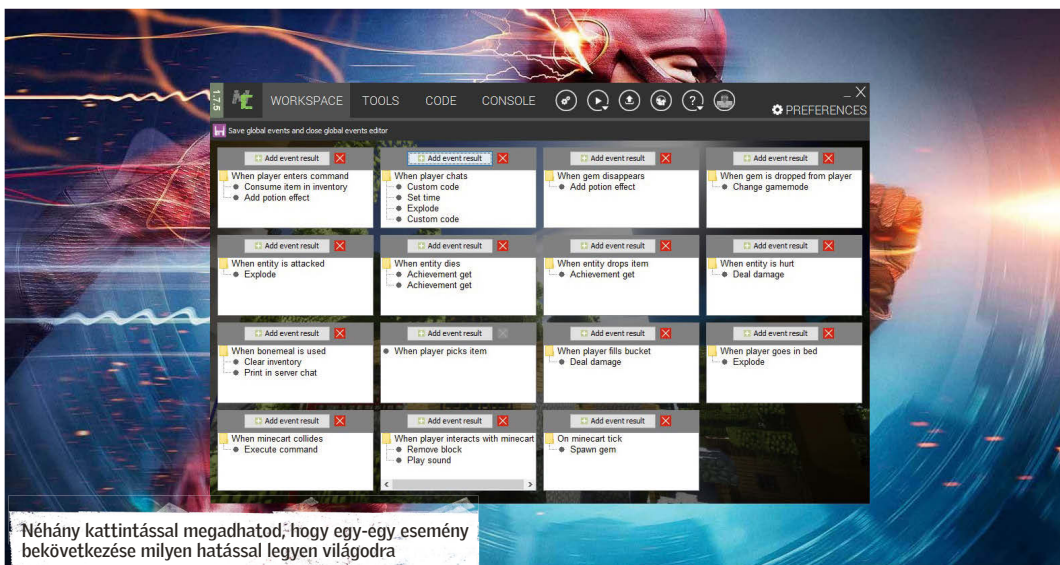
bálatások alatt fogja kezüket: hatalmas eszközkínálata és számtalan kiegészítőalkalmazása – amelyek között még kódeditor is található – miatt a bővítmények megalkotásának folyamatát magasabb szinten űzők is kedvükre barangolhatnak felületén. A szoftver a gyártó oldaláról szereshető be, és a támogatott verziók között a legfrissebb *Minecraft* kiadás, az 1.11.2-es is szerepel, így akár ehhez is elkészítheted sa-

ját mododat. A letöltést követően kezdődhet a telepítés, amely viszonylag gyorsan lefut, azonban ezzel még korántsem érnek véget az installáció körüli teendők. A szoftver elindítása előtt egy, a legfrissebb *Minecraft* változattal kompatibilis Forge is kerüljön fel számítógépedre, mert csak a modkezelő közreműködésével aktiválhatód kockavilágodban a saját kezűleg összeállított módosítóalkalmazást.

A Forge telepítése után elindíthatod az MCreator-t az asztali ikonjára kattintva: a szoftver az első start során alapos háttér munkába kezd, géped használatáról nagyjából 10-15 perces időintervallumra le is mondhat. A kissé gyengén optimalizált szoftver az indításhoz szükséges komponensek beszerzésével jelentősen leterheli a lemezt és a memóriát, amikor azonban végez, minden visszaáll a rendes kerékvágásba. Egy regisztrációs oldal fogad, ahol érdemes gyorsan létrehoznod saját felhasználói fiókot, mert számos extra funkciót csak ennek birtokában élesíthetsz.

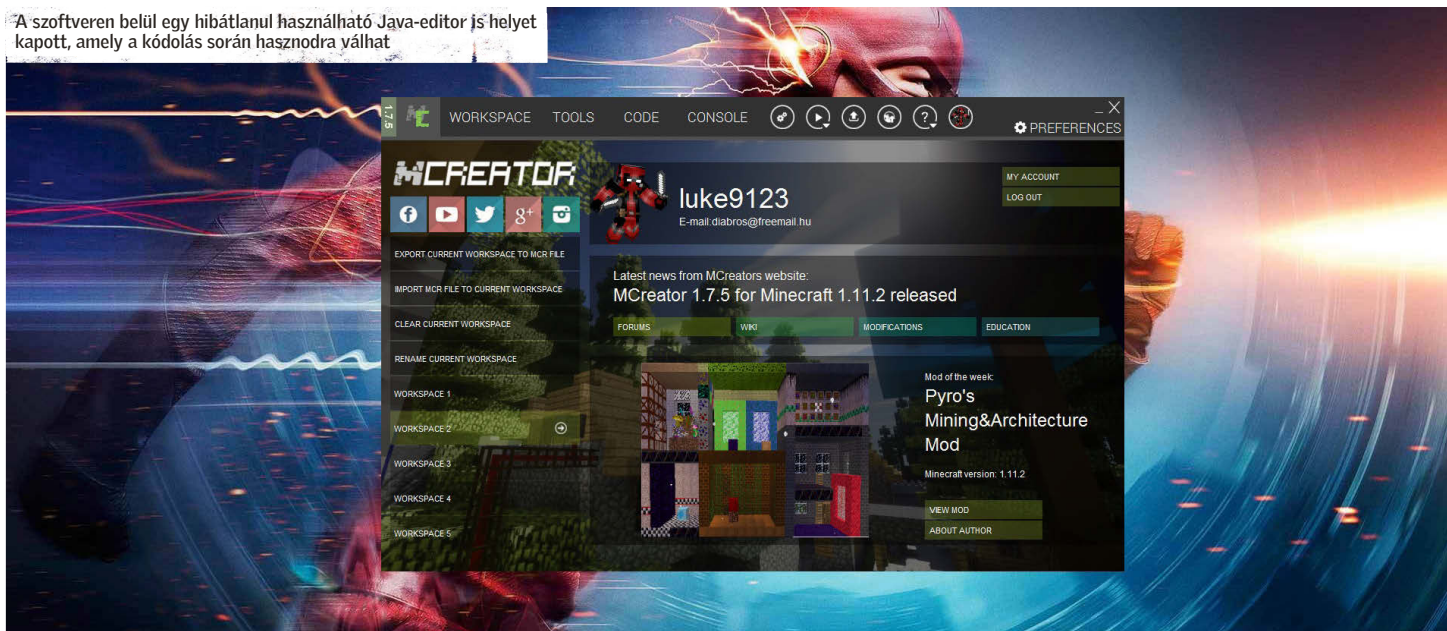
VILÁGSZABÁLYOK

Ismerkedésképpen térképezd fel alaposan a szoftver felületét. Az indítást követően a főoldalon bejelentkezhetsz a szolgáltatásba, betöltheted a már meglévő alkotásokat, és az oldalsó listát böngészve felfigyelhetsz arra, hogy akár több Workspace egyidejű kezelésére is lehetőség van. A logindoboz alatt egy kis ablakban találsz a szolgáltatás linkgyűjteményét, ha pedig kicsit lejjebb vándorol a tekinteted, megpillanthatod a szolgáltatás üzemeltetői által kiválasztott legjobb modot, és akár ötletet is meríthetsz következő projektedhez, amennyiben kellően



Néhány kattintással megadhatod, hogy egy-egy esemény bekövetkezése milyen hatással legyen világodra

A szoftveren belül egy hibátlanul használható Java-editor is helyet kapott, amely a kódolás során hasznodra válhat

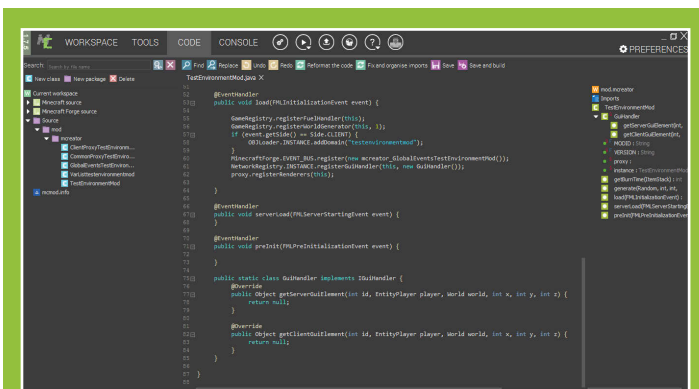


A LELEGYSZERÜBBEN A GLOBÁLIS SZABÁLYOK DEFINIÁLÁSÁVAL MÓDOSÍTHATSZ A JÁTÉKON

minőségi kiegészítőt készítesz, könnyen te is ezen a főoldalon találhatod alkotásodat. Remekül tagolt környezetben, négy fülön helyezkednek el az egyes funkciók. Az első oldal a Workflow, vagyis a munkaterület nevet kapta; kezdeti számpróbálgatásaid során valószínűleg ezen töltöd majd a legtöbb időt.

Két funkció áll rendelkezésre, amelyekkel világod szabályrendszerét módosíthatod. Válaszd a [Global events] menüpontot, és az itt megjelenő eseményeknél add meg, hogy a leírt forgatókönyv bekövetkezése után mi történjen. Kódolási ismeretekre ugyan nem lesz szükség, de egy kis nyelvtudás azért nem árt, mert az egyes funkciók angolul jelennek meg. A kiszemelt történés felett található [Add event result] gombra kattintva elkezdheted összerakni egyedi világszabályaidat. A három részre tagolt terület bal oldalán helyezkedik el a kimenet kategóriája, középen pedig a részletes leírást adhatod meg, és itt az egyes feltételeket akár tovább is szigoríthatod. Jobb oldalon egy sűrű is helyet kapott, amelyben a leggyakrabban felmerülő kérdésekre lelheted meg a választ. Ha összeállítottad a megfelelő eredményt, klikkelj az ablak alsó szegmensében elhelyezett [Add event result] mezőre, és láthatod, hogy az adott esemény alatt megjelent a frissen létrehozott funkció. Ugyanennek a gombnak az ismételt megnyomásával további funkciókat rendelhetsz a kiválasztott feladat végrehajtásához, ha pedig szeretnél megszabadulni néhány funkciótól, a gomb mellett elhelyezett [törlés]-re kattintva visszatérhetsz az eredeti állapotokhoz.

ra kattintva tesztelheted, és kiválaszthatod, hogy kliens- vagy szervertoldali környezetet szeretnél-e életre hívni. Ha a próbaköröket követően is úgy érzed, ezt a módot vinnéd tovább az éles játékba, csupán annyi a teendő, hogy a menüsor exportálási lehetőségét válasszod, és itt néhány alapvető információ megadásával elmented .jar vagy .zip kiterjesztéssel. Hasonlóan aktiválható mododat, mint bármely egyéb, internetről letöltött bővítményt: keress fel a Minecraft gyökérfkönyvtárát, helyezd a [mods] mappába állományodat, és az indítást követően életbe lép saját szabályzatod. Persze ha már kiélted fantáziádat a lootok és achievementek világába utat nyitó Workspace felületen, érdemes lehet a Tools, vagyis az eszközök menüjébe navigálnod. Itt is bőséggel találhatsz további hasznos funkciókat: az itt megjelenő appokkal a különféle textúrák módosítására és extra modellek beemelésére is lehetőséget kapsz. A többféle skineditor segítségével nemcsak karakteredet alkothatsz újra, hanem világot is akárcsak eddig nem látott objektumokkal is feldobhatod. Alapértelmezetten a Resource tools-elemekhez kapsz hozzáférést közvetlenül a program installálását követően, azonban ha kiegészítő szolgáltatásokra vágsz, az alkalmazáson belülről installálható a [Texture and modelling tools] alatti szoftvereket. Feltűnhet, hogy az alkalmazást nem egyszeri használatra, hanem hosszabb távra tervezték fejlesztői: a kezdeti skinszínezgetések után egyre komolyabb szinteken alkothatsz beemelhető objektumokat, ugyanígy a szoftverlista végén már az egyik legnépszerűbb ingyenes 3D-editor, a Blender is helyet kapott.



A JAVA MÉG CSAK MOST JÖN

Az alapok elsajátítása után, ha az algoritmikus gondolkodást sikerült magadévá tenned, egy magasabb szintű programnyelvet is segítségül hívhatasz. Szerencsére külön kódeditor beszerzésére nem lesz szükség, elegendő az MCreator menüsorának [Code] feliratára kattintani, mire egy sorszámozott, az átláthatóságot színezéssel segítő oldal bukkan fel. Persze ekkor már nem fogják a kezdet a szoftver készítői, az egyes funkciókat is saját magadnak kell kikeresned az internetezte fellelhető kódgyűjteményekből. A Java-kódolásra felkészített felületen fordító is rendelkezésedre áll, így sokkal egyszerűbben kiszűrheted a hibákat, mintha minden esetben el kellene indítanod a tesztkörnyezetet. Mivel itt már szükséges (főként a hibakezelés szempontjából), hogy minden esetben lásd, mi történt a futtatott kód végrehajtása közben, a [Console] felíratra kattintva minden logolt bejegyzés megjelenik.

SZOFTVER SZOFTVER HÁTÁN

A legegyszerűbben tehát a globális szabályok definiálásával módosíthatod a játékon, azonban a szoftver további kínálata is tartogat még meglepetéseket. A modok képességeinek aktiválását például egy tesztkörnyezetben próbálhatod ki, így meglévő mentésidre nem lesz hatással az elkészített kiegészítő egészen addig, amíg úgy nem döntesz, hogy élesben is ideje ellenőrizned elkészült művedet. A beemelt funkciókat a menüsor startgombjára

Luke



Faker teljesítménye most ugyan nem volt hibátlan, de a trónját továbbra sem kellett átadnia



Rajongók ezrei követték az eseményeket a helyszínen

A MILLIOMOS JÁTÉKOS

Faker nemcsak a profi League of Legends egyik legismertebb és legjobb arca, de ő az első olyan játékos is, aki egymillió dollárt keresett csak verseny-nyereményekből. Az MSI-ről elhozott első díj 1 047 606 dollár volt. Ez azért szép summa, de még sehol sincs a szponzori díjakból, streamelésből és egyéb forrásokból származó bevételeitől.



A G2 daliásan küzdött a döntőben



Összezsaptak a bajnokok

MID-SEASON INVITATIONAL

E-SPORT- INFÓ

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságok profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

E GY ÉVBEN KÉT KOMOLY ÜNNEPE VAN A LEAGUE OF LEGENDS E-SPORT NÉZŐINEK.

A World Championship gyakorlatilag a karácsony, amikor a világ legjobb csapatai küzdenek meg a mi szórakoztatásunkra, a Mid-Season Invitational pedig egy ennél sokkal tömörebb, ugyanakkor nem kevésbé izgalmas esemény, ahol csak az első számú osztagok csaphatnak össze. Az elitek elitje ez, ahol egy félrekattintás a kupába kerülhet. És került is.

KIBŐVÜLT A KÖR

Az idei MSI-n ahelyett, hogy a hat legjobbat állították volna egymással szembe, előbb a kisebb régiók képviselői is játszottak egymással. A 2017-es eseményen először volt Play-in szakasz, itt pedig a GPL, OPL, CIS és a többi liga első helyezettjei harcoltak a két hely valamelyikéért. Ezen a részen a legizgalmasabb az LJL, azaz a japán liga megjelenése volt. A szigetország először vett részt bármilyen nagyobb nemzetközi tornán, és mindenki tágira nyílt szemekkel várta a berobbanásukat. Ez elmaradt. Az LJL csúnyán leszerepelt, ami nem feltétlenül az ő hibájuk: egyszerűen nem tehettek semmit a SuperMassive ellen, akik már veteránok a Riot színpadán. Dumbledoge, Naru és Stomaged már nem először szerepeltek nemzetközi versenyen, ki is ejtették a csoportjukba került másik

három régiót, míg a Play-in színpadának túloldalán a Marines taposta el a többieket. Nem volt kérdéses, hogy a SuperMassive és a Marines kerülnek majd a döntőbe, ahonnan pontos, kimért játékkal és 3:1-es eredménnyel a Marines jutott tovább a csoportkörökbe. Az izgalom csak ekkor kezdődött igazán, hiszen a Play-in végeztével a Délkelet-Ázsiából jött csapat hirtelen olyan szörnyetegekkel találta szemben magát, mint a halhatatlan démonkirály (Faker) és Dél-Korea farkasa (SKT Wolf).

A GYŐZELMI MENET

Elindultak a csoportkörök, amelyektől két dolgot vártak a rajongók: az amerikai TSM továbbjutását és azt, hogy az európai G2 szokás szerint lebóg a nemzetközi szinten. Az eredmény majdnem ez volt, csak fordítva. A G2 előző két nemzetközi szereplése után nem volt meglepő, hogy a rajongók óvatosan kezelték az izgalmakat, pláne miután az MSI nyitómérkőzésén csúnyán el is véreztek a koreai SKT T1 ellen. A későbbiekben szerencsére összeszedték magukat, de a második nap után úgy tűnt, mintha az összes többi csapat is felébredt volna. Kiélezett mérkőzéseket láttunk minden régiótól. A TSM elverte a G2-t, a G2 elverte az FW-t, mindenki odavágott mindenkinek. A csoporttábla meglehetősen kiegyenlítettnak tűnt az utolsó napig, amikor végül kialakult egy fix ranglétra. Saj-

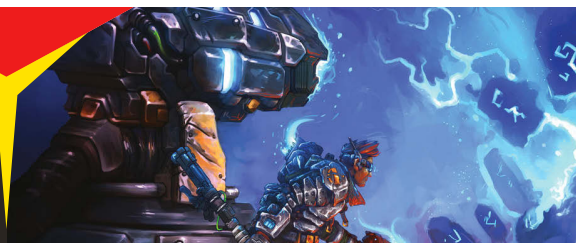
nos az amerikai csapat és a délkelet-ázsiai Marines nem jutottak tovább, de még a wildcardnak számító osztag is összeszedett három győzelmet olyan régiók ellen, amelyeknek komoly múltjuk van a játékban. Ha valami, hát ez megmutatta, hogy mennyire szoros volt idén a küzdelem. A bennmaradt négyes között már csak az volt a vitás kérdés, hogy ki lesz a második helyezett. A Flash Wolves nem is próbálta megállítani az SKT ötösét. MMD-nek esélye sem volt Huni ellen, SwordArt és Betty pedig ugyan itt-ott megpróbálták visszavágni az alsó ösvényen, de valójában mindketten tudták, hogy Wolf és Bang ellen hiába erőlködnek. Az SKT 3:0-val innen a döntőbe jutott, ahol európai képviselőnk, a G2 várta őket. A kérdés itt sem az volt, hogy ki nyeri a mérkőzést. Mindenki tudta, hogy az SKT egy új kupával megy haza, viszont egy ilyen versenyen van különbség vereség és megaláztatás között, a G2 pedig mindent megtett azért, hogy büszkévé tegyék Európát. Trick és Perkz kijátszották a lelkiüket, és nem egyszer sikerült megölniük Faktert. Ügyes játékkal elhoztak egy pontot, de végül 3:1-re kikaptak. Dél-Korea újra a magasba emelte a kupát, és felhozta az ismerős témát: vajon képes lesz-e bárki valaha megállítani a dinasztiát? Talán az idei világbajnokságon kiderül. Addig pedig vár még ránk a nyári szezon darálója.

Hunter

LEGION

by Lenovo

AZ E-SPORT ROVAT
TÁMOGATÓJA A LENOVO.





Lenovo Legion Kupa

EGY PROFI

CSAPAT SZEMÉVEL

PÖRÖGNEK A LENOVO VERSENYEI, ÉS EZEKEN AZ ORSZÁG EGYIK (HA NEM A) LEGJOBB LEAGUE OF LEGENDS-CSAPATA, A THR IS RÉSZT VETT. Ligeti „THR Joe” Péter (ADC) és Halász „THR Genican” Norbert (menedzser) már régóta oszlopos tagjai a Team Horizon Reapers osztagának. Hozzásegítették a kékfekete lobogót egy Magyar Elit Bajnokság Kupához és sok más, jelentős éremhez. A Lenovo Legion Kupán is ők diadalmaskodtak Budapesten, megkérdeztük őket tapasztalataikról.

Sok változás történt a THR háza táján az elmúlt hónapokban. Pár mondatban össze tudnátok foglalni, hogy mi az új felállás, és milyen most a csapatlégkör?

Joe: Benji csatlakozott a csapathoz, azóta pedig jobb a légkör, mint valaha. Megtaláltuk a közös hangot, és a legutóbbi bootcamp során nagyon sokat fejlődtünk. Jelenlegi felállásunk: MarineHBS (TOP), SkInzor (MID), Benji (Jungle), Qgloof (Support), és én vagyok az

ADC. Qglooffal is nagyon jól kijövünk, rengeteg potenciál van benne.

Milyen élmény volt számotokra a Lenovo Legion Kupa?

Genican: Meglepő. Most más szervezők voltak, látszott rajtuk, hogy nagy a tapasztalatuk. Folyamatosan kérdezték, miben lehetne javítani, külön médiastábbal készültek, szóval egyszerűen egy nagyon jó csapat fogadott minket. Minden simán zajlott.

Milyen tapasztalataitok voltak a Lenovo versenyhez adott eszközeivel?

Genican: Minden szuperül ment, nem volt okunk panaszra. A játék nagyon simán, szépen futott a Lenovo gépein.

Melyik ellenféltől tartotok a leginkább?

Joe: Magyaroktól nem igazán tartunk, nemzetközi szinten a Different Dimension lesz a legnagyobb vetélytársunk a SEC versenyén. A DD-ben ott van például ForgIven is, ellene már nagyon szeretnék játszani.

VERSENYNAPTÁR

2017. június 11.
Szeged, SZTE-TIK
(Overwatch 6v6,
LoL-selejtező)

2017. november
Budapest, Hungexpo
(Overwatch 6v6
nemzetközi verseny,
LoL-döntő)

**A szezonközépi frissítés több tan-
köt is felerősített. Mit gondoltok,
hogyan fognak megbirkózni ezzel
az ADC-k?**

Joe: A legutóbbi frissítésben egy kicsit visszatekerték a tankokat, így most nagyjából jó helyen vannak a lövészek. Sokféle karakter használható sokféle tárgykiépítéssel, így nincs okom panaszra.

Mikor láthatunk benneteket játszani legközelebb?

Joe, Genican: Június 23-26-án, a SEC döntőn, Szófiában. Érdemes lesz szurkolni a srácoknak a következő meccseken, főleg Joe-nak, aki egy LCS-veteránnal néz majd szembe néhány héten belül. Ha szeretnétek tanulni az ország egyik legjobb lövésztől, akkor Twitch-csatornáján láthatjátok gyakorolni. Sok sikert kívánunk neki, Genicannak és az egész csapatnak!



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

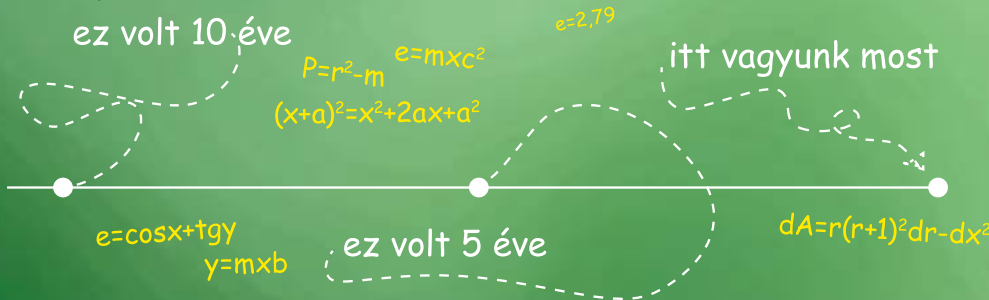
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2=1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

MEGINT RÁTELEPEDETT A SZERKESZTŐSÉGRE AZ E3 ELŐTTI IZGALOM. Ilyenkor különös élvezettel, lábainkat hanyag eleganciával az asztalra vetve olvasgatjuk a régi számokat, hogy vajon kollégáink milyen címek kapcsán dörszölték a tenyerüket, hogyan telt az élet a nagy bejelentések előtt. Éppen tíz éve egyébként az sem volt biztos, hogy lesz E3, aztán az utolsó pillanatban kiderült, hogy lesz, de csak zárt körű. Akkoriban (egy olyan világban, amelyben nem tolakodott minden két másodperc alatt az arcodba, és nem youtubereken keresztül öntöttek a kiadók mindent a tömegek felé azonnali fogyasztásra) egészen más életérzés volt újságírónak lenni, hatalmas kihívást és szakmai dicsőséget jelentett egy tudósítás. Érdemben csak a következő számban tudunk majd visszamerengeni a korai E3-ak hangulatán (ahogy most is pont a lapzártá után megyünk Los Angelesbe), de öt éve például még éppen belefértünk a júniusi lapzártá előtti időbe, erről majd mazur mesél lentebb. És persze akad itt pár remek régi cím is, amelyek még ma is megdobogtatják kis gamerszívünket. Nostalgia bekapcsolva, merüljünk el a múltba révedés keserű hullámaiban (már amennyiben a hullámoknak van ízük).



10 ÉVE



Idézet: **Gyu - Aréna rovat**

Kedves Aréna-olvasók! Épp nemrég néztem végig a kanadai Forma-1 versenyt, amely igencsak kaotikusra sikerült, gondolkodtam is azon, hogy ugyanilyen kaotikusra sikerüljön-e az Aréna is: egy-két levélnek felmutattam a fekete zászlót, kizárva ezeket a versenyből. Sajnos volt egy súlyos ütközés is, nagyobb baj azonban nem történt. Ebből is látszik, hogy Arénát írni is hasonló teljesítmény, mint Forma-1-ben versenyezni. Aki nem hiszi, járjon utána!

Gyu mester tökéletesen megragadta a sporthasonlatot. Azóta is vannak kizárások, ütközések, csodás megmozdulások, és nagyon jó lenne, ha még ott lenne ő is a tribünön.



Idézet: **mazur - Call of Duty 4: Modern Warfare előzetes**

Mert mit csinál az ember? Megy előre és lő. Néha este van, néha nappal, néha esik, néha fú, és ha közben felnéz az égbe, épp csak átsuhan rajta: hm, pofás.

Az FPS életérzés dióhéjban. Egyébként a mai napig emlegetjük (főleg mazurral), hogy milyen mesterien, filmszerűen komponált képi világa volt a CoD 4 minden pályájának, ez a felújított verzióban még szembetűnőbb. Lehet fíkázni a szériát sok minden miatt, de egy ilyen epizódot sosem felejt el az ember.



Idézet: **Kecské - Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 teszt**

Mert vajon mekkora „hype” kellhet ahhoz, hogy egy igazi, jó kis lassú játékmenetű taktikai FPS-ből, melynek jellegeből adódóan még nem volt, és őszintén szólva elég valószínűtlen is, hogy valaha lenne kultusza, melynek még soha nem volt domináns része a többjátékos mód, egy ilyen erős mezőny közepette divatba jöjjön?

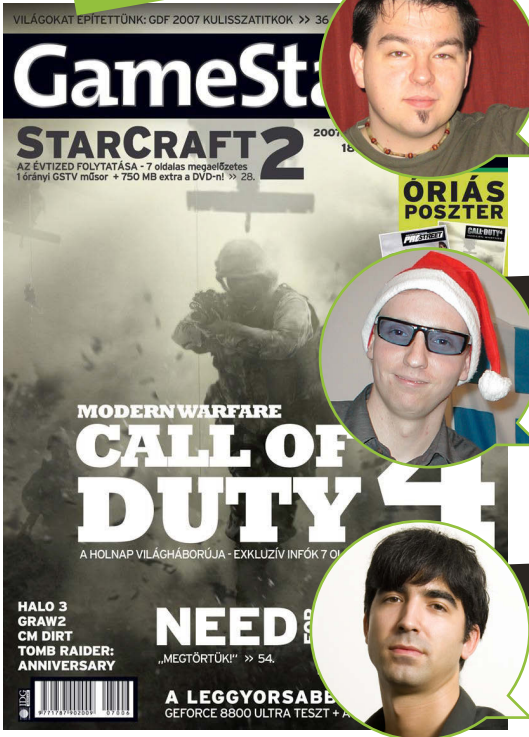
Háromszor olvastuk el a mondatot, mire megértettük, hogy mire gondolt a költő. Egyébként a Ubisoft bármennyire is erőltette az e-sport jellegű multit, nem erre emlékszünk vissza. Legalább a Siege sikeresen toldott ebbe az irányba, miközben a Ghost Recon széria továbbra sem találja magát.



Idézet: **Duncan - Colin McRae: DIRT teszt**

Van egy régi közmondás: nincs az a táltos paripa, amelynek csikója ne lenne konzolos.

S ahogy egy másik mondás tartja: nem mind PC-s, ami fénylik, de addig jár a gamer újságíró a lootra, amíg három LED-es nem lesz.



$$P=r^2-m$$

$$e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5 ÉVE



Idézet: mazur – főszerkesztői bevezető

Mindent összevetve egy percig sem bántuk, hogy elzarándokoltunk Los Angelesbe, a játékvilág legfontosabb éves rendezvényére. (Jó, Szonja legalább egy percig biztosan bánta, amikor Párizsban eltűnt a bőrdíj, illetve aDaM fejében is megfordulhatott, hogy jó ötlet volt-e ez az egész, amikor kis híján a frankfurti reptéren kellett éjszakázni... de ennyi még csak belefér, nem?)

Igazság szerint soha senki nem mondta még (akármennyi kellemetlensége is volt), hogy ne lett volna hatalmas élmény. Most Kaci utazik, biztosak lehettek benne, hogy ő is kitálal majd a következő számban.



Idézet: Chavaller – Spec Ops: The Line teszt

Az artikulatlan halálsikolyok, a kintől eltorzult segélykiáltások, a magukat vakon és megcsonkítva, összeéve vonszoló egyszerű emberek. Mi tettük ezt? Igen. Elkerülhetetlen volt? Talán. Lett volna más megoldás? Nem valószínű.

Ez így önmagában lehetne egy politikai beszéd része háborús időkben. Nem kérdés, kit tolunk majd szóvivői pozícióba, ha a GameStar pártot alapít.



Idézet: Duncan – Ghost Recon: Future Soldier

A Future Soldier egyjátékos módja tökéletesen illeszkedik abba a tendenciába, ami a csapatorientált taktikai akciójátékokat az elmúlt évtizedben jellemzi. Egyre kevesebbet követel, de kevesebbet is ad. Ahogy Aronson mondaná: spórol a kognitív energiánkkal. Ha nem tenné, emlékezetes játék lehetett volna, így simán csak jó.

Ahogy korábban írtuk, öt éve sem sikerült átlépni a legendák klubjának küszöbén. Spoiler: ez a Wildlandsnek sem jött össze.



Idézet: Mocsy – Lollipop Chainsaw teszt

A szövegek mellett a képi humort sem kell nélkülöznünk, nem hiszem, hogy volna még egy olyan játék a piacon, ahol azért kapunk acsít, ha sikerül a főszereplő miniszoknyója alá benézniünk.

Szerencsére azóta már divat lett ebből is, a NieR: Automata tulajdonosai például most bőszen bólogatnak.

Idézet: HP – Aréna rovat



A túlhajtott álmokat kergető és félkész állapotban megjelent termékek miatt fanyalgó, elkényeztetett közönség elég kellemetlen képen jelent meg lelki szemeim előtt – az utóbbi évek E3-jai alatt egyre gyakrabban. Pedig saját ártatlan fiatalságom egyik kedves emléke az, hogy majd megőrültem a várakozástól, boldogan csücsülve a hype-vonaton, minden újdonságot tátott szájjal bámulva. Nyilván a kenyér is olcsóbb volt akkoriban, meg a Traubi is finomabb, szóval be is fejezem a céltalan múltbba révedést, de tényleg sajnálom, hogy ma már egyre nehezebb átélni a gameri ártatlanságot.

Azért minden évben megpróbáljuk. Most Kaci van bezsongva, reméljük, hogy jól érzi majd magát kint. És nem, nem baj, hogy mi addig a szerkesztőségben görnyedünk, és csak verjük a klaviatúrát, miközben ő testközelből láthat mindent. Ha ő boldog, mi is azok vagyunk. Semmi keserűség, semmi irigység nincs senkiben... na jó, megyünk, felveszük a „Die Kaci!” pólonkat, eddig bírtuk.

Idézet: Paca – Homefront: The Revolution teszt

Egy másik küldetésnél egy távolról irányított tankot kellett kijuttatnom egy bázisról, amit rakétavetővel és gépfegyverekkel lőttek; már mikor elindult, lángolt, nekem pedig mindenféle védőfelszerelés nélkül kellett volna egyszerre lövöldözni mindenkire, és a tank közelében maradnom. Ez nem technológiai hiba, hanem átgondolatlanság, ami érthetetlen módon átcúszott a tesztelésen. Illetve az ok valószínűleg inkább az, hogy nem is tesztelték.

Még emlékszünk Paca fejére, amikor erről a játékról hóbörgött a szerkesztőségben. Pont annyira nem volt szép, mint a játék maga.

Idézet: TÁ – Battlefleet Gothic: Armada teszt

A műfaj és a világ rajongóinak ajánlott, de semmiképp se a kampánnyal kezdjétek.

Nem a legjobb ajánlás egy játéknak, bár a Tindalos Interactive sem arról híres, hogy vas-tapstot kap a kritikusoktól.

Idézet: Csirke – Shadow Complex Remastered teszt

Akik próbálták a 2009-es eredetét, biztos örömmel kezdenek bele egy kis nosztalgiába, az újoncok pedig azonnal felveszik majd a ritmust, és azon sem csodálkoznék, ha egy nekifutás alatt végigjutnának a játékon. Annak ellenére, hogy a kaland tartalmas és hosszú, a klasszikus, „csak még egy fejlesztést megkeresek, és utána vége” szindróma miatt ember legyen a talpán, aki szünetet tud tartani ebben a játékban.

A Metroid óta ez ennek a stílusnak a rákfenéje; képes elveszni a játék útvesztőiben az ember.

1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Vajon a tojás volt előbb, vagy az alien?



Alien Covenant

Film
sci-fi/horror

A SZKRIPTODOKTOROK A MODERN KOR BARBÁRJAI, AKIK AZ 1900-AS ÉVEK ORVOSLÁSÁRA JELLEMZŐ HEN- TES MÓDSZEREKKEL ESNEK NEKI A FORGATÓKÖNYVEKNEK; alságos tevékenységüknek évről évre egyre több film esik áldozatul. Így járt annak idején a Prometheus is, amely olyan látványosan vértett ki a kezeik közt, hogy attól Ridley Scott univerzumépítő tervei rögtön szertefoszlottak. A stúdiófőnökök folytatás helyett rögtön egy újabb Alien filmet követeltek, amellyel nem titkolt módon az volt a céljuk, hogy felüljenek egy – Az ébredő Erőéhez hasonló – nosztalgiaivonatra. Scott azonban valamivel öntörvényűbb rendező annál, így szolgál karbonkopi helyett jóval nagyobb volumenű projektre vállalkozott, s megpróbálta egy huzáravágással összekötni a Prometheus a legelső Alienel. Ennek eredménye egy olyan előzmény-utózmány kátyvasz lett, amely olyan kérdésekre igyekszik választ adni, amelyek immáron évtizedek óta foglalkoztatták a rajongókat. „Mik azok az alienek? Honnan jöttek? Ki vagy mi teremtette őket?” – biztos vagyok benne, hogy mindenki, aki akár csak egy Alien filmet is látott valaha, elgondolkozott már ezeken korábban, ugyanakkor bátran ki merem jelenteni, hogy boldogabbak voltunk,

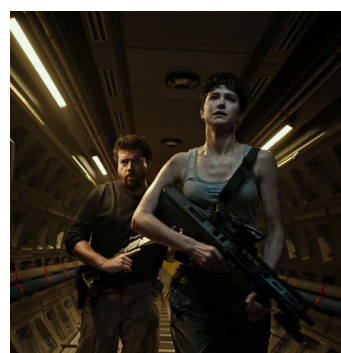
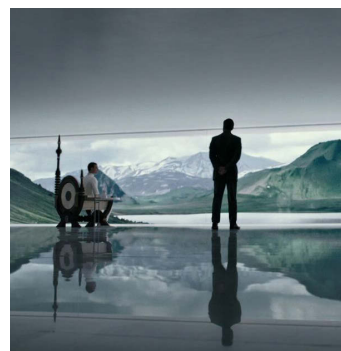
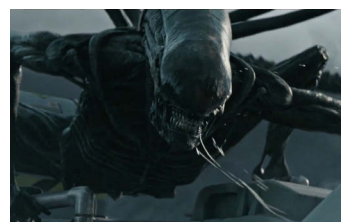
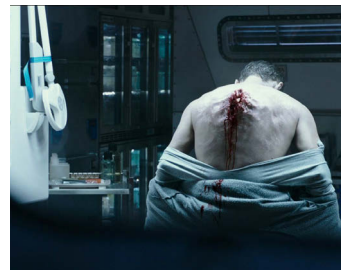
amíg nem tudtuk rájuk a választ. S nem azért, mert az Alien Covenant megoldása annyira alávaló lenne (sőt, valójában ez az egyik fénypontja), hanem mert egész egyszerűen illúziórömböl. Az 1979-es Alien maga volt a megtetsesült lovecrafti „kozmosz rettegés”, legfőbb misztériuma pont az ismeretlentől való félelemből fakadt. Mostanra azonban ebből semmi sem maradt, csak egy erőtlenség bodyhorror, amely jelenlegi formájában sokkal inkább idézi a legutóbbi Mortal Kombat öncélú kombóit, mintsem azt a sötétben ólálkodó, zsigerekig hatoló rettegést, amiről a franchise valaha híres volt. A film másik nagy hibája, hogy hiányoznak belőle a karakteres szereplők, a két androidot leszámítva mindenki annyira jellegtelen, hogy még a nevükre is nehéz visszaemlékezni. Egyszerű biodíszletei csupán a cselekménynek, amely logikátlanul legalább olyan magasra teszi a lécezt, mint az az elfuserált Prometheus. Egymást követik az embert próbálóan kínos, burleszkbe illő jelenetek, mintha csak Albert Einstein örökbecsű szavainak szerettek volna ezzel emléket állítani. Megvan ugyan a helye az emberi hülyeségnek az ilyen filmekben, de ha mindenki fullba nyomja a kretént, azzal

minden komolyságukat és félelmetességüket elveszítik. Alien előzményfilmként tehát sajnos egyáltalán nem működik, a Prometheusnak viszont ad egy frappáns és ötletes lezárást. Scott tehát egy népmesébe illő trükkel mégiscsak elérte, hogy – bár a stúdió Alien-t kért tőle – valamilyen módon lezárhassa a szálat. A korábban megismert android, David karakterre messze a legösszeszedettebb mind közül, jól felépített háttértörténettel, tiszta motivációval és jég hideg eltökéltséggel. Ha valakitől, akkor tőle van okunk félni, s komolyan elmerengeni, hogy vajon egy android is meg tud-e örülni, vagy már eleve bele van kódolva a lélektelen pszichopátia. Ez utóbbi cáfolataként van a történetben jelen Walter, egy továbbfejlesztett – teljes mértékben az emberiség szolgálatába állított – modell, amely ezzel kiváló kontrasztot nyújt számunkra. Michael Fassbender alakításában pedig pont az az igazán nagyszerű, hogy külsőleg csupán nüansznyi eltérés mutatkozik a két – végletekig kimért – android között, a legapróbb gesztusok szintjén azonban világok választják el őket egymástól. Ha másért nem is, az ő játékáért megéri megnézni a filmet.

mercenary

A mérhetetlen emberi hülyeség találkozás egy misztériumától megfosztott, régi klasszikussal.

3/5





Film
akció/képregényfilm

Megérte Gadotra várni Wonder Woman

VÉGRE MEGTÖRT A JÉG, ÉS A DC LESZÁLLÍTOTTA AZ ELSŐ OLYAN SZUPERHŐSÖS FILMJÉT (A NOLAN-FÉLE BATMAN FILMEK ÓTA), AMIVEL A KRITIKUSOK ÉS A RAJONGÓK ZÖME IS MAXIMÁLISAN MEGVAN ELÉGEDVE. Bennem mégis ambivalens érzéseket keltettek a látottak, s nem pusztán a film kapcsán, hanem a hozzá tartozó jelenséget illetően is. Hiszen hiába a hősiesség visszatérése, ha ezzel egyidejűleg elvesztettek egy nagyon lényeges csatát a Marvelle szemben: fel kellett adniuk egyedí viziójukat. Persze erre most sokan azt mondhatnák, hogy amilyen obskúrus és megkérdőjelezhető minőségű volt, amúgy sem nagy kár érte, de ezzel gyakorlatilag együtt jár az is, hogy a teljes elmarvelésedés rögzös útjára kárhoztatták magukat. Ennek bizonyítéka Wonder Woman frissen debütált szólófilmje is, amely egészen arcpirító módon koppintja a Marvel korábbi filmjeit, azon belül is elsősorban az első Amerika Kapitányt. Ezt azonban, tekintve, hogy egyébként is ez volt a nagyközönség vágya, igazán nem vethetjük a szemükre, pláne, hogy végre olyan sikereket értek el vele, amire már nagyon régóta áhítoz-

tak. Ugyanakkor ez még így is csak egy klón, ráadásul az olcsó, szirupos fajtából. Egyrészt gond van az arányokkal: a felvezetés hosszú, és helyenként meglehetősen döcögős, másrészt pedig a film minden kétséget kizáróan legnagyobb hibája, hogy nem tudták befejezni a megfelelő helyen. Pedig lett volna a történetnek egy olyan csúcspontja, amikor már készen volt; megvolt a katarzis, az ideális erkölcsi útravaló, ráadásul tökéletesen illeszkedett volna a Batman v Superman cselekményébe is. Egy felesleges, szolgálai módon lemásolt fordulattal azonban sikerült mindezt egy csapásra tönkretenniük, és ez rengeteget ront a végjáték élvezhetőségén. Ettől függetlenül azonban még mindig egy szórakoztató, humoros, egynyári filmről beszélhetünk, amelynek az egyik legnagyobb érdeme a kiváló casting. Gal Gadot tökéletes választás a világ legismertebb női szuperhősné szerepére; nemcsak hogy éteri szépség, de remekül hozza az emberek világától sokáig elzárt, mindenre rácsodálkozó naivát, aki mostanra úgy tűnik, nem csupán a világot képes megmenteni, hanem egy egész kibővített univerzumot is.

mercenary

Messze nem hibátlan Marvel-klón nekünk, óriási reménysugár a DC-nek.

4/5



Sorozat
sci-fi/akció

Az emberiség végnapjai The 100 – 4. évad

NEGYEDIK ÉVADÁT ZÁRTA IDÉN A THE 100, AMELY EGY IGAZI CSODABOGÁR A JELENLEG FUTÓ SCI-FI-SOROZATOK KÖZÖTT. Egyrészt a jelenlegi trendekkel ellentétben mindvégig feszés, sodró lendület jellemzi, másrészt ez az első olyan ifjúságiregény-adaptáció, amelynek kifejezetten előnyére vált, hogy a készítők bátran el mertek térni az eredeti alapanyagától. Már az első évad elején sikeresen dekonstruálták a történet „young adult” jellegét, extra dimenziókat és komoly jellemfejlődési lehetőséget adva ezzel a karaktereknek. Érettségét jelzi az is, hogy bár fiatalok állnak a cselekmény középpontjában, a készítők lelki és fizikai értelemben sem kímélik őket; The Walking Deadet megszégyenítő (en felkavaró) morális dilemmáknak és traumáknak vannak kitéve folyamatosan. Elvégre mégiscsak a nukleáris háború utáni világban élő – törzsi viszonyok közé visszacsúlyedt – emberiség túlélése a cél, miközben minden puskaporos csoportdinamikák és pillanatnyi érdekek határoznak meg. Itt nincsenek jó és rossz döntések, fekete-fehér karakterek, sem pedig egyetemes isteni igazságok. Emberek vannak, gyarlók, félelemmel teliek, akiknek

együtt kell tudniuk élni tetteik következményeivel.

Az idei évad elsősorban abban különbözött a korábbiaktól, hogy a külső fenyegetés forrását jóval megfoghatatlannabbá tette, hiszen egy bolygón végigsöprő nukleáris tűz ellen nehéz harcolni. Ide már kevés az eddigi fondorlat, rátermettség, katonai fölény vagy piszkos alku, a törzsek együttes összefogására van szükség ahhoz, hogy az elkerülhetetlen világégés ne törölhesse el végérvényesen az emberiséget a föld színéről. Ez persze nem megy konfliktusok, sem pedig áldozatok nélkül, de aki ismeri a sorozatot, az tudja, hogy a készítő eddig sem bántak kesztyűs kézzel a szereplőkkel; sosem félték kiírni karaktereket, ha úgy hozta a helyzet. Sokan adtak hangot abbéli véleményüknek, hogy a sorozat mostanra fogott el, és hogy már messze nem olyan jó, mint korábban. Ebben nagyrészt a tudományosan nem túl akkurátus témaválasztás lehet a ludas, ugyanakkor még mindig képes kiegyensúlyozottan magas színvonalat hozni, hiánypótlóan pörgős narratívával, erős női karakterekkel és kemény morális kérdések feszegetésével.

mercenary

Továbbra is az egyik legérdekesebb sci-fi az újak közül, még akkor is, ha inkább „fi”, mint „sci”.

4,5/5



Sorozat
dráma



Sorozat
misztikus/tinidráma

Ti öltetek meg 13 Reasons Why

SÚLYOS TÉMÁKAT FESZEGET PROFI MÓDON A NETFLIX SZÉRIÁJA, AMELY A TIPIKUS TINIKLISÉK ELLENÉRE IS KOMOLY NYOMOT HAGY A NÉZŐBEN. Amikor egy fiatal lány öngyilkosságba menekül a problémái elől, rengeteg kérdés felmerül a környezetében, Hannah Baker azonban igyekszik megválaszolni ezek közül néhányat, hiszen mielőtt a fürdőkádban elmerülve csuklójának szegezi pengéjét, hét kazettán rögzíti, kik tehetnek arról, hogy így zárul élete. A történetbe bekapcsolódásunkkor épp Clay Jensenhez érkeznek meg a hangfelvételek, a hozzájuk kapcsolódó szabályokat pedig már a bevezetőben tisztázza Hannah: a kazetták azok között vándorolnak, akik valamilyen módon hozzájárultak a halálához, és a 13 felvétel meghallgatása után a dobozt a következő emberhez kell eljuttatni, különben a másolatok nyilvánosságra kerülnek. Clay, aki fülig szerelmes volt a lányba, nem érti igazán, miért kapta meg a csomagot, de eleget tesz a túlvilágról érkező kérésnek, elkezd meghallgatni a történeteket, és rettegve várja, hogy végre a saját szalagja követ-

kezzen. A felvételek mindegyike egy-egy konkrét emberhez kapcsolódik, így a teljes történetet is csupán így módon, fokozatosan feltárva ismerhetjük meg. A sztorik pedig részről részre durvulnak, és az események is egyre inkább elszabadulnak, mi pedig a képernyő előtt feszengve nézzük, ahogy Hannah néma segítségkiáltásai folyamatosan süket fülekre találnak. Jay Asher 2007-es, azonos címmel megjelent könyve kínált kiindulási alapot a sorozathoz, a Netflix pedig (a Hemlock Grove és A balszerencse áradása után) ismét megfelelően nyúlt a rendelkezésre álló alapanyaghoz, remekül adaptálva a regényt. A színészeket is sikerült megfelelően castingolni, és – egy-két mellékszereplőtől eltekintve – mindenki hitelesen hozza a karakterét, főszereplőnk, Dylan Minnette karakterfejlődését és Katherine Langforddal közös jeleneteit pedig egyszerűen élmény nézni. A könyves alapnak köszönhetően egy kerek egész történetet kapunk a 13. rész végére, amely tulajdonképpen lezárja Hannah történetét, azonban a finálé épp annyi elvarratlan szálal hagy, amelyre a – a már megrendelt – második évad gond nélkül felűzhető lesz.

Luke

Később is azon rágódsz, mennyire lett volna elkerülhető Hannah halála.

5/5

Archie és a haverok Riverdale

TÖREDELMESEN BEVALLOM, ROPPANT FELÜLETES ISMERTEKKEL RENDELKEZTEM AZ ARCHIE COMICS AZONOS CÍMŰ KÉPREGÉNYSOROZATÁT ILLETŐEN. Tudtam, hogy létezik, emlékeim szerint még át is lapoztam egy-két klasszikus füzetet, amikor angol szókincsem csak a legfontosabb alapokra (yes, no, thank you, f*ck you) korlátozódott, de sosem jutott volna eszembe a legjobban várt képregény-adaptációk listájára helyezni. Aztán amikor kiderült, hogy a szuperhősös zsánert ügyesen kezelő Greg Berlanti (Arrow, The Flash) és a nevezett képregényt rebootoló Roberto Aguirre-Sacasa Riverdale címmel tévére adaptálja Archie Andrews kalandjait, elkezdett foglalkoztatni a produkció sorsa. Már csak azért is, mert az átlagos tinisorozatoktól eltérően nővünként egy rejtélyes bűneset áll a címbe kiadvárosban zajló események középpontjában. Holtan húzzák ki a folyóból a helyi középiskola focicsapatának sztárhátvédjét, a homlokán éktelenkedő bemeneti nyílás pedig nem hagy kétséget afelől, hogy a dúsgazdag Blossom család örököse bűncselekmény áldozata lett. Az ügy háttere kellően homályos ahhoz, hogy kis túlzással mindenkit gyánúba lehessen keverni, és az alkotók él-

tek is a lehetőséggel. Epizódról epizódra rántják le a leplet ki nem mondott igazságokról, elhallgatott titkokról, ám ez a recept idővel olyannyira kiszámíthatóvá válik, hogy már előre várjuk az elmaradhatatlan, epizódvégi cliffhangert. És hogy miként fér meg a nyomozás a fiatal szereplők (és szüleik) magánéleti problémáival? Nos, úgy, hogy az 1941 óta futó képregénysorozat legfontosabb karakterei (Archie, Betty, Veronica és Jughead) személyes érintettség okán megpróbálnak az ügy végére járni, miközben megküzdnek a maguk problémáival, kapcsolódjanak bár azok a magánélethez vagy az iskolához. Noha Berlantinak oroszlánrésze volt a Dawson's Creek sikerében, semmi sem garantálja, hogy a Riverdale ugyanúgy egy generáció meghatározó tinisorozatává váljon. Legfőbb problémája, hogy alkotói képtelenek voltak eldönteni, a rejtélyre, vagy inkább a fiatalok gondjaira helyezték-e a hangsúlyt, a középutas megoldás pedig felemás végeredménnyel járt. Keményebb, bevállalósabb témákkal tartalmilag sokat javulhat a második évadra, mert a formával nincs gond. Képi világa és rapszodikus zeneválasztása (beleértve a szereplők előadásait) telitalálat.

Chavalier

Túl sok minden szeretne lenni egyszerre.

3,5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZELEK FELHASZNÁLVA
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
GAMESTAR.HU/DELTAVISION

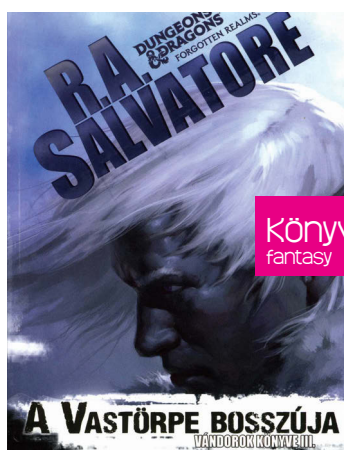


R.A. Salvatore A vastörpe bosszúja

MINT FUTÓTŰZ A TARLÓT, ÚGY PRÉDÁLJA FEL ÉSZAKOT AZ ORKOK MÉRHETETLEN SEREGE. Tíz-, sőt százezrek fogják szoros ostromgyűrűbe a régió erősségeit, addig fokozva rajtuk a nyomást, míg egyenként össze nem roppannak. A Trollmocsár peremére épült Nesmé esett el elsőként, utána a büszke Sundabart rombolták porig, de Keménygyagar, a feltűzelt ork hadúr máris értékesebb trófeára feni a fogát. Csupán a völgyi időszámítás szerinti 1484-85-ös tél beköszön-te hoz némi megnyugvást a kétségbees-tő helyzetbe került törpék, emberek és elfek törékeny szövetségének. Salvatore nem okoz meglepetést: magasra sró-folja ugyan a tétet, a széria ismerői-nek szemében mégis kiszámítható ma-rad. Tökéletesen kiszolgálja a rajongói igényeket, azaz földön, vízen (egészen rövid ideig), levegőben és a föld alatt ugrasztja egymásnak a hadviselő fele-ket, a fagyóriásoktól kezdve a sárkányo-kon át az álnok sötételfekig mindent be-

vet, miközben újabb akadályokat gördít Drizzt és barátai útjába. Az eredmény egy üresjáratokat nélkülöző, lendüle-tes olvasmány, csak kár, hogy hiány-zik belőle egy kis merészség, az a bizo-nyos plusz, ami annak idején különleges-sé tette a szerző Origins-díjas regényét, A csend pengéit.

Chavalier



Könyv
fantasy

Patikamérleglen porciózott fanservice annak minden előnyével és hátrányával.

4/5

Okabe Keiicsi, Keigo Hoasi, Kunijuki Takahasi NieR: Automata

SOKAN SOKFÉLEKÉPPEN PRÓBÁLTÁK MÁR MEGFEJ-TENI A NIER KULTKLASSZI-KUSSÁ VÁLÁSÁNAK TITKÁT, de abban valószínűleg mindenki egyet-ért, hogy ebben hatalmas szerepe volt a zenéjének. Okabe Keiicsi kü-lönösen nagy műgonddal összerak-ott mestermunkája egyfajta katali-zátorként hatott a játék egyedi atmo-szférájának megteremtésében, illetve a játékosok érzelmi kötődésének ki-alkításában. A gyönyörűen megkom-ponált, melankolikus dallamok mel-lett Okabe zsenialitását dicsérték még a – távoli jövőre való utalás gya-nánt – pseudonyelven megszólaló énekek is, amelyek mesterséges mi-voltát észre se lehetett venni, annyira természetes hatást keltek. Nem véletlen hát, hogy zenéje az első já-ték bukása után is tovább élt, s talán ez is hozzájárult ahhoz, hogy a Square Enix végül úgy döntött, ad még egy esélyt a NieR-nek. És milyen jól tet-

te, hiszen az Automatával végre meg-kapta a franchise az őt megillető elis-merést, a hozzá készített sok órányi soundtrack pedig még impozansabb és grandiózusabb lett, mint elődje; egy nagyszerű továbbgondolása az eredeti zenei anyagnak, amely akár még a játékok ismerete nélkül is képes szívbemakololó élményt nyújtani.

mercenary



Zene
soundtrack

Az év videojátékzenéje. Pont.

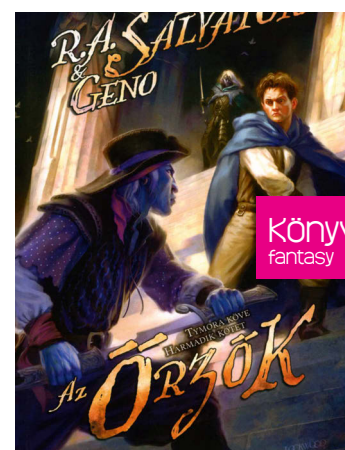
5/5

R.A. & Geno Salvatore Az őrzők

LEHET, HOGY NEM ESETT MESSZE AZ ALMA A FÁJÁ-TÓL, ÁM HOGY A TALAJ ERŐSEN LEJTETT A TÖRZS KÖ-RÜL, AZ HOLTBIZTOS. Geno stílusa ugyanis korántsem annyira kiforrott és letisztult, mint apjáé. A harc jelenetek leírása csupán halovány mása az idő-sebb Salvatorétól megszokottak, de ennél is nagyobb gond, hogy a Tymora köve trilógia végére sem sikerült meg-kedveltetni velem Maimunt, márpedig így nehéz drukkolni neki. Szinte min-dig durcás kölyökként viselkedik, a jel-lemfejlődés legcsekélyebb jele nélkül, a szerző pedig ahelyett, hogy kibontaná kapcsolatát Joennel, inkább kettejük végeláthatatlan csipkelődésére pazarol értékes oldalakat. Ezzel párhuzamo-san más, ígéretesnek tűnő történet-szá-lakot (például a Malkor Harpellnél zajló kiképzést) kimondottan hanyagul kezel, miközben bőkezűen bánik a deus ex machinával. Utóbbi még annak ismer-etében is zavaró, hogy Maimun sorsa összekapcsolódott a szerencse isten-

nőjének ereklyéjével és annak titokza-tos őrzőjével. Drizzt vendégszereplése pedig most érződik a leginkább erőlte-ttnek, mintha már titkolni sem pró-bálnák, hogy a népszerű sötételf és a szerző apjának neve csak azért került a borítóra, hogy valamivel el lehessen adni a könyvet.

Chavalier



Könyv
fantasy

A végső fordulat felkészületlenül ért, a többi csak elszomorított.

2,5/5

Ulver The Assassination of Julius Caesar

MIT LEHET VÁRNI EGY OLYAN ZENEKARTÓL, AMELY KARRIERJE ELE-JÉN CSINÁLT HÁROM BLACK METAL-ALBUMOT (igen, a norvég sátános-áldozós-vértengeres stílus pan-dasminkes, gonosz emberekkel), majd feldolgozta William Blake Menny és Pol-kol házassága című verseskötetét egy monstre stíluskavalkádban, hogy aztán jöhessen egy dark trip-hop jazz, egy ex-perimentális elektronika, majd egy kor-szakalkotó ambientalbum? Ja, meg egy másik, amelyen 60-as évekbeli psziche-delikusrock-számokat dolgoztak fel. Te-hát egy ilyen bandától mire lehet szá-mítani? Egyvalami még így is biztosnak tűnhet, mégpedig az, hogy „valami un-dergroundra”. Úgy néz ki azonban, hogy Garm és csapata ezt a korlátot is le akarta dönteni, ezért csináltak egy (ka-paszkodjatok meg) popalbumot. Pon-tosabban egy, „ha az Ulver popformá-ció lenne, akkor ilyen lenne” kollekc-iót, egy teljesen szürreális, abszolúte beso-

rolhatatlan csapongást olyan területen, amely eddig mindenki számára ismer-ten volt. Csak haladó játékosoknak aján-lott, felkészületlenül és/vagy rossz hoz-zzáállással értelmezhetetlen anyag ez, hi-szen undergroundnak valószínűtlenül pop, popnak viszont túl fajsúlyos, ráadá-sul természetesen körbelengi az Ulver melankóliája, ami egy avatatlan embert azonnal lehoz az életről.

NINTh



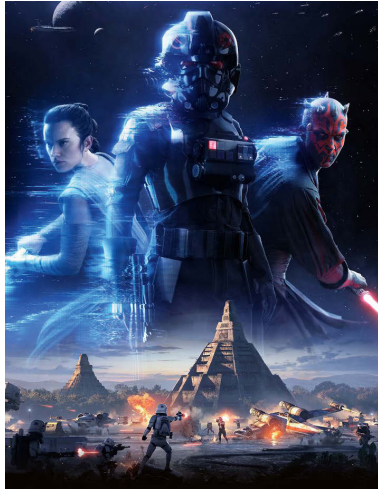
Zene
alternatív experi-
mentális pop

Ha a popzene szomorú és jó lenne.

4/5

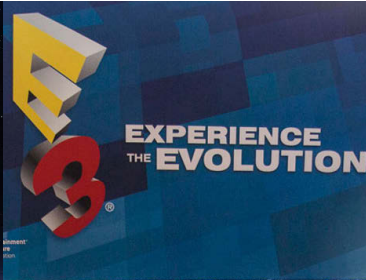
Megjelenik július 21-én

KÖVRSZÁM



EA PLAY

Az EA mindenkit beelőz majd az E3 előtti műsorával, ahol leginkább a Star Wars Battlefront II-vel és a még be nem jelentett SW címekkel kapcsolatos finomságokra számíthatunk. Persze rengeteg érdekesség (Need for Speed Payback, FIFA 18 stb.) lesz még az előadáson, melyekről mind beszámolunk majd nektek.



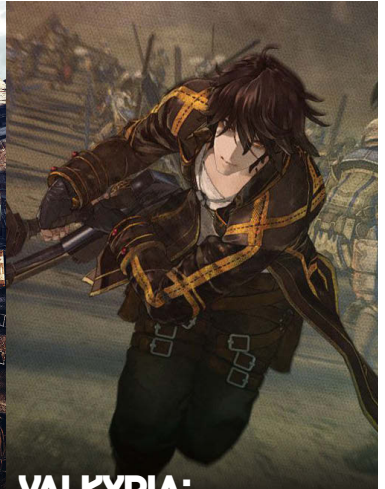
E3 2017

Elérkezett az évnek az a része, amikor a jövőbe tekintünk. A kaliforniai show-n kiderül majd, hogy mivel készülnek a nagy kiadók a következő néhány hónapra vagy akár a jövő esztendőre. Alig várjuk, hogy minden új infót, bejelentést és érdekességet megoszthassunk veletek, pláne, hogy stábunk idén is a helyszínről jelentkezik.



GET EVEN

Jövő hónapban végre letesztelhetjük a pszichedelikus akciójátékot, amelyben a múlt emlékei között kell kutatnunk válasszokért. Főhősünknek egy különleges technológia segítségével kell turkálnia megtört memóriájában, hogy megmenthessen egy tinilányt a mellkasára erősített bombától.



VALKYRIA: REVOLUTION

Vége Európában is megjelenik a Valkyria széria következő epizódja, a Revolution. Az akció-RPG-ben a klasszikus japán művészeti stílus keveredik egy pörgős, látványos harcrendszerrel és az európai ipari forradalom hangulatával. Izgalmas kalandnak ígérkezik, amiről mindent megtudhattok júliusban.

BARCRAFT-akció a GameStar-ban!

Mostantól minden hónapban **exkluzív ajándék vár** téged itt, a **GameStar magazin utolsó oldalán**: vágd le az alábbi két kupont, és használd fel a két **Barcraft Esport Bárban**, hogy kapj egy **ajándék italt** vagy **ingyenes játéklehetőséget**. Ezentúl még többet jelent GameStar-olvasónak lenni.

Egy **ingyenes Health** vagy **Mana Potion** koktél [igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

Barcraft Esport Bár
1092 Budapest,
Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 30 502 2464-es telefonszámon vagy a barcraftbudapest@gmail.com címen!



DOBHATSZ EGYET
A VÉGZET KOCKÁJÁVAL,
ÉS TIÉD LESZ AZ
EREDMÉNYŰL KAPOTT KOKTÉL

✦ vagy ✦

EGY DARAB **INGYEN**
BELEPŐ A TÁRSASJÁTÉK -
BÁRBA

Barcraft 2 Esport Bár
1065 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 1 406 2201-es telefonszámon vagy a barcraftbudapest@gmail.com címen!

AZ **eset** BEMUTATJA:

<HelloWorld>

MINECRAFT TOIBOR

2017. JÚLIUS 24-28.

10-14 ÉVES KOROSZTÁLY

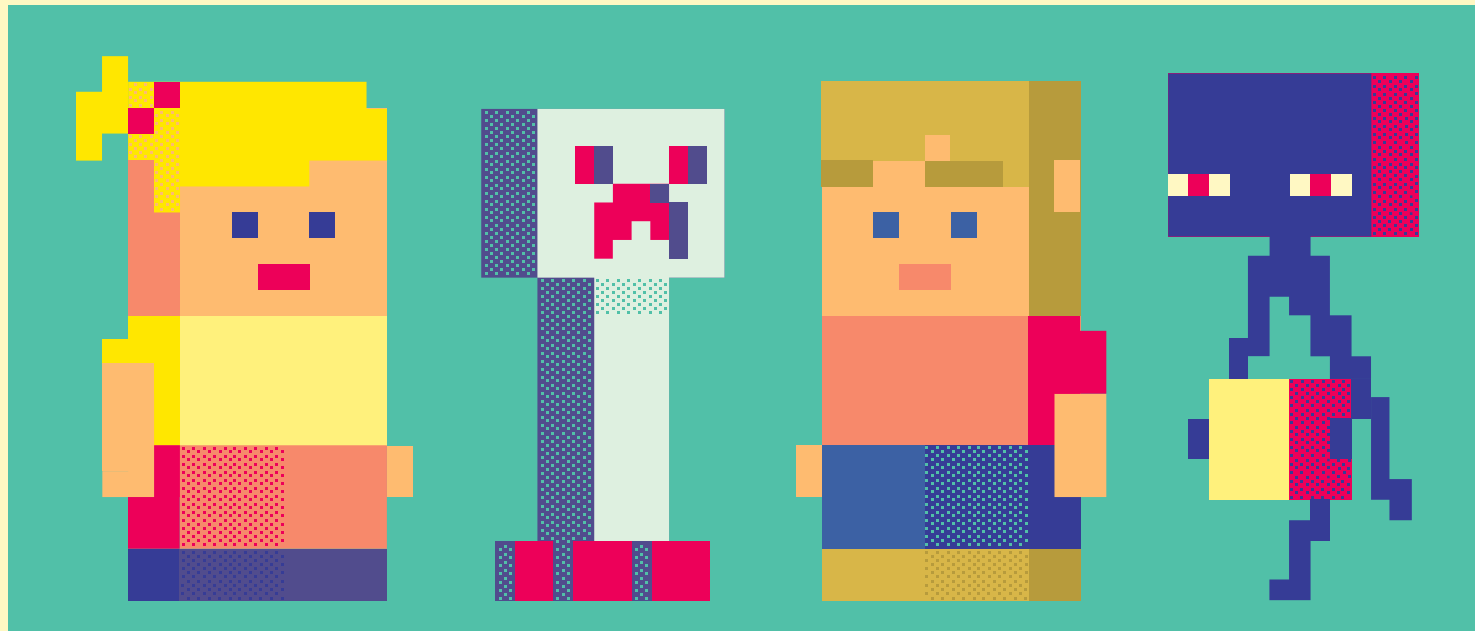
ÓBUDAI ÁRPÁD GIMNÁZIUM

1034 BUDAPEST, NAGYSZOMBAT U. 19.

29 900 Ft

Az ár tartalmazza az ÁFA-t, az ebéd,
a foglalkozások és a felhasznált anyagok díját.

**PROGRAM: MINECRAFT PROGRAMOZÁS
REDSTONE MESTERKURZUS
COMMAND BLOCK- ÉS LUA-KEZELÉS
UNPLUGGED JÁTÉKOK**



JELENTKEZÉS: Kovács Judit • helloworld@pcworld.hu • 06-1-577-4373

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: minecraftbp.pcworld.hu.

FŐTÁMOGATÓ:



MÉDIATÁMOGATÓ:

PCWorld GameStar COMPUTERWORLD





REPUBLIC OF
GAMERS



STRIX

GL553

JÁTÉK KORLÁTOK NÉLKÜL

**ERŐTELJES
JÁTÉKTELJESÍTMÉNY**

Akár 7. generációs Intel® Core™ i7 processzorral, NVIDIA® GeForce® GTX 1050Ti grafikus vezérlővel és Windows 10 operációs rendszerrel

**JÁTÉKOSKÖZPONTÚ
BILLENTYŰZET**

Többszínű ROG Aura LED-háttérvilágítással, elkülönített iránygombokkal, scissor-switch technológiával

**TOVÁBBFEJLESZTETT
HŰTÉS**

ROG Cooling Boost technológia a ventilátor fordulatszámának szabályzásával



ASUS