

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2017/09

EXTRA
AJÁNDÉKOK
4900 Ft

összértékben

- > Exkluzív GameStar Plus
- > Reklámmentes
gamestar.hu-hozzáférés
- > Vírusirtó PC-re és mobilra
- > Digitális filmmagazin
- > 1995 Ft értékű
Delta Vision-kupon
- > 1300 Ft értékű
Barcraft-koktélikupon



CSAJOK, FEGYVEREK, AKCIÓ, KALAND

UNCHARTED

THE LOST LEGACY

Hellblade: Senua's Sacrifice | LawBreakers | Agents of Mayhem | Mario + Rabbids Kingdom Battle
XCOM 2: War of the Chosen | Life Is Strange: Before the Storm | F1 2017 | StarCraft: Remastered

www.gamestar.hu
1995 Ft
2017/09



576 KByte

TÖBB, MINT 25 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

A világ
legerősebb
konzolja,
a készlet erejéig
különleges
kiadásban

MEGJELENÉS: NOVEMBER 7.

ELŐRENDELHETŐ!

A LEGGYORSABB
ELŐRENDELŐKNEK

XBOX ONE X
PROJECT SCORPIO
LIMITÁLT 1 TB
GÉPCSOMAG

164 990 Ft

XBOX ONE X
1 TB KONZOL

164 990 Ft



XBOX ONE X

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

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) mertos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Kálmán Balázs (Flatline) flatline@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jedneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonari) 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 (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

A GameStar magazin hivatalos fotója:

Antal Zsani Photo

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

Felélős 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.

Felélős 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 ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai és 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 harmadik péntekén.

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

Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



CÍMLAPSZTORI » 36



SZIASZTOK!

ŐSZ VAN, ÉS MEGKEZDŐDÖTT AZ ISKOLA. Megmondom őszintén, nem is nagyon bánom, hogy visszatért minden a régi kerékvágásba. A globális felmelegedésnek köszönhető idej hűhullámok megviselték az idegrendszeremet, és az sem segített túl sokat, hogy három meglehetősen virgonc gyerek ugrált a nyakamon a szüniidőben folyamatosan. Most azonban csend és béke honol napközben otthon, végre tudok koncentrálni a munkára is, és nem kell óránként hideg zuhannyal kinoznom magam. Ebben a kellemes őszi időben sokkal inkább tudunk összpontosítani a lapkészítésre, sőt időnként még egy-egy tesztet is hajlandó vagyok bevállalni. Az utóbbi hónapokban PC-s fronton volt egy kis visszaesés, valahogy nem jöttek olyan játékok, amelyek igazán felkeltették volna a figyelmemet. Az ősz folyamán ez szerencsére megváltozik, számtalan olyan játékhoz

lesz szerencsénk, amellyel heteket, hónapokat fogunk eltölteni. A teljesesség igénye nélkül ott van az új *Assassin's Creed* epizód, a Mordor éjfélete földjén játszódó *Shadow of War*, az önálló sztorival támadó *Star Wars: Battlefront II*, a napokban berobbanó *Destiny 2*, és még sorolhatnám tovább a remek címeket. Az ősz második felében érkezik minden idők eddigi legerősebb konzolja, az Xbox One X; csodákat fogunk látni, kérem. Novemberben megrendezik az évi Blizzard seregszemlét, a Blizzcon't, és persze ott lesz a kétnapos őszi PlayIT is, ahová a GameStar szokás szerint a teljes szerkesztőséggel kivonul. Videójátékos fronton most indul meg a pezsgés, maradjatok velünk, és első kézből értesülhettek a friss hírekről, trendekről és az újdonságokról. Köszönjük, hogy ősszel is a GameStar mellett maradtok, vizslát októberben!

Mocsy

TARTALOM



GAMESCOM 2017

12



UNCHARTED: THE LOST LEGACY

36



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

40



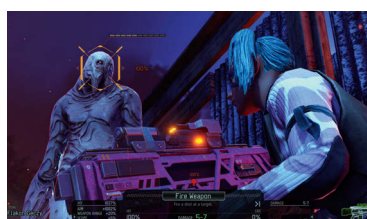
LAWBREAKERS

42



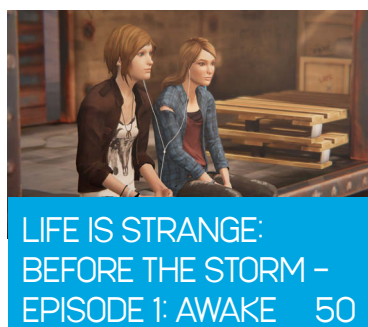
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

46



XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

48



LIFE IS STRANGE:
BEFORE THE STORM -
EPISODE 1: AWAKE

50



F1 2017

52



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 GAMESCOM 2017

TESZT

- 36 UNCHARTED: THE LOST LEGACY
- 40 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
- 42 LAWBREAKERS
- 44 AGENTS OF MAYHEM
- 46 MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
- 48 XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN
- 50 LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - EPISODE 1: AWAKE
- 52 F1 2017
- 53 PYRE
- 54 MATTERFALL
- 55 STARCRAFT: REMASTERED
- 56 TACOMA
- 57 MONSTER HUNTER STORIES
- 58 LAST DAY OF JUNE
- 60 THE ESCAPISTS 2
- 62 BLACK THE FALL
- 63 RESIDENT EVIL REVELATIONS: HD REMASTERED
- 64 MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 - EPISODE 2: GIANT CONSEQUENCES
- 65 CAR MECHANIC SIMULATOR 2018
- 66 BATMAN: THE ENEMY WITHIN - EPISODE 1: THE ENIGMA
- 68 GUARDIANS OF THE GALAXY - EPISODE 3: MORE THAN A FEELING
- 69 HEARTHSTONE: KNIGHTS OF THE FROZEN THRONE
- 70 KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 1
- 72 PILLARS OF ETERNITY: COMPLETE EDITION
- 73 MEGA MAN LEGACY COLLECTION 2
- 74 SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN
- 75 TOTAL WAR: WARHAMMER - NORSCA
- 76 NIOH: DEFIANT HONOR
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 80 HÍREK
- 82 MEGFIZETHETŐ MONITOROK
- 86 VILÁGÍTÓ PC
- 88 RÉGEBBI CPU-K ÉS GPU-K MA
- 91 PIACTÉR
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 94 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: A VLOGOLÁS LÉLEKTANA
- 96 DOGGYANDI, GYERE KI A JÉGRE!
- 98 SZABAD(A)JÁTÉK
- 100 WORLD OF TANKS: WAR STORIES
- 102 JÁTÉKOK, AMELYEK BEN KICSENGETTEK
- 104 JÁTÉKVILÁG: STAR TREK
- 106 E-SPORT: HEARTHSTONE GLOBAL CHAMPIONSHIP 2017
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖV SZÁM



STARCRAFT: REMASTERED 55



LAST DAY OF JUNE 58



BLACK THE FALL 62



RESIDENT EVIL REVELATIONS: HD REMASTERED 63



MEGFIZETHETŐ MONITOROK 82



VILÁGÍTÓ PC 86



DARK

NEM SOK JÁTÉKBAN BÚJHATUNK EGY VÉR-SZOMJAS VÁMPÍR BŐRÉBE, A DARK AZONBAN ÉPP ERRE AD LEHETŐSÉGET. A lopakodós, akció- és RPG-elemeket is vegyítő játékban az éj leple alatt vadászhatunk áldozatainkra, akik közt egyszerű járókelők, felfegyverzett őrszemek és olykor más vámpírok is lesznek. Az árnyak mellett természetesen különleges képességekre is támaszkodhatunk, amelyeket fejlesztve mi lehetünk az éjszaka megállíthatatlan urai, miközben olyan helyszíneket járunk be, mint a szigorúan őrzött múzeum vagy a vámpírok urának erődje.

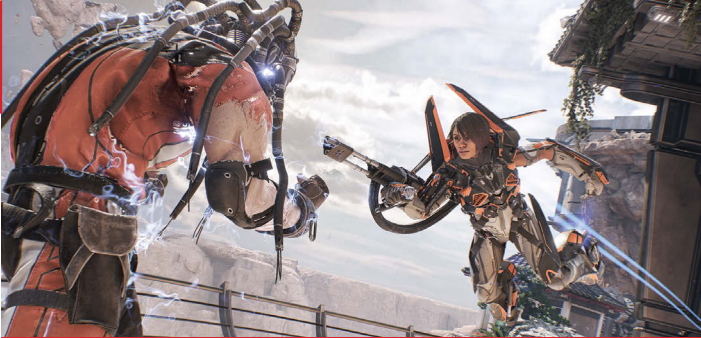
A teljes játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

GAMESTAR PLUS TARTALOM

HOGYAN HASZNÁLD?

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

GSTV



LAWBREAKERS



AGENTS OF MAYHEM



UNCHARTED: THE LOST LEGACY

A Gamescommal hivatalosan is kezdetét vette az őszi játékdömping, és mire ezt a lapot a kezetekbe vesszitek, már javában nyúzzuk majd (valószínűleg sokatokkal együtt) az idei év egyik legjobban várt címét, a Destiny 2-t. Szerencsére még az időgyilkos megjelenése előtt sikerült összeraknunk ezt a lapszámot, így jutott idő olyan címekre, mint a LawBreakers, az Agents of Mayhem vagy épp az Uncharted: The Lost Legacy, amelyekről videobemutatót is találtak a GameStar Pluson. Természetesen ezúttal sem maradtak ki az ESET vírusirtókulcsok, a menő háttérképek és a minőségi magyarázatok sem, és itt találjátok e havi teljes játékunkat, a vámpiros Darkot is. Jó szórakozást!

TELJES JÁTÉK



DARK

EXTRA: FilmMagazin 2017. szeptember

MAGYARÍTÁSOK: LEGO Batman 2: DC Super Heroes, Wings of Prey, Tales from the Borderlands – teljes évad

HÁTTÉRKÉPEK: Uncharted: The Lost Legacy, Hellblade: Senua's Sacrifice, LawBreakers

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 antivirusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2017. október 31-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a gamestar.hu/plus oldalra, és add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, elég utána is, a [főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban.



A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmet is ingyenesen használhatják egészen 2017. október 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@sicontact.hu címen kérhető segítség.

MEET THE TEAM

Az Age of Empires és a StarCraft sorozat is megkapta a maga felújított és átdolgozott verzióját, folytatását. Te melyik régi klasszikus stratégiai játék folytatásának, illetve újragondolásának örülnél a legjobban?



MOCSY

VÁLASZ: Nálam a Command & Conquer a befutó. A GDI és a NOD méltatlanul gyorsan feledésbe merült torzalkodása megérdemelné egy modern RTS-t.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOSTANÁBAN?

Egyjátékos függő lettem, ég is miatta az arcom: Star Wars: Galaxy of Heroes.

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Star Wars: Battlefront II



MAZUR

VÁLASZ: Ez komoly? Warcraft III, nem is kérdés. Vagy akkor már a teljes trilógia, kiegészítőikkel, hogy meglegyen egyben a sztori. De szép is lenne!

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

A The Evil Within DLC-et kellene befejeznem a folytatás előtt.

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Attól tartok, hogy Destiny 2...



PACA

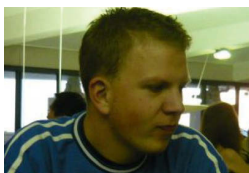
VÁLASZ: Nem tudom, mennyire hípszerűtlen, de én a SW.I.N.E-t szeretném viszontlátni. Általános iskolás lelkemnek különösen kedves volt a nyulakkal meg a disznókkal.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Uncharted: The Lost Legacy, Destiny 2

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Destiny 2, Wolfenstein II: The New Colossus



KACI

VÁLASZ: Indokolatlanul sok időt öltem bele anno a Red Alert 2-be, és ha nem gyulladna be a szemem a grafikájától, simán visszamennék, hogy egy brutális sereggel eltöröljem az USA-t a föld színéről.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

PUBG, Dota 2

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Middle-earth: Shadow of War, Destiny 2



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Populous: The Beginning, mert odavoltam érte, de sohasem tudtam befejezni. Amúgy meg mégis mi a cica-bajuszt képzelnék a blizzardos arcom, hogy se híre, se hamva a Warcraft negyedik részének?

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Guild Wars 2, Total War: Rome 2

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Guild Wars 2: Path of Fire, South Park: TfbW



STÖKI

VÁLASZ: A KKND elborult világát eléggé bírtam, csak hát egy közepes játékot hegesztettek hozzá anno. Ha valaki rendszeresen kipofozná, felpimpelné és kibalansolná, nagyot ütne.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Uncharted: The Lost Legacy

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

South Park: The Fractured but Whole, Wolfenstein II: The New Colossus



GÓCZA

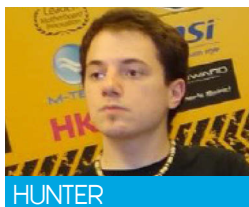
VÁLASZ: Sohasem voltam nagy RTS-fanatikus, de az édesepámmal közösen végigvittük az Imperium Galacticát. Abból megnéznék egy új verziót magyar szinkronnal.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Destiny 2

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Destiny 2



HUNTER

VÁLASZ: Leginkább a Warcraft I-II felújított, egybecsomagolt változatát szeretném, de egy Age of Mythology remake nek is nagyon tudnék örülni. Nem is értem, hogy ez miként maradhatott ki a széria-újratervelésből.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

World of Warcraft

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Destiny 2



CHAVALIER

VÁLASZ: Valószínűleg egyedül vagyok a véleményemmel, miszerint a Lords of Magic kenterbe veri a Heroes-t, de akkor is ragaszkodom az igazamhoz, meg a felújított kiadáshoz.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Pillars of Eternity: Complete Edition

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Assassin's Creed Origins, Call of Cthulhu: The Video Game, Wolfenstein II: The New Colossus



HP

VÁLASZ: Az Age of Empires-folytatás és -felújítás nekem tökéletes, köszönöm. Ha ez egy lépés a műfaj feltámasztása felé, én már boldog vagyok.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Destiny 2

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Tényleg minden jöhet, ami be van ígérve észre.



CSIRKE

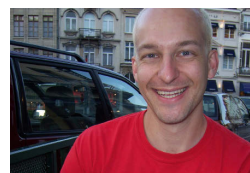
VÁLASZ: Szerelmes voltam a Dune II-be, az utolsó küldetésen már az összes fűszert betakarítottam, mégis elfogyott a pénzem, így a Death Hand Missile szuperfegyverben bíztam csak, ami sosem oda csapódott be, ahová céloztam vele.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Yakuza Kiwami, The Legend of Zelda: Breath of the Wild

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

AC Origins, Middle-earth: Shadow of War, Destiny 2.



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Az előző évezredben több LAN-partit is véres szemmel Command&Conquer-eztem végig – jó lenne most kipihenten is látni, mit lehet kihozni ebből mai gépekkel.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Újra elővettem a Bulletstormot – a beszélősök még mindig ülnek.

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Wolfenstein II: The New Colossus, egyértelmű.



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: A szüleim sokat köszönhetnek az Age of Mythology-nak, mert anno egy teljes nyári szünetetem kitöltötte, úgyhogy nem sok gondjuk volt rám. Megnézném felújítva.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Hearthstone

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Guild Wars 2: Path of Fire, South Park: The Fractured but Whole



RG

VÁLASZ: Nem is lehet kérdés: Mafia! Ja, hogy stratégiái? Akkor fogalmam sincs, de talán valamelyik kilencvenes évekbeli Tycoon vagy a Need for Speed.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Skyrim – még mindig.

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Mafia IV – októberre ígérik.



BZ

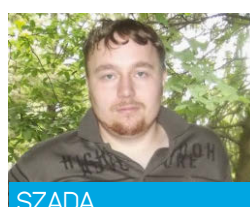
VÁLASZ: Dune, de szigorúan az első rész, bár tudom, ezzel eléggé törpe minoritás vagyok. Viszont az a hangulat nagyon bejövős volt, hiányzik is manapság.

MELYIK JÁTÉKOT NYÜSTÖLÖD MOST?

Assassin's Creed sorozat

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

Outcast – Second Contact, Assassin's Creed Origins, Wolfenstein II: The New Colossus



SZADA

VÁLASZ: Age of Mythology. Öcsémrel annyira időt öltünk bele, hogy felidézni sem tudom, és annyira szeretném ismét előlenni az ATM Of Erebus, Isis Hear My Plea és Pandoras Box csatlásokat, hogy csak na!

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Uncharted: The Nathan Drake Collection

MIVEL FOGSZ A LEGTÖBBET JÁTSZANI ÖSSZEEL?

South Park: TfbW, Middle-earth: Shadow of War

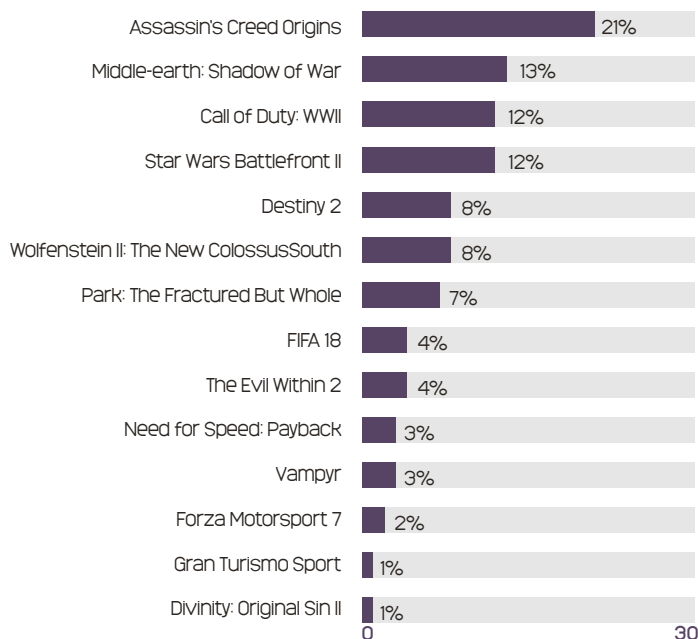
ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



SZEPTEMBERKEDŐS, BOLDOG ŐSZT MINDENKINEKI!

Ahogy múlik a fürdőruhaszezon, a forró nyári kalandok izalmának helyét az őszi játékmegjelenések láza veszi át. Legalábbis jobb helyeken. Például nálunk. Ebben a lapszámban viszonylag sokat olvashattok a Gamescomról, mivel egy öt-fős GameStar-különítmény (amolyan házi Suicide Squad) látogatott ki Kölnbe, és azóta lázban égnek a srácok, mert bizony jönnek jó játékok. Tákolunk is egy szavazást a GS Online-on: megkérdeztük tőletek, hogy mely címeket várjátok a legjobban. Több mint ezer szavazat érkezett, készítettünk is belőle egy listát, amelyen csak azok a címek kaptak helyet, amelyek elérték az 1 százalékot (ezeknél nyilván több cím merült fel, de némelyek érdeklődés híján kirostálódtak). Íme tehát az általatok készített toplista:



Lesz tehát miről beszélgetni a következő hónapokban, szóval ne hagyjatok szó nélkül, ragadjatok billentyűzetet, ahogy ebben a hónapban is, és ne kíméljétek meg véleményetektől, kérdéseitektől, bármitől, ami az esetekbe jut. Előre is nagy köszi, most pedig lássuk a leveleket, a szó a mélyen tisztelt olvasóé.

MÁR A MARIO SEM A RÉGI

Szia, HP!

Helló!

Nézegetem itt az internetet, és pont most írja a GS Online **(csak hogy te is boldog legyél – látod, milyen egyszerű dolgok is boldoggá tesznek)**, hogy a Nintendo hivatalos leírása szerint Mario már nem is vízvezeték-szerelő.

HOGY MICSDA?

Na mármost, én nem ma kezdtem a játékokkal ismerkedést, mondhatni elég retró arc vagyok, de meglepődtem azon, hogy ennyi év után valaki csak úgy dobja a szakmáját. Egészen pontosan sportteljesítményekkel (hogy ez mit jelent, azt csak sejteni lehet) foglalkozik az olasz (volt) vízvezeték-szerelő, és már nincs eldugult cső, amit megjavítson, csöpögő csap, amit meghúzzon.

Így múlik el az ősök dicsősége, hogy finoman fejezzem ki magam.

Nem is tudom, mit gondoljak így az életpályamodellekről. Az életem káprázat.

Vagyunk így egy páran, azt hiszem. Én is lehetnék pék.

Mindegy, köszi, hogy elolvastad sirámom, „teljesen idegállapotban vagyok”, hogy Mónika-show idézettel zárjam eme levelet. Legjobbakat! **(James)**

Remélem, azért túl tudod tenni magad ezen valahogy, hercegnőket azért biztosan megment majd még kedvenc bajszos hősőd, illetve most nyulakat is tenyész. Vagy valami ilyesmi.

(A „sportteljesítményekkel foglalkozás” elgondolkodtatott; tényleg semmi értelme a kifejezésnek – V.)

TÉNYLEG NINCS ÚJ A NAP ALATT?

Kedves HP, Vanda és többiek!

Kedves, figyelmes és udvariasan köszönő olvasónk! Most, hogy így Vandát is megszólítottad, eszembe jutott, hogy két hete éppen Balaton felé mentem a vonaton (ráadásul helyjegyet kellett váltani), és teljesen véletlenül Vanda ült le velem szemben. Vajon mennyi esély volt erre? Tök jó volt végre dumálni vele, mert sajnos nagyon ritkán látjuk egymást személyesen, általában mindenki a gép előtt dolgozik és kommunikál lapleadáskor, ő pedig egyébként sem bentlakásos kolléga. De nagyon örültünk egymásnak, szépet gurított a MÁV az emberi kapcsolattartás megsegítése terén. Bocsí, elkalandoztam kicsit, miről is írsz nekünk?

(Helló, Jánoska! És helló, HP! Igen, ez egy vicces találkozás volt. Egy kicsit meg is vigasztalódtunk, amiért már nem kaptunk jegyet a léghondis kocsi-ba; pedig ha már egyszer IC-vel megy az ember a B my lake-re – HP persze wellneszteni, mert ő elálló kisujjal született –, elvárnád, hogy a MÁV hozzásegít frissen fürdött közérzetted megtartásához. Na persze... Ja, amúgy hallgassuk már inkább szegény levélíró, aki még mindig ara vár, hogy megszólalhasson – V.)

Folyamatosan követtem a Gamescomot és előtte az E3-at is, és azt vettem észre, hogy nagyon kevés dolog hoz már igazán lázba, és kicsit megijedtem emiatt. Én nem akarok olyan lenni, aki állandóan csak fikáz mindent, meg a rosszat keresi a legjobb dolgok-





HERCEGNŐKET AZÉRT BIZTOSAN MEGMENT MÉG KEDVENC BAJSZOS HŐSÖD, ILLETVE MOST NYULAKAT IS TENYÉSZT

ban is, de talán az Age of Empires IV volt az egyetlen bejelentés, amely komolyan megdöbbsentett, és azonnal izgalomba is hozott.

Atyaéig, azt nem is értettem. Hogy lehet, hogy a Microsoft lehozott egy tökéletesen semmilyen konferenciát, kínosan unalomba fulladt minden, majd nem sokkal később külön jönnek az Age of Empires új-rakeverések és a folytatás? Milyen elbaltázott kommunikációs stratégia ez? Abba már bele sem megyek, hogy az Xbox One X mellett képtelenek voltak érdemi exkluzív címet letenni, még a Crackdown 3 (ami nem is annyira erős cucc, legalább-

is nem emiatt alakulna ki közelharc a pénztáraknál) is jövőre csúszott. Persze ezzel együtt pörög az előrendelés, mintha nem lenne holnap. Remélem, hogy ez a teljesen indokolatlan siker erőt ad nekik egy jobb folytatáshoz, mert már itt lenne az ideje.

De azon kívül minden csak folytatás meg felújítás, vagy számomra teljesen érdektelen cucc, és szinte alig van igazi újdonság, eredeti ötlet. **Nos, erről már beszéltünk itt párszor, nem tudom, hogy egyáltalán lehet-e még igazán újat kitalálni, nekem már az is elég, ha valaki jó munkát végez, és valódi élményt akar szerez-**

ni. Esélyt kell adni mindig, nem minden az eredetiség. Például a Horizon Zero Dawn egy tökéletesen összelopkodott játék, szinte nincs olyan eleme, amit ne láttunk volna már valahol, mégis imádnivaló cucc. De persze értem én, hogy mire céloz.

Szerintetek eljött az a nap vagy év, nem is tudom, amikor végleg kiegtem? Velem lenne a baj? Köszí a választ előre is! **(Jánoska)**

Többször leírtam én is, hogy a jelenkor felhasználója nem éppen a legjobb közönség. Kicsit túl van tolva az inger, és már nem tudunk úgy örülni, mint régen, nincs anynyi új a nap alatt. Gondolom, nem

vagy már mai srác, ha eleve felmerül benned az a kérdés, hogy vajon te változtál-e, és nem a világgal van baj. Nyilván van baj itt is, ott is. Ezt nem rád mondom, ne érts félre, én is hasonló problémákkal küszködök. Hiányzik az a gyermeki rácsodálkozás, izgalomérzet (amit ma nagyon rossz hasonlattal hivatkozhatunk nevez a plebs), ami régen meghatározta a játékok iránti rajongásomat. Néha oda kell figyelniem, hogy ne legyek végtelenül cinikus, félig üres poharat szorongató, menthetetlen barom. De ezzel együtt azt gondolom, hogy igenis rengeteg jó dolgot láthatunk manapság is, és sokat segít, ha nem eleve rosszindulattal állunk a dolgokhoz. Na, vajon még hány közhelyet tudok elpattintani ebben a válaszban? Nyugi, nem próbálkozom tovább, abszolút veled érzek. **Ne add fel! Oké, ez még egy közhely volt, be is fejezem, bocs.**

(Pont a napokban nézegettünk egy jó barátommal egy 97-es, német zenei chartot, és úgy találtuk, egytől egyik kiváló trackek szerepeltek rajta. Aztán megnézve a 2000-eset egyértelmű volt a minőségromlás. Igen, relatív minden, és persze az öregedéssel kritikussabbá válunk, de azért nem kell hülyének nézni magunkat, ha úgy vesszük észre, egyre nagyobb kupac szemétből kell eltűrnünk azt a kevéske gyémántot. És azért vesszük ezt észre, mert nemrégiben még tényleg gyémánttengerben úsztunk; nem kellett eltelnie egy generációnyi időnek sem ahhoz, hogy a csodás 90-es évekre úgy gondoljunk vissza, mint az aranykorra. Ez van, minden jó véget ér egyszer, inkább örüljünk, hogy mi megélhettük. Szegény mai tinédzserek... - V.)



Facebook-sarok

Ötletes? Ugyanaz mint a női cosplayek 90%-a, kint a nagy csecse aztán anynyi, megy a lájk meg az ámulás...

Galina Zhukovskaya pin-up stílusban készített Fallout cosplay munkájára adott olvasói reakció. Nem akarunk képmutatóak lenni, simán lehet, hogy egy rosszabb napunkon igazat is adunk neki.

A horror filmekben is alap, hogy este, amikor a csaj felkel megnézni a zajt, lehetőleg minél átlátszóbb és minél kevesebbet takaró hálórúha legyen rajta. Ezek után a bikini mi-ért meglepő?

A Friday the 13th: The Game legújabb DLC-je segít abban, hogy az áldozatok fürdőruhában lehessenek áldozatok. És valóban, ez alap egy horror esetében, nem?

Azt akarjátok mondani hogy nem futok gyorsabban ha kés van a kezemben?

Egy CS:GO-rajongó álmait törtilük darabokra, amikor azzal szembesítettük, hogy nem minden olyan az életben, mint a játékokban.

Az öregeknek, mint én, kötelező, a taknyosok meg úgysem értik ezt az

érzést 1997-ből. Hatalmas nosztalgikus élmény és nem is olyan könnyű, mint a mostani nyikhaj játékok!

Készült egy rajongói Tomb Raider II remake, amely ingyenesen kipróbálható, egy lelkes kommentelő máris megragadta az alkalmat, hogy „bezzegrégenezzem” egyet.

Majd jön a Sons of Anarchy társas? ahol lesznek különböző clubok (SoA, Mayans, Grimms stb.) és el kell dönteni, hogy mit akarsz csinálni, kinek a területét támadod, kinek segítesz, pornó ipar vagy IRA fegyver csempészet... Nem is írom tovább valaki remélem csinál egy ilyet

Komolyan, mi is reméljük.



★ A HÓNAP LEVELE ★

A SZEGÉNY PROGRAMOZÓ HÁROM FIA, AVAGY EGY TANULSÁGOS UTAZÁS AZ ELFELEDETT IDŐKBE

Helló, GS! Örültem, hogy tetszett nekem a levelem, és nem gondoltam volna, hogy meg is jelenik az újságban. Mondtad, HP, hogy szívesen olvasnád további írományaimat is, úgyhogy összeraktam egyet. Próbáltam izélesen rövidre fogni (spoiler: nem sikerült), úgyhogy több fontos dolog kimaradt, többek között a Day of the Tentacle, a Wolfenstein 3D meg a Dune. De azért fogadjátok szeretettel.

Nagyon nagy hála neked, szeretettel fogadjuk, és most csöndben is maradok, belemerülök a mesébe.

Hol volt, hol nem volt, az Ablakok Birodalmában élt egyszer egy szegény programozó. Ennek a szegény programozónak három fia volt. Minden este, mielőtt aludni tértek volna, a szegény programozó történeteket mesélt nekik egy rég letűnt, Ősi Birodalomról, ahol ő maga is járt fiatalkorában. Amikor eljött a tizedik király uralkodásának ideje, az öreg programozó magához hívta három gyermekét egy különös idegen, aki magát Ku'r zornak nevezte. Elvezette őket egy mesebeli kastély egyik magas várfalához, és egy résszel teli szakaszt mutatott nekik. „Ez az én birodalmam! – mondotta. – Tegyetek kedvetek szerint.” Ezek után szó nélkül eltűnt.

A szegény programozó három fiánakodni kezdett, mitévők legyenek, hogyan jussanak be Ku'r zor birodalmába, és a legfiatalabb fiú egy kör alakú rést látott meg az ódon falakon, amelyen kék fény ragyogott át. A legfiatalabb fiú bemászott a birodalomba, soha többé nem látta őt senki.

Úgy tartják, azóta is fel-felbukkan a kísértete az interneten vagy egy olyan dimenzióban, ahol nem ismerik a kör fogalmát, mások azt mesélik, elhagyta a birodalmát, és soha többé nem tért vissza.

A középső fiú egy sötét rést pillantott meg, mögötte egy fehérre festett gép körvonalai látszottak. Furcsa módon gőz szívárgott ki a falak között, és a fiú a lyukon bepillantva egy kisebb, újabb birodalmat pillantott meg, a Zöld Droid Királyságát. Maga is átlépett a falakon, vitéz harcossá lett belőle, úgy is ismerték, hogy a P.E.K.K.Á.-k ördöge. Páncélos háborús gépeiben harcolt a dicsőségért.

A legidősebb fiú sokáig nem tudott dönteni. Sok rést talált a falakon, némelyiken bepillantott, de sosem tetszett neki a túloldalon látott világ. Végül, hosszú keresés után meglátott egy ősi kaput, narancssárgán derengve a kék falak között. Furcsa em-

lékek zúdultak a fejébe, a szegény programozó történetei. A kapu egyszerre volt ismerős és titokzatos. Próbálta felfeszíteni az ajtót, de mások intették, hogy ne tegye, rossz dolgokat rejt. Végül megtalált egy sor ősi rúnát a kapuba vésvé, egy rég elfeledett varázsszót. Kimondta: „Dószum Bokszum!” – és a kapu megnyílt előtte.

Egy éjfélete szobát látott a túloldalon, ahol néha-néha megvillant egy fehér vonal a sötétben, a bal felső sarokban. Egy időgép volt ez, és ahogy belépett, az ajtó becsapódott mögötte. Kétségbeeséséből egy hang riasztotta fel: „Én Nimród vagyok, az Ősi Birodalom őre. Beléphetsz a birodalomba, de soha ne felejtsetd el: te nem ide tartozol, és egyszer majd vissza kell térned a magad helyére, az Ablakok Birodalmába!” És az időgép beindult. Betűk és számok futkároztak a falakon, és az időgépet az 1984. évben állította meg a fiú.

Lord British királyságában állt, az első sötét korban, amikor egy gonosz mágus fenyegette a világ rendjét, és még a földeket járó kalandor sem lehetett biztonságban aljas csatlósaitól. A fiú bejárta a vidéket, leereszkedett a legmélyebb dungeonbe is, papiruszra rajzolta térképeit, hogy viszontláthassa a megnyugtató világosságot. Sokszor érezte, hogy közel a vég, ekkor azonban egy különös erő újra életet adott neki, és a felszínre vitte. Sok időt töltött Lord British királyságában, de korántsem eleget, hogy küldetését véghezvigye, mert újra az időgépben találta magát.

Következő alkalommal 1988-ban állította meg a túlvilági szerkezetet. Kopár, forró síkság vette körül, a horizont furcsa fényrel derengett. Az élettelen táj megannyi szörnyet rej-

tett, akik az életére törtek, és akiket társaival együtt állított meg. A kopár, forró síkság taszította, és amikor újra visszatért az időgépbe, nem gondolta, hogy még viszontlátja a háború sújtotta vidéket.

1993. Egy vörös bolygón állt, és most először érezte, hogy tényleg a saját szemével lát. Egyedül volt, démoni hörgések közepette haladt tovább az útvesztőkben, fegyverét fenyegetően maga előtt tartva. Sok megpróbáltatás után juthatott el az 1994. évbe. Egy Tamriel nevű helyre tévedt, ahol újra egy gonosz mágus bolygattá tette a birodalom békéjét. Először érezte azt, hogy a történelem önmagát ismétli, és Uriel Septim császár örökké Oblivionban maradt, mert a fiú úgy döntött, eredetibb történetet jár be.

Az égen egy különös jármű jelent meg, és kisvártatva a szántóföldeken landolt. Mindenre elszánt kommandósok rontottak ki járművük védelméből, mert a fiú óvta minden léptükét, és ügyelt, hogy minél több hazatérhessen közülük. A kommandósok azonban sorra elesetek a csatatéren, mellkasukat plazma szaggatta fel. A fiú azonban újra támadott, és az elenséges csapatok elevenjébe hatolt, ugyanazon a bolygón, ahol már korábban is járt.

Az 1995. év következett. Furcsa, fehér páncélt viselő katonák között verekedte magát egyre előrébb, és maga is meglepődött, amikor egy plafon padlónak bizonyult, és a harmadik bevetésén felfedezte, hogy képes felemelni a fejét. Nagyon különös út volt ez, a fiú pedig csodálkozott, hogy mások az ilyesmit természetesnek veszik. Az 1997. év azóta is szólítgatja vissza. Ahogy kongva becsukódott mögötte a Tizenhárom Menedék fogaskerékajtaja, az az érzés fogta el, hogy semmi nem lesz már olyan, mint régen. És ahogy tétován egy víztisztító chip ke-

resésére indult, és mindahányszor elbukott, de újrakezdte, végül szembe találta magát a legborzalmasabb rémséggel, akit valaha látott. És a „Maybe” sorai azóta is könnyeket csálnak a szemébe.

Más emberként ért a 2001. évbe, de nagyot dobant a szíve, mert tudta, hogy amíg ő néma genszterként tevékenykedik a Szabadság Városában, valahol megszületik valódi énjé. Az időgép lassan eltűnt, és vele együtt valami más is, a fiú nem tudta megmondani, mi az. Hirtelen egy hegy tejetén találta magát, ahonnan belátta az Ősi Birodalom minden szegletét. A hegy egy könyv volt, borítóján kék pixelek, a fiú ezerszer kinyitotta, mert benne volt az Ősi Birodalom egész története. És a fiú látta, hogy milyen keveset járt be abból, amit valaha az emberek átélhettek.

Ekkor ő is betért Ku'r zor birodalmába, és barátait odabent találta, mert ami számára csak egy rövid utazásnak tűnt, azt években lehetne számolni. A fiú mesélt barátainak csodálatos utazásáról, de azok nem hitték el egy szavát sem, és a narancssárga kaput azóta sem látogatta meg senki. A fiú pedig azóta próbálja meggyőzni az Ablakok Birodalmának lakóit arról, hogy az Ősi Birodalom milyen csodálatos volt egykor. (Igaz történet alapján.)

Hupsz, ez rohadt hosszú lett. Volt már olyan, hogy irtál egy túl hosszú szöveget, de nem volt kedved sehonnan levágni? Na, nagyjából ez az érzés kerülget. **(Qpaclakó)**

Nem gond, én sem vágtam belőle, pedig nem állítom, hogy minden része átjött a sztorinak, de ami igen, az nagyon tetszett. Köszönöm, hogy megosztottad ezt velünk, és ahogy ezt már sokatoknak mondtam, nagyon hálás lennék, ha nem lankadna a lelkesedésed. Örömmel olvasom soraid, megadhatnád nekem ezt az örömet néha. Ahogy azok is, akiknek ezt korábban írtam, de mégis elkoptak egy ideje. Legyen ez egy kollektív fejmosás.

(Nos, én azért belejavitgattam, de a szóismétléseket hagytam (van belőlük bőven). Azért csak jelzem, hogy a „megannyiszor” kifejezés nem létezik, a papiruszra írni szokás, nem beleírni valamit, az évszámokat pedig általában számmal írjuk. Mellesleg a szerkesztő úr után is dolgozni voltam kénytelen. Nota bene: az egymondatos bekezdés nem oké. Mindezekkel együtt halvány lila fogalmam sincs, miről szolt ez a történet, de ez biztosan azért van, mert nem vagyok nagy gamer – V.)





GAMESCOMRÓL SZAKSZERŰEN

Kedves HP és Vanda!

Itt vagyunk, neked is szépet, jót.

(Szerbusz! – V.)

Véget ért az idei Gamescom is, és a videó alapján egész jó buli volt Kölnben, láttunk egy csomó újdonságot a hamarosan érkező játékokból, és úgy tűnik, hogy a következő néhány hét elég erős lesz megjelenések terén.

Érdekes, hogy te pont másképp látod, mint az előző levélíró, pedig ugyanazt a Gamescomot néztétek. Vagy lehet, hogy vannak párhuzamos Gamescom-dimenziók?

Igazából két kérdésem is volna: az első az, hogy szerinted melyik lesz az őszi/téli szezon legütősebb címe?

A legtöbbet a Destiny 2 fogja elrabolni az időmből, a Forza 7 és a Gran Turismo Sport tökéletes kapcsolódás lesz, a Battlefield 2 és a CoD nagyon várós, az AC egyelőre csak szolidan érdekel, de azért nyilván érdekel. A Hidden Agenda is ígéretes, nekem tetszik a Sony mobilnyomogató közösségi játék megoldása. Nem tudok most kiemelni egy címet, szerintem sok érdekes játék jön, de hogy melyik lesz az igazán ütős, azt nehéz eldönteni.

A másik pedig inkább a GameStar csapatához kapcsolódik: hogy zajlik nálatok egy-egy nagyobb esemény, mint az



LEHET, HOGY VANNAK PÁRHUZAMOS GAMESCOM-DIMENZIÓK?

E3 vagy a Gamescom közvetítése az olvasók felé?

Főként nehezen. Rengeteget dolgozik ilyenkor a csapat, aki a helyszínen van, az tövig járja a lábát, zsong az agya a sok ingertől, információtól, ugyanakkor mégsem tudja pontosan, hogy mi történik, mert nincs ideje híreket olvasni. Az itthoni csapat tolja a híreket gózerő-

vel, mindenről azonnal értesül, de semmit sem lát, nem tapasztal, még vágyakozni sincs ideje. Tényleg kemény ez ilyenkor, igazából mindkét fronton hiányzik valami. Csak pár nappal vagy akár héttel később lesz időnk átgondolni a látottakat, ilyenkor dumáljuk meg érdeemben, hogy mit is várunk, remélünk a szezonról. Közben ez egy ro-

hanás, munkánk egyszerre szép és idegtépő része.

A híreket és a beszámolókat nyilván látjuk a GS Online-on, szóval itt inkább arra gondolok, hogyan bonyolítjátok le a szervezést, mi egyebet csináltok a helyszínen, amikor épp nincs tennivaló, vagy szoktatok-e beszélgetni a külföldi kollégákkal.

Nagyon keveset, de szoktunk, ha úgy alakul, főleg a lazább sajtóeseményeken, esti lötyögések alkalmával. Olyan nincs, hogy nincs tennivaló. Legutóbb Paca szervezte a kitélepülést, ilyenkor letárgyalja a hazai forgalmazókkal vagy a kinti PR-osokkal a névre szóló bemutatók időpontjait, interjúkat, szállást foglal (most jó messze volt), beosztja a napot, hogy ki mit csináljon, szervezi az utazást. Nem egyszerű feladat. Köszö a választ és persze a sok munkát is, amit beletesztet a magazinba és a weboldalba! (Martin)

Mi köszönjük, hogy követsz minket. Remélem, olvasok még tőled levelet.

EGY KIS NOSZTALGIA MINDENKINEK KELL

Kedves GameStar csapat!

Kedves olvasónk!

Lehet, nem nagyon érdekel titeket az üzenetem, és tudom, hogy sok dolgotok van, de gondoltam, elküldöm az alábbi képet, hátha tudtok nosztalgiázni egy kicsit.

Ha valamilyen tévedsz, akkor az az, hogy nem érdekel minket az üzeneted. Ha követed az Arénát, akkor bizonyára tudod, hogy könyörögni szoktam az írókért, képekért, üzenetekért, főleg a

minket istenítő eposzokért. Szóval nagyon hálás vagyok neked, soha ne fogd vissza magad, ha kedved támad írni nekünk.

Családunk CD/DVD-tartó állványán találtam ezeket a lemezeket, miközben filmre vadásztam. Úgy hiszem, a bátyámé volt ez a pár darab lemez, mondta nekem, hogy egy időben sokat olvasott titeket.

És hogyhogy most már nem? Hol siklott félre az élete? Milyen szörnyű tragédia történhetett, ami

miatt elsodort minket egymástól az élet? Üzend meg neki, hogy kétségbeesetten keressük őt, magányosan rugdossuk a kavicsokat az üres játszótéren (minden szürke, lassú hegedűszó csendül, őszi szél kap kócos hajunkba, miközben fátyolos szemmel a távolba révedünk).

Én még nagyon kicsi, csupán hároméves voltam, amikor ezeken a lemezeken lévő tartalmak készültek, de most tizenöt vagyok, és egy éve már minden hónapban megveszem az újságokat, amiket kiadtok.

És mi ezért végtelenül hálásak vagyunk neked. Tök jó érzés, hogy a bátyád hagyatékából egy új rajongó is született, akinek szeretnénk még sokáig örömet okozni. Van az a fajta jó érzés, amikor finoman bizserog az ember gerince, akaratlanul is mosolyra húzódik a szája; velem most ez van, köszönöm neked.

Csak ennyit szerettem volna, nem zavarok tovább, legyen szép napotok! (Éva)

Soha nem zavarasz. Tényleg. Szeretném beazonosítani a lemezeket, de nem mindegyik dereng. Rég volt már 2005, hiába.



Ez volt erre a hónapra az Aréna, saját mesével, nosztalgiával, játékelemzéssel, remélem, élveztetek. Jövő hónapban folytatjuk, jönnek már a keményebb címek. Nem tudom, hogy Destiny 2 közben hogy fogok leveleket olvasni és válaszokat írni, de ígérem, mindent megteszek majd. Bár ahogy a szerkesztőséget ismerem, kollektívan rá tudunk úgy csúszni a Bungie mókájára, hogy veszélybe kerül a következő lapszám, de ez majd a jövőbeli HP problémája lesz. Addig is, kérlek, írjatok, várom a leveleket, amelyekre most előre iszom is. Isztok ti is velem, tudjátok: „Vegyetek GameStart!”

HP

ELSŐ KÉZBŐL

ELŐZETES

BÖNGÉSZDE

26 GAMESCOM 2017

Komm vorbei!



Innen tudod, hogy eljött az ősz

GAMESCOM 2017

NYÁRON KEVESEBB JÁTÉK JELENIK MEG, DE EZÉRT BŐVEN KÁRPÓTOL MINKET AZ, HOGY MINDEN HÓNAPRA JUT EGY-EGY NAGY RENDEZVÉNY.

Júniusban az E3-on megismerhetjük a következő tizenkét hónap legizgalmasabb játékeit, júliusban a San Diego-i Comic-Conon a képregényes, szuperhősös vonatkozású és filmekhez kapcsolódó játékokról esik szó (amelyekből meglepően sok van mostanság), augusztusban pedig megrendezik a kölni Gamescomot, a világ egyik legnagyobb, bárki által meglátogatható játékszoftárját, amely évről évre egyre több érdeklődőt csábít a helyszínre.

Idén a látogatók száma átlépte a 350 ezret, és hogy milyen a megítélése Németországban, az abból is látszik, hogy a rádiók minden reggel tájékoztatják a hallgatókat a rendezvénnyel kapcsolatban, valamint az idei show-t Angela Merkel német kancellár nyitotta meg, aki még a *Farming Simulator 2018* PlayStation 4-es változatát is próbálgatta egy kicsit. Bejelentésekben ugyan nem bővelkedik, de így is fontos eseményről van szó. Remek megnyitója az őszi szezonnak, ami-

től az egyszeri újságíró mindig a székbe olvad, a játékosok meg nem tudják, hogyan vegyék meg egy játékra elég spórolt pénzükből azt a tízet, amelyik érdekli őket. Míg az E3 inkább a szakmának szól, a viszonteladókat és az újságírókat tájékoztatja arról, mire számítsanak, addig a kölni show fogyasztóközpontú, ahol a kiadók és fejlesztőcsapatok közvetlenül meg tudják mutatni a játékosoknak közelgő játékaikat.

Számunkra mindig különleges élmény a Gamescom, mert túl nagy költséggel járna kijuttatni az E3-ra egy teljes csapatot, Köln azonban még épp elég közel van, így míg tavaly és tavalyelőtt háromfős brigádunkkal vetjük be, idén ötven vágtunk neki a kalandnak: AndreMan és Ádám a videósok szerepében, Csirke, Kaci és Paca pedig újságírókként szántották a Kölnmesse épületeit, showfloorból üzleti részbe, üzleti részből showfloorba rohagálva. Az idei kiutazásunkat tökéletes keretbe foglalta a megérkezést követő, autóbérlés miatti kavargás, és az, hogy visszafelé a loottól túlsúlyos kézipoggyásainkkal nem akartak felengedni minket a repülőre, de a két kellemetlen esemény között több mint ötven játékot néz-

tünk meg, számos interjút készítettünk, és kipróbáltunk szinte mindent, ami az őszi szezonban egy kicsit is érdekes. Két órán át játszottunk a *Wolfenstein II: The New Colossus*-al, amely az év egyik legjobb játéka lehet (interjút is készítettünk a történetért felelős narratív dizájnerrel), belekóstoltunk az *Assassin's Creed Origins*-ba, próbáltuk megszeretni az ez ellen kézzel-lábbal küzdő *Need for Speed Payback*-ot, megnéztük a THQ Nordic rengeteg újdonságát (köztük a frissen bejelentett *Biomutant*-tel), kipróbáltuk a *Call of Duty: WWII*-t, a *Middle-earth: Shadow of War*-t, a *Star Wars Battlefront II*-t, a *Metal Gear Survive*-ot, a *The Crew 2*-t, sőt, a Techland újdonságát, a *God's Triggert* is. A sort hosszan folytathatnánk még, de ha továbblapoztok, és feltérképezték a következő huszonhárom oldalt, magatok is láthatjátok, mennyi mindent volt alkalmunk egy előadás vagy egy kipróbálás erejéig megnézni. A GameStar Online-on hosszabb előzeteseket is olvashattok, keressétek dedikált aloldalunkat a gamestar.hu/gamescom címen, exkluzív game-play-előzetesekért pedig látogassatok el YouTube-csatornánkra: youtube.com/GSHungary.



Interjú a producerrel

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

HOSSZÚ KIHAGYÁS UTÁN VISZTATÉR AZ ACE COMBAT SOROZAT, EZÜTTAL PC-RE, PS4-RE ÉS XBOX ONE-RA. A Gamescomon a sorozat producerével, Kono Kazutokival beszélgettünk, aki már húsz éve tagja a csapatnak, és továbbra is ugyanolyan lelkes, mint annak idején.

GameStar: Mesélnél nekünk az Ace Combat 7 történetéről?

Kono Kazutoki: Különböző témákkal foglalkozunk. Az egyik a drónok és a valódi pilóták által vezetett gépek közti ellentét, a másik pedig a különböző generációk közti kapcsolatot; az idősebb korosztály találkozik a fiatalabbal. Emellett ott az Osea és az eruseai királyság között dúló háború. A történet nagyon mély és részletesen kidolgozott, remélem, minden játékos megtalálja benne saját értelmezését. Egyelőre csak ennyit mondhatok.

GS: A játék egy szimulátor, vagy inkább egy árkád repülés cím?

KK: Azért döntöttünk úgy, hogy ez egy számozott része lesz az Ace Combat sorozatnak, mert tovább szeretnénk volna vinni a széria alapjait, aminek megfelelően a hetedik rész is inkább az árkádosság felé húz. Ezzel együtt viszont a környezetet realiztikusra igyekeztünk megalkotni, úgyhogy ebben a tekintetben lehet szimulátornak nevezni.

GS: Tudnál mesélni az időjárás rendszeréről? Hogyan működik, hogyan hat a játékmenetre?

KK: A legfontosabbak a felhők, illetve azok realiztikus viselkedése. Ha beleréplsz, mind a belátható tér, mind a repülő irányítása romlik. Ugyanakkor nem feltétlenül rossz ez, mivel így elbújhatunk, használhatjuk taktikai elemként. A játékosok eldönthetik, hogyan építik be a felhőket a játékmenetbe, ez a játék egyik újdonsága. Több lehetőséget kapnak ezzel arra, hogy taktikai döntéseket hozzanak a harcokban.

GS: A játék támogatja a PlayStation VR-t. Mondanál pár szót arról, hogy ez miben nyilvánul meg?

KK: A VR-mód inkább csak kísérlet részünkről, most foglalkozunk vele először. Egyelőre nem tervezzük, hogy komolyabban előtérbe helyezzük, de amit idáig elértünk, az kiváló. Teljesen különálló módról beszélünk, amely inkább a vadászrepülők vezetésének élményét kívánja átadni.

GS: Mi a személyes kedvenced az Ace Combat sorozatban, valamint kimonodottan az Ace Combat 7-ben?

KK: Az Ace Combatban a repülés élményét szeretem a legjobban, viszont a korábbi részekben látható volt, hogy az ég a játékban

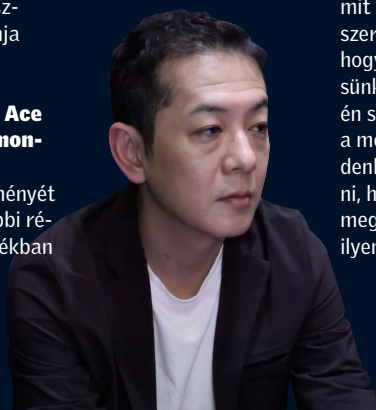
INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Bandai Namco Entertainment**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2018**

eltér a valótól. Az új részben a környezet valóságghú, ez az egyik legjobb dolog. Szintén örülök annak, hogy egy álomcsapat gyűlt össze, benne Kobajasi Keiki zeneszerzővel, aki az új játék zenéjét is szerezte.

GS: Az Ace Combat nem valós eseményeken alapul, de sok hasonlóságot mutat a valósággal. Gondolkodtatok már azon, hogy egy történelmi, akár második világháborús játékot csinálgatok?

KK: Fontos az Ace Combat játékok szempontjából, hogy két repülő harcat mutassák be, a valóságban általában nincs ilyen; a modern repülőgépek nem így küzdenek egymással. Ugyanakkor vannak közöttünk olyan fejlesztők, akik realizmusra törekszenek, de ilyenkor mindig arra kell gondolnunk, mit jelent a sorozat maga, mit akarnak a rajongók. Jelenleg nem szeretnénk a valóságból meríteni. Az, hogy világháborús spinoffot készítsünk, technikailag megoldható, de én személy szerint jobban szeretem a modern gépeket. Ha a világon mindenki azért kezd majd kampányolni, hogy készítsünk egy ilyen verziót, megfontoljuk, de egyelőre nincsenek ilyen terveink.



Előzetes
GAMESTAR@GAMESCOM 2017

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Relic Entertainment**
Platform **PC**
Megjelenés **N/A**

Visszatér az uralkodó **AGE OF EMPIRES IV**

Talán a Microsoft durrantotta az idei Gamescom legnagyobb meglepetését, ugyanis kiderült, hogy készül a legendás *Age of Empires* sorozat folytatása. Egyelőre még nem mutattak többet egy sokat sejtető előzetesnél, így be kell érniük az örömhírrrel és azzal, hogy az első epizód után a második és harmadik rész is felújított kiadást kap a jövőben. A negyedik *Age of Empires* érkezése tagadhatatlanul jelzi, hogy nem áldozott le az RTS játékok kora,

és bőven van még igény ilyen címekre. Külön öröm, hogy a most húszéves sorozat legújabb részét a Relic Entertainment készíti; a kanadai stúdió már bizonyította szakértelmét a *Dawn of War III*-mal, bízunk benne, hogy most sem nyúlnak mellé. Érdekes egyébként, hogy a Microsoft nem a Gamescom előtti vasárnapon tartott nagyszabású livestreamje alatt jelentette be az *Age of Empires IV*-et, hanem külön közvetítést szentelt neki augusztus 21-én.

Ötből négyen egy sorban ültünk egy repülőn, de Csirke tiz sorral hátrébb fért el. Hiába, no, új fiú még.

A vikingek nem viseltek szarvakat **ANCESTORS**

Történelemkedvelőknek készül a 1C Company gondozásában az *Ancestors*, amelynek kapcsán a stúdió leginkább a tökéletes történetehűséget emelte ki a Gamescomon, tehát nem fogunk látni egyetlen szarvas fejdíszet vagy sisakot sem a viking harcosokon. Mellettük a germánok, a szlávok és az angolszászok alkotnak választható frakciókat a valós idejű stratégiai játékban. Mind a négy nemzethez külön egyjátékos kampányt is kanyarítottak a fejlesztők, így bőven lesz időnk kitapasztalni az egyes oldalak erősségeit, tudásunkat pedig multiplayer ütközetekben is kamatoztathatjuk. Az *Ancestors* alatt az Unreal Engine 4 dübörög, a látványra tehát nem lehet egyetlen rossz szavunk sem. Habár a fő hangsúly természetesen a csatákon van, amelyeket akár közvetlen közelről is megfigyelhetünk a harci nézetnek hála, azért az erőforrás-menedzsmentre és falunk fejlesztésére is időt kell szentelnünk a siker érdekében. A fejlesztők kiemelték, hogy nagyon sok energiát fordítottak a kontrolleres irányítás ideális kialakítására is.

INFO

Kiadó **1C Company**
Fejlesztő **Destructive Creations**
Platform **PC, Xbox One**
Megjelenés **2018**

Gőzgépek mindenütt **ANNO 1800**

Ezúttal a sorozat gyökereihez nyúlt vissza a Ubisoft a két évvel ezelőtt debütált Hold-kolonizációs epizód után, és a Blue Byte segítségével ismét egy múltban, egész pontosan a 19. században játszódó kalandot tesznek le az asztalra. A játék bejelentése meglepetésként érte a Gamescomra látogatókat, de mivel a megjelenés még nagyon messze van (a kiadó 2018 végén szeretné piacra dobni a játékot), sokat egyelőre nem láttunk belőle. Annyi biztos, hogy az ipari forradalom kellős közepén nem fogunk unatkozni, rengeteg,

fejlesztésre váró technológia, bővítésre szoruló, füstölgő gyár és hisztis polgár vár ránk, akiknek minden igényt ki kell elégíteniünk, ha azt szeretnénk, hogy a lehető legmagasabbak legyenek a bevételek, és ebből képesek legyünk finanszírozni a munkát. Annyi már biztos, hogy a fejlesztést ezúttal is a *The Settlers* sorozatot is újtárra indító Blue Byte végzi, nekik pedig van már tapasztalatuk a menedzsmentjátékokkal; már csak az a kérdés, meg tudnak-e újulni úgy, hogy az új rész az előzőnél négyszáz évvel korábban játszódik.

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Blue Byte**
Platform **PC**
Megjelenés **2018**



INFO

Kiadó THQ Nordic
 Fejlesztő Airship
 Syndicate
 Platform
 Nintendo Switch,
 PC, PlayStation 4,
 Xbox One
 Megjelenés 2017.
 október 3.

A feltámadó
 képregény

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

Olyan sok helyről gyűjti inspirációját a *Battle Chasers*, hogy azt felsorolni sem egyszerű. A világot egy, az ezredfordulón megjelent képregény képezi, a játékmenet a legismertebb konzolos RPG-eket idézi, az itt is használt, körökre osztott harcrendszer pedig általában a JRPG-k sajátja. Ennek ellenére sem érezzük úgy, hogy a játék egy egyszerű másolat, átirat lenne: a gyönyörű dungenők véletlenszerűen generálódnak, teljesítésükhöz pedig folyamatosan változtatnunk kell a karakterek között (az összesen hat, játszható hősből egyszerre hármat vihetünk magunkkal), hogy túljárjunk az ellenfelek eszén, és megoldjuk a fejtörőket. A körökre osztott harcot megfejelték néhány egyedi mechanikával, ami teret enged a taktikázásnak, a rengeteg craftolható cucc pedig arra sarkall minket, hogy az utolsó sarokba is benézzünk, alapanyagok után kutatva. Az már csak hab a tortán, hogy a fejlesztők a Nintendo Switchet sem felejtették ki a szórásból.



Egyiptomi helyszínelők

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

INFO

Kiadó Ubisoft
 Fejlesztő Ubisoft
 Montréal
 Platform
 PC, PlayStation 4,
 Xbox One
 Megjelenés 2017.
 október 27.

Október végét nagyon meghajtják idén a kiadók. Az *Assassin's Creed* sorozat új részének a *Wolfenstein II: The New Colossus*val és a *Super Mario Odyssey*-vel kell versenybe szállnia a játékosok megtakarított pénzéért, miközben egy hétre rá már az új *Call of Duty* is befut. Különböző játékokról beszélünk, de a legtöbben csak egyet fizethetnek meg, és ha a reputációt nézzük, nem az *AC* áll az első helyen. A Ubisoftnak mindent bele kell adnia, hogy a megkopott fényű sorozatot újra sikeressé tegye. Amit eddig láttunk, az alapján az *Origins* felüdülés lesz a korábbi rajongók számára, és bevonzhat új érdeklődőket is. A játék az ókori Egyiptomba visz minket, ahol az aszaszinok eredetével ismerkedhetünk meg egy új főhőst, Bayeket irányítva. Találkozhatunk Kleopátrával, utazhatunk tevén, és felmászhatunk piramisokra, hogy azokat feltárva értékes kincsekhez jussunk. Ahogy azt már korábban az előzetesekben is láttuk, a csapat remek munkát végzett a környezet kidolgozásával, történelemhez hű városokat, területeket járhatunk majd be. A Gamescomon lehetőségünk volt egy teljes küldetést végigjátszani és kalandozni egy kicsit a nyílt világban. A küldetés alatt azt kellett kide-

ríteniünk, hogy ki mérgezte meg a szent bikát Memphisben. Először körbe kellett néznünk a terpen nyomok után kutatva, majd miután kiderítettük, hogy az állatot etető ikerpár lehet a ludas, a velük folytatott beszélgetést követően megtudtuk, nem önszántukból cselekedtek, bátyjukat elrabolták. Bayek természetesen azonnal segítségükre siet. Új barátunk, a biodrónként funkcionáló madár segítségével feltérképezhetjük az erődöt, ahova be kell hatolnunk, majd ha megjelöltük áldozatainkat, megpróbálhatjuk csendben, lopkodva vagy nyílt harcban eltenni őket láb alól. A harcrendszer megváltozott, Bayek ugyanis kapott egy pajzsot, amelyet bármikor elővehet és elrakhat, így módosítva harci stílusát, valamint eszköztárát. Használhat kétkezes buzogányt és nyilat is; utóbbival kapcsolatban mindig láthatjuk, hogy adott erősség és behatolási pont mellett milyen mértékű sebést okozhatunk. Az ellenfelek nem várják meg, míg befejezzük az egy az egy elleni harcokat, folyamatosan támadnak, ezért különös figyelmet kell fordítanunk arra, hogy kitérjünk a csapások elől, és mindig átlássuk a helyzetet. Az *Origins* jó esélyekkel indul, reméljük, a sztóri is emlékezetes lesz.



Előzetes
GAMESTAR@GAMESCOM 2017



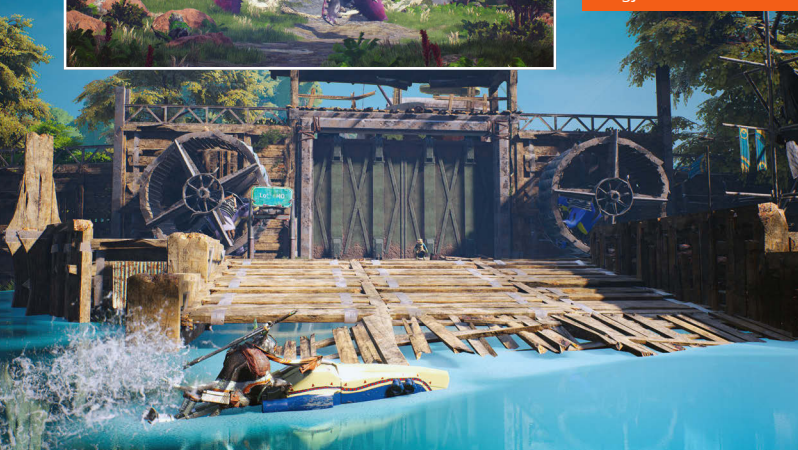
INFO

Kiadó **THQ Nordic**
 Fejlesztő **Experiment 101**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2018**

Kicsi, szőrös és halálos BIOMUTANT

Stefan Ljungqvist, a *Just Cause* játékokért felelős Avalanche Studios egykori kreatív vezetője kivált a csapatból, hogy egy újat hozzon létre Experiment 101 néven. A svéd brigád első játéka a *Biomutant* nevű akció-szerepjáték lesz, amelyben egy kungfuban jártas rágcsálót terelgetve akadályozhatjuk meg a világ pusztulását – ha akarjuk. Nem muszáj; dönthetünk úgy is, hogy nekünk jó, ha a környezet megsemmisül. Minden cselekedetünkért, a dialógusokban adott válaszainkért karmapontokat kapunk, amelyek az általános megítélés szerinti jó vagy rossz oldal felé döntik a mérleget. Utunk so-

rán egyre fejlettebb fegyvereket szerezhethetünk és készíthetünk, de akár kombinálhatjuk egy konyhakés fogóját egy fűrésszel, ha az szolgálná legjobban célunkat. Csatákban keverhetjük a közelharcú és lőfegyverek használatát. A főszereplőt genetikailag is módosíthatjuk, megváltoztathatjuk testfelépítését, karmokat növeszthetünk, robotvégtagokat építhetünk neki, vagy kioszthatunk számára különböző képességeket, például a telekinézist is. Rengeteg lehetőség és hatalmas potenciál van a játékban, amit – ismerve Ljungqvist múltját – valószínűleg megfelelően fognak kihasználni.



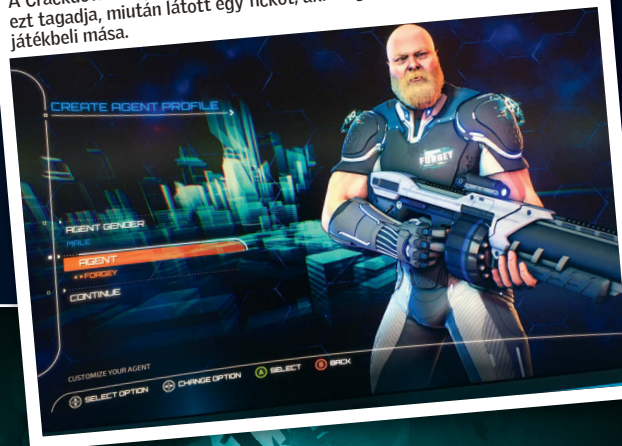
Kísért a múlt BLACK MIRROR

Modern és klasszikus kalandjátékok elemeit vegyíti a *Black Mirror*, amely egy pillanatilag sem keverendő össze a megannyi című futó brit antológiasorozattal. Az új *Black Mirror* a THQ Nordic lényegében feléleszti a 2004-ben indított kalandjáték-szériát, és idén ősszel egy reboot formájában tér vissza. 1926-ban, Skócia földjén veszi kezdetét a kaland: David Gordon ellátogat ősei kastélyába, amelyet édesapja öngyilkossága után örökölt meg. Főhősünket folyamatos víziók gyötrik, a látomásokról pedig maga sem képes eldönteni, hogy elnyomott emlékei törnek általuk felszínre, vagy valóban egyféle természetfeletti erővel van dolga, és családját megátkozták. Nagyrészt erre a kérdésre keressük a választ a 12 órás kalandban, amelynek játékmenete a modern point and click kalandjátékok legjobbjaitól merít ihletet. Rejtvényekből sem lesz hiány, ezek nehézségét a történet aktuális alakulásához lőtték be. Menekülés közben például egyszerűbb feladványok várnak bennünket, de ha éppen leül kicsit a sztori, jöhetnek a bonyolultabb puzzle-elemek.

INFO

Kiadó **THQ Nordic**
 Fejlesztő **KING Art Games**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2017. november 28.**

A *Crackdown 3* egyik választható karaktere maga Kaci volt, bár ő ezt tagadja, miután látott egy fickót, aki még inkább úgy néz ki, mint játékbeli mása.



INFO

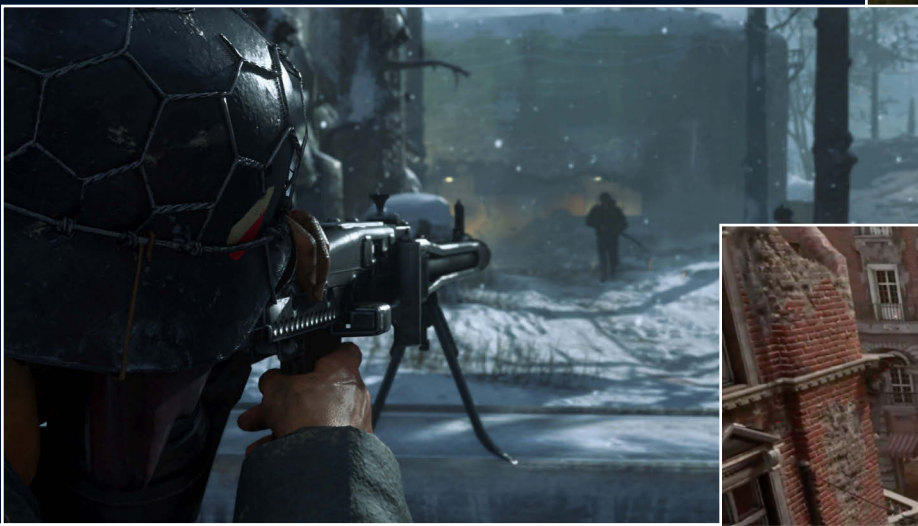
Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Reagent Games, Sumo Digital, Cloudgine, Ruffian Games**
 Platform
PC, Xbox One
 Megjelenés **2018**

Mégsem borzalmas? CRACKDOWN 3

Talán a Gamescom egyik legnagyobb meglepetését okozta számunkra a *Crackdown 3* kipróbálható változata. Megjelenését ugyebár nemrég egészen 2018 első feléig tolták el, ami semmiképpen sem jó jel, azonban nem mondhatnánk, hogy rosszul éreztük magunkat a Microsoft standján, miközben önefedt lövöldözésbe csapunk a *Crackdown 3*-ban. Minden bizonnyal az is nagyban hozzájárult az élményhez, hogy az egyik választható karakter egy az egyben úgy né-

zett ki, mint Kaci, de magára a játékmenetre sem panaszkodtunk. Konkrét feladatok hiányában csak járkáltunk a városban, és megszámlálhatatlanul sok rosszfiút lőttünk tarkón úgy, hogy utána ernyedt testüket is hozzávághattuk a szintén az életünkre törő társaikhoz, ezáltal egy újabb adag ellenséget fektettünk ki. Ha a kész játék képes lesz hozni ezt a hangulatot, akkor annak ellenére, hogy nem lesz világrengető siker, néhány kellemes órát gond nélkül nyújthat.





INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **Sledgehammer Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2017. november 3.**

Visszatér a hurkatöltő

CALL OF DUTY: WWII

MIT VÁRHATUNK EL A CALL OF DUTY SOROZAT ÚJ RÉSZÉTŐL?

Hogy visszaállítsa a széria régi fényét? Hogy ugyanolyan szórakozást kínáljon a régi játékosoknak, mint azoknak, akik a *Black Ops* utáni érában csatlakoztak? Vagy inkább megidézze az első *Call of Duty* játékok élményét, amikor a falakon rohangálás és az öltözékek lilára színezése még szóba sem jöhetett, nem beszélve a bokszkesztyűkről és az olyan pályákról, amelyeken a katonák hanyákként rohagálhatnak egy piknik maradványai között? Mindenki mást szeretne, de könnyen meglehet, hogy mind megtalálják a számukra kedves dolgokat a *Call of Duty: WWII*-ben. Eltöltöttünk pár órát a játékkal, és feltörték ugyan az emlékek, mégsem éreztük, hogy az Activision megint ugyanazt akarja eladni nekünk, amit több mint tíz évvel ezelőtt, csak szebb látvánnyal.

AZÉRT A MULTI AZ ŰR

A *CoD*-okat elsősorban a többjátékos szegmens adja el, hiába ki-

váló minden évben a zombis mód, és ér meg legalább egy végigjátszást minden egyjátékos kampány. A *Sledgehammer* is inkább a multit mutogatja, így mind a *Gamescom*on, mind a béta alatt a *Team Deathmatch*- és a *War*-módokat tudtuk kipróbálni. Előbbi nyilván a hagyományos szabályokat követi: adott két csapat, amelyek tagjai addig ölik egymást, amíg az egyik fél el nem éri a győzelemhez szükséges minimális pontszámot. A *War* viszont új: öt-ötzi az utóbbi évek legjobb multijátékainak elemeit. Ebben mindig egy támadó és egy védő csapat áll egymással szemben. A kipróbált pályán négy feladatot kellett teljesíteniük a támadóknak a győzelemhez: először elfoglalni egy házat, majd megépíteni egy hidat, felrobbantani egy lőszerraktárt, végül pedig elkísérni egy tankot a végső célhoz. Főleg a hídépítés igényel hatékony csapatmunkát, ugyanis a dolgozóknak végig a harctér közepén, jól látható helyen kell tartózkodniuk, és ha a többi-

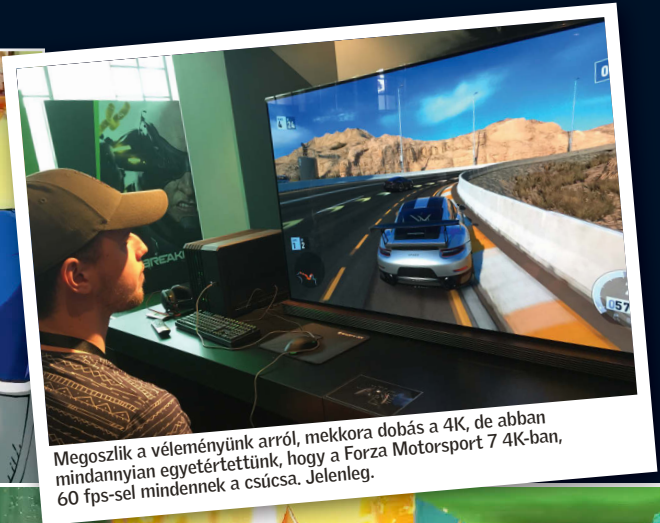
ek nem szedik le a mesterlövészeket, a feladat teljesíthetetlenül válik. A végén a tank célba juttatásához legalább egy katonának a közvetlen közelében kell lennie (akárcsak az *Overwatch*-ban a rakományok esetében), általában itt válik igazán intenzívvé a harc. Persze ez csak egy kis szelete annak, amit a *War*-mód nyújtani tud, több pályán is igyekeznek majd változatos kihívásokkal szórakoztatni bennünket. Remélhetőleg nem hal majd úgy el, mint az utóbbi években bevezetett *Safeguard* vagy *Defender*, amelyeket talán sohasem látunk viszont.

FEJGVERBEI

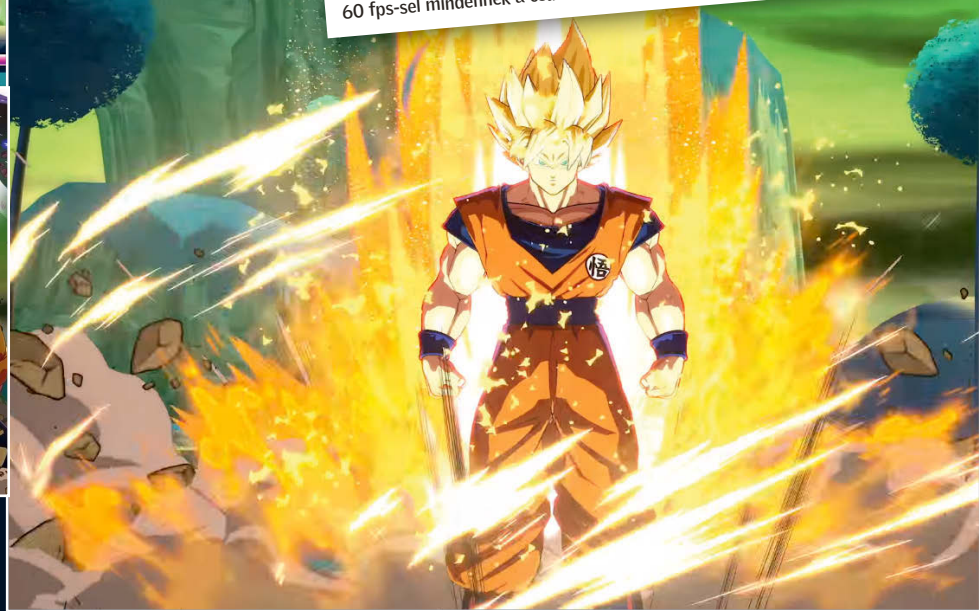
A fejlesztőcsapat egyik legnehezebb feladata az volt, hogy megfelelően alakítsa ki a fegyverek rendszerét, de ezt láthatóan ügyesen abszolválták. Visszatérnek olyan klasszikusok, mint a *PPSh*, az *MP44*, az *M1 Garand* (amit most már bármikor újratölthetünk, nem csak a teljes tár kiürítése követően) vagy a mifelénk csak

hurkatöltőnek nevezett *Grease Gun*, azonban aggathatunk rájuk kiegészítőket, mint a különleges irányzék, a távcső vagy a támasz. Semmi sincs, ami nem illene a világháborús környezetbe, mégis sok lehetőséget kapunk. A *scorestreak*ek (bizonyos pontszám elérése után hívható segítség) szintén hűek a történelemhez: hívhatunk bombázást, vadászpilótát vagy egy teljes ejtőernyős alakulatot, de nincsenek drónok vagy egyéb nonszensz dolgok. Őt kaszt közül választhatunk, amelyek mindegyike külön-külön szintet lép, és szintenként extrákat oldhatunk fel. Az *Infantry*-t választva például bayonettet kapunk fegyvereinkre, az *Airborne* pedig hangtompítót szerelhet az *SMG*-kre. Hangulatában, játékmenetében a *Call of Duty: WWII* épp olyan, mint amilyennek szeretnénk. Keveset láttunk belőle, de az meggyőzött minket arról, hogy annak is érdemes most visszatérnie, aki a *Call of Duty 2*-vel játszott utoljára.

Előzetes
GAMESTAR@GAMESCOM 2017



Megoszlik a véleményünk arról, mekkora dobás a 4K, de abban mindannyian egyetértettünk, hogy a Forza Motorsport 7 4K-ban, 60 fps-sel mindenek a csúcsa. Jelenleg.



Milyen volt szökesége?

DRAGON BALL FIGHTERZ

REMEK DOLOG A VIDEOJÁTÉK-IPARBAN DOLGOZÓ HÖLGYEKEL IS TALÁLKOZNI A NAGYOBB RENDEZVÉNYEKEN.

A Gamescomon a Dragon Ball FighterZ producerével, Hiroki Tomokóval beszélgettünk, akitől megtudtuk, hogy nem csak a szöke hajjú csillagharcosokból állik hasznos karakter a játékban.

GameStar: Honnan jött az ötlet, hogy 2D-s Dragon Ball játékot készítsenek?

Hiroki Tomoko: Korábban rengeteg 3D-s játékunk volt, de visszatértünk a Dragon Ball címek történetére, amely számos 2D-s epizódot tartalmazott. Sok rajongónk is jelezte, hogy szeretnék újra egy 2D-s változatot, olyat, mint amilyen korábban például a Super Butoden volt. Az Arc System Worksnek nagy tapasztalata van a 2D-s veredős játékok készítésében, ezért úgy gondoltuk, ha velük dolgozhatunk, akkor elkészíthetünk a rajongóknak egy új irányvonalat követő Dragon Ball játékot.

GameStar: Miért döntöttetek a három a három elleni harcrendszer mellett?

INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Arc System Works**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2018. február**

HT: A Dragon Ball világában nem minden karakter ugyanolyan erős. Krilin és Goku összecsapásából például könnyű kitalálni, melyikük jön ki győztesen. Ha egyszerűen átültettük volna a karaktereket, nem lettek volna igazságosak a harcok. Éppen ezért elgondolkoztunk, hogyan tehetnének kiegyensúlyozottá az erőviszonyokat, miközben hűek maradunk az alapanyaghoz. Ekkor jött a 3v3 ötlete, mivel így nem egy az egyben kell megküzdeniük a szereplőknek, hanem csapatként. Krilin például rendelkezik egy különleges képességgel: senzubabot tud dobni a társainak, akiket ezzel meggyógyít. Úgy gondoltuk tehát, hogy a csapatok egymás elleni küzdelmével hűek maradunk az animéhez, ugyanakkor kialakítunk egyfajta egyensúlyt is.

GS: A prezentációban láthattunk egy nagyon érdekes közösségi teret, ahova ellátogathatnak a játékosok két harc között. Mesélnél erről?

HT: Fő célunk ezzel a vizuális lobbyval az volt, hogy megkönnyítsük azoknak a játékosoknak a dolgát, akik még nem szoktak hozzá az online harci játékok nehézségeihez. Én például viszonylag keveset játszom ilyen játékokkal. Ha online játszik az ember, rögtön azt gondolhatja, hogy a többiek majd biztosan legyőzik. Az említett lobbyval tehát segíté-

ni szeretnénk az újoncoknak, erre szolgálnak például az úgynevezett „z stampek”. Rövid szöveggel kiegészített animációkat használhatsz arra, hogy kifejezd, hogyan érzed magad, illetve mit szeretnél elmondani. A harcok mellett, a lobby közepén lehetőségünk van arra is, hogy csak megfigyeljük a küzdelmeket. Először azt szeretnénk, hogy a játékosok sok harci szituációt lássanak, és csak aztán csatlakozzanak az online küzdelmekhez.

GS: Elárulnál egy keveset a sztorimódról?

HT: Egy teljesen új történet lesz, amit remek animációkon keresztül szeretnénk elmesélni. Visszatér például Android 16, aki az eredeti Dragon Ball történetben meghalt, most azonban kulcsfontosságú szereplővé válik.

GS: A játékba bemelegül Son Goku és Vegeta Super Saiyan God változata is. Hogyan tudja majd a játékos feloldani ezeket a karaktereket?

HT: Még a fejlesztés kellős közepén járunk, így egyelőre nem döntöttük el pontosan a karakterek feloldásának részleteit. Mindenestre valószínűleg bizonyos mennyiségű játékidőhöz vagy konkrét feladatokhoz kötjük feloldásukat. Az előrendelők pedig már az első naptól kezdve automatikusan megkapják őket.



Mágia kontra technológia

ELEX

Több nyílt világú szerepjátékot is kapunk a közeljövőben a THQ Nordictól, ezek egyike lesz az *Elex*. A *Gothic* sorozatról ismert Piranha Bytes játékkában egy posztapokaliptikus (hiszen másféle napjainkban szinte már nem is lehet) sci-fi-világban, óriási mutánsok és veszélyes szörnyek között kalandozhatunk. Magalan világa nagyon hasonlít a miénkre: az erdőket betonutak szelik át, a kétszintes apartmanok előtt autók parkolnak. Az idilli állapotnak azonban egy nap véget vetett egy meteor, amelynek becsapódása mindent megváltoztatott. A középontban az *Elex* nevű mágikus erőfor-

rás áll, amely különleges képességekkel ruházta fel az embereket, viszont minél többet használ belőle valaki, annál érzelmertesebb, kőszívűbb lesz. Egyes frakciók abszolút támogatják, mások elítélik, nekünk pedig a lehető legügyesebben kell menedzselnünk kapcsolatainkat, hogy erős és hasznos segítőkre találjunk. Nemcsak varázslattal, de óriási gépek erejével is előnyt szerezhethetünk, ha inkább a technológiát választjuk az *Elex* adta mágia helyett. Kardokkal és fakkal ugyanúgy küzdhetünk, mint sörétes puskákkal és plazmafegyverekkel. A szerep- és az akciójátékok kedvelőinek egyaránt ajánlott.

INFO

Kiadó THQ Nordic
Fejlesztő Piranha Bytes
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2017.
október 17.



A nemzetközi helyzet fokozódik

FIFA 18

INFO

Kiadó EA Sports
Fejlesztő EA Canada, EA Bucharest
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2017.
szeptember 29.

Mindegy, milyen jó vagy egy játékban, mindig van egy jobb ázsiai? Egy fenét, mindig van egy jobb indiai! Ugyanis miután volt lehetőségünk pár meccset lenyomni külföldi újságíró kollégákkal, és EndreMan örömmel konstataálta, hogy a nemzetközi mezőnyben is győzelmet győzelemre halmoz, egy kedves indiai kolléga megmutatta, mi is a magyarok (indiaiak?) istene. De a fájó vereség nem von le annak értékéből, hogy végre rátehetjük kezünket az idei epizódra, és megoszthatjuk veletek első benyomásainkat. Természetesen megint újra kell tanulnunk a passzok, lövések erejét, viszont az aktuális csapatfelállások megdöbbentően gyorsan bekerülnek, mint mindig, ha *FIFA*-ról van szó. Neymar például már a PSG csapatát erősítette. Az egyik legszembevetőbb változtatás a játékosok cserélését megkönnyítő funkció. A meccs háromnegyede környékén a fáradt focisták helyett egy gombnyomással hozhatunk a pályára újakat anélkül, hogy meg kellene szakítanunk a játékot. Majd kiderül, a hardcore játékosok mennyire fogják ezt használni, de már nagyon várjuk a centit, hogy elkezdődjék az idei szezon.

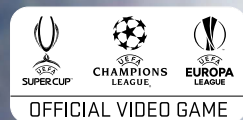
KONAMI



LEGENDÁK SZÜLETNEK

PES 2018

PRO EVOLUTION SOCCER

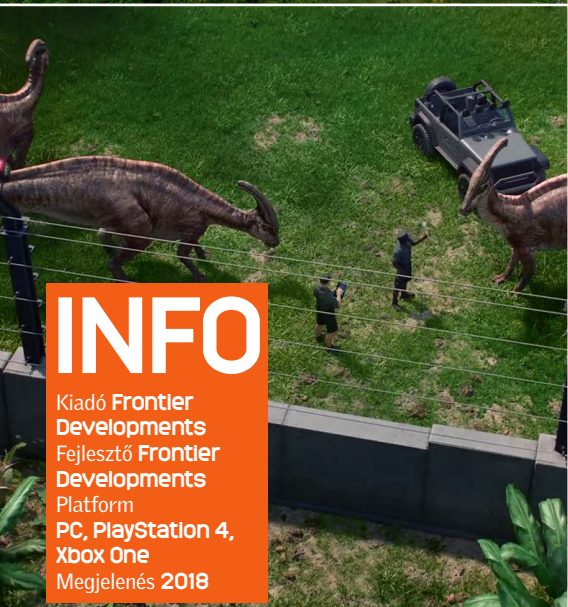


ALL UEFA Champions League, UEFA Europa League and UEFA Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under licence from Microsoft. "X", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. konami.com/wepes | pesleague.com | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | twitter: @officialpes

Előzetes
 GAMESTAR@GAMESCOM 2017

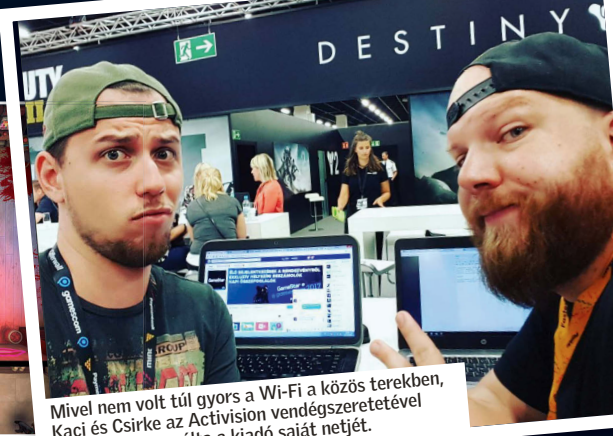
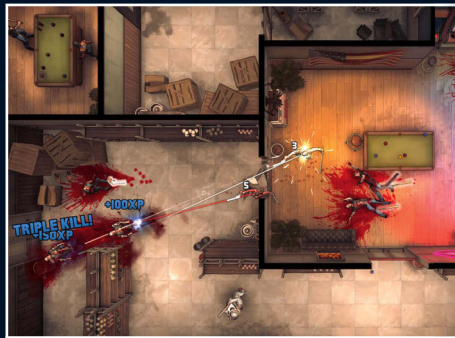
A természet mindig utat tör magának JURASSIC WORLD: EVOLUTION

A 2003-as *Operation Genesis* óta arra vársz, hogy végre megint menő legyen a Jurassic Park? Akkor most van egy jó hírkünk. A Microsoft konferenciáján debütált az *Elite Dangerous* is jegyző Frontier Developments legújabb játéka, *Jurassic World: Evolution*, amelyben felépíthetjük a saját dinós parkunkat. Ez a fejlesztőcsapat jegyzi a *Zoo Tycoon* és *Planet Coaster*, de dolgoztak az ikonikus *RollerCoaster Tycoon* szérián is, így ha valaki, hát ők tudják, mitől döglök a vidámparkba járó légy. A konzolokra is megjelenő játékban, megtervezhetjük a látványosságokat, és tenyészthetjük a kis dinoszauruszokat. És persze minden a legnagyobb rendben megy majd egészen addig, amíg az első T. rex szét nem tépi a kerítést, fel nem zabálja a munkásokat, az ÁNTSZ pedig be nem zárja az egész parkot. Kíváncsian várjuk, milyen extrákkal dobják fel a srácok a játékot, mert egy sztorimódot, egy dinókeresztvező funkciót és néhány filmes cameót is el tudunk képzelni.

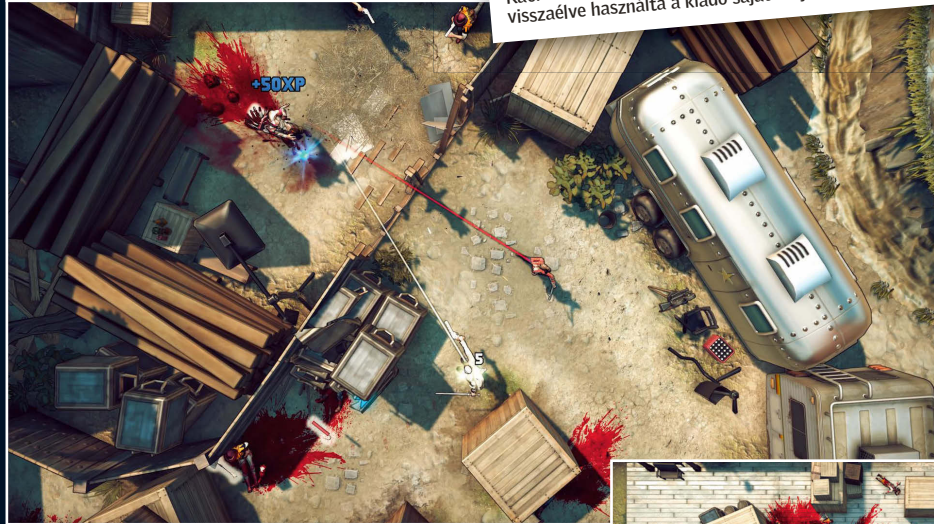


INFO

Kiadó **Frontier Developments**
 Fejlesztő **Frontier Developments**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2018**



Mivel nem volt túl gyors a Wi-Fi a közös terekben, Kaci és Csirke az Activision vendégszeretettel visszaélve használta a kiadó saját netjét.



INFO

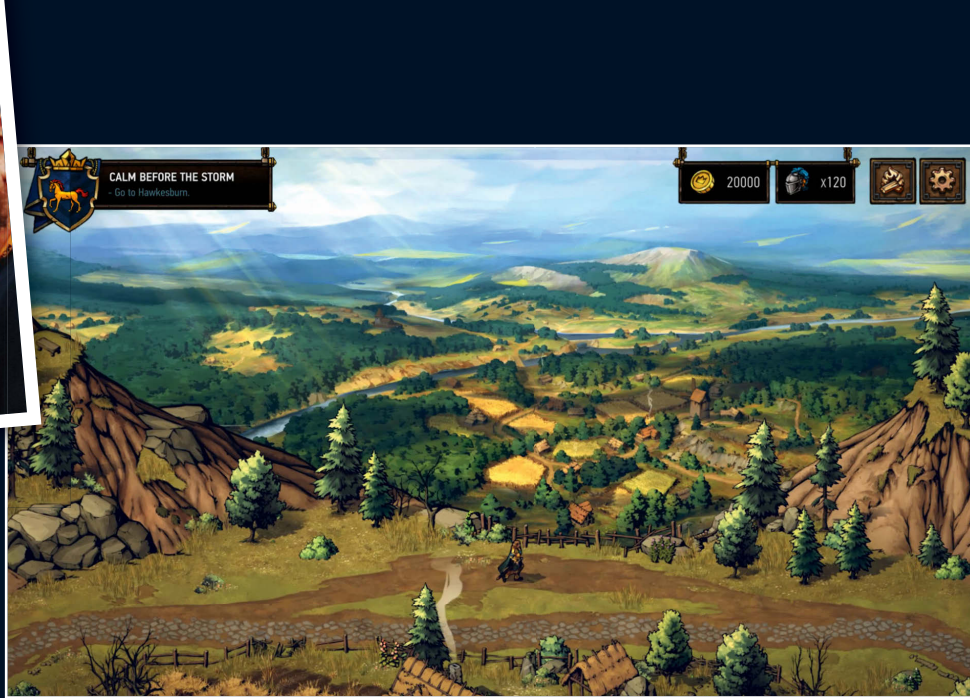
Kiadó **Techland Publishing**
 Fejlesztő **One More Level**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2018**

Kooperatív Hotline Miami

GOD'S TRIGGER

Gyakorlatilag tökéletesen leírja a felcím, hogy mire számíthatunk a Techland közvetkező játékától, amely a gamescomos különítmény egyik kedvence volt. A sztori szerint egy kifejezetten furcsa párost, a mennyországból érkező Harryt és a poklból épp szökésben lévő Judyt alakítjuk másodmagunkkal, akiknek az a feladatuk, hogy megfékezzék az apokaliptis négy lovasát, és ezzel megakadályozzák a világvégét. Utunk során sikátorokban, kocsmákban, kiégett gyártelepeken harcolunk majd gengszterekkel, motoros bandákkal és harcedzett gyilkosokkal, akik mind egyetlen dolgot akarnak: eltenni bennünket láb alól. Ez nem is jelent kifejezetten nagy kihívást számukra, hiszen hiába vagyunk megáldva földöntúli erővel, bármelyik kőszá golyó a padlóra küldhet. Amint kinyitunk egy ajtót, az ellenfelek azonnal elkezdnek felénk rohanni (és amikor azt mondjuk, hogy rohanni, azt úgy értjük, hogy egy másodperc alatt a képernyő legtávolabbi sarkából is kényelmesen odaérnek még a közelharc fegy-

verekkel is, a távolságiakról pedig ne is beszéljünk), így a tökéletes reflexek mellett tervezésre és összehangolt csapatmunkára is szükség lesz. Az ellenfelek eldobált fegyvereit természetesen összeszedhetjük, így a shotguntól kezdve az uzin át egészen a falról visszapatpanó számszeríjig mindennel felvértezhetjük karaktereinket, később pedig bombákkal, aknákkal és egyéb halálos trükkökkel is színesíthetjük a palettát. Ha minden kötél szakad, akár a közelharc fegyverekre is támaszkodhatunk (és mivel a töltények mennyisége korlátozott, érdemes tartalékolni), hiszen Harry karddal, míg Judy egy ostorként kicsapható láncsal küzd. Eleinte rengetegszer meghalnak – mi például 24 halállal abszolváltuk az első pályát –, de a játék jutalmazza a teljesítményt, így amikor már kiismertük az ellenfeleket, újra és újra nekiugrunk egy-egy szintnek, hogy a lehető leggyorsabban, legkevesebb halállal teljesíthesük azt, és a haverok orra alá dörgölhessük az elért eredményt.



Ez el-gwent vadászni

GWENT: THRONEBREAKER



Nem állította, de nem is tagadta a CD Projekt RED, hogy fizetnünk kell majd az ingyenesen játszható *Gwent* egyjátékos módjáért. A Gamescom során nemcsak bejelentette, hogy pontosan miről szól a *Thronebreaker* alcímet viselő kaland, de megerősítette, hogy ezt nem lehet játékbeli pénzzel feloldani, csak azok játszhatják, akik hajlandók fizetni érte. Mielőtt még elindult volna a hőzöngés (bár az valószínűleg akkor se lenne, ha a világ összes pénzét kellené odaadni, mégiscsak a *The Witcher* játékokért felelős csapat új projektjéről beszélünk...), a srácok gyorsan elénk tárták, mi mindent kapunk a támogatásért cserébe. A *Thronebreaker* egy teljes értékű kampány lesz önálló, a *The Witcher 3* írói által jegyzett sztorival, amelynek középpontjában a harcban jártas Meve királynő, Lyria

és Rívia uralkodója áll. A játékidő nagy részében izometrikus nézetből látjuk őt, így terelgethetjük a nyílt világban kincsek, kihívások, fő- és mellékküldetések után kutatva. Ha találkozunk valakivel, szóba elegyedhetünk vele (teljesen szinkronizálták a párbeszédet, illetve kezdetben kilenc nyelven olvashatjuk a feliratokat, a jövőben pedig továbbiak csatlakoznak), ilyenkor gyönyörűen megrajzolt képet láthatunk, animált szájmozgással (csak hogy tudjátok, mennyire odafigyeltek a részletekre), és fontos, hogy mit mondunk; lehetünk kedvesek vagy kegyetlenek is, rabigába hajthatunk falusiakat, hogy lapként csatlakozzanak seregünkhöz, vagy szabadon engedhetjük őket. Természetesen következményei vannak annak, mikor mit válaszolunk. Akárkivel is kerüljünk szembe, a harcot kártyákkal vívjuk meg, de

INFO

Kiadó CD Projekt
 Fejlesztő CD Projekt
 RED
 Platform
 PC, PlayStation 4,
 Xbox One
 Megjelenés 2017

a csaták nem mindig hasonlítanak a többjátékos módban látottakhoz. Előfordulhat, hogy kevesebb körből állnak, vagy ha a történetmesélés azt követeli meg, más feltétel kell a győzelemhez, mint egyébként. Egyes effekteket nem tudtak volna bevezetni a multiba, és használhatunk módosítókat is, amelyeket öltözékek formájában applikálhatunk karakterünkre. A végigjátszás körülbelül tizenöt órát vesz igénybe, és annak is érdemes megfontolnia, aki multizni szeret, ugyanis húsz exkluzív lap a jutalom. Nem tudjuk, ez mennyire borítja majd fel az egyensúlyt, de a CDPR megfontolt brigád, valószínűleg úgy alakítják a dolgokat, hogy ne szenvedjen hátrányt az sem, aki nem akar fizetni.



SMART CHOICE
 FOR GAMERS



Kipróbáltuk PC-n a Final Fantasy XV-öt, de nagyon gyorsan hanyagolni kezdtük a billentyűzetes irányítást, és maradtunk a jól megszokott kontrollernél. Nem lehetetlen, csak nehéz.



Jason Chayes

Ben Thompson

Milyen a lapjárás?

HEARTHSTONE



INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**
 Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
 Platform **Android, iOS, Mac, PC**
 Megjelenés **2014**

A BLIZZARD IDEI FELHOZATÁLÁBÓL A HEARTHSTONE ROBANT A LEGNAGYOBBAT A GAMESCOMON. Ennek kapcsán mikrofonvégre is kaptuk a fejlesztőcsapat két prominens tagját, Ben Thompson művészeti vezetőt és Jason Chayes produkciós igazgatót.

Gamestar: Mesélnétek egy kicsit a most elindított animációs sorozatról?
Ben Thompson: Sokáig dolgoztunk az új animációs rövidfilmen, a Hearth and Home-on, ami kifejezetten izgalmas volt számunkra. Úgy éreztük, bármennyire jók is a cinematic trailerek arra, hogy elmagyarázzák a játékosoknak egy kiegészítő sztoriját és átadják a hangulatot, elvesztik aktualitásukat, mert szigorúan ahhoz a kiegészítőhöz kötődnek. A Hearth and Home ezzel szemben egy örökzöld alkotás lehet, amely képes átadni a játék mögött húzódó érzéseket. A későbbiekben képregényeket is elindítunk majd, amelyekben még több történetet el tudunk mesélni.

GS: A régi motorosok visszatérése megkeserítheti a kezdők dolgát. Megpróbáljátok valahogy segíteni őket ilyenkor?

Jason Chayes: Rengeteget foglalkozunk azzal, hogy milyen élmény új já-

tékosnak lenni, konkrétan van egy dizájnerünk, aki csak és kizárólag ezzel foglalkozik. Igazad van, a kiegészítővel rengeteg új lap bekerül, de színtünk ez nagyon izgalmas dolog a Hearthstone életében, hiszen azt jelenti, hogy akár kezdő, akár régi játékos vagy, a meta változik, egy csomó új deck bukkan fel. Ez remek lehetőség arra, hogy új játékosként ott legyél az új deckek születésénél, amikor még nincs minden tökéletesítve.

GS: Az újonnan bevezetett kártyák nyilván rengeteg iteráción esnek át az évek során. Ki tudnátok említeni néhányat, amelyek tényleg sokat változtak?

JC: Az egyik lap, amivel a legtöbbet foglalkoztunk, a Lich King volt. Ikonikus karakterről van szó, ezért azt akartuk, hogy tökéletes legyen. Felmerült rengeteg ötlet, hogy hogyan is kellene kezelni, de nagyon elégedettek vagyunk a végeredménnyel. A csak rá jellemző deathknight lapok és hű társa, Arfuss remekül visszaadja a hangulatot.

GS: A Valve nemrég bejelentette saját kártyajátékát, és a Gwent is erősödik. Odafigyeltetek a konkurenciára, és alkalmazkodtok azokhoz a dolgok-

hoz, amiket ők csinálnak, vagy a saját utakat járjátok, és inkább díktáljátok a trendeket?

JC: A teljes csapat hatalmas rajongója a gyűjthető kártyajátékoknak. Azért csináltuk a Hearthstone-t, mert imádjuk ezt a műfajt. Játszunk mindennel, ami létezik: játszottunk a valódi kártyajátékokkal húsz évvel ezelőtt és a legújabb digitálisakkal is, ezért izgatottan követjük, mennyit változott a műfaj az elmúlt néhány évben. Természetesen odafigyelünk arra, hogy mit csinálnak mások, hogyan tehetnénk magunk is jobba a Hearthstone-t. Úgy gondolom, hogy most igazán jó dolog CCG-rajongónak lenni.

GS: Egyetlen utolsó kérdésem van: létezik-e olyan dolog, ami soha nem lesz a Hearthstone-ban?

BT: A soha egy elég erős szó. Nehéz azt mondani, hogy soha, de remélem, hogy sohasem válik unalmassá, és sohasem futunk majd ki a sztorikból, amelyeket el akarunk mesélni. A deathknight remek példa erre: mindenki szerette volna, ha bekerül a játékba, remélhetőleg egy új karakterosztály formájában. Úgy gondolom, hogy most ennél is elégedettebbek lehetnek azzal, hogy mind a kilenc osztályból csináltunk egy deathknight változatot.



E-sportolók patrónusa

HYPHERX

HA E-SPORTRÓL VAN SZÓ, AKKOR A KINGSTON HYPERX BRANDJE GYAKORLATILAG MEGKERÜLHE-TETLEN. Közel harminc, világhírű e-sport-csapatot támogatnak, és ott vannak az összes nagy versenyen, legyen az az Intel Extreme Masters vagy épp egy ESL One-döntő. A Gamescomon Edward Baily üzletfejlesztésért felelős menedzserrel beszélgettünk a cég sikereiről és termékeiről.

GameStar: Nemrég ünnepeltétek tízéves évfordulótokat az SK Gaminggel, akiket szponzoráltok. Mit gondolsz, mi teszi olyan különlegessé ezt a partneri kapcsolatot?

Edward Baily: Úgy gondolom, hogy már maga a tény, hogy több mint tíz éve tevékenykedünk az e-sportban, különleges dolog. Nagyon büszkék vagyunk rá, hogy az e-sportba és a

gamerközösségekbe fektettünk ilyen hosszú ideig. Emellett az is jót tett a közös munkának, hogy az SK nyilvánvalóan megnyert néhány nagy tornát az elmúlt tíz évben, és a mi termékeink is remekül teljesítettek. Ez egy kétoldalú dolog, amiből mindkét fél kivette a részét, ezért is élvezzük nagyon, hogy együtt dolgozhatunk az SK Gaminggel.

GS: Mit gondolsz, mi jelent számotokra versenyelőnyt a konkurenciával szemben?

EB: Nyilvánvalóan rengetegen ismernek minket a memóriák és SSD-k, valamint azok minősége kapcsán. Az volt a célunk, hogy ezt átemeljük a perifériák világába is. Perifériáinkat három fő faktor határozza meg: a minőség, a komfort és a sokoldalúság.

GS: Működtettek egy elég nagy YouTube-csatornát, ahol együtt-

működtök e-sport-csapatokkal és -személyiségekkel, és megpróbáltok betekintést nyújtani az e-sport kulisszái mögé. Hogy tetszik ez a rajongóitoknak?

EB: Amikor elindítottuk YouTube-csatornánkat, azt akartuk, hogy vonzó legyen a rajongók számára. Rájöttünk, hogy a közösségi média többi felülete nem annyira megnyerő, és olyan tartalmat akartunk előállítani, amit az emberek szívesen néznének. Ezért egész más irányba indultunk, mint a konkurencia. Kulisszák mögötti videókat, házbemutatókat, magyarázó videókat készítettünk, vilámkérdésekkel bombázzuk a játékosokat, így a rajongók betekintést nyerhetnek abba, hogy milyen profi gamernek vagy épp youtubernek lenni. Érdekes, szórakoztató tartalmat akarunk készíteni, ami tetszik az embereknek. Tavaly például bemutattuk a Team Envy Us csapat házáat, azt a videót azóta több mint 1,5 millió em-

ber látta a YouTube-on. Úgy gondolom, hogy az efféle tartalom nagyon sokat segített.

GS: Ha már az e-sportnál járunk. Mit gondolsz, melyik most a legjobb e-sport-játék, melyik a kedvenced, illetve melyik játékot látnád szívesen e-sportként?

EB: A kedvencem most az Overwatch, rengeteget játszom. A londoni irodánkban van is egy gamerszoba, ahol ebédidőben 6v6 meccseket zavarunk le. Mi csak overlunchnak hívjuk, és nagyon élvezzük. Hogy mit látnék szívesen a kompetitív szcénában? Ez egy elég trükkös kérdés. Kifejezetten izgalmasnak tartom a Battlefield 1 Gamescomon bejelentett 5v5 játékmódját. Szerintem érdekes, amit az EA a játékkal csinál, és mivel egy nagyon innovatív vállalatról van szó, érdekes lesz látni, hogy mit hoznak ki belőle a jövőben.

Előzetes
GAMESTAR@GAMESCOM 2017



INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Warhorse Studios**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2018. február 13.**

Lovagregény KINGDOM COME: DELIVERANCE

Izgultunk egy kicsi az E3-as bemutató után, mert a *Kingdom Come: Deliverance* nem a legmegnyerőbb arcát mutatta Los Angelesben: az animációk bénák voltak, az arcok pedig körülbelül annyi érzelmeket közvetítettek, mint a *GTA III* karakterei. Szerencsére a kölni expóra már egy sokkal mutatósabb demóval készült a Warhorse, amelyben a nyomozás kapta a főszerepet, így szükség is volt arra, hogy a beszélgetős részeknél minden flottul menjen. Hiába alkottak egyedi, realiztikus harcrendszert a középkori RPG-

hez, nem e köré építenek fel mindent, sőt ez inkább csak egy eszköz lesz céljaink eléréséhez. Mivel ezúttal nem mi alakítjuk a hőst, akiről krónikákat írunk, a legtöbb esetben sokkal többre megyünk nyájas szóval és józan paraszti ésszel, mintha karddal kezdenénk el hadonászni. Technikai problémák azért még mindig akadnak, de a megjelenésig hátralévő fél év remélhetőleg elég lesz a srácoknak, hogy kijavítsák a hibákat, mert nem örülnénk, ha egy ilyen ígéretes cím elsüllyedne a középszerű játékok tengerében.



Világok találkoznak LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Nehéz számon tartani, mennyi *Lego* címet szállított már le nekünk a TT Games csapata, ezek közül pedig kétségtelesen azok lettek a legjobbak, amelyek egész univerzumból építkezettek, és nem egy konkrét mozifilm átiratai voltak. A *Lego Marvel Super Heroes 2* esetében is tökéletesen kihasználták azt a lehetőséget a fejlesztők, hogy szabadon gazdálkodhattak az összes ismert Marvel világban – a játékok alapkonfliktusa is az, hogy az idősíkok és az univerzumok összekeveredtek, így egymás mellé került az ókori Egyiptom, Asgard, napjaink Amerikája, a vadnyugat és még jó pár helyszín. Ezútal rengeteg új hőssel is gazdagodunk, lesz vadnyugati Amerika Kapitányunk és egyiptomi Thorunk is, utóbbi Hórusz néven fut. A Gamescomon egy többfázisú bosszarcot próbálhattunk ki, amelynek során különböző képességekkel rendelkező karaktereink egyedi mechanikáit kellett kombinálnunk a siker érdekében. Végre nem csak gombpüfölsből állnak ezek az összezsapások, ötletesen építették fel a főellenfelek elleni harcot.

INFO

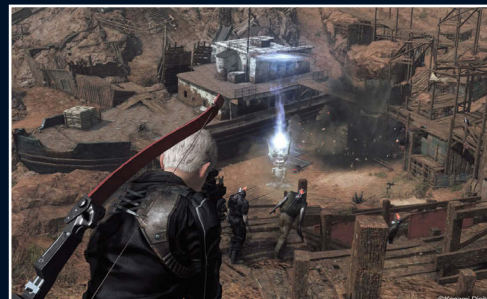
Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
Fejlesztő **TT Games**
Platform
Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2017. november 14.**



Zombik particsákőban METAL GEAR SURVIVE

Már azzal hátrányból indul a *Metal Gear Survive*, hogy nem a franchise atyja, Kojima Hideo dolgozik rajta, és aki ismeri a mester és a Konami szaktársának történetét, annak biztosan vannak ellenérzései a kiadóval kapcsolatban. Ugyanakkor érdemes szem előtt tartani, hogy a játék csak nyomokban tartalmazza a *Metal Gear Solid V* elemeit, egyébként egy másik dimenzióban játszódó spinoff, tele zombikkal. Találkozhatunk ismerős fegyverekkel, a megszokott irányítást használhatjuk, és a trailerben is látott, félig homokba temetett Diamond Dogs bázis is garantáltan mond valamit a visszatérő játé-

kosoknak, viszont a hasonlóság ennyiben kimerül. Az egyjátékos módban a túlélés a főszerep: figyelniük kell karakterünk éhségének és szomjúságának folyamatos csillapítására, miközben bázisunkat építjük, a kooperatív többjátékos módban pedig hordákat kell viszszafelelnünk gépfegyverekkel, fakkal, rakétákkal. A Gamescomon általunk kipróbált demóban egy fűrtorony megvédése volt a cél, ehhez a fegyverek mellett kerítések, csapdákat, instant felhúzott lövegtornyokat használhattunk. Nem tudni még, hogyan emelkedik ki a hasonló játékok közül, de lehet, hogy nem lesz olyan rossz.



INFO

Kiadó **Konami**
Fejlesztő **Konami Digital Entertainment**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2018**





Mindenféle ajándékokat kapunk, de a Kingdom Come Deliverance fejlesztői tudják, hogy az újságról szívhez sörrel lehet közel kerülni. Egyébként a GWENT és a God's Trigger készítői, valamint a Wargaming is tisztában van ezzel.



Jobb ma egy balrog, mint holnap kettő

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

Kiemelt figyelmet kapott a *Middle-earth: Shadow of War* az idei Gamescomon, és nem csak azért, mert a Warner szeretett volna mindenkit lenyűgözni másfél hónappal a megjelenés előtt. Talion legújabb kalandja fontos a Microsoftnak, mivel az Xbox One X egyik húzócélinek tartják a játékot, de ott van az Nvidia is, akik a PC-s port mellé álltak oda teljes mellszélességgel. Ennek köszönhetően a kölni expón több lehetőségünk is adódott belevetni magunkat az orkok elleni háborúba, így már elég jó képünk van arról, mire is számíthatunk az októberi megjelenéskor.

A grafikára nem lehet panasz, a konzolos változat is tűzés, a 4K HDR-textúrák pedig valóban szemet gyönyörködtetnek. Ha valamibe, talán épp abba tudnánk belekötöni, hogy a játék már-már „túl szép”: a fejlesztők nagyon odafigyeltek, hogy minden jól nézzen ki, és tökéletesen csillogjon, ez viszont bizonyos szinten kiöli belőle a realizmust, sterillé teszi az összehatást. Amikor több száz ork esik egymás-

nak egy várostrom alatt, ott bizony legyen füst és por, nem kell hogy több kilométerre is ellássunk. A FreeFlow harcrendszer még mindig remekül teljesít, az új animációkkal és a rengeteg fejlesztéssel pedig minden eddiginél látványosabban végezhetjük ki Gorgoroth népszerűségét. Az igazi kihívást a várostromok jelentik majd, ekkor ugyanis egyszerre több tucat orkkal, köztük sokszor két-három kapitánnyal harcolunk egyszerre, ami elképesztően kaotikus. Aki túl könnyűnek tartotta a *Shadow of Mordor*-t, annak jó hír, hogy ezúttal a könnyű fokozat lesz azzal egy szinten, így biztosan találunk kihívást a végigjátszásban. A bosszarcok elég jól komponálódnak tünnek (a Gamescomon a balrog elleni csatát mutatták, sőt ki is próbálhattuk), és bár hivatalos bejelentés még nem történt a játék lezárását illetően, a fejlesztők elmondták, hogy tanultak a *Shadow of Mordor* hibáiból, és most nem csapták össze a végét. Vagyis a kétfokos QTE helyett ezúttal egy igazi boss vár bennünket.

INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő Monolith Productions
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2017. október 10.



INFO

Kiadó Bandai Namco Entertainment
Fejlesztő Soleil Ltd.
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2018



Nindzsa nindzsának farkasa

NARUTO TO BORUTO: SHINOBI STRIKER

Véget ért Uzumaki Naruto animesorozata, ezért új alapanyag híján a multiplayer küzdelmek felé veszi az irányt a legújabb Naruto játék. Meglepődtünk, amikor a négy-négy elleni többjátékos karcra kihegyezett *Naruto to Boruto: Shinobi Striker* kapcsán többször is az *Overwatch*-ot említették meg a fejlesztők, és bár a Blizzard-játékával ellentétben itt egy TPS nézetű, falon szaladgálós, nindzsás mókáról van szó, néhány alapvető hasonlóság megemlégtése elkerülhetetlen. A *Naruto to Boruto: Shinobi Striker* karakterei négy kaszt egyikebe sorolhatók be, az egyes kasztok között pedig akár meccs közben is váltani kényyszerülünk, elvégre a folyamatosan alakuló játékhelyzet eltérő taktikákat követel meg. A felkínált támadó, védekező, távolsági fegyveres, illetve gyógyító karakterek mellett saját nindzsánkat is megalkothatjuk, aki bármikor váltogathat a karakterosztályok között. A multis csatákon felül egy kooperatív játékmód is készül, ebben egy rakás gyengébb ellenfél után óriási bossok várnak arra, hogy kifekessük őket.



Egy szörny sincs biztonságban

MONSTER HUNTER: WORLD

INFO

Kiadó **Capcom**
 Fejlesztő **Capcom**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2018**

MINDIG KÜLÖN ÖRÖM OLYAN FEJLESZTŐKKEL BESZÉLGETNI, AKIK LÁTHATÓAN IMÁDJÁK A PROJEKTET, AMELYEN ÉPPEEN DOLGOZNAK.

A Gamescomon lehetőségnk nyílt egy rövid interjúra elcsípni a *Monster Hunter: World* két atyját, Ryoza Tsujimoto producert és a játék rendezőjét, Yuya Tokudát. Ők ketten valóban odavannak a *Monster Hunter* világáért.

GameStar: Hosszú idő telt el azóta, hogy egy fő *Monster Hunter* játék megjelent otthoni konzolra. Miért éppen most döntöttetek úgy, hogy elkészítitek PC-re, PlayStation 4-re és Xbox One-ra is?

Ryoza Tsujimoto: A *Monster Hunter* sorozat már több mint tíz éve fut, és a közelmúltban valóban inkább hordozható rendszerekre fejlesztettünk. Rengeteg visszajelzést kaptunk azonban a játékosainktól, főleg Európából és Észak-Amerikából, hogy szeretnék, ha a sorozat otthoni konzolra is megjelenne. Az időzítés éppen most tűnt tökéletesnek, mert a konzolok jelenlegi generációja már nagyszerű technológiával rendelkezik; annyira erősek, hogy igazán ki akartuk próbálni, mit hozhatunk ki a *Monster Hunter* világából, ha konzolon is elkészítjük.

GS: Ez egy spinoff vagy egy főjáték?

RT: Bár a játék címében nem szerepel számítás, egyértelműen a *Monster Hunter* sorozat főjátékaihoz tartozik. Nem akar-

tunk túl nagy nyomást helyezni a játékosokra azzal, hogy számokat teszünk eléjük, mint például az 5-öst, ami elég nagy, és ettől úgy érezhetik, hogy már túl késő becsatlakozniuk a sorozatba. Egyértelművé akartuk tenni, hogy a *Monster Hunter* világába most bárki beléphet, függetlenül attól, hogy volt-e korábban tapasztalata vele.

GS: Tudnátok mesélni egy kicsit a történetről?

Yuya Tokuda: A *Monster Hunter* világában felfedeznek egy új kontinenst, és a játékos egy kutatóexpedíció részese, amit azért küldenek ki, hogy felderítse az új területet, megvizsgálja az ottani környezetet, és új, eddig ismeretlen szörnyeket találjon.

GS: Egy korábbi videóban láthattunk egy hatalmas vízesést, ami kiterített egy szörnyet. Mekkora hatással vannak a környezeti elemek a harcok kiemelésére?

YT: Ez volt az egyik olyan elem, amit mindenképpen meg akartunk valósítani. Arra törekedtünk, hogy zökkenőmentes legyen a kölcsönhatás a játékos és környezete között, ami azt jelenti, hogy minden területnek mélyen kidolgozottnak kellett lennie, rengeteg felfedezni való dologgal. A játék összes térképén található egy-két olyan pontot, ahol kapcsolatba léphetünk a környezettel, ez a segítségünk lesz a szörnyek legyőzésében.

GS: A szörnyek is interakcióba lépnek egymással?

YT: Igen, határozottan. Egy teljes ökológiai rendszer működik ebben a világban: a szörnyek harcolhatnak egymással azért, mert erősebbek vagy gyengébbek a másikkal, de vannak ragadozók és zsákmányállatok is, így előfordulhat, hogy egy szörny megéhezik, és úgy próbál élelemhez jutni, hogy kisebb társát támadja meg. Ez valami olyasmi, amit a játékosok nemcsak nézőként élvezhetnek, de akár a saját előnyükre is fordíthatják.

GS: Ha egyetlen dolgot kellene kiemelnetek a játékból, amivel kapcsolatban a legizgatottabbak vagytok, mi lenne az?

YT: A játékmenetet választanám, a környezettel és a szörnyekkel való interakciót. A játékosoknak lehetőségük lesz taktikázni: például ha találsz egy szörnyet a térképen, elcsalhatod más területekre, hogy megharcoljon más szörnyekkel. Így egy erősebb szörny akár a segítségünkre is lehet, hogy legyőzzük a kiszemelt példányt. Ez nagyon sok változatosságot hoz majd a játékmenetbe.

RT: Habár ez egy elképzelt világ, a szörnyek igazán tűnnek benne, akár valódi állatok is lehetnének, a viselkedésük is élet-hű. Nagyon sokat dolgoztunk azon, hogy az őket irányító MI valósnak tűnjön. Az új játékosok miatt is nagyon izgatott vagyok, mert most minden eddiginél jobb lehetőségük van becsatlakozni a sorozatba.





Úgy csináld, ahogy mondom

NEED FOR SPEED PAYBACK

Most már tényleg nem állíthatja senki, hogy a *Need for Speed* vagy ilyen, vagy olyan. A sorozat megjárta utakat, születtek belőle kőkemény versenyjátékok és sztorientált részek is, ezért a *Payback* semmiképp sem lóg ki. A Ghost Games, miután az *Underground* nem tudta jól megidézni a két évvel ezelőtt megjelent reboottal, most azt találta ki, hogy a még mindig örülten népszerű *Halálós* iramban franchise sikerét próbálja meglovagolni egy filmszerű akció-versenyjátékkal, amelyben inkább az akció, mintsem a versenyzés dominál.

A főszereplő három fiatal, Tyler, Mac és Jess, akik szembeszállnak a *The House* nevű kartellel. Miután megpróbálják ellopni egy fickó autóját, és csúnyán átverik őket, a kocsiját felajánlja, hogy dolgozzanak neki. Az eddigi látottak alapján úgy tűnik, a kampány során nagyon kevés ráhatásunk lesz az eseményekre: az egyik miszsióban például hiába száguldunk 140 mérföld per órával, a kamion, amit üldözünk, mindaddig gyorsabb lesz, amíg el nem jutunk arra a pontra, ahol utol kell ér-nünk. Addig csak követjük az utat, kilökjük, aki mellénk áll, és várjuk a következő szkriptelt jelenetet. Minden egyes kilököst lassítva nézhetünk

meg, ami a második után válik rettentő unalmas-sá, úgyhogy reméljük, lesz opció arra, hogy kikapcsoljuk. Ha nem a fő szálon szeretnénk haladni, részt vehetünk például rendőri üldözésekben is. A Gamescomon kipróbált részben az volt a feladat, hogy minél tovább meneküljünk, kitesztsuk a vilámgyorsan felzárkózó, ám mellettünk hirtelen lelassító zsarukat, majd amikor a játék úgy dönt, feladja, és lelassítja úgy az üldözőket, hogy ne érjenek utol minket, tövig nyomjuk a gázt. Habár az üldözéses jelenetek csalódást okoztak, a versenyzés még lehet jó. Alkalmunk nyílt kipróbálni egy aszfaltversenyt a vadonatúj BMW M5-tel, illetve egy off-road megmérettetést egy terepjáróval, és nem tapasztaltuk az előző részt egy bizonyos patchig kísértő rubber-bandinget (avagy azt, hogy a riválisok érthetetlenül felgyorsítanak, majd beállnak előttünk a mi sebességünkre), ráadásul üdítő volt azt látni, hogy az off-road kihívás során nem muszáj a kijelölt utat követni, nyugodtan leterhetünk egy picit. Összességében úgy gondoljuk, a *Payback* nem fogja megtörni a Ghost Games rossz szériáját; ha egy akció-versenyjáték ötlete önmagában jó, a megvalósítás még mindig elcsúszhat a dolog. Kívánjuk, hogy ne így legyen.

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Ghost Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2017. november 10.**

Íme, Paca, miután a teljes Köln-messén átrohanva végül sikerült odaérnie a buszhoz, ami elvitte az EA Showcase-re.



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Level 5**
Platform **PC, PlayStation 4**
Megjelenés **2018. január 19.**

Háborúzzunk egy animevilágban

NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

Furcsa módon a *Ni No Kuni II* fejlesztői gamescomos prezentációjukban nem az előző felvonás legjobb részét, a Ghibli-mese jellegű sztorit és játékmene-tet hangsúlyozták leginkább, hanem egy teljesen új, Kingdom névre hallgató játékmódot. Ez a *Total War* szériára emlékeztető, külön skirmishben is játszható játékmód, amely majd a fősztoriban is megjelenik a már megszokott RPG-elemek mellett. Természetesen sokkal kevesebb egység, illetve mesészerű külalak jellemzi ezt a háborús módot, valamint az irányítás is sokkal árkádosabb, érezni, hogy bár jön a PC-s verzió, ez egy kontrollerre szabott játék. Felépíthetjük benne saját királyságunkat mellékküldetéseket végrehajtva, amit *Settlers*-szerűen fejleszthetünk. Azért a Kingdom-mód után bepillantást nyerhettünk egy hatalmas sárkány elleni, klasszikus *Ni No Kuni*-s főellen-ség elleni küzdelemben is, ami gyönyörű és grandiózus volt. Nagyon várjuk a folytatást.

Előzetes

GAMESTAR@GAMESCOM 2017



INFO

Kiadó **Konami**
Fejlesztő **PES Productions**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2017. szeptember 12.**

A dél-amerikaiak már a spájzban vannak

PRO EVOLUTION SOCCER 2018

Nem a gameplay-elemeken volt a hangsúly a *Pro Evolution Soccer* prezentációján, hanem inkább a *PES* globális helyzetén, népszerűségén. Elsősorban Ázsiában és Dél-Amerikában közkedvelt a sorozat, ebből következően rengeteg újdonság is inkább ezeknek a régióknak lehet érdekes. Az európai kiadás arca Suarez, míg az amerikaié Coutinho, illetve több exkluzív „legenda” is csak a *PES*-ben jelenhet meg, például David Beckham. Nagyon sok brazil és argentin csapatot licencltek, pontos stadionokkal (például Boca Juniors). Kiterjesztik a *PES League* küzdelmeit, hogy a szokásos 1v1 versenyek he-

lyett coop módban is mehessenek az e-sport-összecsapások. Végre a PC-s verzió grafikus motorjának minősége is beérte a konzolosokét, sőt, egy csúcsgépen a legszebb lehet. Xbox One X-támogatást majd a konzol megjelenése utáni patchtől várhatunk. Nagyon érdekes karakterek is felbukkannak a játékban, például a már reklámozott Usain Bolt, akihez kiutaztak Jamaicába, hogy ott szkenneeljék be, de itt van például Maradona is, akinek több, különböző értékekkel rendelkező verzióját is megszerezhetjük majd. Talán sosem volt ennyire izgalmas *PES*-rajongónak lenni, rengeteg extra, érdekesség vár a játékosokra.

Farmbirodalmat építünk

PURE FARMING 2018

Okos ötlettel állt elő nemrégiben a Techland és az Ice Flames: megnézték más farmszimulátorok fórumait, hogy lássák, mit hiányolnak a játékosok, és azokból építkezve álltak neki a *Pure Farming* megalkotásának. Az akkor még 2017-re tervezett játék azóta bővült, fejlődött, és csak jövő tavasszal lesz készen a megjelenésre, de annak, akit akár csak egy kicsit is érdekel a farmgazdálkodás, vagy szeretne valami kellemessel pihenni pár kör kiemelt odafigyelést igénylő játék után, érdemes figyelemmel kísérnie. A *Pure Farming 2018*-ban három játékmód választható. Az elsőt az a cél, hogy az egyesült államokbeli Montanából indulva kiépítsük világ körüli birodalmunkat, megvessük lábunkat Japánban, Kolumbiában és Olaszországban is, ahol újfajta növények, állatok, kihívások várnak. Emellett játszhatunk szcenáriókat, amelyek során valamilyen vészhelyzetet kell legjobb tudásunk szerint megoldanunk, illetve szabadon gazdálkodhatunk a sandbox módban. A csapat kizárólag licenclt járműveket használ, amelyek viselkedését realiztikusan igyekeztek kidolgozni, így a Zetor-, Landini- vagy DAF-rajongók kimondottan örülhetnek.

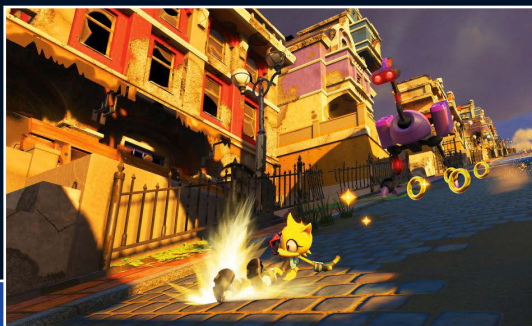
INFO

Kiadó **Techland**
Fejlesztő **Ice Flames**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2018. március 19.**



INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Sonic Team**
Platform
Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2017. november 7.**



Egyesítsük erőnket!

SONIC FORCES



Hullámzó a *Sonic* széria teljesítménye, de némi reményre adhat okot, hogy a nemrégiben megjelent *Sonic Mania* sikert aratott. A *Forces* nem a régi játékok élményét kívánja megidézni, vagy legalábbis nem csak azokét. Játsszhatunk 3D-ben (Sonic modern változatával) úgy, hogy karaktereink hátát látjuk, vagy 2,5D-ben (a klasszikus sünnel) oldalnézetből is, a legnagyobb újdonság pedig az, hogy saját figurát kreálhatunk a maga egyedi képességeivel. Hét opció közül választhatjuk ki, milyen állat legyen, és számtalan fegyvert, képességet agghathatunk rá. Bizonyos pályákon válthatunk Sonic és az általunk

létrehozott avatár között, aminek a továbbhaladásban is van szerepe. A történet szerint Doctor Eggman elfoglalta a Földet, ezért Sonic kénytelen összehozni egy csapatot, hogy legyőzze a gonosz csatlósait, majd végül őt magát is. A *Sonic Forces* sem mind a klasszikus, mind a modernebb játékok kedvelőinek szól, de lehet, hogy túl sokat akar. A rövid menet után, amit a Gamescomon vele tölthettünk, azt tapasztaltuk, hogy bár jó móka a klasszikus Sonic-al játszani, a 3D-s pályákon megmagyarázhatatlan események vezethetnek bukáshoz. Egy kis polírozással viszont még rendbe hozhatják.

Az Nvidia egyik nagy dobása: csodás fotókat készíthetünk a PES 2018-ban. Fotósoknak már csak ezért megéri megvenni a játékot.



Egy kis szerepjáték, egy kis stratégia **SPELLFORCE 3**

Vannak olyan fejlesztők, akik nem hajlandók elengedni a múltat, vagy csak szimplán nem akarják nagyon megkavarni azt, ami korábban is működött. A *SpellForce 3*-at készítő Grimlore Games is ilyen. A széria alapjait őröző játék az első *SpellForce* előzménye lesz; ez egy RTS-RPG hibrid, amelyben saját elf, ork vagy ember hóst kreálhatunk, csapatot toborozhatunk, de szerepet kap a bázisépítés is. A játékidő egy részében barangolunk, küldetéseket teljesítünk, beszélgetésbe elegyedünk NPC-kkel, míg máskor az elfoglalt területeket fejlesztjük, seргеinket irányítjuk a harcok során. Ügyelnünk kell arra is, hogy ha egy rakomány az egyik (például erdőszéli) épületből egy másik (például városi) épületbe tart, útközben megtámadhatják, kifosztthatják. Nem muszáj ismerni a korábbi játékokat (de azért lesz pár kikacsintás a rajongóknak), a több mint 30 órán át elmesélt történet anélkül is élvezhető, úgyhogy aki retró élményre vágyik, szereti a valós idejű stratégiai játékokat és a *Baldur's Gate*-hez hasonló RPG-eket, az bátran vágjon bele. A sztori befejezése után a kooperatív és kompetitív többjátékos módokban barátkozhatunk vagy küzdhetünk más játékosokkal.



Csak ne lenne annyi
akadály az űrben!

STAR WARS BATTLEFRONT II

Megegyezhetünk abban, hogy bár nem volt rossz, csalódást okozott a 2015-ben megjelent *Star Wars Battlefront*. Fájt a sztorialapú kampány hiánya, a kevés többjátékos pálya és az, hogy aki egy teljes értékű játékot akart, annak a DLC-eket is ki kellett fizetnie. Az Electronic Arts és a DICE belátta hibáját, mi pedig hajlandók vagyunk megbocsátani, ha a *Battlefront II*-vel tényleg sikerül bevélni az ígéreteket. Nincs már messze a megjelenés, viszont annak ellenére, hogy a DICE azt ígérte, rengeteg tartalom lesz benne, a többjátékos módok közül mindössze kettőt mutatott meg eddig. Az egyiket az E3-on; ez volt a Galactic Assault, amelyben a három filmes éra bolygóin eshetünk egymásnak katonák és hősök szerepében, a másikat, a Starfighter Assaultot pedig most, a Gamescomon láthattuk először. Érdekes, hogy két éve szintén a Gamescomot választották arra, hogy bemutassák az első *Battlefront* űrharcosmódját. Habár több bolygó felett zajlanak majd a harcok, mi csak a fondori csatában vehetünk részt, de ez is elég volt arra, hogy lássuk, mennyi minden változott pozitív irányba, és mi az, amin még igazán lehetett volna faragni. A lázadó oldalán ezúttal az X-, Y- és A-szárnyú gépek közül választhatunk,

míg a birodalmiaknál különböző TIE vadászgépek fülkájából élhetjük át az eseményeket. Mindkét oldalon elérhető speciális masinák, amelyeket nem egy ikon felvételével, hanem a jó teljesítményért járó pontok beváltásával vihetünk harcba. Visszért a Millennium Falcon, amely mellé Poe Dameron fekete X-szárnyúja csatlakozott, míg a másik oldalon a Slave-I mellett Darth Maul Scimitarja erősítette a kínálatot. A Star Cardok rendszerét átvették a gyalogos hadviselésből, különböző kártyákkal igazíthatjuk saját játéktílusunkhoz a gépek viselkedését. Az irányítást annyiban átalakították, hogy a bal analóggal saját tengelye körül forgathatjuk járművünket, azonban nem tudták megoldani, hogy a kamera külön mozgatható legyen, ezért bármelyik pillanatban nekirepülhetünk az űrben lebegő objektumoknak, mert nem tudunk manőverezésnél megfelelően szétnézni. PlayStation 4 esetében ezen talán a DualShock 4-be épített mozgásérzékelővel vagy az előlapi érintőpadal lehetne segíteni, de az Xbox One kontrollerekben nincsenek ilyenek. Mindenesetre a Starfighter Assault szórakoztató, izgalmasabb, mint elődje, úgyhogy az űrharcok kedvelői örömeiket lelik majd benne.

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA DICE**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2017. november 17.**



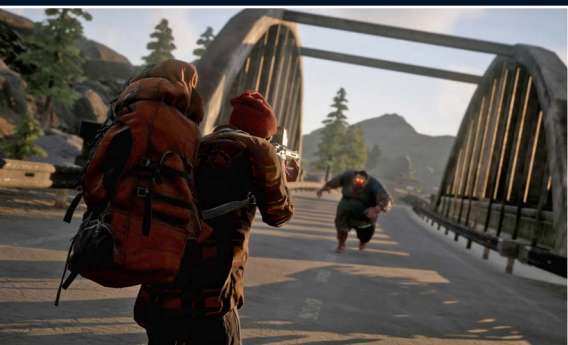
INFO

Kiadó **THQ Nordic Games**
Fejlesztő **Grimlore Games**
Platform
PC
Megjelenés **2017. december 7.**

Alapíts kolóniát!

STATE OF DECAY 2

Legtöbb esetben az a zombis játékok lényege és célja, hogy minél több élőholt fejét aprítsuk pici darabokra. A *State of Decay 2* viszont a *The Walking Dead* sorozathoz hasonlóan a zombiapokalipszist egy teljesen más szemszögből ábrázolja, mondhatni realiztikusabban: arról szól, hogyan próbálnak közösségek életben maradni a megváltozott körülmények között, hogyan alkalmazkodnak az új világhoz, vagy néznek szembe a veszélyekkel. A játék kezdetén kapunk egy csokor túlélőt, akik mind-mind egyediek – vannak köztük szakácsok, orvosok, ex-katonák; mindenki másban tapasztalt, más-képp hasznos. Mivel erőforrásaink végesek, kénytelenek leszünk gyűjtögetni, azonban ez sohasem veszélytelen. Ha valaki megfertőződik a csapatunkból, szerezhetünk neki gyógyszert, de ha lejár az ideje, átváltozik, és szétmargolhatja a bázison lévő túlélőket. Dönthetünk úgy is, hogy elküldjük, boldoguljon egymaga, vagy megszabadítjuk szenvedésétől. Persze ez utóbbi hangzik a legkézenfekvőbbnek, de mi van akkor, ha épp egy orvosnak kell búcsút intenünk, aki nélkülözhetetlen az egészségügyi létesítmények működtetésében? Rengeteg morális problémával kell majd szembenéznünk.



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Undead Labs**
 Platform **PC, Xbox One**
 Megjelenés **2018**



Pilóta leszek, és versenyző

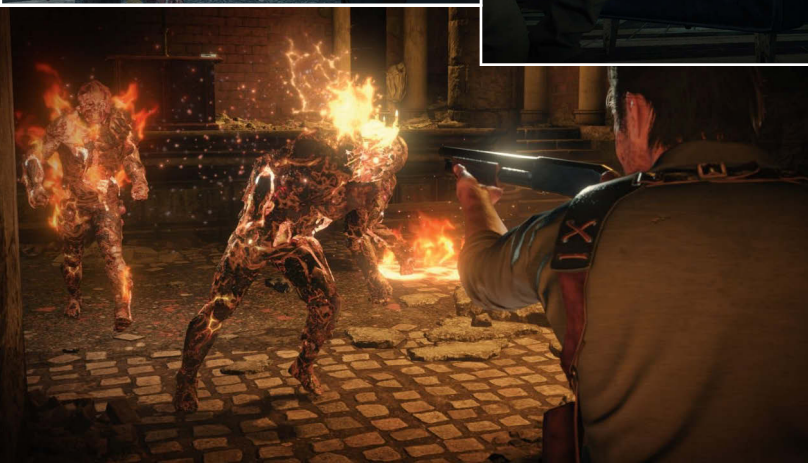
THE CREW 2

Nem volt rossz ötlet a Ubisofttól, amikor 2014-ben megpróbálta nyílt világú játékaiknak alapjait átültetni egy autós címbe, csak maga a megvalósítás csúszott el valahol. Az Ivory Tower nem végzett kifogástalan munkát, az irányításon és az online kapcsolat működésén is lehetett volna még fogni, de a koncepció megérdemel még egy esélyt. Ezt a kiadó is így látta, azonban ahelyett, hogy átcímkezve újra megpróbálta volna eladni ugyanazt pár új autóval meg kibővített helyszínnel, húzott egy bátrabbat: a *Steep* alapkoncepcióját is belekeverve a dologba a kocsik mellé hajókat és repülőket is rakott, amelyek között – ahogy a tavaly megjelent télisportos játékban – bármikor gombnyomással válthatunk. A *The Crew 2* tehát szinte mindenféle realizmust (a járművek a valódiak licencelt másai) kerül, az élményt helyezi előtérbe, amivel abszolút kitérnek vetélytársai közül. Visszatérünk az Egyesült Államokba, ahol a szabad járkálás során bármikor lecserélhetjük autónkat egy repülőre vagy egy hajóra. A váltás azonnali, így ha például egy légi járműről földre váltanánk, érdemes keresni egy utat, hogy ne a folyóban vagy az erdőben végezzük. A Ubisoft egyelőre nem sokat mutatott meg a repülésből

és a hajókázásból, viszont a Gamescomon ki tudtunk próbálni két autós és egy motoros kihívást. Előbbiek közül az elsőben egy Mazdát kaptunk, amivel egy város utcáin kellett drifetéssel minél magasabb pontszámot elérnünk. A járdán sűrűn láthatunk oszlopokat és padokat (néha emberekkel), amiket nem jó kiütni, mert elveszíthetjük az adott csúszásból felhalmozott pontszámot. Bár megszokást igényel, az irányítás gyakorlással valószínűleg elsajátítható – nem volt annyi időnk, hogy ezt biztos állíthassuk. A másik autós versenyben egy hatalmas kerekű formaautót vezethettünk, és a győzelemhez elég volt egyetlen szabályt betartani: fékezz a kanyar előtt! Még lemaradásból is könnyen az élre törtünk, és behozhatatlan előnyre tettünk szert. Sajnos a motoros kihívás hatalmas csalódás volt, ugyanis a kétkerekűek fizikája jelenleg még kidolgozatlan, a járgány kontrollálhatatlanul pattog össze-vissza, és a kanyarodás sem úgy történik, ahogy más játékokban megszokhattuk. Ezen még dolgozni kell, de szerencsére még fél év hátravan a megjelenésig, addig javítható. A *The Crew 2* egyelőre ígéretes, meglátjuk, nem bukik-e bele a csapat abba, hogy túl sokat akar.

INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ivory Tower**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2018. március 16.**



Az Electronic Arts egy óriási TIE Fightert és egy X-Winget építtetett a hangulat kedvéért. Két éve, az első Battlefieldnál egy lépegető állt a showflooron.



A fiú, akit lánynak néztek

SWORD ART ONLINE: FATAL BULLET

Rohamtempóban nő a *Sword Art Online*-rajongók száma, így nem csoda, hogy a Namco Bandai mindent megtesz annak érdekében, hogy lekösse a figyelmüket. Ezúttal nem egy MMO-ról, hanem egy spinoffról van szó, amely keveri a külső nézetes lövöldéket és a klasszikus JRPG-eket. A *Gun Gale Online* világában (igen, egy játék a játékban koncepcióról van szó, de ennél jobban most nem bonyolódunk bele) játszódó kalandnak két karakterrel vághatunk neki, és bár első ránézésre mindketten nagyon femininek, ez ne tévesszen meg senkit: a kardot használó Kirito bizony fiú, méghozzá a keményebb fajtából. Mindketten használhatnak csákytát a gyors helyváltoztatáshoz, de míg Kiritóval értelemszerűen a csata középpontja irányába akarunk haladni, a mesterlövész Shinonnak elsősorban menekülés közben vesszük majd hasznát. Az Unreal Engine 4-es alapokon dolgozó SAO spinoff egyszerre jelenik majd meg konzolokra és PC-re, ráadásul utóbbi lesz a fő platform.

Kinyílik a szörnyek világa

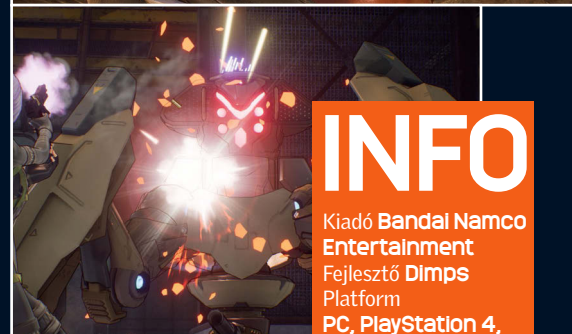
THE EVIL WITHIN 2

Teljesen egyértelművé vált számunkra a *The Evil Within 2* Gamescomon kipróbálható demóját végigpörgetve, hogy a folytatás legfontosabb újítása a nyitottabb világ bevezetése lesz. A csőszerű játékményt felváltja a városon belüli szabad kóborlás, mialatt több mellékküldetésbe is belefuthatunk. Ezeket legkönnyebben a játék korai szakaszában hozzánk kerülő adóvevővel találhatjuk meg, amely jelezni kezd, ha valami fontos hangfoszlányt csíphetünk el vele. A második rész egyébként pontosan ott folytatja Sebastian Castellanos pokoljárását, ahol legutóbb elbúcsúztunk tőle. Sebastian ezúttal halottnak hitt lánya felkutatására indul; a kis Lily megtalálásának érdekében pont azzal a szervezettel kell szövetkeznie, akik tönkretették eddigi életét. A gamescomos demóban pár pillanat erejéig még a főgonosz, Stefano Valentini is feltűnt, aki meglehetősen fájdalmas módon ajándékozott meg bennünket első fegyverünkkel: konkrétan behajította azt a vállunkba. Az alapvető játékmecanizmusok változatlanok maradtak, továbbra is az

ikonikus villamosszékben fejleszthetjük karakterünk képességeit, ehhez a szörnyekből kinyerhető trutymóra lesz szükségünk. Ellenfeleinket azonban nem lesz könnyű feladat ártalmatlanná tenni. Lopakodva is megpróbálhatjuk, de a legnehezebb fokozaton – amit a fejlesztők külön a figyelmünkbe ajánlottak, és kérték, mindenképpen azon próbáljuk ki a játékot – akár a legkisebb rezzenésünket is meghallhatják. Lőszerezni most sem tállakozhatunk minden bokrban, a felszedhető alkatrészekből viszont kedvünkre fejleszthetjük majd a flintákat. A nyíltabb világ és a korábbi-tól eltérően valóban szemet gyönyörködtető látvány, valamint a hamisítatlan Mikami Sindzsi-féle horrorhangulat a zsáner kedvelőinek azonnali vetellé teszi a játékot. Remélhetőleg konzolon sem lesznek olyan teljesítménybeli problémák, mint az első résznél, a PC-n kipróbált demó tökéletesen futott. Gyenge idegzetűeknek olykor talán kicsit sok is lehet pár képsor a *The Evil Within 2*-ben; láttunk egy olyan vacsorajelenetet, amit a *Resident Evil VII* is megirigyelhetne.

INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **Tango Gameworks**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2017. október 13.**



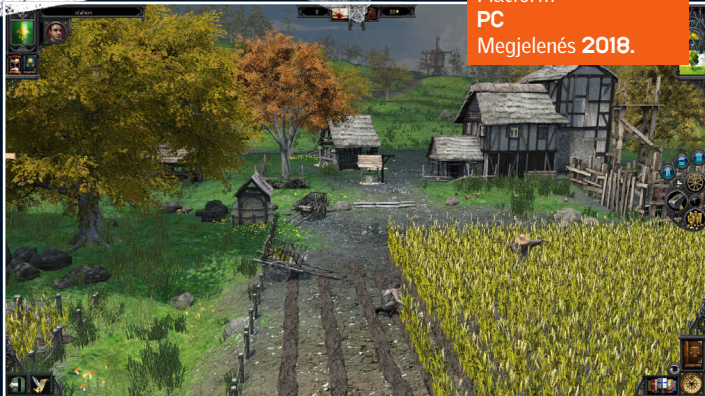
INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Dimps**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2018**

Előzetes
GAMESTAR@GAMESCOM 2017

INFO

Kiadó **THQ Nordic**
 Fejlesztő **GolemLabs**
 Platform **PC**
 Megjelenés **2018.**



Házasodni tudni kell **THE GUILD 3**

Manapság egy jó startupötlettel bárki milliomos lehet néhány év alatt, de ez nem mindig volt így: pár száz évvel ezelőtt például generációkon át építgették az emberek a dinasztiaiakat, mígnem sikerült beházasodniuk egy gazdag családba. Ránk is hasonló feladat vár az 1400-as évek Európáját feldolgozó *The Guild 3*-ban, amelyben a társadalom legelső szintjéről kell kemény munkával és okos kapcsolatépítéssel felküzdenuk magunkat a nemesek közé. A szerepjáték-elemeket, gazdasági szimuláci-

ót és stratégiai döntéseket ötvöző játékban a központi sztoriszál mellett többjátékos meccsekben is részt vehetünk, de akár a saját kihívásainkat is megtervezhetjük. A Gamescomon bemutatott demóban még sok probléma jelentkezett, és ha őszinték akarunk lenni, grafikailag sem volt kifejezetten lenyűgöző, ezért a szeptemberi korai hozzáférést rajt talán kicsit elhamarkodottnak tűnik. Csak remélni tudjuk, hogy a rajongók konstruktív kritikájával és segítségével sikerül mindent a helyére tenni.

Suhan, a shuriken

THE LEGO NINJAGO MOVIE VIDEO GAME

A legújabb Lego mozifilmrel együtt menetrendszerűen érkezik a hozzá tartozó játékadaptáció is. A *The Lego Ninjago Movie Video Game*-ben képzett nindzsákat alakítunk majd, a játékmenetet pedig a TT Games csapata remekül alakította az új főhősök harcművészi képességeihez. Első körben a megváltozott kameranézetet vettük észre, amely immár sokkal közelebbi rálátást enged az eseményekre. Egyszerre két karakterrel nyomulhatunk, így nem lesz abból gond, hogy a pályának csak kis része fér így el a képernyőn. A megszokott játékmecanikákat gyorsan pörgő ütő-kombinációk is kiegészítik, amelyeket könnyen előcsalhatunk, és sokat javítanak a harcok dinamikáján. Talán egyik építőköcskös címben sem volt még ennyire élvezetes maga a harcrendszer. Erre számítottunk volna a legkevésbé, aztán mégis szomorúan tetűk le a demó végén a kontrollert. Ha rajtunk múlott volna, egyhamar nem is hagytuk volna abba. A kipróbálható pályaszakaszban egyedül a platformelemek tűntek kicsit kidolgozatlanak, a kamera szögéből néha nem lehetett pontosan látni, merre is kelene ugranunk.

INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **TT Games**
 Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2017. szeptember 22.**



Az EA előadásának egyik gyengébb (vagy erősebb?) pillanatában feljött a színpadra @jiffpom, a kiskutya, hogy segítsen jobbá tenni a The Sims 4 kutyásmacskás kiegészítőjének bejelentését. Sikerült neki.



INFO

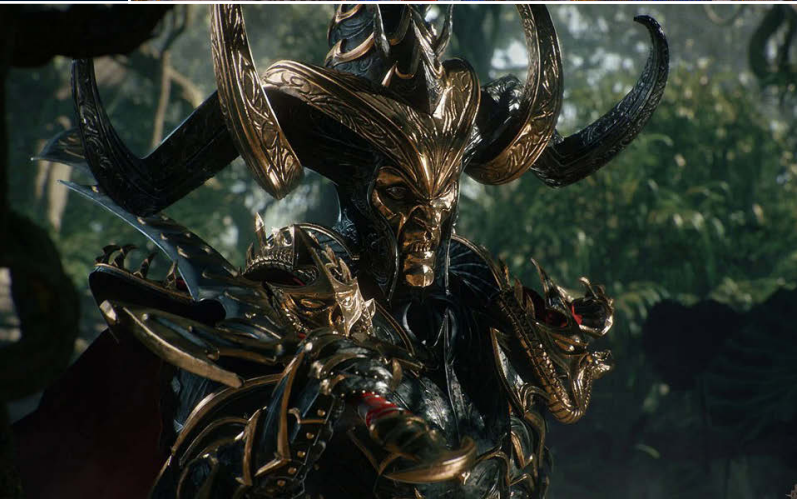
Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **Maxis**
 Platform **PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2017. november 17.**



Költözik a digitális család **THE SIMS 4**

Hosszú ideje várják a konzolos játékosok, hogy végre ők is elkezdhesék egyengetni virtuális családjuk hétköznapijait. A Gamescomon azonban végül bejelentették, hogy PlayStation 4-re és Xbox One-ra is ellátogat a *The Sims 4*. A játék egy különleges, *Deluxe Party Edition* nevezetű kiadásban is megvásárolható lesz, amely nemcsak korai hozzáférést kínál, de tartalmazza a *Life of the Party*, az *Up All Night* és az *Awesome Animal Hats* nevezetű digitális bővítményeket is. A konzolos kiadás bejelenté-

sével egy időben egyébként az is kiderült, hogy PC-re állatos kiegészítőt kap a *The Sims 4*, ez november 10-én élesedik. Csak remélni tudjuk, hogy hamarosan a konzolos játékosok sem maradnak ki abból az örömből, amit egy virtuális cicus vagy kutyus nevelgetése jelenthet. Minderről az Electronic Arts gamescomos előadásán értesültünk, ahol egy valódi négylábú Instagram-sztár, Jiffpom is felbukkant. Kutyacelebekre végképp nem számítottunk a rendezvényen, de ezt is meglépte az EA.



Gyíkok, patkányok és hegyes fülű tündék

TOTAL WAR: WARHAMMER II

NYAKUNKON A TOTAL WAR: WARHAMMER II MEGJELÉSE, AMELY FOLYTATÁS ÉS KIEGÉSZÍTŐ EGYBEN. A játék írójával, Andy Hall-lal beszélgettünk a Gamescomon.

GameStar: Mit gondolsz, mi a Total War: Warhammer II sarokköve?

Andy Hall: Behoztunk rengeteg új fajt, amelyek mindegyike teljesen máshogy működik, köszönhetően az aszinkron dizájnnak. A Warhammer első részében a rajongók nagyon szerették, hogy az emberek és az orkok markánsan különböztek egymástól, ezért ezúttal még nagyobb hangsúlyt fektettünk erre. Kicsit olyan, mintha négy Total War játék lenne egyben. A skaveneket speciális módon kell menedzselni, és odafigyelni a folyamatos warystone-utánpótlásra. Sokban különböznek mondjuk a gyíkemberektől, akiknek össze kell kötniük geomantikus háló-

jukat, és akkor még nem beszélünk az elfekről.

GS: A Games Workshop nagyon szigorúan védi a saját IP-ít. Mennyire nehéz velük együtt dolgozni? Korlátozza ez a kreatív szabadságot?

AH: Nagyon kedvesek velünk. Korábban én magam is a Games Workshopnál dolgoztam, szóval voltam a kerítés túlloldalán, tisztában vagyok vele, mit engedhetünk meg magunknak. Ha például kék goblinokat csinálnánk, azt biztosan elutasítanák. De nem akarunk trükközni, a Warhammer univerzumot akarjuk életre kelteni, ebben pedig abszolút a segítségünkre vannak, nyilván a világ keretein belül. Most például alkottunk egy gyógyító egységet, ami az asztali változatban nem létezik, de mivel a világhoz hívek maradtunk, a kiadó is rábólintott.

GS: Mi jelentette a legnagyobb kihívást a fejlesztés során?

AH: Úgy gondolom, hogy az egyensúly megtalálása, ez pedig folyamatos dolog. Egy aszinkron dizájnnal dolgozunk – a skaveneknek például nincs lovasságuk, mert egyszerűen nem ülnek meg semmilyen lényre. Ez hiányzik, de egyben jó dolog, egyediséget kölcsönöz a seregeinknek. Ugyanakkor meg kell teremtenünk az egyensúlyt, hogy emiatt ne legyenek hátrányban. Mi vagyunk a legnagyobb fejlesztőcsapat az Egyesült Királyságban, és amikor munka után hazamegyünk, az irodában bekapcsolva hagyott gépeink tesztelik a játékot. Végül pedig több ezer automatikusan levezényelt csata eredménye alapján megpróbáljuk finomhangolni a dolgokat.

GS: Voltak olyan játékelemek, amelyeket nagyon szerettetek volna betenni a játékba, de végül kénytelenek voltatok kivágni?

AH: Az asztali szerepjátékban elképesztő mennyiségű egység van, és

mindig fájdalmas, ha valamit ki kell hagynunk, de nyilván vannak pénzügyi korlátaink. Az animációra és a koncepciók dolgokra rengeteg pénz megy el, temérdek munkaóra kell ahhoz, hogy egy rat ogrét megformáljunk. Néhány egységnek harminc különböző animációja van akkor is, ha épp nem csinál semmit. Nagyon sokba kerül elkészíteni egy ilyen játékot. Éppen ezért nem fér bele mindig minden egység, de remélhetőleg valamilyen DLC formájában később ezeket is be tudjuk majd tenni.

GS: Egyre több stratégiai játék jelenik meg konzolon. Ti gondolkodtatok ezen valaha?

AH: Igen, és folyamatosan gondolkunk is rá, de a Total War mélysége és komplexitása miatt nehéz az egészet controllerre átültetni. Talán majd egy napon. A testvércsapatunk szép sikereket ért el a Halo Warszal, de jelenleg nincs tervbe véve, hogy konzolokra is megjelenjünk.

Irány a roncstelep!

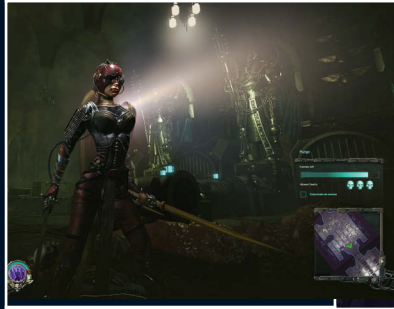
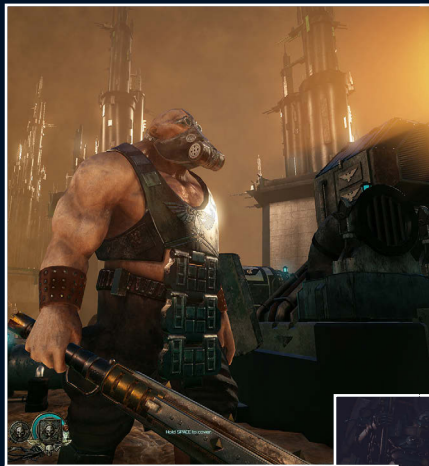
WRECKFEST

A *Flatout* széria szerelmesei már a 2014-es korai hozzáférés elindításakor beleszerettek az akkor még *Next Car Game* néven emlegetett játékba, de hiába volt remek az alapanyag, három év alatt nem igazán sikerült haladni a fejlesztéssel. A THQ Nordic szerencsére felismerte a *Wreckfest*ben rejlő lehetőséget, és most minden erejükkel azon vannak, hogy áttolják a *Bugbear* játékát a célvonalon. Bár még mindig bőven van mit csiszolni rajta, folyamatosan érkeznek a tartalmi frissítések, amelyek új pályákkal, új játékmódokkal és rengeteg egyéb extrával turbózzák fel az egyébként is izgalmas játékmenetet. A *Wreckfest*ben az árkád autózás kedvelői és a hardcore szimulátorrajongók is megtalálják számításukat, a Ghost Games-es srácoknak pedig azt tanácsoljuk, vegyenek pár órát a finn fejlesztőcsapattól, mert ezeket a roncsokat klasszissal sokkal jobb élmény vezetni, mint az új *Need For Speed* szuperautóit; úgy viselkednek a kanyarokban, hogy azt még a *Mario Kart* is megirigyelné.

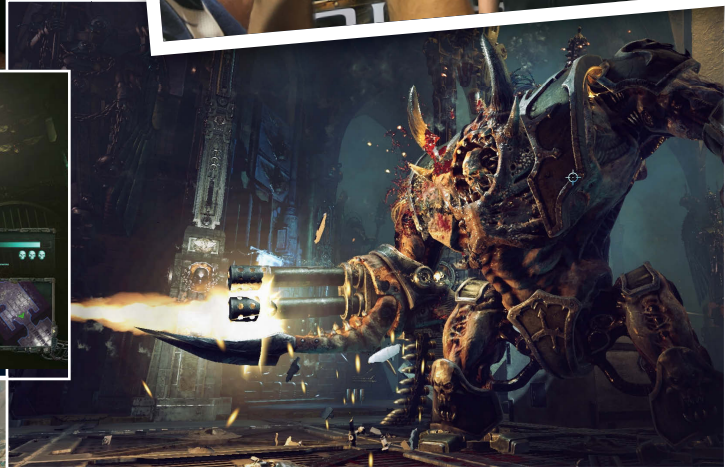


INFO

Kiadó THQ Nordic
Fejlesztő Bugbear Entertainment
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2018



Daevet sokfelől ismerhetitek, de kevés alkalommal áll úgy kamera elé, mint Mártha Dávid, a Neocore Games PR-menedzsere. Nekünk mégis megtette.



INFO

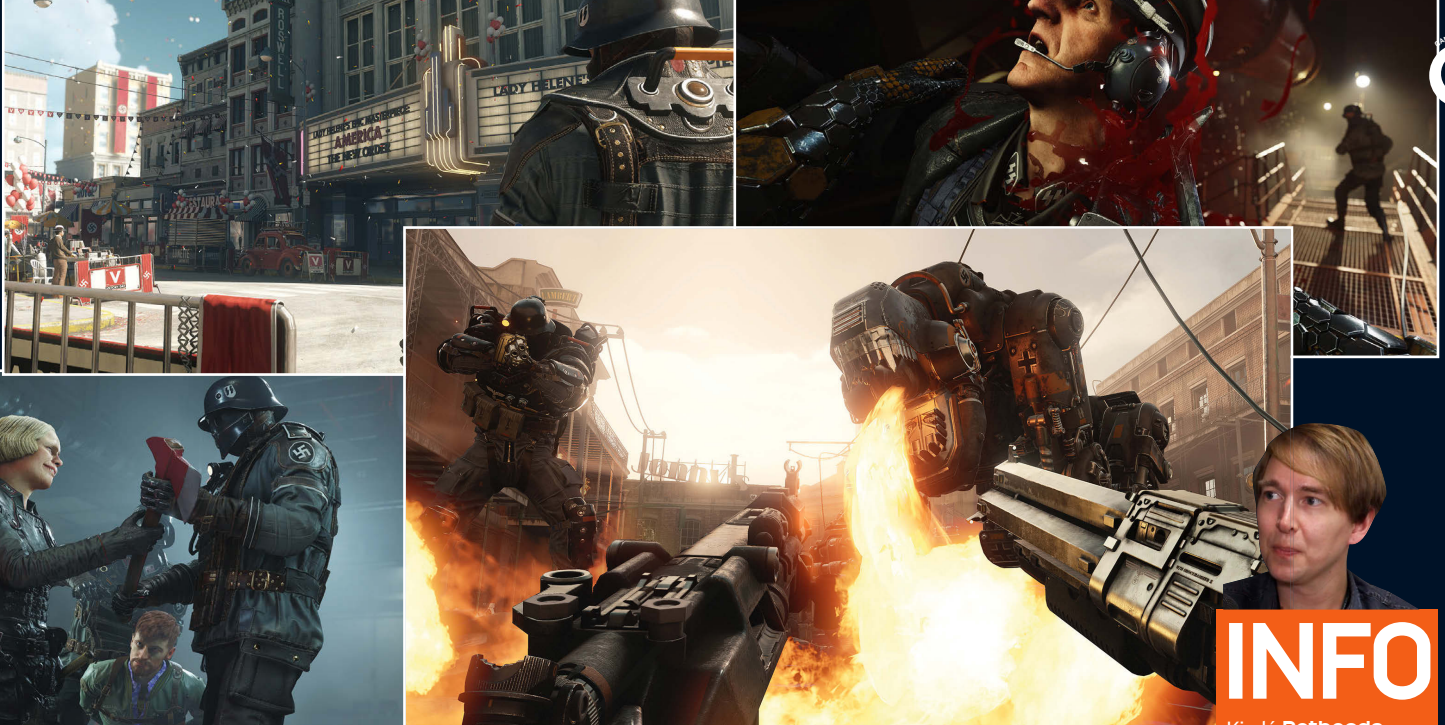
Kiadó NeocoreGames
Fejlesztő NeocoreGames
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2018

Az uralkodó szolgálatában

WARHAMMER 40 000: INQUISITOR – MARTYR

Még az év elején indította el a hazai NeocoreGames a *The Founding* névre keresztelt programot, amelynek keretében a legnagyobb rajongók már csatlakozhattak a közösséghez, hogy kipróbálják a játékot, és tanácsaikkal, észrevételeikkel segítsék a fejlesztők munkáját. Többek közt ennek is köszönhető, hogy a tavalyi gamescomos demóhoz képest mind látványban, mint játékmenetben rengeteget fejlődött a játék. A kölni expón megismerhettük az újdonságokat, és kipróbálhattunk két karaktert is, így a tankosabb crusader mellett immár az aszaszin játékmenetébe is beleszólhattunk. A NeocoreGames szerint a játék eljutott arra a pontra, hogy egy szélesebb közönségnek is szerezniük megmutatni, így az *Inquisitor – Martyr* immár a Steam Early Access programjában is elérhető. A srácok szerint még mindig egy alfáról beszélgetünk, ám ezzel a megjelenéssel egy hatalmas frissítés is megérkezett, amivel teljesen átdolgozták a csillagrendszer, a fejlődést, valamint a különböző helyszíneket, és egy méretes grafikai ráncfel-

varráson is átesett a játék, így már a Gamescomon is 4K-ban csodálhattuk meg a vérontást. A korai hozzáférés indulása egyben azt is jelenti, hogy már nagyon közel vagyunk a megjelenéshez: a *Warhammer 40 000: Inquisitor – Martyr* várhatóan 2018 első negyedévében jelenik majd meg hivatalosan mindhárom platformra. A következő bő fél évben még rengeteg munka vár a srácokra, de az új roadmap szerint mindenre fel vannak készülve, így a rajtig még átdolgozzák a harcenszert, bekerül egy új karakterosztály, az elsősorban mágikus képességekre építő psyker, megnyílnak a kampány első fejezetei, továbbá megnyílnak majd többek közt az új frakciók, javítanak a PvP-n, és bevezetnek rengeteg egyéb újdonságot is. A harc fontos részét képező fedezékrendszernek, a rombolható környezetnek és a karakterek képességeinek köszönhetően az *Inquisitor – Martyr* tempója valamivel lassabb, mint az ismert ARPG-ké, így azok is élvezni fogják, akik inkább az óvatos, taktikus játékmenetet kedvelik.



INFO

Kiadó Bethesda
Softworks
Fejlesztő
MachineGames
Platform
PC, PlayStation 4,
Xbox One
Megjelenés 2017.
október 27.

Őrült sci-fi-elemek és mégis emberi témák

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

TOMMY TORDSSON BJÖRK VOLT AZ EGYIK OKA ANNAK, HOGY A THE NEW ORDER OLYAN KIEMELKEDŐ LETT, AMILYEN. A játék narratív dizájnere a folytatásra is visszatér, és láthatóan lelkes.

GameStar: Az első Wolfenstein (mármost a The New Order) őriási siker lett. Számítottatok erre?

Tommy Tordsson Björk: Mindig is reméltük, volt bennünk egy érzés, hogy nagyon különleges dolgot készítenek, de amikor valamit létrehozol, nem tudod megmondani, hogy tetszeni fog-e az embereknek, vagy sem. Nagyon jó érzés volt, hogy végül beváltak a megérzéseink.

GS: A Wolfenstein általánosságban egy ódivatú lövöldözős játék volt. Mi a helyzet a The New Colossussal; mit fejlesztettek, mi változott, mit tartottak meg?

TTB: A The New Orderrel megteremtettük a Wolfenstein sajátos élményét, és ezt a folytatásra is továbbvisszük. Akik azt élvezték, erre is azonnal rá fognak kapni. Természetesen mindig fejlesztünk; teljesen lecseréltük a motort az id Tech 6-ra, így a látvány egy egészen új szintre ugrott, az árnyékok és a fények lenyűgözőek az előző részhez képest.

Természetesen a történet is sokkal ambiciózusabb: új karaktereket mutatunk be, az amerikai ellenállás tagjait, akiket a játékosok megpróbálnak majd összefogni, hogy visszavágjanak a nácioknak. Szerethető, szórakoztató karaktereket vonultatunk fel. Emellett nagyon jó munkát végeznek a harcban és a fegyvereken dolgozó tervezőrációk, akik súlyosabbá, zsigeribbé teszik a küzdelmeket, ugyanakkor megőrzik a Wolfenstein feelinget. Továbbá vannak körzetek, avagy területek, ahol jártunk már, de visszatérhetünk, a napszak és a környezet változik, új ellenfelek kerülhetnek elő, titkokra bukkanhatunk. Sok minden zajlik majd ott.

GS: Tettetek pár lépést egy nyílt világ megalkotása felé. Mit gondolsz, ha készül valaha harmadik rész, az lehet teljesen nyílt világú?

TTB: Mi elsősorban egy magába szippantó, történetközpontú egyjátékos élményt szeretnénk nyújtani. Szeretjük, hogy egyszer szűkítjük a terepet, aztán megnyitjuk. Úgy érzem, egy teljesen nyitott világ a narratíva ellen dolgozna. Egyébként jó élmény teljesen különböző helyszíneken járni, akárcsak a New Orderben; meglátogathattuk Londont, Berlint, egy munkatábor, a Holdat, és ha egyetlen nyi-

tott világunk lenne, az túl szűk területet eredményezne.

GS: Hogy állnak most a dolgok a játékban?

TTB: BJ öt hónapig kómában feküdt, és amikor felébred, rájön, hogy Annával való kapcsolata még szorosabbá vált, ikreket várnak, és ez emeli a tétet számára. Az, hogy apa lesz, egy új okot ad a náci elleni harcra.

GS: Frau Engel visszatér, és szebb, mint amikor utoljára láttuk őt. Most övé lett a főellenség szerepe?

TTB: Igen. Frau Engelt rémisztő ellenfélként mutattuk be az első játékban; BJ egy éjszakai vonaton találkozott vele, és egy teszt során be kellett bizonyítania, hogy izzig-vérig árja. Harc nélkül is ijesztő szituációba került. Aztán történt ez-az, és BJ megölte Engel szeretőjét, aki emiatt igen csak morcos rá. Időközben előléptették tábornokká, úgyhogy saját légi erődöt kapott, amit csak ő irányít, és a terroristák levadászása a célja – köztük természetesen BJ-vel. Nagyon szórakoztató a karakterét írni, szeretem megalkotni a párbeszédeit, és a német színésznő is fantasztikus alakít.

GS: Nagy sikert aratott a Fallout Shelter. Ha egyszer valaha csinál-

nátok egy Wolfenstein mobiljátékot, az milyen volna? Mondjuk egy Liesel tamagocsi?

TTB: Hehe, ez jól hangzik. Stúdióként semmit nem tudunk a mobiljátékokról. Nagyon szeretjük a belső nézet adta élményt, úgyhogy továbbra is ezzel fogunk foglalkozni. Talán egy olyat tudok elképzelni, amiben az ellenálló bázisát kell megmenteni, az érdekes lenne. Felvenni új tagokat az ellenállásba, valami ilyesmi.

GS: Térjünk vissza a New Colossushoz. Vannak új fegyverek a játékban?

TTB: A dieselkraftwerk az egyik új fegyver, de az, hogy ezt megkapod-e, függ attól, melyik idővonalat választottad a New Orderben. Csak az egyik alternatív valóságban létezik, és tapadós bombákat lő ki, amiket ellenfelekre tapaszthatunk, és távolról robbanthatunk fel. Van persze még több, illetve a régi kedvenceken is finomítottunk.

GS: Mi a kedvenced a játékban, valamint a Wolfensteinben általánosságban?

TTB: Nagyon sok dolgot szeretek a Wolfensteinben. Például azt, ahogy elmesélünk egy sztorit őrült sci-fi-elemekkel, és mégis emberi témákat tudunk érinteni.

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 36 UNCHARTED: THE LOST LEGACY
- 40 HELLBLADE: SENJUA'S SACRIFICE
- 42 LAWBREAKERS
- 44 AGENTS OF MAYHEM
- 46 MARIO+RABBIDS KINGDOM BATTLE
- 48 XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN
- 50 LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - EPISODE 1: AWAKE
- 52 F1 2017
- 53 PYRE
- 54 MATTERFALL
- 55 STARCRRAFT: REMASTERED
- 56 TACOMA
- 57 MONSTER HUNTER STORIES
- 58 LAST DAY OF JUNE
- 60 THE ESCAPISTS 2
- 62 BLACK THE FALL
- 63 RESIDENT EVIL REVELATIONS: HD REMASTERED
- 64 MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 - EPISODE 2: GIANT CONSEQUENCES
- 65 CAR MECHANIC SIMULATOR 2018
- 66 BATMAN: THE ENEMY WITHIN - EPISODE 1: THE ENIGMA
- 68 GUARDIANS OF THE GALAXY - EPISODE 3: MORE THAN A FEELING
- 69 HEARTHSTONE: KNIGHTS OF THE FROZEN THRONE
- 70 KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 1
- 72 PILLARS OF ETERNITY: COMPLETE EDITION
- 73 MEGA MAN LEGACY COLLECTION 2
- 74 SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN
- 75 TOTAL WAR: WARHAMMER - NORSCA
- 76 NIOH: DEFIANT HONOR
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Lara Croft nyomában

UNCHARTED: THE LOST LEGACY

EGYES FRANCHISE-OK OLY SZOROSAN EGYÜVÉ TARTOZNAK KÖZPONTI KAKTERŰKKEL, HOGY RAJONGÓK SZINTE EL SEM TUDNAK KÉPZELNI MÁSVALKIT A FŐSZERÉPBEN. Kiváló példa erre Lara Croft és a *Tomb Raider*, Samus Aran és a *Metroïd*, Master Chief és a *Halo*, Kratos és a *God of War* vagy épp Nathan Drake és az *Uncharted*. Éppen ezért tűnt merész, bár nem példa nélkül való lépésnek, hogy a negyedik rész kiegészítőjéből önállóan futó spinoffá terebélyesedett *The Lost Legacy* főszerepére valaki mást szemeltek ki a fejlesztők. Mielőtt végleg elkötelezték volna magukat Chloe Frazer mellett, még eljátszottak az ötlettel, hogy mi lenne, ha a bátyus (Sam) és Sully kalandjait gyúrnák játékká. Csakhogy megítélésük szerint az öreg már nem bírná a tempót, és az sem lett volna jó megoldás, ha ehelyett fiatalkori kicsapongásait veszik alapul. Maradt tehát az *Uncharted 4*-ből ki-

hagyott Chloe, aki tette társat is kapott maga mellé Nadine Ross, a Shoreline zsoldoskompanya hajdani parancsnoka személyében.

INDIAI NYÁR

Kettejük közös kincs vadászata a páratlanul gazdag kulturális örökséggel rendelkező indiai szubkontinensen veszi kezdetét, és ott is ér véget, mivel játszótérünk ez alkalommal egyetlen régióra korlátozódik. Nekem hiányzott az a fajta változatosság, amit a világ számos pontját érintő számozott epizódok nyújtottak, ennek dacára sem éreztem unalmasnak a *The Lost Legacy* kulisszáit. Kíváncsian bámészkodtam a nyüzsgő piac tarka forgatagában, elszorult torokkal szemléltem a lázadók kezén lévő városrész romjai között menedéket remélő civilek küszködését, fülig érő vigyorral nyomtam tövig a gázpedált a széria eddigi legnagyobb nyitott helyszínén, a Nyugati-Ghátok folyókkal szabdalta hegyvonulatai



INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Naughty Dog
Platform PlayStation 4
Röviden A nagy sikerű akció-kalandsorozat mellékszála Chloe Frazerrel a főszerepben halad az elődök által kitaposott úton.
PEGI 16+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsilkani hiányosságai 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.



Ámulatba ejtő romok maradtak a Hojszala dinasztia után

MAZUR MÄS-VÉLEMÉNYE

Nem én írom a tesztet, én csak beleköttyögök, úgyhogy még annyira sem próbálok megerőltetni magamat, hogy legalább egy kicsit objektívnek tűnjek. Nagyon szeretem az Uncharted szériát mint videojátékot és mint világot, technológiai csodaként és kreatív alkotásként egyaránt. Minden egyes része mérceként állítható az egész iparág elé, nemcsak a látvány, de akár a történetvezetés vagy a kidolgozottság, részletgazdagság tekintetében – ha valakinek meg kellene mutatnom, hogy mire is képes a műfaj ma, biztosan az aktuális Uncharted játékot választanám. A szereplők és a helyszínek kivételével a legtöbb játékelem ismerős a Uncharted 4-ből, úgyhogy ha az tetszett, ez is tetszeni fog – sok újdonságra kár számítani, mert ez egy DLC, aminek a lényege amúgy is ez lenne: még több abból, amit az alapjátékban szerettél. Épp ezért voltam nagyon kíváncsi, hogy mennyire működik a recept Nathan Drake, minden idők legszerethetőbb játék-hőse nélkül (szóltam, hogy nem leszek objektív), és bár elsőre Chloe és Nadine lehangolóan unalmas karakternek tűnt, apró megnyilvánulásaik, a remekül megírt beszólások és párbeszéd, hihető reakciók egész sora lassacskán élettel töltötte meg őket – vagyis működni kezdett a Naughty Dog varázslat. Akinek a játékmekanika (run 'n gun és fejtörők váltakozása) túlságosan régmódi, az nagy csodát ezúttal se várjon. Aki azonban egy lélegzetelállító látványú, filmszerű élményt akar a klasszikus, jól ismert játékmennettel, annak eszébe ne jusson kihagyni.

IPARÁGI SZTENDERD KELLENE HOGY LEGYEN AZ IGÉNYESSÉGNEK AZ A FOKA, AMIT A NAUGHTY DOG KÉPVISEL

és buja őserdei rejtekében megbújó több száz éves romok után kutatva, valamint őszinte áhítattal csodálkoztam rá a hajdan volt Hojszala dinasztia hagyatékára. Chloe és Nadine célja Ganésza agyára, egy felbecsülhetetlen értékű ereklye megszerzése. Míg előbbi apja nyomdokaiban jár (egyike a számos párhuzamnak, amit felfedezhetünk az indiai és ausztrál gyöke-ekkel rendelkező kincsvadász és Lara Croft között), addig utóbbit a pénz motiválja, és a konok elszántság, hogy visszaszerezze elorzott zsoldoscsapatát. Velük szemben egy helyi hadúr, bizonyos Asav áll, akiről sok jót nem tudok elmondani. Míg Chloe egy többé-kevésbé kiforrott karakter benyomását kelti már a kezdetek kezdetén, és előbb-utóbb Nadine is átmegy irritálóból alig ellenszenvesbe, végül egyenesen kedvelhetőbe, addig Asav zavarba ejtően sablonos. Durva, erőszakos, de

nincs benne semmi, ami megkülönböztetné az egy kaptafára készült főgonoszoktól, pláne semmi olyasmi, ami föléljük emelné. Ezek után csoda, hogy egy pillanatig sem érdekelt a sorsa? Ellenben Chloe és főleg Nadine jellemfejlődése, valamint a kettejük között fokozatosan javuló kémia arra enged következtetni, hogy a későbbiekben még viszontláthatjuk őket és talán másokat is a széria szereplőgárdájából. A gamestar.hu-n olvasható teszt publikálása idején még megkötötték kezem a Sony által szabott feltételek, most viszont már nyugodtan elárulhatnám, milyen cameóra lehet számítani a történet folyamán, mégis inkább tartózkodom ettől. Sőt a cselekményről is csak szórmentén teszek említést, mert senkit sem kívánok megfosztani a felfedezés örömétől. Érződik rajta, hogy ezúttal kevesebb idejük volt az íróknak, talán ebből is fakad, hogy ész-

revehetően több a másol és máskor már felhasznált, emiatt pedig ismerős fordulat. Ellenben a dialógusok változatlanul szellemesek. Még úgy is, hogy a szereplők néha már túlzásba viszik az egymás rovására elsütött tréfákat.

SZÜLETETT SÍRRABLÓ

Aligha várhatta bárki is, hogy a Naughty Dog radikális változtatásokat hajt végre a jól bevált *Uncharted*-formulán. A széria jellegzetes játékmekanikái egytől-egyig visszaköszönnek a korábbi epizódokból, beleértve a derékig érő aljnövényzetben rejtőzködést, a fedezékrendszeres lövöldözést, az öklöharcot, a fejtörőket és a kötélen lengedezéssel (à la Tarzan) kiegészített platformer részeket, valamint a „csőben” történő és újabban kötetlen száguldozást. Mivel a fotózásnak különösebb értelme nincs, lényegi újdonságot kizáró-

HP MÁS-VÉLEMÉNYE

Függetlenül attól, hogy mennyire hiányzik Drake egy Uncharted játékból (nekem speciel hiányzik, de ez nem egy szükségszerű érzet), vagy hogy mennyire szimpatikus Chloe Frazer (nekem speciel nem az, de ez sem egy szükségszerű antipátia), az Uncharted önálló kiegészítője rámutat egy fontos problémára a játék élményével kapcsolatban. Egy történet-orientált, alapvetően kiváló dramaturgra, határozott karakterekre és jól felépített történetvezetésre épülő játék esetében merész húzás kísérletezni a nyitott világgal, márpedig a The Lost Legacy ezzel próbálkozik, és nálam ezen a ponton szét is esett kicsit az egész élmény. Hiába a sok jópofa fejtörő, a jól eltalált, apró pályarészek, amelyek rendszerint reagálnak is a karakterek, vagy éppen a megfelelően időzített átvezetők, mégsem olyan magával ragadó az összkép, mint a nagyobb tesók esetében. Sem a lövöldözés, sem a verekedés, de még az ügyességi részek sem annyira tökéletesek, hogy sandbox mókában is ugyanúgy működjenek, kell az összefogó erő, amit a jó történetbe csomagolt csőjáték jelleg jelentett a szériának; szerintem így működött megfelelően. Most nem éreztem olyan erősnek ezt a varázst, de ettől még persze éreztem. Mondjuk az még jó lenne, ha Chloe nem majmolná annyit Drake-et, de talán ez szükségszerű hasonlóság. Ugyanakkor legalább a fotómódban tudunk csücsöríteni, ez minden problémát megold az Insta-generáció igény szintjén.



Bár közvetlen parancsot nem adhatunk neki, Nadine aktívan kiveszi a részét a bunyóból és a lövöldözésből



lag Chloe hajcsatja jelent, amivel pilanatok alatt feltör bármilyen zárat. A pofonegszerű művelet során a bal analóggal körözzük, míg nem diszkrét rezgés jelzi, hogy jó helyen keressgélünk. Ekkor útközéig kerül a kart, és várjuk a zár nyelvnek kattánását. Érdekes kifosztani az Asav emberei által hátrahagyott ládákat, mert tartalmuk (speciális fegyverek, muníció, robbanószer stb.) jól jön, amikor harcra kerül sor. Tapasztalataim szerint Chloe kevésbé bírja a gyűrődést, mint Nate, ezért többnyire nesztelenül megrikítottam a nyáját, mielőtt eldördülhetett volna az első lövés. Igencsak megkönnyítette a dolgomat, hogy az ellenséges MI érthetetlenül nagyvonalúan bánik a játékosal. Ha valamelyik fegyveres felfedezett egy holttestet, netán engem vett észre, akkor riadót fúj, és mindenki a nyakamba zuhan. Am ha sikerült megpucolnom a szemük elől, és elrejtőznöm, akkor rövid keresgélés után feladták, és visszatértek a helyükre. Mellesleg jól érzékeltették a srácok a verekedések alkalmával is, hogy nőt irányítunk, aki bár szívós és erős, mégsem tud akkorát ütni, mint egy megtermett férfi. Adok-kapok helyett érdemesebb volt elhajolni a parasztlengők elől, és mindig hála

melengette szívem tájékát, amikor Nadine a segítségemre sietett. Nem is maradtam adósa sokáig.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK?

Bár kétségtelenül rövidebb (nagyjából nyolc-tíz óra játékidőre számíthatok), mint a számozott részek, pontosan azt tudja és nyújtja, amit egy Uncharted epizódtól várna az ember. Káprázatosan néz ki mind a természetes, mind az épített környezet, legyen nappal vagy éjszaka, süssön hét ágra a nap, vagy záporozzék monsuneső. Nyilván előnyt élvez a PS4 Pro, de az sem fog panaszkodni, aki sima PS4-en játszik fele. Nem először mondom, iparági sztenderd kellene hogy legyen az igényességnek az a foka, amit a Naughty Dog képvisel. Technikailag kifogástalan, a játékmenet pedig a megszokott (kényelmes tempójú felfedezések, parázs tűzharcok és szkriptelt nagyjelenetek váltogatják egymást), noha egy csipetnyivel több újdonság és merészség igazán elért volna, akárcsak összetettebb és változatosabb fejtörők. Mindenesetre kíváncsi vagyok, hogy a negyedik rész madagaszkári helyszínénél is tágasabb nyitott terület, amely már opcionális mellékküldetést is tartalmaz (jutalmunk egy ékszer, amely segít az elrejtett kin-

EGY A TÁBOR

A Sony bölcsen nem kívánta megosztani az Uncharted 4 még mindig aktív játékosbázisát az alapjáték és a DLC-ből lett spinoff között, ezért utóbbi többjátékos szekciójában is ugyanazokat a térképeket, illetve játékmódokat gyűjtötte össze. Akár az egyiket, akár a másikat birtokoljuk (netán mindkettőt), mindannyian együtt játszhatunk. A The Lost Legacy megjelenésének örömeire Chloe és Nadine új skinekkal gazdagodott. Asav bekerült a választható karakterek közé, a kooperatív Survival-mód pedig a Survival Arena révén eddig nem látott ellenféltípusokkal bővült, valamint az újabb beállítási lehetőségeknek köszönhetően a korábbinál is nagyobb mértékben testre szabhatóvá vált.

csek felkutatásában), valamint lehetővé teszi, hogy a feladatokat tetszőleges sorrendben hajtsuk végre, vajon a széria jövőjét vetíti-e előre. Amennyiben valóban az a Naughty Dog szándéka, hogy kézi vezérelt vídamparki attrakció helyett szinte korlátlan szabadságot kínáló játékot faragjon belőle, akkor még ki kell találnia, miként is tölthetné meg a széria szempontjából releváns tartalommal. Bárhogy is alakuljon, én szívesen folytatnám a jövőben akár Chloéval, akár mással az ujjbegyeim alatt, ugyanakkor semmiképp sem szeretném azt, hogy érdemi újítások hiányában a franchise kifáradjon és önméltólvé, majd uram bocsá' unalmassá váljon.

Chavalier

- ✦ szépiületes látvány
- ✦ Chloe imádnivaló
- ✦ csiszolt játékmenet
- ✖ kiszámítható cselekmény
- ✖ átlagos főellenfél
- ✖ olykor butus MI

CHAVALIER
Nathan nélkül is működik a recept. De meddig?

86

NBA 2K18



PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360



NBA 2K18 ©2017 Take-Two Interactive Software, Inc. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Visual Concepts. ©2005-2017 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2017 NBA Properties, Inc. All rights reserved. The "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

Saját elménk börtönében

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE



INFO

Kiadó Ninja Theory
Fejlesztő Ninja Theory

Platform PC,
PlayStation 4

Röviden Viking-
kelta kaland, amely a
pszichózis legsötétebb
rétegein vezet át a
játékost.

PEGI 18+

MINDIG TELJESEN EGYEDI ÉLMÉNYT ÍGÉRNEK AZOK A VIDEOJÁTÉKOK, AMELYEK EGYES BETEGSÉGEK MEGÉLÉSÉT TESZIK LEHETŐVÉ A JÁTÉKOS SZÁMÁRA.

A Ninja Theory alkotásában a pszichózis, vagyis szélesebb körben elterjedt megnevezése szerint az elmebaj bugyriiban mártózhatunk meg, ami természetesen cseppet sem tűnik élvezetesnek, a *Hellblade: Senua's Sacrifice* mégis garantáltan a székbe szögez bennünket.

POKOLJÁRÁS

A pszichózisban szenvedő betegek elveszítik kapcsolatukat a valósággal, és folyamatos érzékszólódások követik mindennapjaikat. A *Hellblade* főhősnője, Senua is téveszméktől sújtva indul el a viking alvilág, Helheim felé, hogy megszabadítsa onnan szerelme, Dillion lelkét. A lány klánja az Orkney-szigeteken, a mai Skócia területén élt viszonylagos békességben, az ide betörő viking hordák azonban alapos pusztítást követően feláldozták Dilliont a vérsas rituálé keretei között. Aki látta a Vikingek sorozat ehhez kapcsolódó részét, pontosan tudja, hogy ez bizony nem éppen a legkellemebb módja a földi lét végének. Senua kedvesének lelke tehát a skandináv pokolban senyved, ugyanis nem csatában vesztette életét, így esélye sem volt a Valhallába kerülni. Helheimet Loki

isten és Angrboda óriásasszony lánya, Hél uralja, Senuának vele kell majd dűlőre jutnia, ha meg akarja szabadítani szerelmét.

ÉLETRE KELT RÉMÁLMOK

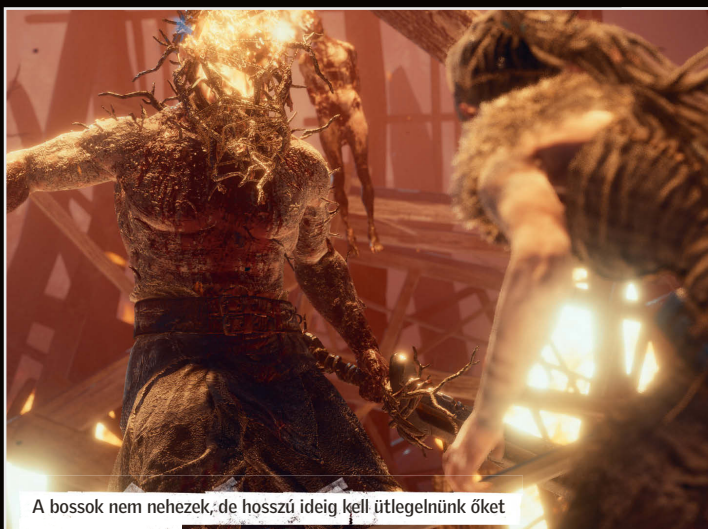
A baráti áron kínált történet váza alapján jogosan gondolhatnánk, hogy egy viking köntösbe bújtatott *Dante's Inferno*-val van dolgunk, ez azonban nagyon messze van az igazságtól. A *Hellblade: Senua's Sacrifice* a narratívára épít. Senua fejében folyamatosan hangok versengenek egymással azért, hogy szóhoz jussanak.

Nem véletlen, hogy a készítőik erősen ajánlják egy minőségi fejhallgató használatát, így tud teljesen kikerekedni az az élmény, amit a számos, háttérben suttogó hangnak köszönhetünk. Ezek nagy része a segítségünkre lesz, és a helyes irány felé terelget bennünket (nem mintha lehetséges lenne eltévedni vagy huzamosabb ideig elakadni a játékban), olykor azonban kifejezetten arra játszanak, hogy növeljék a feszültséget, és frusztráljanak minket. Egy kétségbeesett pillanatban igazán kellemetlenné válnak a hangok, amelyek megállíthatatlanul próbálják a lányba plántálni azt, hogy biztosan elbukik, és lehetetlen küldetése végén csak a kudarc várja majd. A suttogás olyan zsigerekig hatolón tökéletes, hogy egy ARSM-videóban is megállná a helyét.

A depresszív hangulatra a gyönyörűen elborzasztó látvány szintén rásegít. A fejlesztők képesek voltak minimális erőforrásból olyan produktumot összekalapálni, amit még évek múlva is emlegetni fogunk. A részletesen kidolgozott főhősnő ruhájának minden apró szeglete teljesen élethű, a környezetet pedig hasonlóan szemkápráztató látványt nyújt. A fények és árnyékok játéka ugyancsak dicséretet érdemel. Senua arcminikája egy külön bekezdést is gond nélkül megérdemelne, a motion capture részleg maximálisan odatette magát, Melina Juergens pedig kiváló választás a szerepre (ő felel egyébként a Ninja Theory kulisszák mögötti videóért is, tehát nem a motion capture színészkedés a fő szakmája).

AZ ELME ÉS A TEST DIADALA

Maga a játékmenet két jól elkülöníthető részre osztható. Senua útját rengeteg kapu zárja majd el (Helheimben ügyelnek a biztonságra), amiket általában úgy nyithatjuk ki, hogy előtte megkeressük a különböző viking írásjeleket formáló alakzatokat a környéken. Ezeket a szimbólumokat megellehetjük a sziklák rései között beszűrődő fény által kirajzolva vagy éppen két, egymástól távol elhelyezkedő fát kell olyan szögből megfigyelnünk, hogy ágaik pont a keresett rúnát adják ki. Ilyenkor már csak rá kell fókuszálnunk a jelre, mire



A boskok nem neheznek, de hosszú ideig kell ültelgelnünk őket



KIS KÖLTSÉGVETÉS, NAGY ODAADÁS

A Ninja Theory „független AAA játék” jelzővel illetve a *Hellblade*-et, kész munkájuk pedig bizonyítja, hogy igenis szükség van ilyen, kisebb gárda által készített és ehhez mérten rövidebb játékokra is olyan látvánnyal és körítéssel, amit egy teljes árú címtől elvárunk.

” HELHEIM POKLA PONTOSAN AZ AZ ELBORZASZTÓ, MÉGIS KÁPRÁZATOS HELY, AMELYNEK MINDEN PONTJÁT BE AKARJUK JÁRNI, MEG AKARJUK ISMERNI

a hozzákapcsolódó pecsét feloldódik a kapun. Bizonyos esetekben a környezetet is manipulálhatjuk, szilánkosra tört hidakat és pallókat alkothunk újra, ha a kívánt szögből pillantunk rájuk. Alkalmanként különleges boltívek alatt kell bekucskálnunk, ilyenkor valami apróság megváltozik a tájban, például megnyílik egy eddig bedeszakázott átjáró. Egyetlen ilyen rejtvényen sem kell sokáig törnünk a fejünket, de pont elegendő agytornát jelentenek a harci részek között, mert Senua bizony ellenségekkel is találkozik a pokolban.

A pörgős és dinamikus harcrendszer végtelenül egyszerű, alapjait viszont a saját kárunkon fogjuk megtanulni. A manapság megszokott mankókat el kell felejtenünk, még a gombkiosztást sem rágja a szánkba a játék. A csata nagyjából a megfelelő ritmus megtalálásán múlik: ügyesen körbetáncolva a szörnyeket könnyen bevihető a szükséges számú találat. Életerősíkra se számítson senki, a rondaságok egyszer csak kifekszenek, ha elégszer megmártottuk bennük a kardunkat. Harc közben is használható a fókuszképesség, ilyenkor lelassul az idő, és gyorsan rövidre lehet zárni az összecsapást. Ugyancsak a fókusz segíthet olyan ellenségek legyőzésében, akik szeretnek köddé változni. Senua a derekára kötve visel egy kis tükröt, erre pillantva láthatjuk, hogy éppen elüthető-e a folyamatosan töltődő fókusz. Nagyjából négy-öt szörnytípussal találkozunk Helheim változatos régióiban, belőlük viszont rengeteget le kell vágni. Rajtuk kívül bossok is lakják a túlvilágot, akiket szintén élvezetes a harc, de *Dark Souls* szintű egyedi mechanikákkal nem bonyolították túl a dolgot. A korábban dicsért motion capture a harc során is jelesre vizsgázik, Senua mozdulatai rezzenésmentesen olvadnak egymásba.

A HALÁL ILLÚZIÓJA

Nincs minden kanyar mögött egy újabb ellenfél, ha viszont elindul a csata, jó pár perc kaszabolást bírítékolhatunk. Abszolút megértem,

hogy egyesek számára zavarónak hatnak az egy kaptafára épülő rejtvények és a véget nem érő hullámokban érkező szörnyseregek váltakozásának repetitív mivolta, de ez ízlés kérdése. Engem személy szerint vitt előre a történet, tudni akartam, hogy mi lesz a pszichózisban szenvedő lány sorsa. Több ellenféltypust azért kétségtelenül elbírt volna a játék, hiszen egyedül a pajzsos melákoknál van annyi csavar, hogy egy jól irányzott rúgással ki kell billenteni ökelméket, mielőtt lecsapunk rájuk. A többieket elég darabolni, míg egy utolsót nem nyekkennek. Persze meghalni sem nehéz, ehhez egy érdekes ígéret is kapcsolódik. Halálaink után Senua kezén mindig egy kicsit feljebb kúszik a fekete szutyok, a nagybűtűs Sötétség. A játék elindítása után azonnal figyelmzettetnek bennünket, hogy ha túl sokszor bukunk el, végleg búcsút inthetünk az eddig elért eredményeinknek. Az eddigi tesztek alapján viszont úgy tűnik, hogy a Ninja Theory csak alaposan rá akart ijeszteni a játékosokra, ugyanis még ötven alkalom után sem mondhatott búcsút mentésének az, aki ki akarta deríteni az igazságot. Feszültségnövelésnek mindenesetre nem rossz megoldás egy ilyen ígéret.

Nagyjából nyolc órára löhető be a *Hellblade* hossza, a teljes élményhez pedig javallott, hogy az útközben elrejtett rúnákat is összegyűjtjük (elég újra a fókusz használni, ha rájuk nézünk). Ezeket aktiválva viking regéket hallgathatunk végig, ami tovább színesíti a képet – ami be picit belerondít a játék he-

lyenként hiányos vagy hibás feliratozása. Helheim pokla pontosan az az elborzasztó, mégis káprázatos hely, amelynek minden pontját be akarjuk járni, meg akarjuk ismerni. A stáblista lepörgése után bőven lesz még időnk ezen gondolkodni, úgysem kecmegünk fel egyhamar.

Csirke

VILÁGFA

A germán és skandináv mitológia szerint az Yggdrasil nevű világfa fonja körül a kilenc ismert világot:

Asgard – az Ász istenek világa
Vanheim – a Ván istenek birodalma

Alfheim – a fényes elfek otthona

Midgard – az emberek világa
Jötunheim – kő- és fagyóriások birodalma

Svartalheim – a sötét tündék lakóhelye

Nidavellir – a törpök világa

Niflheim/Helheim – a köd otthona, a holtak birodalma

Muspellheim – itt élnek a tűzóriások



HARDVER

Windows 7/8/10, Intel i5 3570K/AMD FX-8350, 8 GB RAM, GTX 770 (2 GB)/Radeon R9 280X (3 GB), 30 GB HDD

- + tökéletes látvány és hang
- + egyedi játékélmény
- + kedvező ár
- + részletesen bemutatott skandináv mondakör
- izléstől függően repetitív lehet
- kevés ellenféltypus
- bakik a felirattal

CSIRKE

Körüliel a sötétség, nem csendesednek a hangok.

91

Itt én vagyok a törvény

LawBreakers



MIKOR AZ UNREAL ÉS A GEARS OF WAR ATYJA 2013-BAN BEJELENTETTE, HOGY ÚJ JÁTÉKOT KÉSZÍT, MINDENKI BIZTOSRA VETTE, HOGY EZ FORRADALMASÍTTJA MAJD A LÖVŐDÉK MŰFAJÁT. Akkor még sehol sem volt az *Overwatch* – amely aztán a világ egyik legnépszerűbb műfajává tette a hero shootert –, és a klasszikus lövöldéket is régen hátrahagytuk: a Bethesda csak évekkel később jelentette be, hogy a *Doom* és a *Quake* is visszatérnek valamilyen formában. Cliffy B-nek volt egy elég jó elképzelése arról, hogy mit akarnak a hardcore rajongók, és ha a *LawBreakers* két évvel ezelőtt megjelenik, valószínűleg bankot is robbantott volna, de azóta már megváltoztak az ipari sztenderdek.

DE HÁT EZ NEM AZ OVERWATCHI

A *LawBreakers* úgy akarja visszahozni a hősök arena shootereinek hangulatát, hogy közben mindent megváltoztat. Míg a *Quake Champions* egyértelműen az előd érnyeire épít, addig Boss Key dizájnerei több fronton is megpróbálták feltalálni a spanyolviaszt. A mozgás dinamikáját egyértelműen a gravitáció (vagy épp annak hiánya) viszi el újszerű irányba, a játékmódoknak pedig, bár ismerős megoldásokra épülnek, mindegyikében van egy csavar. A csapat olyannyira ragaszkodott ahhoz az alapelvhez, hogy a *LawBreakers* valami más legyen, hogy még a klasszikus deathmatch- és team deathmatch-módokat is kihagyták, és helyettük kizárólag feladat alapú játékmódokat választottak. És lehet, hogy épp ez a baj. Vegyük például a karaktereket. A *LawBreakers*ben kilenc karakterosztály közül választhatunk, és mivel a történet szerint a törvény két oldalán állók feszülnek egymásnak, mindennek van jó és rossz megfelelője. Na jó, történet igazából nincs, csak egyszerűen kimondták, hogy vannak a jók meg a rosszak, akik valójában csak kinézetben térnek el egymástól. Néhány egysoros beszélőn kívül a karaktereknek nulla személyiségük van, és bár játékmenet tekintetében vannak erős különbségek, még csak kinézetben sem térnek el igazán egymástól. Így hát ember legyen a talpán, aki 50 méterről egy sziluett alapján megmondja, hogy most pontosan kivel áll szemben (ennek pedig nyilván nagyon fontos szerepe van a párbajok végkimenetelére szem-

pontjából, hiszen máshogy közelítettünk meg egy shotgunos, mint egy rakétavető ellenfelet), és akkor a kismillió skinről még nem is beszéltünk, amelyekkel még tovább bonyolíthatjuk a dolgot. Utóbbiak képesek minden személyes vonást kioltni egy-egy harc kinézetéből, így meg aztán végképp halál fölülgesen van belőlük karakterosztályonként kettő. Öt óra játék után még a kasztokat sem tudtam felsorolni, nemhogy a 18 nevet. Az *Overwatch* előtt persze senkinek sem hiányzott, hogy el legyenek magyarázva a dolgok. Egy lövöldözős játékról beszélünk, itt általában semmivel nem foglalkozik az ember, csak hogy mások agyvelejét szétkenje a falon. Azóta viszont megtanultuk, hogy a színes háttértörténetek, karakterbiók és vicces anekdoták igenis hozzátesznek az élményhez, ám a *LawBreakers* két mondatban odavetett világleírása minden, csak nem élmény.

ERRE MÁR JÁRTAM KORÁBBAN

Maguk a karakterek egyébként elég sajátos mentalitást követelnek meg a játékostól. Az

ELŐNYBEN A PC

A *LawBreakers* játékmenete egyértelműen az egér-billentyűzetes irányítást részesíti előnyben, hiszen a távolsági harcokban pontos célzásra, a zárt terekben pedig villámgyors reakciókra van szükség, amit controllerrel nehéz reprodukálni. Emellett a PC-s változatban megtalálható minden karakter és pálya bemutató videója, amelyek nemcsak a kulcsfontosságú tudás elsajátításában segítenek, de még in-game kredítet is kapunk értük, amit aztán skinnek és egyéb kozmetikai extrák feloldásához használhatunk fel. Így szert teszünk néhány meccsnyi előnyre, hogy hamarabb csaphassunk le a hön áhitott kinézetekre.



INFO

Kiadó **Nexon**
Fejlesztő **Boss Key Productions**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden A gravitáció szabályait felrúgó FPS, amely ötvözi a hero shooterek és az arénalövöldék tulajdonságait.
PEGI 16+



Hiába, az egyik legnehezebb, mégis népszerű karakter az aszaszin



Kicsit főslegesnek érzem a 18 karaktert, amikor egy emlékezetes sincs köztük

CUSTOMIZE CHARACTER



GYENGE KEZDÉS UTÁN ERŐS VISSZAESÉS

Az alacsony ár ellenére a LawBreakers nem fogyott kifejezetten jól, de Cliff Bleszinski szerint sokkal jobb innen építkezni, mint egyszerre elveszíteni egy csomó bepalozott vásárlót. Ámde kevesebb mint egy hónappal a rajt után már csúcsideőben sem sikerül átlépni a 400 egyedejű játékos, ami egy elég sötét jövőt vetít előre.

Egyértelműen a gravitációt nélküli területek a pályák legizgalmasabb részei

Cliff Bleszinski CEO, Boss Key Productions: „Ahogy mondtam, ez egy maraton, nem pedig sprint. Inkább legyen egy alig hype-olt játék, amelybe aztán az emberek beleszeretnek, mint népszerű, ami aztán visszaüt.”

aszasin grappling hookjával például a legváratlanabb helyekről ugorhatunk rá az ellenfelekre, a vanguard sugárhajtóművével pedig pillanatok alatt bejáratjuk az egész pályát. Összesen nyolc különböző helyszínt fogunk összekenni vérrel, ezek nagy része azonban túlzottan is hasonlít egymásra. A Vertigo nevű pálya egyértelműen kiemelkedik közülük, ezen ugyanis rengeteg nyílt tér van, sőt akár a pálya alá is beeshetünk, hogy karakterünk mobilitását kihasználva egy nem várt szögből kerüljünk az ellenfelek hátába, de ezt leszámítva szinte semmi változatosság sem vár minket. A gravitációt nélküli zóna általában a pályák közepén található, amelynek két oldalán szimmetrikus folyosók várnak egy kis futurisztikus textúrával. Mivel általában nem a céltalan mézárás, hanem valamilyen feladat áll a meccsek középpontjában, kifejezetten fontos, hogy pixelre pontosan ismerjük az egyes pályákat, hiszen az ideális útvonalon néhány másodperc alatt szerezhetünk pontot anélkül, hogy az

ellenfélnek esélye lenne megakadályozni bennünket. Itt a már jól ismert Domination, King of the Hill és Capture the Flag módok kifacart változatai várnak, és bár mindegyikbe sikerült egy kis egyediséget vinni, még így is maradtak közöttük egyformák. Emellett hiába van mindig egy konkrét feladat, az egyéni teljesítmény sokkal fontosabb, mint a csapatmunka. Nincs tökéletes felállítás, mert hiába jelent előnyt egy támogató karakter, a villámgyors harcokban többet jelent, hogy mennyire ismered saját hősödöt, és hogy meg tud-e nyerni az 1v1 párbajokat. A kifejezetten eltérő stílust képviselő karakterek ellenére jónak tűnik az egyensúly, egyetlen kasztot sem tudnék kiemelni, amelyekkel a többinél sokkal gyakrabban játszanának, vagy erősebbnek tűnne. Ezen a fronton tehát nagyon jó munkát végzett a Boss Key.

MINDEN MEGVAN?

Vannak viszont hiányosságok, amelyek sajnos rányomják a bélyegüket

az élményre. A LawBreakers egyértelműen nem a hétfégi játékosoknak, hanem a hardcore arcoknak készült. Azoknak, akik a Quake-en nevelkedtek, és azoknak, akik még meg sem születtek a Quake megjelenésekor, éppen ezért messze jobbak a reflexeik, mint a nosztalgizáló arcoknak. Ennek ellenére nincs benne rangsorolt játékmód. Márpedig egy kompetitív játékos semmit mást nem akar egy ilyen címtől, mint hogy a neve mellé egy szám is ki legyen írva a meccsek végén. A fejlesztők ígérete szerint ez hamarosan elkészül, de mivel a LawBreakers már most is veszített az egyébként is csekély népszerűségéből, lehet, hogy ezzel egy kicsit el-késték. Hasonlóan fájó pont az is, hogy a meccsek elindítása előtt semmilyen preferenciát nem állíthatunk be. Nem szűrhetünk pályára vagy játékmódra, egyszerűen rábökünk a Quick Match gombra, és reméljük a legjobbakat. Ha pedig én úgy ülök oda, hogy most nagyon szívesen játszani x pályán vagy y módban, de hat-hét meccsen keresztül sem dob-

ja ezt a gép, az nagyon frusztráló tud lenni. A LawBreakers ennek ellenére is szórakoztató; ha pedig veszi az ember a fáradságot, hogy beletanuljon a játékmenetbe, sokszorosan meghálálja a befektetett energiát.

Kaci

HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Extreme, 6 GB RAM, GeForce GTX 660, 35 GB HDD

- + újszerű megközelítés
- + izgalmas karakterek és képességek
- + alacsony ár
- nincs rangsorolt játékmód
- nincs deathmatch
- nincsenek emlékezetes arcok és helyszínek

KACI
Egyedi, mégis
semmilyen.

75



Szedett-vedett ügynökség

AGENTS OF MAYHEM

TUDJÁTOK, AKADNAK OLYAN CSAPATOK, AMELYEK JÁTÉKAIT FEL LEHET ISMERNI SAJÁTOS VÉDJEGYEIKRŐL. Előre sejtjük, mire számíthatunk megvalósítás, játékménét vagy akár humor tekintetében, és ezt figyelembe véve várjuk, mivel örvendeztetnek meg minket legközelebb. A Volition csinált ezt-azt az évek során, de igazán nagy rajongótáborra a *Saints Row* sorozattal sikerült szereznie, amely azonban a negyedik részre, de pláne a *Gat out of Hell* epizódra egy kicsit már elfáradt, és valószínűleg a fejlesztők is más kihívások után akartak nézni. A lila dominálta színvilág és a Mayhem ügynökeinek a szentekére emlékeztető logója ne tévesszen meg titeket: az *Agents of Mayhem* egyetlen elemében sem olyan, mint a *Saints Row*, hacsak azt nem nézzük, hogy ez is egy külső nézetes akciójáték. Aki csupán azért érdeklődik iránta, mert a fura humoráról ismert játéksorozatot szerette, az messzire kerülje el, különben nagyot fog csalódní.

A VILÁG ÚJABB MEGMENTŐI
A játék ugyan a *Saints Row* univerzumban játszódik, de ez mindössze abban nyilvánul meg, hogy néha megemlítnek városokat, bandákat, feltűnik pár

ismert karakter, aki azonban nem ismeri a világot, nem fog hiányt érezni. A helyszín Szöul, ahol egy Lord Babyron nevű, félig gép fickó épp valami nagyon gonosz dologra készül, és ebben csatlóssai segítik. Hangulatában a játék nagyon jól idézi a régi akciórajzfilmeket, de a sztori csak matinéidőben állná meg a helyét – sem a karakterek nem elég érdekesek, sem az események nem igazán izgalmasak, nincs semmilyen csavar, az egész arra épít, hogy majd a feeling úgyis eladja. Hát nem. Babylon elpusztításához egy körülbelül tízórás út vezet, amelynek során megküzdünk öt kisebb boss-szal, akikben van némi egyediség: AISHA például egy mesterséges intelligencia, aki őt, különböző érzelmeket megtestesítő személyből áll. Az írók eleinte ügyesen játszottak a személyiségei közötti harccal, aztán kitalálták, hogy ha már a helyszín a ritkán látott Dél-Korea, mindenképp kell egy koreai popsztár, és az ő sztoriszála felénél ráhúzták ezt a tök fölösleges szerepet is. Egy másik nagy és csúnya gonosz egy Justin Bieber-Elon Musk ötvözet: egy popsztár ifjú, aki milliárdokat kaszál techuccaival, és VR-szemüvegeken keresztül készül manipulálni az emberiséget. Persze érezhető, hogy a Volition próbált az abszurd-

dítás irányába húzni, de mintha valami visszafogta volna őket. Mintha egy hang azt súgta volna nekik: „Né, akkor olyan lesz a játék, mint egy *Saints Row*, és ezt nem akarjuk!” Kár, hogy csak rádírozta, és nem tépték ki a lapot, félúton megálltak, és nem fordultak vissza. Ha a sztori nem ad el egy játékot, se baj, eladhatja a játékménét. Az *Agents of Mayhem* alapja, hogy adott tizenkét (Gattel együtt tizenhárom) ügynök, akik mind-mind nagyon különböznek egymástól; önös érdekből csatlakoztak a Mayhemhez, de ha a bűnözőből a csapat vezérévé lett Persephone hívja őket, készek a szolgálatra – feltéve, hogy a szervezet saját céljuk elérésében is segít nekik. Kezdetben három karaktert kapunk, a többieket misziók teljesítésével oldhatjuk fel, de úgy állítjuk össze háromfős akciócsoportunkat, ahogy nekünk kényelmes. Egyes karakterekkel annyira nem szimpatizáltam, vagy annyira nem találtam őket hasznosnak, hogy nem is vettem igénye szolgálataikat, míg másokba beleszerettem, és mindenhova elkísérhettem. Középen pedig ott ragadtak azok, akiket próbáltam megszeretni, igyekeztem kitalálni, hogyan válhatnának számomra hasznosnak, de be kellett látnom, hogy golyófogónak sem jók. Ilyen példá-

INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Volition**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**

Röviden A *Saints Row* készítőinek új játékában egy sereg ügynökkel verekedhetjük át magunkat robotok százain.
PEGI 18+



Szöul a technológia fellegetvára, de a játékban már inkább futurisztikus



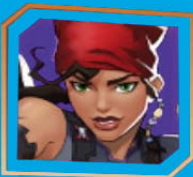


AZ EGYIK NAGY ÉS CSÚNYA GONOSZ EGY JUSTIN BIEBER-ELON MUSK ÖTVÖZET



A HÓNAP ÜGYNÖKEI

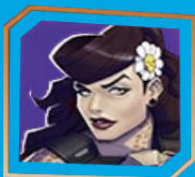
A játék során három ügynököt szerettem meg igazán, ők voltak egyszerre hasznosak és szimpatikusak is. Íme:



Fortune: Az egyik kezdő karakter, aki nemcsak hogy ügyes hacker, de fegyvereivel, képességeivel szinte verhetetlen. Két pisztolyával pikk-pakk leszedi az ellenfelek páncélját, Glory nevű drónja pedig megbénítja őket, és így könnyebb célponttá válnak. Ő az egyetlen, aki tényleg minden cselekedetével hasznos.

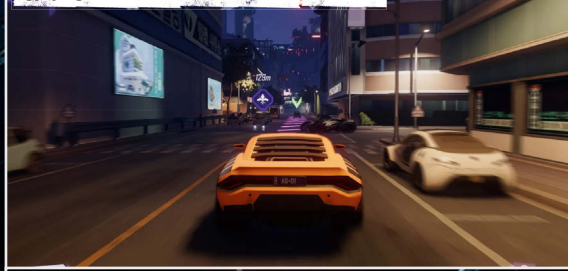


Braddock: A harcizett katona félautomata fegyvere más típusú pajzsok ellen hatékony, mint Fortune stukkerei, de alapvetően is egy erős és gyorsan újratölthető eszközzel van szó. Speciális képessége, hogy elhajít egy, a fegyverével meggyújtott szivart, amely irányzékként szolgál az égből érkező csapásnak.



Daisy: A pin-up girl óriási minigunja sokáig kitart, és jól sebez, ha pedig túlmelegszik, Daisy egy képességét aktiválva hűthetjük le, miközben ütésekkel gyengíthetjük a velünk szembeszállókat. Ultija még nagyobb tűzerőt ad neki: gátolja a túlmelegedést, igazi gyilkológéppé válik, amíg a hatása tart.

Többféle autót megszerezhetünk, de mivel nem gyakran használjuk őket, nincs haszna a gyűjtögetésnek



ul az ex-jakuza Oni, aki hangtompító pisztolyával irt, valamint képes megbénítani az ellenfeleket, hogy könnyebb célponttá váljanak, de túl alacsony hatótávolsága és kis tölténytára miatt kénytelen voltam lecserélni, mert ezt mozgékony-sággal vagy sebzésével nem tudta kompenzálni. A karakterek folyamatosan szintet lépnek, új képességeket kapnak, viszont erősebbek vagy gyorsabbak nem lesznek, hacsak nincs ilyen passzív skill a lehetőségek között – és nem találunk ám mindenkinél.

A harcok során egy gombnyomással válthatunk a három csapattag között, így amikor azt látjuk, hogy az épp aktív ügynök életereje alacsony, lecserélhetjük egy másikra. Ha nem figyeltünk eléggé, és elhalálozik, egy különleges, az ellenfelek által véletlenszerűen dobott emblémával éleszthetjük újra. Kiszámíthatatlan, hogy ezt éppen meg tudjuk-e szerezni, vagy sem, ami akkor okoz igazán gondot, ha olyan ellenfelekkel nézünk szembe, akikkel szemben egy adott hős sokkal hatékonyabb. Mindenkinél láthatjuk, miben különösen jó: az abszolút kedvencem, Fortune például gyorsan szedi le a pajzsokat, de ha ő kiesik a csa-

patból, óriási hátrányba kerülünk, sokkal több töltenyt kell beleereszteniünk a kiszemelt áldozatba, miközben hosszabb ideig vagyunk mi célpontok. Ha netán bossfight közben esik ki a kulcsembert, az igazán kellemetlenné és hosszúvá teszi az egyébként is túl sokáig nyúló, unalmas és ismétlődő harcokat.

ROBOTOK, AMÍG A SZEM ELLÁT

Végérvényben ez a játék legnagyobb problémája: borzasztó repetitív. Minden küldetés úgy kezdődik, hogy Szöul egyik pontján aktiváljuk, majd át-autózzunk egy másik helyszínre, hogy ott ledaráljunk egy rakás robotot, majd néha bemegyünk a föld alá egy bázisra, ami szinte ugyanúgy néz ki, mint öt másik előtte, és hogy, hogy nem, tele van ugyanolyan robotokkal, mint a felszín, de jön még néhány erősebb/ügyesebb is. A játék nem gyakorol öniróniát akkor sem, amikor kiszámítható: például előfordul, hogy háromszor kell egy adott tevékenységet elvégeznünk, mielőtt továbbmehetnénk. 2017-ben fantáziátlan egy olyan küldetés, amelyben az a feladat, hogy lőjünk szét valamit, keressünk meg egy zavaróegységet, menjünk vissza, és lőjük megint a valamit, aztán találjuk meg a máso-

dik zavarót és így tovább. Egy *Saints Row* itt már szívatná önmagát, de az *Agents of Mayhem* esetében komolyan azt gondolták, hogy ez egy jó mechanika. Az ügynököket feloldó misszióknál abszolút nulla energiát fektettek a változatosságba. Szöul maga igazából említésre sem méltó. Rettenetesen kicsi, főleg azért építették meg, hogy amikor küldetésre megyünk, a karaktereknek legyen ideje mesélni egy kicsit. A városban járkáló autók gondolkodás nélkül összeütköznek, nem viselkednek életszerűen, csak akadálnak vannak az utakon. Embereket alig látni, jellemzően inkább a zártabb tereken fordulnak elő, és következmények nélkül elpusztíthatók. Akad pár mellékes tennivaló, de csak azért, hogy a játék megfeleljen a sztenderdeknek: szétlőhetünk ezt-azt, játszhatunk szállítósát, vagy futhatunk egyet-kettőt.

Összességében az *Agents of Mayhem* egy jó ötlet, ami óriási csalódásként materializálódott. A karakterváltogató rendszer jobb lehetett volna, ha nagyobb az egyensúly a karakterek között, a történetet érdekesebbé tette volna egy jobb írói gárda, és ha nem az lenne a feladat, hogy tíz órán át eszetlenül da-

ráljunk egymáshoz nagyon hasonló helyszíneken, talán nem egy felejthető, unalomba fulladó, minden tekintetben csalódást okozó alkotás születik. Hol az a Volition, amelytől megkaptuk a *Saints Row: The Third*-öt és a *Saints Row IV*-et? Reméljük, a háttérben egy sokkal jobb projekten dolgozik ennél.

Paca

HARDVER

Windows 7 64 bit, Intel Core i3-3240, 8 GB RAM, GeForce GTX 750 Ti, 38 GB HDD

- ✦ érdekes és változatos ügynökfelhozatal
- ✦ eleinte szimpatikus karakterek
- ✖ nincs egyensúly az ügynökök között
- ✖ érdekesnek induló, de kislés és ötletlen történet
- ✖ repetitív játékmenet
- ✖ semmitmondó nyílt világ
- ✖ összeomlások, bugok

PACA
Örületes, de nem a jó értelemben.

57

Teszt

» MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

A főellenfeleket általában három fázisban kell legyőzni



A felrúgás nagyszerű, igazán marios támadási forma



Kooperatív módban sokkal több ellenfelet kapunk egyszerre



Ez most célba talált, de még az elhibázott lövés is rombolja a fedezéket



Szinte minden csatátér hoz valami teljesen új körülményt vagy ellenfelet

Begombázott az XCOM, avagy Mario kommandózni tanul

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Milan, **Ubisoft Paris**
Platform **Nintendo Switch**
Röviden Amikor a rakoncátlan rabbidok ellepik a Gomba Királyságot, Mario haveri körének körökre osztott módon, fegyverekkel kell azt visszafoglalnia. PEGI 7+

NEM HISZEM, HOGY LÉTEZNE MERESZEBB TÉR- ÉS IDŐUTAZÓ CSAPAT, MINT EGY RAKÁS, MOSÓGÉP-IDŐGÉP HIBRIDBE GYÖMŐSZŐLŐDÖTT RABBID. A hangos kompánia tagjai félelem nélkül járnak az űrt és az eonokat, mindenhová kószot és vidámságot víve magukkal. Legújabb áldozatuk egy Nintendo-imádó, barkácsolni kedvelő fiatal köllök pincéje, ahonnan igen hamar sikerül egy VR-szemüvegre hasonlító, tárgyak és élőlények összeolvasztására szolgáló eszközt elcsórniuk, majd a következő ugrással a Gomba Királyságban landolniuk. A szemüveggel összenőtt rabbid kétségbeesetten próbál menekülni, és eközben akaratlanul is összekutyulja a két eltérő világot, így Luigi-ruhás rabbidot ugyanúgy találunk, mint ízléstelen klotyósobrot Peach hercegnő máskülönbön oly elegáns kertjében vagy épp óriási alsógatyákba tekeredett Bullet Billeket.

NYÚLEGYENESEN A KÁOSZBA

A katasztrófát az arcára nőtt szemüveggel egyre növelő rabbid – barátainak csak Spawny – menekülés közben hamar Bowser Junior minirepülőjén köt ki, és innentől a játék tulajdonképpen e páros hajszolásáról szól. Ők repülnek a szebb napokat is látott birodalom felett, egyre csak kavarva és keverve a két világot, mi pedig loholunk utánuk, megküzdve a Mario univerzum meg-

nyulasodott ellenfeleivel és természetesen egy rakás ismerős kreatúrával – emitt lánckutól szabadult chompok rágnak meg mindenkit, amott pedig egy csapat boo teleportálja össze-vissza az okatlan harcosokat. És ezúttal nem túlzás a harcos kifejezés, hiszen Marioék fegyvert fognak: ő maga egy sima kézi pukkantót, de például Luigi mesterlövészpukával osztja a végezetet, a Yoshi-jelmezes rabbid pedig helikopter-gépgyűl vadászik. Mert mint azt az E3-as bemutatkozás óta tudjuk, a korábban oly lehetetlennek tűnő recept tényleg létezik: a *Mario + Rabbids* az *XCOM* mintájára készült, vagyis egy körökre osztott, kőkemény taktikai játék lett, amelyben fedezék mögül lövöldözve, különleges képességeket hasz-

nálva, az RNG isteneihez (véletlenszám-generátor) imádkozva töltjük majd az időnket.

XCOM UTÁN SZABADON

Kezdjük azzal, amiben eltér egymástól a két játék – ezek pedig a konkrét, küzdelemmel teli pályák közti időt kitöltő szakaszok. Az *XCOM*-ban ugye bázist építünk, pénzügyeket menedzselünk, és kutatjuk az idegen technológiát – na, ennek a helyét itt klasszikus marios pályák váltották fel. Ugyan bármikor visszateleportálhatunk a központi területként szolgáló Peachkastélyba, a játékidő java részét a négy eltérő hangulatú világban fogjuk tölteni. Ezek mindegyike egyetlen, hatalmas terep, ahol minden töltés nélkül váltják egymást



HA TE MONDOD

David Soliani kreatív direktor, Ubisoft Milan:
„Bár talán nem nyilvánvaló, de a harcot a Mario Kart inspirálta, ugyanazt a dinamikus, fürgé, mégis taktikus megközelítést és az egymással jól kombinálható fegyvereket akartuk megteremteni mi is.”

KÉTFŐS FRONT

A Mario + Rabbids alsó hangon is húszórás kampánya mellé egy kooperatív pályasorozat is befért, amelyben ketten mérkőzhetünk meg az ellenfelekkel, mindig két-két karaktert irányítva. Összesen öt kihívássorozat vár itt ránk, amiket sajnos online nem próbálhatunk ki, de egy gépen a két Joy-Connal tökéletesen mennek.



FANTASZTIKUS, SZINTE ÉLŐ VILÁGTÉRKÉPEKET KAPOTT A MARIO + RABBIDS, AMELYEK A HARCOK KÖZÖTT IS TÖBB ÓRÁNYI KALANDOT ÍGÉRNEK

- + nagyszerű küzdelmek
- + zseniális világtérképek
- + lenyűgöző látvány és zene
- pár apró bug

GRATH
Minden várakozást felülmúló módon sikerült új stílusba ültetnie Marióékat.

89

a konkrét ütközeteknek helyt adó arénák, illetve a logikai feladatokkal és kincskereséssel teli békés szakaszok. Mijamoto Sigeru, a Nintendo fő játék-mestere mindössze egyetlen dolgot kért a Ubisoft fejlesztőtől, mégpedig azt, hogy ugrás nélküli Mario-játékot készítsenek, olyan ugyanis még nem volt. A *Mario + Rabbids* ennek megfelelően ilyen, így a csaták közötti terpeken nem a platformrészek dominálnak, hanem a millió elrejtett kincsesláda és aranypérez megtalálása; illetve egy csomószor még a továbbvezető utat is keresni kell. Minden világ teljesítésekor új képességet tanulunk (például a blokkok szétörését vagy a szobrok használatát), és ezek sűrű bevetésével lehet aztán utólag még az első helyszínt is kimaxolni.

A pénzzel újabb és újabb fegyvereket vehetünk; mind a nyolc karakterünknel hatalmas az arzenál, ráadásul az alap puskákkal mellett mindenkinek van egy másodlagos eszköze is. Mario kalapáccsal sújt le, Rabbid Peach viszont egy kis távirányítós autóval robbantgat a messzeségből. A másik „valuta” tulajdonképpen képességpontként működik, ebből lehet minden karakterünknel a három képességfán levő extrák közt mazsolazni.

ELŐ A PUSKÁTI

Amikor harcra kerül a sor, az *XCOM*-veteránok előnyben lesznek, mert bár a látvány és a hangulat teljesen más, a já-

tékmenet ugyanarról a töről fakad. A *Mario + Rabbids* azonban némileg áramvonalasította a dolgokat, méghozzá szerencsére úgy, hogy a játék nem lett egyszerűbb, csak könnyebben megérthető. A legnagyobb örömet az okozta, hogy átalakították a célzásrendszert: ha valaki a szabadban áll, mindenképp el fogjuk találni, ha alacsony fedezék mögött dekol, erre 50 százalékos esély van, ha pedig magas fedezék védi, hát biztos a siker-telenség. Itt tehát nincs 95 százalékos esélynél, két centiről is misztikusan hibázó lövés, ami, megvallom, igen jót tett a lelki békémnek.

Amikor ránk kerül a sor, minden karakterrel három akciót tudunk végrehajtani: tetszőleges sorrendben lehetünk, mozoghatunk, és speciális képességet használhatunk. A játék az első, könnyed pályákat követően természetesen rákényszerít a fedezékek használatára, ám túl sokat nem totojázhatsz védekezve, hiszen célunkhoz (adott terület elérése, X számú ellenfél kinyírása, a pálya teljes megtisztítása) mindig időlimi-t is kapcsolódik. Szerencsére nem szigorúak a határok: a küzdelmeket nem lehet elbukni lassúságunk miatt, egyszerűen csak a kapott jutalom lesz kisebb, ha kiszaladunk az időkeretből. Az *XCOM*-ban megszokott akciók (gránátózás, gyógyítás, vagy mondjuk az overwatch, amellyel az ellenfél körében is tudunk lőni) itt karakterspecifikus különleges akcióként működnek. Peach

(és rabbidváltozata) orvosolja a sebeket, Mario és Luigi képesek elsütni néhány lövést az ellenfél körében, és persze lesz, aki vadul gránátózik. Még az eleinte csak az ellenfelek által használt képességek (mondjuk a mindenkit szaladásra készítő üvöltés) is elérhetőek lesznek a játék végére, mire az összes karaktert összeszedjük a csapatba. A játéknak két dolog ad – a sok párhuzam ellenére is – igazán egyedi ízt; már persze a látványvilág és a hangulat is, melyeknek szemernyi köze sincs a komor idegenvadászathoz. Az egyik a fegyverek kritikus találatához kapcsolódó megannyi effekt: ha sikerül szerencsésen lőnünk, nemcsak a sebzésünk nő meg radikálisan, de extra hatással is jár a lövés. A mellel üzemelő fegyverek egy körre leragasztják az ellenfelet, a tinta elveszi a támadás lehetőségét, de lesz olyan is, amely hátalóki, lefagyasztja, vagy épp felgyújtja az ellenfeleket (az égő hátsóju karakterek pedig sikoltozva rohannak elő a fedezék mögül).

EGYIK LÁBAM ITT..

A másik, a játékmenetet még radikálisabban átalakító újítás a közlekedés megreformálása volt. Míg az *XCOM* még jetpackes karakterekkel is lassú, metodikus játék, addig a *Mario + Rabbids* elképesztő tempót diktál. A nyuszifülekkel szerelt, fehér csövek mozgáspont használata nélkül gyorsít-

ják a helyváltoztatást, de hőseink egymást is tudják ide-oda dobálni, akár óriási kerülőt igénylő szakadékokon át is. A kampány második felében simán előfordul, hogy karakterünk két-három ellenfelet felrüg (ez egy „ingeny” akció, a megfelelő fejlesztéseket követően pokolian destruktív eredménnyel), két-három csövön keresztül átrohan a pálya szemközti végébe, egy ott lévő haver pedig úgy dobja a levegőbe, hogy magaslati pozícióba kerül, ahonnan sebzésbónusszal tud lövöldözni. Szerencsére az ellenfelek is képesek minden ilyesféle taktika kihasználására, és igen okosan játszanak. Nemcsak a főellenfelekkel fogunk vért izzadni, de némelyik szimpla csatának is kétszer-háromszor neki kell futni, mire rájövünk, hogy merre is kellene indulni, milyen taktikát kellene használni. Muszáj óvatosnak lenni, mert a legtöbb fejezet két vagy akár három csatából is állhat (a gyógyulás lehetősége nélkül), viszont muszáj szietni is, hogy legyen pénzünk az egyre jobb fegyverekre.

Nem vártam volna, hogy a *Mario + Rabbids* annyire jó lesz, pedig gondolhattam volna, hogy a Nintendo nem adja oda legértékesebb karaktereit valami szeméthez. Akinek csak és kizárólag a kihívás számít, maradhat az *XCOM* mellett – az kifejezetten gonosz néha, ez a program pedig inkább szórakoztatni akar. Azt pedig nagyszerűen teszi.

Grath

Sokkal több, mint kiegészítő

XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN



INFO

Kiadó **2K Games**
 Fejlesztő **Firaxis Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Az XCOM 2 után játszódó kiegészítő technikailag szinte ugyanolyan maradt, de egy új játékba is elég újítást és szórakozást hoz.
PEGI 16+

SZERETEM AZ ÚJJÁFARAGOTT XCOM SOROZATOT. Pedig a rebootokkal kapcsolatban bőven vannak kényelmetlen élményeim, de kölökorom egyik kedvencét úgy alakította modernné a Firaxis, hogy megmaradt a régi hangulat, és közben egy pillanatig sincs hiányérzetem semmilyen friss technológiai vagy játékmecanikai elemmel kapcsolatban sem. És még kiegészítőt is zseniálisan készítenek, mert ez a budget kategóriás „több, mint DLC” egy csomó tekintetben egy teljesen új játéknak is elmegy. Nem is akármilyenek.

A FÖLDRE LÉPNI TILOS

A sztori szerint nagyjából ott tartunk, ahol az XCOM 2-ben abbahagytuk. Húsz évvel a Föld eleste után feltámadt az ellenállás, és a kontinensek fölött repkedő, hatalmas légibázisunkról irtjuk az idegeneket, na meg az idegen-ember hibrid katonákat, tehát az ADVENT-csapatokat. A *War of the Chosen* elején viszont a támadók is rájönnek, hogy salakanyag került a ventillátorba, ezért elküldenek három brutál bosst, hogy a Föld három különböző pontján trónolva visszaszorítsák az emberek szabadságharcát, és elősegítsék a Hú De Nagyon Titkos Idegen Projekt elkészülését. Ez jelen esetben az Avatar névre hallgat, és bármi is az, biztosan nem Pocahontásra hajazó, majomfarkú, kék indián-ufók le-

filmezését takarja. Hogy mit jelent ez nekünk, játékosoknak? Még több ellenséget, még többféle feladatot és még elaprózottabb, de ezáltal nehezebb és élvezetesebb játékot. Szóval már előre elsütöm a kritika végére szánt ajánlót: ha szeretted az XCOM 2-t, de már csuklóból tolod végig, akkor itt van valami, ami garantáltan bezippant megint.

HÁROM AZ AGYAR IGAZSÁG

Nézzük akkor elsőként a sztoriban is fontos szerepet játszó Kiválasztottakat, mert ha már bekerültek az alcímbe, csak tudnak valamit. Három szuperidegenről van szó, a még mindig csak közvetítő hologram-szoborbígyókon keresztül üzengető Öregek új földi helytartóiról. A három tesó nem csak annyiban tud többet minden más idegennél, hogy erősebbek és speciális harci képességekkel rendelkeznek, de alapesetben elpusztíthatatlanok. Bármikor képesek odateleportálni egy csatába, és bár ott levihetjük az életerejüket nullára (és ezáltal lesz esélyünk élve elhagyni a terepet), pár ütközettel később újra megjelennek, és közben is üzengetnek nekünk mindenféle kedveset. Hogy a fenébe lehet ez? Nos, a játék során speciális küldetésekkel egymás után felderíthetjük az egyes Kiválasztottak bázisának helyét, majd csapatunkkal odarombolva először végigirtjuk a bázis összes szörnyét, majd felleleportálunk a vezér szentélyébe, ahol egy hatalmas, izzó-szikrázó berendezést látunk – ez a Szarkofág, egy olyan eszköz, amely a lenullázott Kivá-

lasztottat újra és újra visszahozza az életbe. Ezt kell kiiktatnunk ahhoz, hogy a szuperrandáság már halandóként jelenjen meg előttünk, ekkor aztán jöhet a letámadás és jó esetben a győzelem. Ja, és utána a felismerés, hogy vannak még ketten.

NYUGALOM, EMBERKE, NEM VAGY EGYEDÜL

Szerencsére nem csak ellenségek terén újít a „két és feledik XCOM”, habár persze miniket megkeserítő egységekből is kapunk érdekeseket. Viszont az egyre tökésebbé fejlesztett saját, humán erőforrásaink mellé a sztori során bejön három olyan frakció, amelyek véleményem szerint a széria történetében talán a legérdekesebb játszható karaktereket eredményezik, egy csomó új színt adva minden egyes csatának. A Templar rend az ellenállók egyik elkülönülő frakciója, és olyan, pszionikus képességű harcosokból áll, akik a harc során egyfajta aszszinként működnek a legjobban, és pszi-képességeikkel, valamint hasonlóképpen működő fegyvereikkel okoznak káoszt az ellenség soraiban. Az árnyékokból kiválva akár egyetlen csapás elég, hogy pszi-pengéikkel lenyomjanak egy idegent, ráadásul minden győzelemért fókuszpontokat kapnak, amely még erősebb teszi őket. Ott van például az elektromos lasszó, amivel alapesetben egy ellenfelet taglózhat le, de erősebb fókusz mellett akár egy egész osztagot is megcsaphat egyszerre. A skirmisher csoport óriásai egykori ADVENT-katonák, olyan ember-idegen



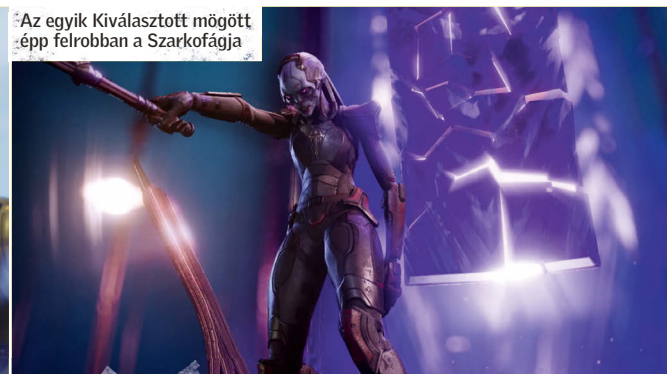
A poszterkészítő az XCOM sorozat legviccesebb funkciója



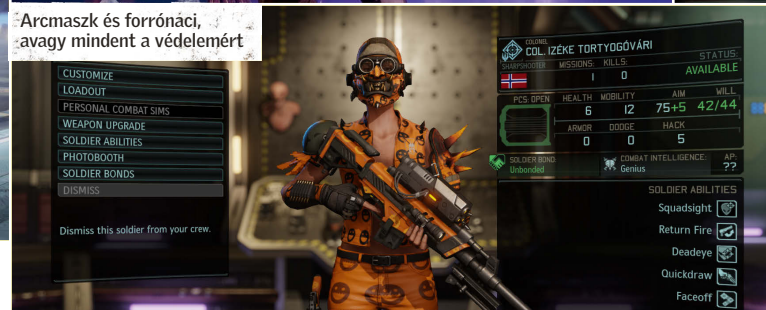
A Kiválasztott tesók között nem teng túl a szeretet



Újra itt van, újra itt van a nagy csapat...



Az egyik Kiválasztott mögött épp felrobban a Szarkofágja



Arcmaszk és forrnáci, avagy mindent a védelemért

hibridek, akik az őket irányító idegen chippektől megszabadulva fellázdattak uraik ellen, és egy kis noszogató után mellénk állhatnak. A csapatban brutális tankok ők, akik egyszerre gyorsak és erősek, ráadásul távolsági fegyvert is bevethetnek, de egészen „tankos” módon. Kilőhető horgos dróttjukkal például magukhoz húzhatják a távolság erejében bízó ellent, akit közelről már egy erősebb suhintással hentespultkés állapotba bonthatnak. Némi fejlesztgetés után ráadásul olyan reakciós képességeket kaphatnak, amivel akár két akció is befér nekik egy körben, vagy az idegenek akciókörében is automatikusan válaszolni tudnak egy-egy extra lövéssel.

A csuklás, misztikus reaperok független lázadó, akik az elrejtőzés, lesből támadás, majd újra ködbe burkolózás mesterei. Ezek a gerillák az „árnyék” képességnek köszönhetően akkor sem lepleződnek le feltétlenül, ha rejtőzködésből lövéseket adnak le. Kiváló céllovászok, de ott van trükkös fegyverük, a claymore is: egy olyan bomba, amelyet ellenfelek közé vagy akár egy konkrét ellenfél páncéljára is rábiggyeszthetnek, hogy aztán egyetlen lövéssel a távolból robbantsák fel.

KETYEG AZ ÓRA, JÓL JÖN A TIKTAKTIKA

Az új ellenfelekkel és célokkal már tényleg úgy kell egyensúlyoznunk a különféle feladatok között, mint egy kínai tányérszong-

lórnek. Az alapjátékhoz hasonlóan erőforrásokat gyűjtünk, fejlesztjük a légi bázist, új technológiákat fedezünk fel, kapcsolatba lépünk a Föld különböző részein állomásozó ellenállókkal, és közben ott vannak az új frakciók, akiknek néha kölcsönadhatjuk katonáinkat, hogy mellékküldetéseket hajthassanak végre. Az időközben felbukkanó questek (kírabolható idegen szállítmányok, beszerezhető tudósok, elopható ADVENT-technológiák vagy a szövetségeseinkre rontó csapatok visszaverése) között ráadásul sokszor ismét úgy kell választanunk, hogy nekünk kell eldöntenünk, melyik ujjunkat harapjuk le, hiszen a több egyidejű feladat és vészhelyzet közül csak egyre tudunk odafigyelni.

Közben a Kiválasztottakat is le kell vadászunk, illetve folyamatosan szem előtt tartanunk, nehogy kifussunk az időből, és az idegenek befejezzék a titkos Avatar projektet, ami egyben az ellenállás végét is jelentené. Nem egyszerű, de nagyon élvezetes mix lett így az *XCOM 2: War of the Chosen*, és bár az öröm nem százszázalékos (grafikailag például szinte semmi sem változott, és néhány apró, de idegesítő hiba is benne maradt a pakliban), jómagam tényleg egy új játék élményével tudtam végigvinni. Most már csak arra vagyok kíváncsi, hová tudják ezt majd fokozni az *XCOM 3*-ban – mert az *XCOM* nem *Half-Life*, ugye?

BZ



BARÁTOM, A MEDVESAJT

A WOTC egyik szenális újítása az általam „öribarrendszernek” nevezett funkció. Ha ugyanis a csapatokban gyakran összekerülnek ugyanazok a tagok, egyfajta harcéri barátság alakulhat ki közöttük, amelyet aztán szándékosan tovább is fejleszthetünk. Ezután, ha ők ketten újra együtt szállnak harcba, közös képességekkel segíthetik egymást – de persze még durvább lesz így, ha valamelyiket elveszítjük, márpedig emlékezzünk: egy *XCOM* játékban nem szabad kötődnünk senkihez, mert mindenki csak ágyútöltelék. Az új barátságokat közös „motivációs poszteren” is megőrökíthetjük, ami a legviccesebb funkció a szériában; illet egyébként minden nyertes csata után is véletlenszerűen alkot nekünk a játék, de mi magunk is belenyúlhatunk az alkotási folyamatba, ami hihetetlenül mókás képeket eredményez.

HARDVER

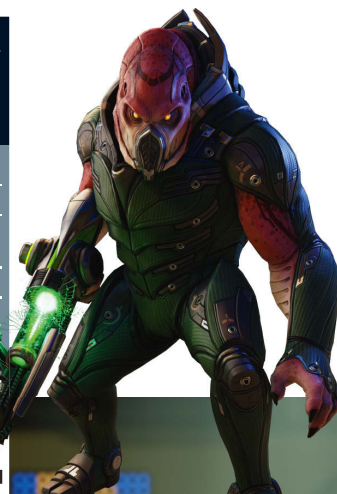
Win7 (64 bit), Intel Core 2 Duo E4700 2,6 GHz/
AMD Phenom 9950 Quad Core 2,6 GHz, 4 GB
RAM, ATI Radeon HD 5770/Nvidia GeForce
GTX 460 (1 GB), DirectX 11, 65 GB HDD

- ✦ kiváló, friss sztori új főellenfelekkel
- ✦ három izgalmas és ötletes új frakció
- ✦ még komplexebb feladat, teljes új játékkal felérő tartalom
- ✖ néhány zavaró bug
- ✖ a grafikon nem sokat reszelték az alapjáték óta

BZ

Így kell kiegészítőt fejleszteni: csomó újdonsággal, mintha új játék lenne.

92



”MOST MÁR CSAK ARRÁ VAGYOK KÍVÁNCSI, HOVÁ TUDJÁK EZT MAJD FOKOZNI AZ XCOM 3-BAN – MERT AZ XCOM NEM HALF-LIFE, UGYE?”

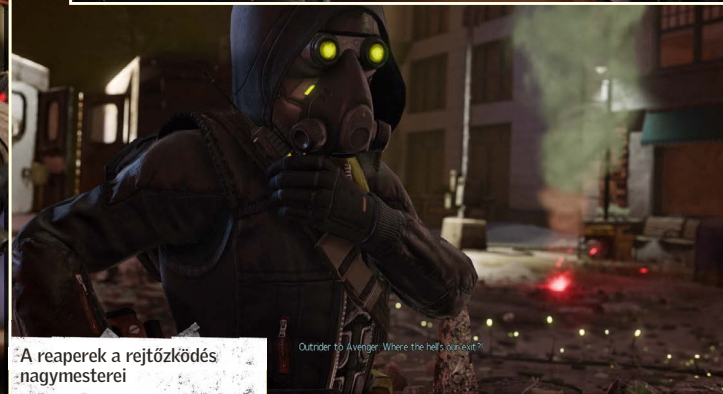
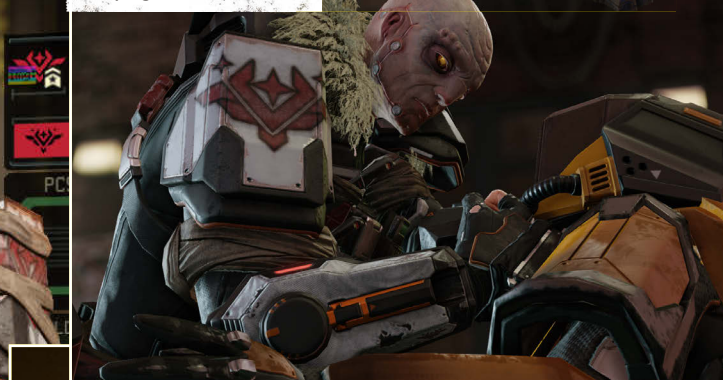
- IZE
- T
- AL COMBAT SIMS
- I UPGRADE
- NOTE SOLDIER
- OOOTH
- BONDS

his soldier from your crew.

VAN MÉG BUG, DE MEGSZOKTUK

Sajnos az első kiadott verziót itt se kerülték el a fagyások és kisebb megröccenések. Néha akció közben „beragadnak” katonáink, és egy-egy cutscene sem hajlandó továbblépni, de erre minden bizonnyal jön majd a patch. Az viszont továbbra is viccesen idegesítő, hogy a közvetlenül előtünk álló ellenfélre szegezett brutális fegyverünk találati esélyét néha 25 százalékra okoskodja ki a rendszer. Ennyire senkinek sem remeg a keze... mindenesetre ez utóbbi hibát már-már legendás *XCOM*-ficsörként üdvözlöttük, szóval egye fene, maradjon így.

„A skirmisher frakció nem épp a szépségével hódít.”



„A reaperok a rejtőzködés nagymesterei.”

Outrider to Avenger: Where the hell's his out?

Haragban a világgal

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM – EPISODE 1: AWAKE



INFO
Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Deck Nine**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A Dontnod epizodikus kalandjátékának előzménye három plusz egy felvonásban.
PEGI 16+

HATÁRTALANUL ELFOGULT VAGYOK A LIFE IS STRANGE-DZSEL KAPCSOLATBAN. Annak idején komolyan meg kellett erőltetnem magam, nehogy irreálisan magas pontszámra értékeljem az első évad epizódjait. Nyilvánvaló hibái, egynémely átgondolatlan játékmekanikai megoldása és elbaltázott ajakszinkronja dacára könnyedén magával ragadott. Stílusos látványvilágával és fülbemászó dallamaival elbájtolt, s míg én bambán vigyorogva sétálgattam a Blackwell művészeti akadémia folyosóján vagy Arcadia Bay hangulatos utcáin, a háttérben már ácsolták az emocionális hullámvölgyekkel és csúcspontokkal szabdalta hullámvasút tartószerkezetét. Többet sírtam, mint amikor két idősebb diák elcsórtta a büszkém – és nem melleleg ostobán – mutogatott matchboxomat elsőben, az ügyeletes tanár pedig nem hitt nekem.

ÖRIBARIK

A *Before the Storm* első epizódja a *Life is Strange* eseményei előtt három évvel veszi kezdetét. Max, az első évad hősnője ekkor már Seattle-be költözött családjával, a távolság pedig láthatóan kikezdte Chloéval ápolat barátságát. A lázadó korszakát élő lány egyébként is gyűlöli az egész világot; két éve már annak, hogy autóbalesetben elveszítette az apját, de még mindig nem

tudott továbbléni, miközben anyja már készen áll egy új kapcsolatra. A legjobb pillanatban robban be az életébe Rachel Amber, a Blackwell legmenőbb diákja, akibe titkon mindenki szerelmes egy kicsit. Olyan enigmatikus figura, mint Laura Palmer volt a *Twin Peaks*ben. Kettejük kapcsolata és Chloe jellemfejlődése áll a történet fókuszában, amely teljesen mellőzi a misztikumot, és hétköznapi problémákkal szembesíti szereplőit. Kényelmes, már-már lusta tempóban csordogál a cselekmény, s noha olykor-olykor érzékenyültem, egyelőre még nem váltott ki belőlem szélsőséges érzelmeket. A Chloe–Rachel páros bimbózó barátsága kapcsán viszont csorbát szenvedett az írók arányérzéke, mert oly viharos gyorsasággal mélyül el, hogy attól hiteltelenné válik; noha személyiségük és elfogadás, illetve megértés iránti vágyuk arra predestinálja őket, hogy öribarik legyenek.

AZ ÉN POFÁM NAGYOBB

Már a bejelentés pillanatában egyértelmű volt, hogy ez alkalommal időmanipuláció nélkül kell boldogulnunk, nem tekerhetjük kedvünk szerint előre-hátra az eseményeket, akár egy VHS-kazettát. Ennek következtében döntéseink elvben nagyobb jelentőséggel bírnak, az esetlegesen vétett hibák pedig jóvátehetetlenek. És ha minden igaz, egynémely választásom eredménye

csak a következő epizódok valamelyikében érik majd be. Ajánlom, hogy így legyen. Nagyon tetszett még az ún. backtalk, amely nem szó szerinti visszafóázást jelent ebben az esetben, hanem csupán annyit, hogy Chloe a reá jellemző vehemenciával száll vitába valakivel. Az illető mond valamit, nekünk pedig néhány másodpercünk van arra, hogy rányomjunk valamelyikre a felkínált válaszlehetőségek közül. Addig ütköztetjük érveinket a szópárbajban, míg egyikünk felül nem kerekedik a másikon. Időnként elég egyértelműnek tűnik, hogy milyen hangnemet kell megütni, máskor viszont csak találmra böktem rá a reakciók egyikére. Ennek ellenére szórakoztató és részemről szívesen látott játékelem, ráadásul néhány kivételes szituációt leszámítva teljességgel opcionális. A második évaddal és vámpiros RPG-jével elhazavott Dontnod helyére beugró Deck Nine csapata egyelőre boldogulni látszik a kihívással. Laikus szemmel észre se venni, hogy az Unreal motort lecserélték Unity alapokon nyugvó saját megoldásukra. Mindezt úgy, hogy a széria – most már nevezhetjük így – jellegzetes hangulatát meghatározó képi világot sikerült megőrizniük, és ugyancsak szerencsés kézzel válogatták össze a játékidő három-négy órája alatt felcsendülő zeneszámokat is.

Chavalier

Lopott pénzből füvet vásárolni nem biztos, hogy nyerő ötlet



Jól sikerült a Firewalk koncert



Bár nem jár igazán komoly következményekkel, mi dönthetjük el, mit viseljen Chloe



CSAK MÉG EGY KÉRDÉS

Zack Garriss-szel, a játék vezető írójával a Gamescomon találkoztunk. Nem szabadulhatott, míg az összes kérdésünkre választ nem adott.

GameStar: A Life is Strange-et a Dontnod Entertainment fejlesztette, de az előzményt már a Deck Nine készíti. Mennyire volt nehéz felvenni a fonalat ott, ahol ők abba hagyták?

Zak Garriss: A Dontnod igazán magasra emelte a léceket az első játékkal. Elképesztően sikerült, hihetetlen teljesítmény. A Before the Storm, vagyis az előzmény az első pillanattól kezdve egészen a gyártásig a Deck Nine és a Square Enix azon részlegének munkája, amelyek az első Life is Strange-en is dolgozott. A Dontnod főlünk elkülönülve munkálkodik a Life is Strange második részén egy másik projekt keretein belül, amit pár hónappal ezelőtt jelentettek be. Tehát nem volt közöttünk közvetlen együttműködés, ennek ellenére pár hónappal ezelőtt Párizsba látogattunk, és megmutattuk nekik az első epizód akkori verzióját. Négy órát töltöttünk el az igazgatókkal, Michel-el és Raoullal, a producerrel, Luckel és a vezető íróval, Christian Divine-nal, amíg végigjárták a játékot. Így lehetőségünk volt megosztani velük mindent, amin addig dolgoztunk, láthattuk reakcióikat, ahogy nevetnek, és ahogy elérzékenyülnek.

GS: Ezúttal Chloe a főszereplő. Mennyiben különbözik 16 éves éne attól a lánytól, akít az eredeti Life is Strange-ben ismerhettünk meg?

ZG: Azt hiszem, a rajongók meglepően másnak fogják őt találni. Megismerhetjük Chloe egy kicsit komikusabb oldalát – néha igazán vicces tud lenni –, és láthatjuk egy sokkal sérülékenyebb oldalát is, amikor jobban megnyílik. Alapvetően életének egy másik szakaszában jár: 16 éves, és nem 19. Azt gondolom, hogy édesapja halála még közeli, így sokkal fájdalmasabb számára. Megmutatjuk, hogyan találkozott ebben a helyzetben Rachel Amberrel, aki teljesen megváltoztatta.

GS: Az előzményben a játékosnak már nem áll módjában visszatekerni az időt. Helyette viszont megkapjuk a backtalk képességet. Meséljél egy kicsit erről az új mechanizmusról?

ZG: A backtalk igazán jó móka lesz. Chloe ilyenkor a legszellemesebb, a legviccesebb, de talán néha a legdurvább is, amikor képes mások érzéseivel játszani, csak hogy valamilyen reakciót csikarjon ki belőlük a viselkedésével. Ez a funkció valójában nem helyettesíti az idő visszatekerését. Én inkább azt gondolom, hogy csupán egy a

sok mechanizmus közül, amelyeken keresztül a játékos felfedezheti Chloe világát. Szórakoztató lesz, sok nem kívánt következménnyel járhat a backtalk használata. Ahhoz, hogy leküzd az akadályokat, néha csúnyán össze kell vészned a karakterekkel, akikkel találkozol, ez pedig olykor igazán meglepő módon történik.

GS: A zene meghatározó része volt a Life is Strange-nek. Hasonlóan kiemelt szerepet kap a Before the Stormban is?

ZG: Igen, a zene nagyon fontos szerepet játszott az első játékban. Egyedi módon határozta meg a hangvételt, a hangulatot, és lehetővé tette, hogy olyanok érezzük a világot, amilyenek éreztük; szürreálisnak, szinte kedélyes helynek. A Before the Storm esetén egy brit indie-folk zenekarral, a Daughterrel szerződöttünk, hogy teljesen új hangzást teremtsen a játéknak.

GS: Mennyi időbe telik majd a három epizód végigjátszása?

ZG: Játékstílustól és attól függően, hogy mennyi időt töltünk felfedezéssel, körülbelül 6 és 12 óra között lehet.

GS: Köszönjük, hogy rendelkezésünkre álltál, sok sikert kívánunk az első epizód rajtjához!



HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-2100 (3,1 GHz)/AMD Phenom X4 945 (3 GHz), 3 GB RAM, AMD Radeon R7 250/Nvidia Geforce GTX 650, DirectX 11, 14 GB HDD

- + megőrizte elődje jellegzetes képi világát és hangulatát
- + földhözragadt dráma
- + remek szinkron és zene
- + backtalk
- lustán gombolyodó cselekmény
- Chloe és Rachel egymásra találása hiteltelen

CHAVALIER

Kezdsenek ígéretes, de lehetett volna egy picit lendületebb is.

80

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

HALLOD A KÜLÖNBSÉGET?

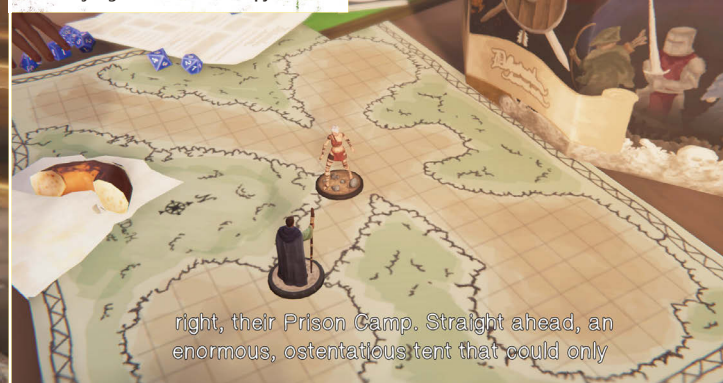
Talán nem hallottatok róla mindannyian, de jelen pillanatban is sztrájkol a szinkronszínészeket tömörítő szakszervezetek némelyike. Egészen véletlenül Ashley Birch, Chloe eredeti hangja is olyan egyesületnek a tagja, amelyik igazságosabb díjazásért küzd, emiatt ő ez alkalommal az írógárdát erősíti. Helyét Rhianna DeVries vette át, aki első körben motion capture színészként segítette életre kelteni a balhész tinilányt, de később a szinkronizálásban sem vallott kudarcot.



Max egy ideje már nem telefonált, és levelet sem írt



Az iskolaudvaron fakultatív tevékenységként asztali szerepjáték vár





Nagyon hangulatos klasszikus autókban ülve versenyezni



A pilóták a múlt szezonban nyújtott teljesítményükhöz képest viselkednek, de nem legyőzhetetlenek

LEHET ERŐSZAKMENTES AZ E-SPORT

Az autós játékok készítői általában szerveznek ilyen-olyan bajnokságokat, de talán a Codemasters az egyik első, amely kimondottan beleszóvi a sportesemény nevébe az e-sport szót. A Formula-1 Esports Seriesre a világ bármely pontjáról lehet nevezni online, az elődöntők Londonban, a döntő Abu Dhabiban lesz.

Vigyázz, nehogy kiszakadjon a gumi!

F1 2017



Az arcpkon lehetne még dolgozni, de nem a menedzsmént adja a játék magját

ÉN MAGAM NEM KÖVETEM NAPRAKÉSZEN A FORMA-1-ET, DE FIGYELEM A HÍREKET, ÉS NAGYJÁBÓL TUDOM, KIT LEHET MOST TISZTELNI KIUGRÓ TELJESÍTMÉNYÉÉRT, ÉS KI ÉPPEM AZ AKTUÁLIS FÉREG, AKIT NEMHOGY A PÁLYÁRA, DE A LELÁTÓRA SE KELLENE FELENGEDNI. Ezért amikor az *F1 2017*-ben egy 15 körös verseny egyik pillanatában Sebastian Vettel rútol belém hajtott, és kifordított, láttam, hogy a Codemasters tényleg remekül lekövette a sportág aktuális trendjeit, és valóban a Forma-1-es versenyzés élményét igyekezett átadni (mondjuk nem Hamilton autójában voltam, de ez részletkérdés). Az idei rész nem fejlődött akkorát, mint a tavalyi a tavalyelőttihez képest, de a Codemasters apró hibajavításokkal és a klasszikus autókkal egyértelműen jobbá tette.

EGY PILLANATIG LEGENDA VOLTAM

Amíg van egy aláírt szerződés, addig a legtöbb esetben nem élet-halál kérdése, hogy hogyan sikerül a sorozat aktuális része, de mindenki értékeli, ha nem ugyanazt tolják elé átcímkeztve. Az *F1 2017* lemezét azért okkal nézegetheti az ember, hogy vajon jól rakott-e a gépbe, amíg bele nem merül a kibővített karriermódba. A látvány alig javult, de ezzel a motorral valószínűleg már nem is lesz sokkal jobb. Nem hiszem, hogy sokakat zavar, hogy a távolban lévő objektumok nem tűlések; ugyanakkor az arckon alapján bár fel lehet ismerni, hogy ki kicsoda, lehetne még faragni rajtuk, a hajak viselkedése például teljesen bizarr, egyes esetekben rémisztő. Ez egy versenyjáték, amiben persze az a fontos, hogy a kocsik szépek legyenek, a pocsolják jól



INFO

Kiadó Codemasters
Fejlesztő Codemasters
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Klasszikus autókkal és kibővített karriermóddal tért vissza a Codemasters F1 sorozata.
PEGI 3+

nézenek ki az aszfalton, és azok valóban jók is. Esőben egyébként a legjobb élményt a sisakrostélyon elfolyó esőcseppek adják; majdnem lecsúsztam az útról, amikor azokban gyönyörködtem. Játékmódok tekintetében a szokásos a kínálat. A karriermód mellett játszhatunk bajnokságot, versenyhétvégét, időmérőket, online versenyeket, illetve izgalmas még az Event-mód, amelyben korlátozott ideig mindig más kihívás érhető el, és ha jól teljesítünk, kvalifikálhatjuk magunkat a hivatalos e-sport-bajnokságra. Bizony. Az *F1 2017* már e-sport.

A legjobb élményt egyértelműen a karriermód nyújtja. A tíz szezonból álló életút során saját pilótánkat juttathatjuk az élre bármely csapat színeiben (én a Red Bull-hoz csapódtam, a Mercedes vagy a Ferrari talán túl könnyű lett volna), és természetesen most sem csak a pályán nyújtott teljesítmény dönti el, meddig tudunk előretörni. A Forma-1 egy nagyon technikás sportág, amelyben az ideális ív tartása legalább annyira fontos, mint az, hogy figyeljük a gumik állapotát és az üzemanyag mennyiségét. Nem a világ legjobb érzése, amikor a célegyenesben kifogy a nafta, és a biztosan tartott első helyről a nyolcadikra csúszunk vissza (jobb esetben). A kvalifikációt három gyakorlás előzi meg, amelyek során ismét indulhatunk a kihívásokban: ezek segítenek csökkenteni az üzemanyag-fogyasztást és a gumikopást. Autónkat a pitben pontok skálán való elosztásával fejleszthetjük, de aki nem akar nagyon bajlódni vele, kérheti a mérnökök javaslatát is. Ugyanakkor egy szezon alatt mindig fontos döntéseket kell hoznunk, amelyek befolyásolják teljesítményünket, vagy akár azt is eredményezhetik, hogy győzelem helyett kizárással térünk haza. A versenyhétvégék között beülhetünk a 11 klasszikus autó valamelyikébe (DLC-vel

12), hogy fussunk egy kört a pályán Ayrton Senna vagy Mika Häkkinen kocsijával; 1988 és 2010 közti járgányok állnak rendelkezésünkre, köztük McLarenek, Ferrarik, Williamsok, egy Renault és egy Red Bull.

POMPÁS UTAKON

Nem tudom egyértelműen kijelenteni, hogy aki megvette az *F1 2016*-ot, annak most feltétlenül váltania kell, de az *F1 2017* esetében érezhető az előrelépés, és a sorozat jó irányba halad. Elsősorban nem az átlagos játékosoknak való, viszont akik tényleg szeretik a sportágat és a kihívásokat, a technikásabb autóverseny-játékokat, amelyekben nem csak a gáz taposására és az analóg agresszív mozgására kell figyelni, annak szívből tudom ajánlani. A többiek meg várják meg a *Forza 7*-et, abban is lesznek formaautók, bár az elektromos kocsik zúgása nem ér fel a Forma-1-esek zümmögésével.

Paca

HARDVER

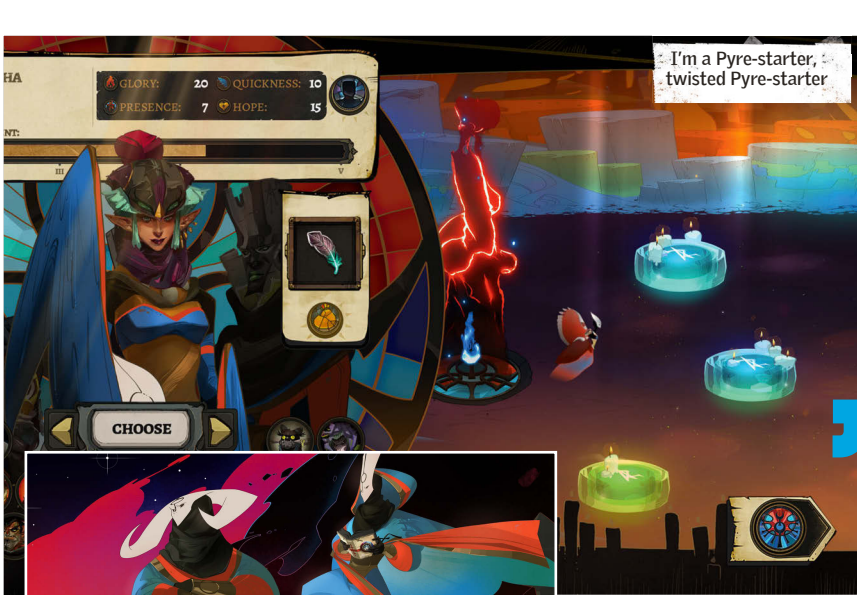
Windows 7 (64 bit), Intel Core i3 530/
AMD FX 4100, 8 GB RAM, Nvidia GTX
460/AMD HD 5870, 30 GB HDD

- + egyedi versenyzési élmény
- + jobb force feedback kontrollerral is
- + a karriermód újdonságai
- kevés klasszikus autó
- nincs óriási előrelépés

PACA

Az irány jó, de még több újítást elfogadtunk volna.

86



I'm a Pyre-starter, twisted Pyre-starter

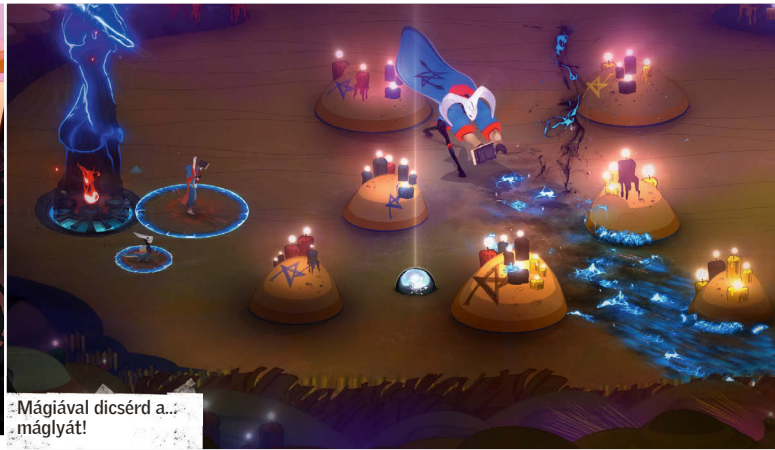
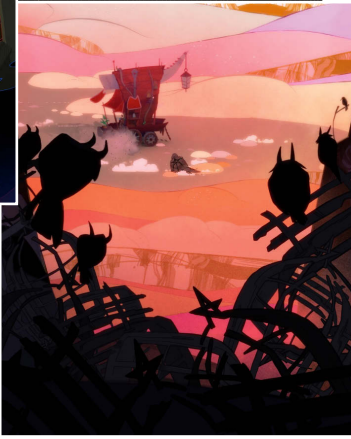


Teszt
PYRE

BUKTA ÉS VISSZATÖLTÉS HELYETT MINDENKÉPP MEGY TOVÁBB A TÖRTÉNET, AKÁR EGY ÖSSZECSAPÁS ELVESZTÉSE UTÁN IS, CSAK ÉPP KICSIT MÁS LESZ



Égjen a máglya! PYRE



Mágiával dicséred a... máglyát!

FURCSÁNAK TŰNHET, DE SOK JÁTÉKOS KIMONDOTTAN ELLENSÉGESEN VISZONYUL A KIS, FÜGGETLEN FEJLESZTŐCSAPATOKHOZ ÉS JÁTÉKAIKHOZ. Számukra az „indie” (állandósult szókapcsolatban „indie szutyok”, alkalmasint „pixelhányás”) már önmagában is lekezelés, szitokszó. Konzolon ez a gyűlölködés kicsit kevésbé jellemző, mert míg PC-n jóval könnyebb eljutni egy publikált játékig (vagyis összességében több olyan játék születik meg, amelynek talán nem kellett volna), addig a Sony, a Microsoft és a Nintendo egy rakás ilyen-olyan elvárást támaszt a fejlesztők felé, és ezzel némiképp megszűri a felhozatalt. A Supergiant Games azonban két olyan fantasztikus játékkal a háta mögött, mint a *Bastion* (2011) és a *Transistor* (2014) mérce lett az iparágban, az indie szcéna legfontosabb csapatainak egyike, és most a várakozásoknak megfelelően a *Pyre* is egyesít minden olyan értéket, amit a több száz fős csapatok által, piackutatás alapján legyártott AAA címekkel szemben egy független játék csak remélhet felmutatni.

INFO
Kiadó **Supergiant Games**
Fejlesztő **Supergiant Games**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden Csapatalapú, RPG-elemeket is használó 3v3 minijáték, amely egyjátékos kampányban gép, multiban cimborák ellen is játszható. PEGI 7+

ki új művészeti stílust, raknak össze új karaktereket, új harcrendszert, írnak új történetet, és alkalmaznak újfajta történetmesélést, ami együtt mind működik is. Az pedig, hogy a kényszeres nulláról építkezéssel és újítással együtt a *Transistor* és a *Pyre* is jobb, kicsiszoltabb lett, a legnagyobb csapatok közé emeli a Supergiant Gamest.

ELNÉZÉST, EZ ITT KINEK A MÁGLYA?

Az egyjátékos kampány és a cimboráinkkal játszható versumod közepontjában egyaránt egy remekül kitalált, egyszerű, de nagyon élvezhető és mély stratégiai lehetőséget tartogató 3v3 minijáték áll. Először még kicsit idegennek tűnt – lehet, hogy elmesélve sem jön át –, de higgyétek el, néhány meccs alatt teljesen rá lehet kattanni. A játék lényege, hogy mindkét csapatnak van egy bázisa (gyakorlatilag máglyája, innen a név), amely a meccs elején még meghatározott pontszámmal rendelkezik. A cél az, hogy minden kör elején megszerezzék a játékosok a pálya közepére hulló tárgyat, majd az ellenfél máglyájába vigyék-dobják, újra meg újra, míg annak pontjai el nem fogyanak. A három csapattagból egyszerre csak egy mozoghat, de egységként kell gondolni rájuk, és úgy váltogatni közöttük (például a lassabb, de több pontot hozó behemótot szépen előre lehet csempészni, majd a másik irányból egy kisebb, gyorsabb játékosal látványosan támadni, és az utolsó pillanatban passzolni). A csapat összeállításakor arra kell figyelni, hogy játékosaink erősségei, gyengeségei, támadó képességei kiegészítsék egymást, és ellenfelünk taktikája ne ér-

jen teljesen felkészületlenül minket. Az egyjátékos kampány során mindez persze nem megy azonnal, mert lassan szerzünk új társakat, folyamatosan fejlesztjük őket, illetve menet közben hozott döntéseink és a történet alakulása is kihat lehetőségeinkre. Az újszerű történetmesélés pedig azt jelenti, hogy bukta és visszatöltés helyett mindenképp megy tovább a történet, akár egy összecsapás elvesztése után is, csak épp kicsit más lesz. Azért persze történhetnek „visszavonhatóan” dolgok is, például elképzelhető, hogy két társunk olyannyira nem jön ki jól, hogy valamelyik végleg hátat fordít a csapatnak. Multiban azonban nincs ilyen probléma, ott a sztorimód húsznál is több karakterből választunk, és már mehet is a móka, dráma nélkül.

mazur

„AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT!”

A Supergiant Games minden játéka más-más világ, talán csak a gyönyörű, kézzel festett hátterek használata és a fantasztikus zene számít fix védjegyüknek. Elképesztő teljesítmény az, ahogy a végtelenségig elnyújtott sorozatok és kiskanállal adagolt újdonságok korában ők új projektjeik előtt nagyvonalúan kukáznak szinte mindent, és építenek új világot, kevernek

HARDVER
Windows 7, Dual Core 3 GHz, 4 GB RAM, 1 GB VRAM (OpenGL 2.1), 9 GB HDD

- + rengeteg új és eredeti ötlet
- + gyönyörű képi világ és zenei aláfestés
- + folyamatosan alakuló, mindenkinek egyedi történet
- + tökéletes átgondoltság, kicsiszolt részletek
- kár, hogy csak offline multiplayer van

MAZUR
Játékstílusok merész, de tökéletesen kivitelezett párosítása.

91

A kék körökkel jelölt bombákat felrobbantva kimenthetjük magunkat a kellemetlen helyzetekből

A vetődés egy darabig sebezhetetlenné tesz bennünket

Sok szituációban hasznos a nyálábvető

Rendszer a káoszban

MATTERFALL

A NŐ A PÁNCÉL ALATT

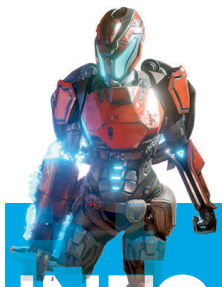
A játék főszereplője Avalon Darrow, egy női katona. Önmagában semmi jelentősége a nemének, de lehet, hogy a fejlesztőcsapat ezzel a játékvilág egyik első hősnője, a platformerekből álló Metroid sorozatból ismert Samus Aran előtt szeretett volna tisztelegni. Vagy csak „miért ne?” alapon döntöttek úgy, hogy egy nőt állítsanak a középpontba?

KÉSZÜL VAJON VALAHA MÉG EGY OLYAN JÓ PLATFORMER, MINT A SHADOW COMPLEX?

Ami olyan is, és jó is, van egy magával ragadó vagy legalább épkézláb története, izgalmas, kalandos, jól vegyíti az akciót a platformer szegmensekkel. Ez fogalmazódott meg bennem, amikor elkezdtem játszani a *Matterfall*-al. Mivel a Sony örületesen tolta már évek óta, egy kicsit többet vártam annál, amit végül nyújtott, de amikor realizálódott bennem, hogy ezt is a *Resogun*-ért, az *Alienation*-ért, a *Nex Machina*-ért és sok más bullet hellért felelős Housemarque csinálta, rájöttem, hogy én löttem be rosszul az elvárásaimat.

NEM LÉNYEG, KI VAGY, ÉS MIT AKARSZ

A *Matterfall* nem egy *Shadow Complex*, sőt a spektrum másik végében helyezkedik el. Minimális története van: egy robotok által elfoglalt területen kell elpusztítanunk, amit csak érünk, és felszabadítanunk néhány embert, ha épp megtaláljuk azt a rejtett zugot, ahol egy gonosz entitás lila ásványba fagyasztotta őket. (A felszabadításért cserébe új képességeket kapunk, amelyek hasznosak, úgyhogy érdemes keresni az alternatív útvonalakat.) Kezdetben minimálisan bemutatkozik a főszereplő, de aztán egy szó sem esik a cselekményről, csak megyünk, és ölünk, egyre többet harcolunk egyre keményebb ellenfelek ellen. Adott kifogyhatatlan elsődleges fegyverünk, feloldhatunk másodlagosakat, amelyek rakétákat, gránátokat vagy lézert képesek kilőni, illetve a játékmenet fontos ré-



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Housemarque**
Platform **PlayStation 4**
Röviden A bullet hell játékokról ismert Housemarque újdonsága egy platformer, amelyben nehéz követni, mi történik, de épp ettől izgalmas. PEGI 16+

szét képező különleges nyálábvető (nem tudok rá jobb szót), amivel egyrészt platformokat kreálhatunk, másrészt felrobbantunk bombákat, amelyeket az elhullott robotok hagynak maguk után; gyűjtögetés-kor is hasznos. Ezeket megfelelően kombinálva kell megoldanunk az előttünk álló kihívást, ami az esetek nagy részében annyi, hogy a semmiből születik pár száz gép, nekünk pedig egyrészt kerülnünk kell őket és lövedékeiket, másrészt el kell takarítanunk őket a színről. Fontos, mi több, a legfontosabb mechanika a vetődés, amely rövid időre sebezhetetlenné tesz minket, illetve aki mellett elvetődünk, az lefagy, így könnyű célponttá válik. A nyálábbal készített platformokon szintén csak úgy tudunk átugrani, hogy a vetődést használjuk, ami néhány mellényúlást és kellemetlen pillanatot eredményezett. Amikor minden irányból halálos töltetek közelítenek az ember felé, nehéz arra figyelnie, hogy épp vetődéssel kell-e ugrania, vagy a hagyományos módon.

OKÉ, ENNYI?

A játék összesen tizenkét szintet tár elénk, három vérszegény bosszarral. A bossok esetében annyi a feladat, hogy tüzelünk a gyenge pontra, és kerülünk mindent, ami halálos lehet számunkra, hogy amikor már megfelelő mértékben csökkentettük életerejüket, még több cuccot kerüljünk a végéig. Rettenetesen el vannak nyújtva ezek a harcok, és nagyon fájó a végén elbukni egy apró hiba miatt. Sokaknak ez kedvét szegheti, másokban felidézhet régi emlékeket; én nyeltem egyet, és újrapróbálkoztam. Alapvetően a pályák is nagyon hosszúak, a

checkpointrendszer pedig múlt századi. Ha például kiszabadítunk egy embert a pálya egy szakaszán, de később, még a következő checkpoint előtt elhalálunk, újrapróbálkozáskor a tűz visszakerül a helyére, a kiszabadításával szerzett képességet pedig elveszítjük. Jobban örültem volna, ha sűrűbben pakolják le az újratöltő állomásokat, mert így olyan, mintha a játékidőt akarták volna elnyújtani. És ez érthető: a kevés tartalom miatt a *Matterfall* egy ügyetlenebb játékos is letudja négy óra alatt, és nincs sok értelme a visszatérésnek, nincsenek alternatív játékmódok vagy extra kihívások. A kampány van, és kész. Ez még orvosolható frissítésekkel, DLC-kkel, és reméljük, a Housemarque mutat majd hajlandóságot erre, mert inkább kevesebb hosszú, mint több rövid játékot szeretnénk látni tőlük.

- + folyamatos pörgés
- + akció- és platformerrészek váltják egymást
- + a Housemarque-től megszokott hangulat
- bármiféle történet hiánya
- elnyújtott pályák és bosszarcok
- monoton zene
- rövid

PACA
Még néhány pályán át tudtuk volna játszani.

78



Teszt

STARCRAFT: REMASTERED

A király visszatér

STARCRAFT: REMASTERED



INFO

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

Röviden Közel két évtizeddel az első kiadást követően megújult a kultikus RTS.
PEGI 16+

NEM SZABAD ALÁBECSÜLNI A NOSZTALGIA EREJÉT; AHOGY MÚLNAK AZ ÉVTIZEDEK, ÚGY ERŐSÖDIK BENNEM A MEGGYŐZŐDÉS, HOGY RÉGEN BIZONY MINDEN JOBB ÉS SZEBB VOLT. Ez főként annak köszönhető, hogy időhiány miatt szinte sohasem veszek elő régi játékokat, mivel sajnos még az új megjelenésekre sincs elég időm. Így az emlékezetemben a régi klasszikusok folyamatosan szépülnek, nem fog rajtuk az idő vasfoga.

19-RE LAPOT HÚZNI

A *StarCraft* első része jövőre már húszéves lesz, ennek öröme a Blizzard elhatározta, hogy felturbózza egy kicsit az eredeti részt, hozzácsapja a *Brood Wars* kiegészítőt, majd megörvendeztetni a rajongókat. Elmondani nem tudom, mennyire szerettem volna, hogy a renoválást a *StarCraft II* grafikus motorjával végezzék el. Sajnos szó sincs ilyen mértékű átdolgozásról, a grafikát előtérbe helyező játékosok kénytelenek beérni egy köztes állapottal. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy csúnya a játék, mindössze fel szeretném hívni a figyelmet arra, hogy senki se várjon egy modern gúnyába öltözött RTS-t, mert a *StarCraft: Remastered* nem az. A textúrák és a modellek megújultak, ez elég látványos, főként akkor, ha menet közben az F5 gomb lenyomásával előhozzuk a

régi kinézetet. Az új monitorok miatt valamivel „nagyképűbb” lett az újrakevert változat, de feleslegesen reménykedtünk abban, hogy 21:9-es támogatást kap. Ez főként annak fényében bosszantó, hogy a *Heroes of the Storm* időközben már ilyen képarány mellett is játszható, és valami eszméletlen jól néz ki. Gondos plasztikázáson estek át a karakterportrék is, ebben még látványosabb a változás. Az animációkkal viszont már nem ennyire rózsás a helyzet, itt látszik az elmúlt majd húsz év: meglehetősen kevés fázisból állnak a karakteranimációk, emiatt nagyon darabosnak tűnik az összes egység mozgása. Az útkereső algoritmuson sem változtattak: míg a második részben sohasem volt problémám hadseregem mozgásával, a mostani verzióban rendre elakadtak a katonák valamilyen akadályban, és összevissza kolbászoltak a térképen. Rejtély, hogy húsz évvel ezelőtt miért nem törtem össze pár egeret és billentyűzetet az útkeresésért felelős algoritmus oltárán.

ELMÉLKEZZÜNK EGYÜTT

A hibák ellenére a sztori egészen magával ragadó még így húsz évvel később is, látszik, hogy a Blizzardnak ez az egyik nagy erőssége. Az átvezető animációkhoz azonban nem nyúltak hozzá, félelmetes látni, hogy micsoda fejlődésen ment keresztül a Blizzard az elmúlt két évtizedben; érdemes ezeket az ősköveket összevetni mondjuk az *Overwatch* animációival. A *StarCraft: Remastered* tökéletes választás annak, aki szeretne egy kicsit nosztalgizálni, és szívesen újraélné az elmúlt évtizedek egyik legjobb stratégiai élményét. Teljes mellszélességgel szeretném azt mondani, hogy azok is imádni fogják, akik soha életükben nem nyúltak hozzá még egyetlen *StarCraft* játékhoz sem, de ez nem lenne igaz. Az új karosszékstratégák nem értékelik majd az elavult grafikát, sem az elavult játékelemeket, és könnyesre röhögik magukat, ha meglátnak a húsz évvel ezelőtt me-

A JÓ ELNYERI JUTALMÁT

Egy amerikai srác alaposan meglepődött, amikor az eBay-en vett DVD korongjai között egy eredeti *StarCraft* aranylemez pillantott meg. Jó fej volt, visszajuttatta a Blizzarnak, a cég hálából küldött neki egy dobozos *Overwatch* játékot, és kapott 250 dollárt a Blizzard shopban. A történet azonban nem ért itt véget, pár nappal a jó cselekedet után csörgött a telefonja. A vonal másik végén egy Blizzard-alkalmazott volt, aki meghívta a BlizzConra; az összes költségét állják, és ott még sörözni is elviszik. És még azt mondják, hogy a mai világban a jó nem nyeri el méltó jutalmát.

rőnek számító átvezető animációkat. Ez a felújítás nem is nekik készült, ez a rajongóknak szól, azoknak, akik húsz éven keresztül halomra gyilkolták az ismert univerzum három legveszedelmesebb faját. Jómagam elég sokat játszottam még a hősidőkben az alap *StarCraft*-tal, de valamiért a *Brood Wars* kiegészítő nekem teljesen kimaradt, így Sarah Kerrigan bosszúhadjáratát egészen biztosan végigtolom az elkövetkezendő hetekben, hónapokban. Érdemes követni a példámot, ez az időtlen klasszikus nem fog csalódást okozni.

Mocsy

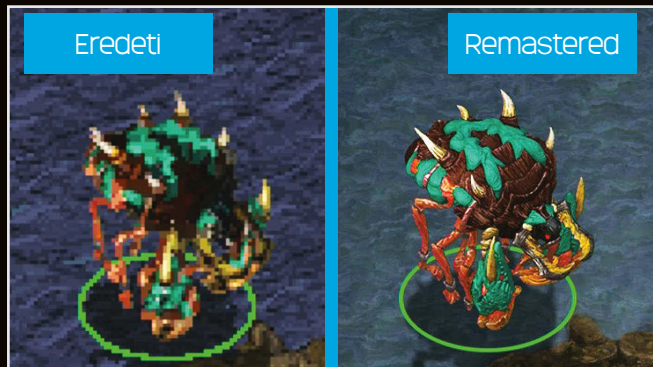
HARDVER

Windows 7/8/10, Intel Pentium D/AMD Athlon 64 X2, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 6800/ ATI Radeon X1600 Pro (256 MB) 2,8 GB HDD

- + igazi legenda
- + három hadjárat egyben
- + jár hozzá a *Brood Wars*
- elavult technológia
- nincsenek új animációk

MOCYSY
Reszkessetek, zergék, jövőnk!

81





Egy űrállomás a munkáról szól



2088-ban így néz ki egy VR-„szemüveg”



Pár pillanattal a riadók megszólalása előtt még ünnepel a csapat



Akár a Gone Home-ban, itt is megvizsgálhatunk mindent

Nem minden űrállomáson lakik veszélyes szörnyeteg

TACOMA

KEVÉS JÁTÉK MONDHATJA EL MAGÁRÓL, HOGY STÍLUSTE-REMTŐ TUDOTT LENNI, DE A GONE HOME ILYEN. Nyilvánvalóan nem mindenkinek jött be az oregoni fejlesztők bármiféle akciót nélkülöző és feszültségből is csak az érzelmekhez köthető fajtát tartalmazó játéka, de azt senki nem tagadhatta, hogy a program nagyszerűen mesélte el egy család történetét. Az általánosan elfogadott név nélkül is szépen hízó játékkategória – kedvenc meghatározásom: plotformer – 2013 óta vár az „alkotó” visszatértére.

TACOMÁBÓL A TACOMÁRA

A Fullbright játéka azért készül ilyen elviselhetetlenül sokáig, mert a fejlesztést többször is újra kellett kezdeni; a program korai verziói túlságosan is hasonlítottak a *Gone Home*-ra. Az első változatban például egy portlandi ház helyett egy Tacoma nevű városban levő kúriába helyeződött a történet, de lényeges különbségek nem voltak a játékmenetben. Később egy szintén Tacoma nevű űrállomásra repített volna minket, de a nagyszerű környezetben túl itt sem alakítottak sokat a játékmeneten. Két éve aztán megint újrazedték a dolgokat – az űrállomás megmaradt, ám a játék már másként működik.

Sok felvezetés nincs, parányi űrhajónkkal dokkolunk a Tacoma űrállomáson, és feladatunkat csak az egyre ingerültebbé váló megrendelői üzenetekből tudjuk kihámozni: az űrállomás megsérült, a dolgozók eltűntek, az üzemeltető megavállalat pe-



INFO

Kiadó **The Fullbright Company**
Fejlesztő **The Fullbright Company**
Platform **PC, Xbox One**
Röviden **Gone to Space**, avagy ezúttal egy néptelen űrállomást kell bejárnunk, ahol egyetlen feladatunk a múlt megismerése lesz.
PEGI 12+

dig elsősorban az ODIN nevű mesterséges intelligenciáért aggódik, így annak visszaszerzése lesz elsődleges feladatunk. Ez persze csak úgy lehetséges, ha bejárnuk a Tacoma három nagy blokkját és minden blokkon a két eltérő funkciójú szárnyat. Nem kell tárgyakat hajhászni, számítógépeket feltörni, netán idegen lények savköpete elől menekülni – a *Tacoma* továbbra is a történetmesélésről, és nem a tradicionális játékelemekről, illetve a kihívásról szól. A fejlesztők pusztán egy sztorit akartak elmesélni, és ez újító módon sikerült is nekik.

JÁTSZD ÚJRA, ODINI!

Legyen bármi is Ami Ferrier, azaz a játékos karakterének feladata, a legtöbb időt az űrállomás hat dolgozójának múltjában turkálva fogjuk tölteni. Szó szerint, hiszen a múlt megismerésében az állomás AR-kamerái lesznek a segítségünkre. Az állomáson csatangolva sokszor jelzi ODIN, hogy itt bizony maradt valami a felvételekből, és ezeket lejátszhatjuk. Ezekben az egyre jobban megismert űrhajósok életének egyes jelenetei figyelhetők meg, és miközben a szinkódos hologramok beszélgetnek, mászkálnak, vagy egyszerűen csak gitározgatnak szobájukban, mi bejárhatjuk világukat. Az átvezető jeleneteket vissza is lehet tekerni, sőt kell is, ha az egyszerre, ám egymástól messze zajló jelenetek mindegyikét meg akarjuk nézni. A legtöbb felvétel a három nappal ezelőtt bekövetkezett katasztrófát követően készült, ezeken keresztül megismerhetjük az eltérő dolgozók reakcióit, féltreírtaikat, érzelmeit. Otthonaikat átvizsgálva fel-

villannak vágyaik, leveleiket átolvasva megismerjük 2088 szörnyű világát, egymásnak küldött tizeneteikből pedig kiderül, hogy milyen is volt az élet az űrállomáson. Igen effektív módszer ez a történetmesélésre; a reklámokon, rendszerüzeneteken, e-maileken keresztül feltárol a távoli jövő elkésztő hangulata, miközben a dolgozók személyes élményein keresztül teljesen más történeteket is megismerünk, szerelmekkel, kudarcokkal, előléptetési reményekkel és pitiáner féltékenységgel. A központi rejtély – hogy mi is történt a Tacomán, és hová lettek a helyiek – már közel sem ennyire érdekes, bár kétségtelen, ez is lekötözi az embert. A legnagyobb gondom az volt, hogy két és fél óra alatt vége is lett a kutatásnak, és ez zavaróan kurtának tűnt – pedig már olyan jól éreztem magam. Hiába remek az élmény, hiányérzettel állsz fel a Tacoma mellől.

Grath

HARDVER

Windows 7 (64 bit), 1,5 GHz i5, 4 GB RAM, 1 GB VRAM, 11 GB HDD

- + egyszerű hallgatózás
- + kiváló történet és környezet
- jóval hosszabb is lehetne
- Xboxon szaggat

GRATH

Remek történetet mesél el a Tacoma, csak túl rövidre fogja.

80

Szerezd meg hát mind!

MONSTER HUNTER STORIES

INFO

Kiadó Nintendo, Capcom Fejlesztő Marvelous Platformok Nintendo 3DS
Röviden A Monster Hunter széria sztoriorientált spinoff epizódja, amely inkább a gyűjtögetésről szól, mint a vadászatról. PEGI 7+

HA KEMÉNYVONALAS MONSTER HUNTER-RAJONGÓ VAGY, AKI ÉLVEZI, AHOGY ÚZI, FÁRASZTJA ÉS GYILKOLJA A VADAT, AKKOR EZ NEM BIZTOS, HOGY A TE JÁTÉKOD LESZ. Ha viszont szeretted a szériát a Nintendo többi címével együtt, és még a Capcom régi RPG-i sem idegenek a számodra, akkor a *Monster Hunter Stories* lesz az egyik legnagyobb kedvenced. Ez a spinoff ugyanis sokkal közelebb áll a sztoriközpontú, *Pokémon*-szerű szerepjátékhoz, mint egy tényleges *Monster Hunter*hez, ez ugyanakkor semmit sem von le az értékéből. A *Stories* hatalmas, nyílt világot kínál nekünk, amit szörnyhaverjaink oldalán utazhatunk be. Karakterünkkel érdemes is bejárni a királyságot, mivel rengeteg rejtett tárgyat találhatunk minden titkos barlangban. A lootnál is fontosabban azonban a szörnytojások, amelyeket lopkodva vagy az anyaszörnyvel harcolva szerezhünk meg. A tojást kikelve, a kicsinyt felnevelve pedig komoly harcostársakat kapunk magunk mellé. Bizony, ebben a részben a szörnyetegek nem az ellenfeleink, hanem a barátaink.

A történet egyébként is arról szól, hogy egy gonosz erő megvadítja a teremtményeket, és a mi dolgunk utánajárni a titokzatos hatalomnak. Küldetésünk végrehajtásában több szörny is segít minket, akik a kedvünkért bárki fejét lehárapják az új, körökre osztott harcrendszerben. A csaták erősen emlékeztetnek bennünket a *Pokémon*-meccsrekre, de ez nagyrészt igaz a játék egészére is. Ebben az alkotásban ugyan egy sokkal komolyabb fantasytörténet vár bennünket, a stilizált körítés, a szörnygyűjtögetés és az új harcrendszer mind a Game Freak klasszikusát idézik. Persze jól lopni nem szegény, pláne, ha jól csinálják, és a *Monster Hunter Stories* mindent remekül abszolvált. Az egyetlen fájó pont a korábbi *Monster Hunter* részekben népszerű többjátékos mód hiánya. Az új harcrendszerben nem feltétlenül indokolt a többszereplős vadászat, mégis, legalább a közös felfedezés lehetőségét megköszöntük volna (habár lehet csatázni a haverokkal). Mindettől függetlenül a *Monster Hunter Stories* egy remek kaland, amit érdemes kipróbálni.



HUNTER
Eltér mindentől, amit Monster Hunternek hívunk, de ettől még nem rossz.

80

Hunter

WWW.HEADPHONES.HU

WWW.FB.COM/ASTROGAMINGHU

PS //

/ XBOX

/// PC

AZ A10 MEGÉRKEZETT MAGYARORSZÁGRA

★ MINDEN ESZKÖZZEL KOMPATIBILIS!

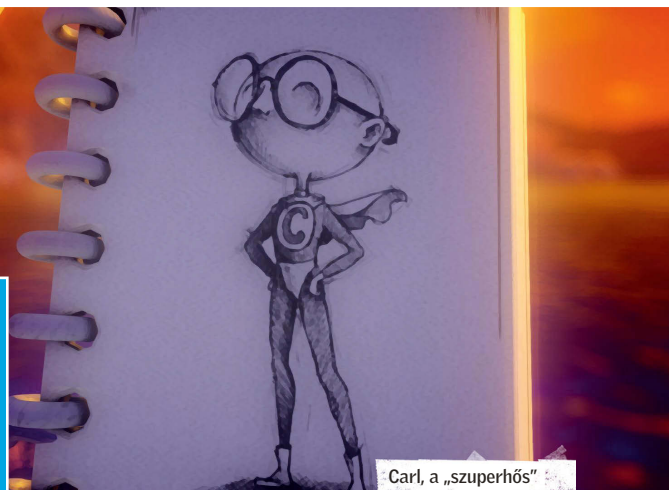
astro



A szoba, ahol sok időt töltesz majd

MEMORY REMIX

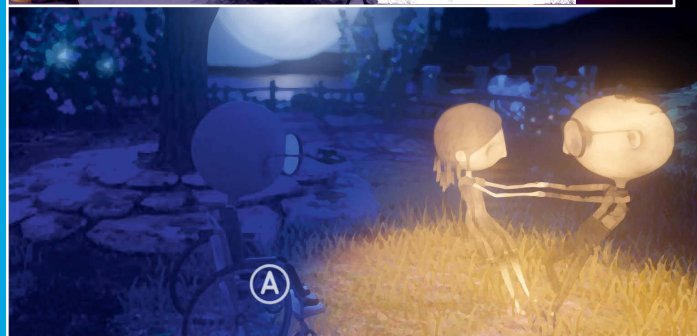
Több másik játék is használt már korábbi történetek megváltoztatására épülő játékmecanikai elemet. A Remember Me után a következő nagy hal a kategóriában a Quantic Dreams által hamarosan megjelenő Detroit: Almost Human lesz. A Last Day of June kicsit szolidabban, árnyaltabban használja mindezeket, de nem is baj, hiszen nem akciójátékról van szó.



Carl, a „szuperhős”



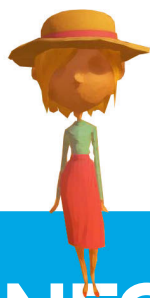
June, még egészben (bocs)



Te mit tennél, ha megváltoztathatnád a múltat?

LAST DAY OF JUNE

EZ A JÁTÉK EGY CSEPPET SEM VIDÁM; BÁJOSNAK BÁJOS, NAGYON SOKSZOR MOSOLY-RA HÚZÓDIK AZ EMBER SZÁJA, DE ALAPVETŐEN EGY KOMOR, VESZTESÉGRŐL ÉS ELMÚLÁSRÓL SZÓLÓ KALANDRÓL VAN SZÓ. Carl, a főhős, csak úgy, mint öt karaktertársa a játékban, nem rendelkezik szemekkel, úgy néz ki, mint egy fabábu. Hatalmas szemüvege jelzi, hogy egy átlagos, hétköznapi férfiről van szó, akiben talán az a legkülönlegesebb, hogy szerelmes June-ba, a feleségébe. June szintén fülig úszkál a rózsaszín szoszban, házuk, amely egy idilli kisvárosban fekszik, tele van közös múltjuk fotóival. Egyetlen nyelvre sem fordították le a játékot, mert gyakorlatilag nincs mit lefordítani. Az összes kommunikáció, amit a karakterek folytatnak, maximum értelmetlen gagyogás, a testbeszédből és a hanglejtésekből mégis minden alkalommal érteni, hogy mi is történik. Ez először zavaró lehet picit, később viszont hozzászokik az ember, és nagyon sokat ad az élményhez.



INFO

Kiadó **505 Games**
Fejlesztő **Ovsonico**
Platform
PC, PlayStation 4
Röviden Bájos, szívbelemarkoló történet, amelyhez hasonló logikai kalandjáték nagyon kevés jelenik meg manapság.
PEGI 16+

rakterre ugrálva tudja átalakítani az egész kisvárost úgy, hogy a történet kimenetele változzon. A *Last Day of June* nem teljesen lineáris, sok alkalommal kell majd visszamenni egy korábban már többször látott eseménysorozathoz, és egy újabb kapu kinyitása vagy avarcsapda eltakarítása után a megváltozott környezet hatására újra lejátszani, mi történt June utolsó napján. A központi hub Carl háza, ahol az egyik szobában festményeket megérintve lehet a főbb karakterek aznapi történéseibe visszautazni, az összes többi szellem, aki elszóra található a teljes kisváros területén (a legtöbbjük eleinte érinthetetlen) pedig visszaemlékezéseket indít, amelyekben Carl és June emlékei láthatók.

IMPRESSZÍV BÚSKOMORSÁG

A grafika szép, az irány, amit a fejlesztők igyekeztek képviselni, egy rajzfilmes olajfestményhez hasonlatos. A színhasználat és az egész prezentáció szívmenelgető (vagy épp lehangoló), akaratlanul is a hatása alá kerül a játékos.

A hangok és a zene teljesen rendben van, bár sokszor olyan érzésem volt, hogy a háttérben a *Wind Waker* is fut, mert a korábban említett kommunikációt/hablatyolást szokni kellett, akárcsak a *Zelda* sorozatban. A zene pedig bár nem kiemelkedő, aláfestésként hozza azt a szintet, amire szükség van a megfelelő immerzió eléréséhez. Negatívumként azt lehet felhozni elsőként, hogy mindenre magától jön rá a játékos, nagyon kevés esetben jelzi a játékdízájn konkrétan, hogy mit is szeretne elérni.

Ugyan a *Dark Souls*ban ez jó, mert hozzáad a játékelményhez, itt, egy meglehetősen lassú játékban frusztráló lehet. A második dolog, amit kiemelnék, hogy az átvezetőket nem lehet átugrani, ami kifejezetten rossz, ha már tizedik alkalommal kell valamit végignézni, aminek úgyis tudjuk a kimenetelét, a korábbi események apró változtatása után is.

Ha a *Life is Strange* tetszett, vagy a képek alapján kíváncsi vagy, Carl vajon sikerrel jár-e a játék végére, nyugodt szívvel ajánlhatom a *Last Day of June*-t. Még akkor is, ha úgy érzem, a játékmecanika elsősorban fiatalabb gyerekeknek szól, míg a mély érzelmi tartalmat az idősebbek értékelik majd.

Flatline

HARDVER

Windows 7/8 (64 bit), Intel Core i3/AMD A6 3 GHz, 4 GB RAM; Nvidia GeForce 750Ti/AMD Radeon R9 270x; DirectX 11, 3 GB HDD

- + érzelmes sztori
- + szép környezet
- + June
- átugorhatatlan átvezető
- néhol frusztrálóan nem világos

FLATLINE

A játékkal töltött időt nem próbálnám meg elfelejteni/megváltoztatni.

88

PROJECT CARS 2



— 2017. SZEPTEMBER 22-TŐL —
THE ULTIMATE DRIVER JOURNEY



INTENZÍV, NYERS, REALISZTIKUS



IGAZI VERSENY, SZÍNTISZTA ADRENALIN



FORRADALMIAN DINAMIKUS, "ÉLŐ" PÁLYÁK

RENDELD ELŐ!

PROJECTCARGAME.COM/PREORDER

PS4



XBOX ONE

SLIGHTLYMAD STUDIOS



© 2017 SLIGHTLY MAD STUDIOS LIMITED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY THE BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT GROUP. SLIGHTLY MAD STUDIOS, PROJECT CARS, THE SMS LOGO, AND THE PROJECT CARS LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SLIGHTLY MAD STUDIOS LIMITED IN THE UNITED KINGDOM AND/OR OTHER COUNTRIES. THE NAMES, DESIGNS, AND LOGOS OF ALL PRODUCTS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND USED WITH PERMISSION. XBOX AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. THE BANDAI NAMCO FAMILY LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK AND PS4 IS A TRADEMARK OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.





Fontos, hogy a szökés kivitelezése mellett a napi rutinban is részt vegyünk

EGYMÁS ELLEN SZÖKDÖSNI
Nem csupán egymást segíthetjük a megpattanásban, hanem akár ellenérdekeltek is lehetnek a játékosok, ami nem azt jelenti, hogy az örök bőrébe bújhatunk, hanem hogy az nyer, aki először kijut. Ez igazából még érdekes is lehet, de azért túl sok hozzáadott értéket nem képvisel.

A craftolás időnként meglehetősen nehézkes tud lenni

A különböző helyszínek között még egy úrbéli börtön is található

Szedd föl, betyár, mindönödöt, kitöltötted rabidődöt

THE ESCAPIST 2

MÁR MONTE CRISTO GRÓFJA IS BEBIZONYÍTOTTA, DE MICHAEL SCOFIELD ÓTA EGYÉRTELMŰEN TUDJUK, HOGY NEM TÚL EGYSZERŰ DOLOG MEGSZÖKNI A BŐRIBŐL. Ezt saját bőrünkön is tapasztalhattuk 2015-ben, amikor leültünk a *The Escapist* című, ódivatúnak tűnő játék elé, amelyből annyit adtak el, hogy a fejlesztők nem tétlenkedtek elkészíteni a folytatást sem. Mindamelllett, hogy több téren is fejlődött, és hozzá az előző rész szokási színvonalát, azért akadnak bajai is. Sztorioról különösebben nincs értelme beszélni, hiszen mindössze arról van szó, hogy adott tíz büntetés-végrehajtási intézet, ahonnan nekünk, játékosoknak meg kell pattannunk úgy, hogy mindenféle eszközt fabrikálunk magunknak; alagutakat ásunk, szellőzőjáratokon mászunk keresztül, illetve egyéb furfangokat vetünk be. Csakhogy, mint a való életben, úgy a játékban sem olyan könnyű ám ellilanni a rácsok mögül, hiszen a legtöbb esetben az örök rendkívüli módon résen vannak, és nem tudunk napi nyolcban alagutat ásni, vagy rácsokat fűrészelni, mert azonnal kiszúrnak. Éppen ezért fontos, hogy teljesen együtt éljünk a mindennapok rutinjával, tehát ha enni kell, akkor legyünk az étkezőben, ha meló van, akkor dolgozzunk a helyünkön, és ha leereszkedik az éjszaka, akkor ne a mi csákányozásunk zajától legyen hangos az összes emelet. Igazából néha szinte olyan érzésünk lesz, mintha valóban a nadrágzsebükben kellene kihurcolni a ká-

INFO
Kiadó **Team17**
Fejlesztő **Mouldy Toof Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Retró hangulatú szökdösés az első rész továbbfejlesztett mintájára.
PEGI 7+

véskanállal ásott alagút földjét a napi sétákon, hogy majd 30 év múlva legyen esélyünk igazolatlanul távozni, de ennyire azért nem kilátástalan a helyzet.

HOMOKOZÓ ÉS BÖRTÖN

Rendkívül büszkék a fejlesztők arra, hogy ismét sikerült (szerintük) remek sandbox-környezetet alkotniuk, ahol valójában csak rajtunk múlik, hogy hogyan és miként törünk a szabadság felé. Csakhogy mindez elég sok időt vesz igénybe még annak ellenére is, hogy lehetőségeinkhez mérten valóban szabadon (fura szó ez egy börtönös játékban) mászkálhatunk, és szerezhetjük meg a craftoláshoz szükséges alkatrészeket. Éppen ezért nem árt, ha beszerünk néhány online cellatársat, mert velük lényegesen egyszerűbb a dolog, hiszen ha négyen szökiünk, akkor ugyanennyien leszünk a beszerzésre is, ergo fel lehet osztani egymás között a „bevásárlólistát”, arról nem is beszélve, hogy így könnyebben ellenőrizhetjük az örök mozgását. Egyedül viszont komoly kihívások elé állít a játék, és nem feltétlenül fogjuk azt érezni, hogy ej, de jó, mert nehéz. Sokkal inkább a szentségelés felé hajlunk majd, hiszen megfelelő mentési lehetőségek híján, ha valamit elbaltáztunk, vagy rájövünk, hogy másként kellett volna csinálnunk, már veszett fejsze nyele.

NEM BIZTOS, HOGY ITT FOGSZ MEGROHADNI

Az összesen tíz börtön rendkívül változatos, és aki kedveli a pixeljellegű álrétró

stílust, annak tutira be fog jönni az élmény, de az, hogy egyedül meglehetősen nyomi módon tudunk boldogulni, és hogy a mentést elbaltázták, a kevésbé kitarókban idővel fásultságot okozhat, főleg akkor, ha nem igazán tudnak megszökni többszöri próbálkozás ellenére sem. Összességében azt mondhatnánk, hogy egyedül is elviselhető, de igazán akkor lehet jól szórakozni, ha többen esünk neki a feladatoknak, illetve van még egy apró kedvessége a játéknak, ám ezt a poént nem lőjük le, mindenki fedezze fel magának.

RG

HARDVER
Windows 7/8.1/10, Core Duo E6600
2,4 GHz, 2 GB RAM, Intel 4400/GF GT 8800/Radeon HD 4650, 4 GB HDD

- + többedmagunkkal nagyon szórakoztató
- + ötletes helyszínek
- + javított grafika
- nehézkes craftrendszer
- mentés hiányosságai
- egyedül dőcögős lehet

RG
„Én voltam hófehérke. Már a mosolyom is mérgező.”

78

Ha újság, akkor **Digitalstand**

KEDVENC LAPJAID EGY KATTINTÁSRA!



WWW.DIGITALSTAND.HU

Kínálatunkból:

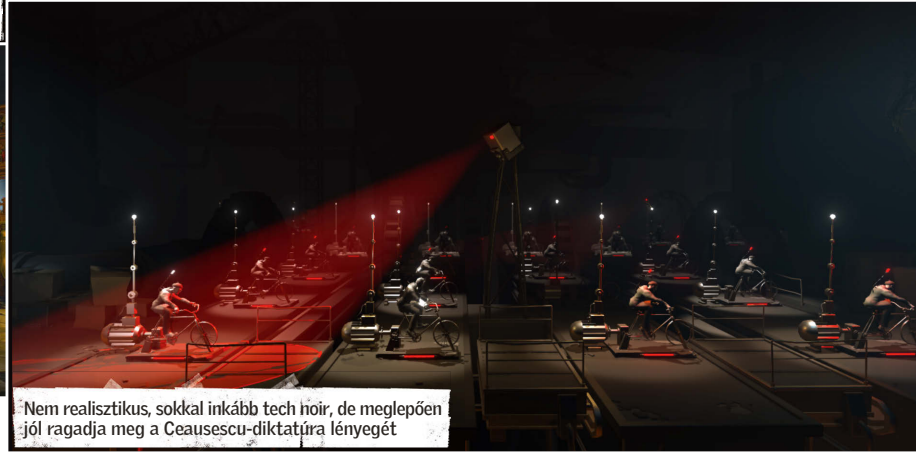
BO **Blikk** *Kishegyed* **GLAMOUR** *Auto* **GEO** *élet* **'FÖLDGÖMB** **GameStar** **goodfood** **Haszon** **hetiválasz** **KÉPMÁS** **KISALFÖLD** **MÉHÉSZET** **lakáskultúra** **Magyar Nemzet** **MAGYAR HIRLAP**
Nidok **m-a-g-y-a-r konyha** **MEZŐGAZDASÁG** **NÉPSZAVA** **NATIONAL GEOGRAPHIC** **nők lapja** **szport** **OTTTHON** **ötlet** **ALBÁNIAI MOZAIK** **PCWorld** **praktika** **gyógyász** **Ujember** **VILÁGGAZDASÁG** **Vidék íze**



Majd a történelem eldönti, hogy forradalom vagy ellenforradalom



Egészen kivételes volt a rezsim: a pátriárkákat is ritkította



Nem realiztikus, sokkal inkább tech noir, de meglepően jól ragadja meg a Ceausescu-diktatúra lényegét

Egy játék a zsarnokságról

BLACK THE FALL

SOKAK SZERINT AZ UTÁNZÁS A HÍZELGÉS LEGŐSZINTÉBB FORMÁJA – ENNEK FÉNYÉBEN A LIMBÓT, ILLETVE AZ INSIDE-OT JEGYZŐ DÁN PLAYDEAD LEGNAGYOBB RAJONGÓI A ROMÁN SAND SAILOR STUDIO SNÁL ÜLHETNEK.

A játékot néhány éve, még early access szakaszában a *Limbo* 2D-n túl csupán mélységességgel trükköző, fekete-fehér képi világa jellemezte, majd ahogy közeledett az *Inside*, úgy emelt át onnan is ezt-azt, lett lassan 2,5D, majd a színek is beúsztak... De tudjátok mit? Nem is baj. Két ilyen fantasztikus játékból ihletet meríteni nem szégyen, és a *Black The Fall* ugyan egy pillanatra sem tud, talán meg sem próbál kitörni az *Inside* árnyékából; amikor megcsillannak saját érdemei, azokra az ember felkapja a fejét. Sőt, ami nekünk, magyaroknak különösen egyediv teszi: az *Inside* hasonló, de teljesen fikatív, arctalan (és épp emiatt univerzális) disztópiája helyett az 1989-ig tartó Ceausescu-diktatúrát használja, vagy legalábbis annak egyfajta allegorikus tech noir alternatíváját, azt a sötét világot, amit mi, magyarok is jól ismerünk. Nemcsak azért, mert itt zajlott, a közvetlen szomszédságunkban, és nem is csak azért, mert számtalan ott élő magyart érintett, hanem mert közben azért nálunk sem volt nagyon más a világ.

A CSÖPPET SEM VIDÁM BARAKK

Eleinte úgy tűnhet, ez kimerül a díszletekben, a képeken-képernyőkön fel-felbukkanó Ceausescu-fejekben, kommunis-

INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **Sand Sailor Studio**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Leginkább a *Limbo*hoz és az *Inside*-hoz hasonló ügyességi-lopokodós platformer fejtörőkkel – csak éppen arctalan disztópia helyett a Ceausescu-rezsim tech noir alternatívájában játszódik.
PEGI 12+

ta jelképekben, de aztán menet közben, hol nyíltan, hol jól eldugva, rejtett helyszíneken fel-felbukkan a diktatúra számtalan arca, ami már nem éjszakai dokumentumfilm a tévében vagy egy fekete-fehér kép a töröknyvben, hanem személyes emlékek sora: a méltatlanul, csordaként kezelt embertömeg, a monoton, értelmetlen feladatokba kényszerítő üzem, a rendszer vélt vagy valós ellenségeire zúduló terror, a szolgalelkű kollaboránsok élveteg kegyetlenkedése. És mivel a többség nem szegült szembe a rémálommal, csak sodródott és megpróbált túlélni – nem lehet mindenki hős –, megjelennek az ő menekülési útvonalai is: egyeseknek a tévé bámulása a szomszédokkal, másoknak elszánt alkoholizmus. Igazából mi sem vagyunk hősök, csupán a rendszer egy névtelen kis fogaskereke, egy gépész, akinek elege lett. Nekilódulunk, és irány a bármi más.

TÖRD A FEJED, NE SIRÁNKOZZI

A játék nagyobbik része klasszikus platformer a szokásos futás-ugrás-mászás kombóval, de bizonyos pályarészenként ki egészül egy-egy helyi fejtörőhöz kapcsolódó extra funkcióval. Az egyetlen markáns játékmechanikai plusz egy lézermutatató, amellyel gépeket kapcsolgathatunk, illetve a megfelelően kondicionált munkásoknak utasításokat adhatunk – egy rakás jópofa fejtörő lehetőségét nyitja meg. Keverednek tehát az ügyességet igénylő kihívások a logikai feladványokkal, illetve lopkodós részekkel, de őszintén szólva a játék egyiket sem viszi túlzásba. Na nem mintha

nem lenne néhány figyelmet igénylő rész, de kétlelem, hogy bárki elakadna benne. A játékélmény összességét tekintve pedig mint ha a készítőik szerint is a kalandozás, felfedezés, nézelődés lenne a legfontosabb. A Sand Sailor Studio fiatal és kis cég, de érdemes lesz figyelni rájuk. Szerintem jól tették, hogy a témához hangulatát tekintve tökéletesen passzoló *Inside*-ot használták fogódzónak. Dicséretes az is, hogy rögtön első játékukkal nem csupán a szórakoztatás volt a céljuk, hanem valamiféle emlékművet is állítottak egy generációkat megnyomorító, alávaló rendszernek – de annak is, hogy lehetsz akár a legkisebb fogaskerek, akkor is szembeszállhatsz a gonosz gépezettel. Érdemes ezt észben tartani.

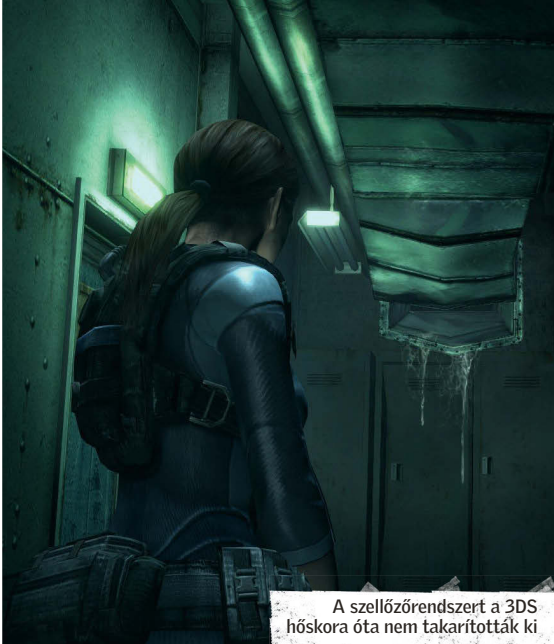
mazur

HARDVER
 Windows 7/8/10, Intel Core2 Duo E8400 3 GHz/AMD Phenom II X4 940 3 GHz, 3 GB RAM, GeForce GTX 550 Ti 1 GB/Radeon R7 250 1 GB, DirectX 11, 4 GB HDD

- + hiteles és megrázó mondanivaló
- + fikatív és valóságos elemek érdekes keveredése
- + érdekes helyszínek
- túl sok az *Inside*-ből ismerős elem
- kevés eredeti ötlet

MAZUR
 Az *Inside* mestermű volt, ez sajnos nem az. Mégis érdemes adni neki egy esélyt.

77



A szellőzőrendszert a 3DS hőskora óta nem takarították ki

GameStar
A KORÁBBI KIADÁSOK
TESZTJÉT KERESD A
2012/02-ES ÉS 2013/05-ÖS
GAMESTARBAN

**MÉG NINCS VÉGE A
REMASTERLÁZNAK**
Még mindig van egy platform, amire nem jelent meg a Resident Evil: Revelations semmilyen formában, a készítők ígérete szerint azonban idén megkapjuk Nintendo Switchre is az újakevert kiadást, hogy teljesen legyen a boldogság.



Teszt
RESIDENT EVIL:
REVELATIONS HD
REMASTERED

Raid-mód,
ahogy szeretjük



„Te Jill, ez nem történt már
meg velünk korábban?”

És már megint a zombihajón RESIDENT EVIL: REVELATIONS HD REMASTERED

KOMOLYAN, HA LENNE EGY „MINIMÁLIS RÁFORDÍTÁSSAL MAXIMALIZÁLT PROFIT” VERSENY A JÁTÉKIPARI CÉGEK KÖZÖTT, AKKOR A CAPCOM TITURA OTT TALÁLNA MAGÁT AZ ÉLMEZŐNYBEN. Simán lehet, hogy van ilyen; minden évben eltartott kisujjal isszák a pezsgőt, és chemtraillel generált villámfénynél kacagnak kínosan hosszú ideig a vezetők egy hegybe épített titkos bázison egy gálaest keretében, ahol díjazzák egymás profitéhes lustaságát. A Resident Evil VII ellenére mondom, hogy a széria mostanában csak ismételni képes önmagát. Amikor minden epizód HD verziója kap egy jelenlegi generációs újakeverést, akkor már nem kívánok udvariaskodni, olyan rókabőrnyúzó üzem (bocsánat, korunk elvárásaihoz igazítva „Kézműves Organikus Rókabőr Műhely”) megy itt, aminek még elvakult rajongóként is nehezen tudok tapsikolni. Minimális újítások, harmadszor látott élmény és alapvetően egy kézi konzolra készített grafika cukrozása az egész; nem hiszem el, hogy ez elég a régieknek, vagy vonzó az újaknak. Persze nem csinálná a Capcom, ha nem érné meg. Szóval feltehetően én tévedek, de szerencsére nem üzleti elemző vagy termékmenedzser vagyok, hanem jelen esetben kritikus, így teljes lelki nyugalommal mondhatom, hogy ez a legszerencsétlenebb irány, amit csak el lehet képzelni. Akkor is, ha a számok más mutatnak a könyvelésben.



INFO
Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A 2012-ben, eredetileg Nintendo 3DS-re megjelent Resident Evil: Revelations újakeverése HD felbontással, felújított textúrákkal és kicsit feljavított Raid-móddal.
PEGI 18+

MINDEN KICSIT SZEBB, MINDEN KICSIT JOBB
Ahhoz képest, hogy eredetileg 240p felbontásban játszottam végig a Revelationst, nyilván nagyon szépen fest a játék, de ne legyenek illúzióink, nagyon meglátszik rajta, hogy melyik volt az eredeti platform és az a fél évtized, ami eltelt a megjelenése óta. Hiába a szépitett karaktermodellek, a maximumra húzott textúrák (bár amihez közel megyünk, az rögtön moslékká válik), a valóban csillogóra cserélt fényeffektek, az elsőre pofás összkép fél óra alatt szétfoszlik a részleteket nézve, és érdekes módon a 60 fps is furcsának hat. Most biztosan minden PC-s azon röhög, hogy na, tessék, a konzolos először tapasztal normális képfreccsítést, meg is zavarodik, mint vidéki gyerek a betonon, de szerintem nem erről van szó, egyszerűen csak olyan, mint amikor egy régi játékot emulátoron tol az ember, és minden kicsit gyorsabbá válik, szétesik minden, amit megszoktunk. Az viszont remek, hogy már lehet mozgás közben is célozni – ez volt a Resident Evil irányításának rákfenéje egy időben –, jó, hogy változtattak rajta, sőt még kontrollsémák között is válogathatunk (sajnos szabad gombkiosztás nincs, de már ez is valami). Ahogy a Raid-mód is új karakterekkel és egy új pályával (The Ghost Ship: Chaos) bővült, amit viszont fel kell oldani, nem lehet azonnal kipróbálni, pedig nem mindenkinek van kedve végigküzdenie magát mindenben, aki esetleg előző generáción már tolt a Revelationst.

ITT LENNE A REMAKE-EK IDEJE
Talán mondanom sem kell, hogy ez a leg-szebb Revelations-újakeverés, csak értelmét nem látom. Sokkal jobban érdekel a Resident Evil 2 remake-je; tudom, hogy az ilyen produkciók jóval költségesebbek, viszont minden újraálmódott klasszikus, új tartalom, friss látásmód hálás közönséget hoz magával. Nekem az sem baj, ha jön a Resident Evil VIII, csak felejtjük már el a kétévente fel-frissített pixeleket, újrahaznosított hulladékokat, mert nem ez fogja megszerettetni az új játékosokkal a szériát; kiröhögik, ahogy van. Mi meg az unalomig ismert jeleneteket nézzük újra, mint a nagy vasárnap délelőtt a brazil szappanopera-ismétléseket, köztételek közben, és sóhajtozunk, hogy bárcsak lát-nánk már, mi lesz Beatriz és Flávio reményteljes egymásra nézéséből. Mert de messze még a jövő hét, amikor majd kiderül!

HP
Vizuálisan
felpumpált dējá vu.

- + kiharították a maximumot vizuálisan
- + jobb irányítás, nagyobb szabadság
- + ez még mindig egy jó játék
- csak éppen nem nagy konzolon öt év alatt harmadszor
- nincs érdemi újdonság
- unalmas az újra-újra keverés

60



Építeni azért még mindig tudnak a srácok



Hogy miért egy hóember az admin? Én sem értem

GameStar
AZ ELSŐ RÉSZRŐL KÉSZÜLT TESZTET KERESD A 2017/08-AS GAMESTARBAN



Idegesebb figurák helyett pár szerethető arc jobb lett volna

A Metal Gear ehhez képest smafu

MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 – EPISODE 2: GIANT CONSEQUENCES

ENNYI AZ EGÉSZ?

Alig több, mint egyórás játék-idejével ez volt a Minecraft sorozat egyik legrövidebb epizódja. Ha ez az ára annak, hogy ilyen sűrűn jöjjenek a részek, akkor lehet, hogy hajlandók vagyunk egy kicsit tovább várni.

ESKÜSZÖM, NEM ÉRTEM, HOGY MI TÖRTÉNIK EBBEN A JÁTÉKBAN.

A következő epizód tesztje előtt keresni fogok egy angolul beszélő nyolcévest, odaültem a *Minecraft Story Mode* elé, és ha végzett, megkérdeztem, hogy neki mi jött át abból az egyre zűrösebb történetből, amit a Telltale írói összehoztak, mert komolyan mondom, hogy én nem tudom követni.

AZ EGÉSZ CSAK EGY ÁLOM?

A Telltale játéka a legtöbb esetben önállóan is megállják a helyüket: nem kell játszani a *Borderland*szel, vagy olvasni a Trónok harcát ahhoz, hogy megértsd a történetet, sőt akkor is elboldogulsz, ha az elmúlt húsz évet egy barlangban töltötted, de nyilván vannak kicacsintások, amelyek mosolyt csalnak a rajongók arcára. Eddig a *Minecraft* is ezt az utat követte: vázoltak egy érdekes világot, bizonyos szintig elmagyarázták a szabályait, aztán megtöltték karakterekkel. Semmi sem utalt arra, hogy ez egy játék; egyszerű karakterek voltak egy egyedi világban. Aztán jött a második évad, és elkezdte feszegetni a határokat. Megjelent egy mindenható karakter a semmiből, aki tényleg bármit megtehet: szörnyeket idéz, teleportál, kénye-kedve szerint változtatja az időt és az időjárást, alakot vált, és még sorolhatnánk. Valamilyen perverz okból kifolyólag folyamatosan egzcírozgatja hőseinket, szétrombolja



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A *Minecraft* világában játszódó kalandjáték legújabb epizódja, amelynek történetébe már nemcsak a játékosok, hanem az írók is kezdenek belebonyolódni. **PEGI 7+**

épületeiket, és különböző kihívások elé állítja a csapatot, hogy kiderüljön, ki a legjobb. Ja, és adminnak hívják. De most ő tényleg admin? Mármint az a fajta, aki felel a szerverért, aki uralkodik a játékosok felett, és bármit megtehet? Akkor ez nem is a valóság, csak egy szimuláció? Akkor Jesse, Petra és a többiek nem is igazi karakterek, pusztán játékosok avatárjai, akik ezen a szerveren játszanak? Vagy csak én komplikálom túl az egészet, és „egyszerűen” behoztak egy istent a játékba? Szeretem azokat a történeteket, amelyekben nem feltétlenül egyértelmű, hogy milyen irányba halad a sztori, és néhány dologról csak az utolsó pillanatban rántják le a leplet, de jelen esetben sokkal inkább katóikusnak érzem a helyzetet, és nem a szó jó értelmében.

EBBEN SOKKAL TÖBB VAN

A második évaddal behozott és az előző tesztben dicsért újdonságokat szerencsére megtartották, bár nem bánám, ha kicsit többet kapnánk belőlük. A teljesen szabad építés és az új, átdolgozott harrendszer is szerepelhetne többet. Például amikor valamilyen lépcsőt vagy hidat kell építeni, még mindig az egygombos QTE-t használják. Miért nem engedik meg a játékosnak, hogy építsen egy átkozott lépcsőt, és aztán felugráljon rajta? Néhány ilyen aprósággal klasszissal jobba lehetne tenni a játékot, de a Telltale csak egy fél lépést mert

tenni a jó irányba. Annak sem örülök igazán, hogy szép lassan a szerethető karakterek is eltűnnek a sorozatból. Petrával már egyáltalán nem olyan bensőséges a viszonyunk, Jack és bandája meg sem közelíti az előző szezon hőseit, Stella bicskanyitogató, szerencsétlen Radar pedig egyszerűen csak béna. Kicsit úgy érzem, hogy elkezdett kicsúszni az irányítás a Telltale kezei közül; úgy próbálnak mögöttes tartalmat közvetíteni, hogy közben maga a játék lemegeydedőbe, ezzel pedig az egész csak egy nagy katyvasszá áll össze. Van még három epizódjuk összekapni magukat, de félek, hogy nem sok jó sül ki a dologból.

Kaci

HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Duo, 3 GB RAM, Nvidia GTS 450+, 10 GB HDD

- + elágazni látszó történet
- + lövöldözős QTE
- kusza történet
- érdektelen karakterek
- nagyon rövid

KACI
Telltale, miért csinálod ezt?

65



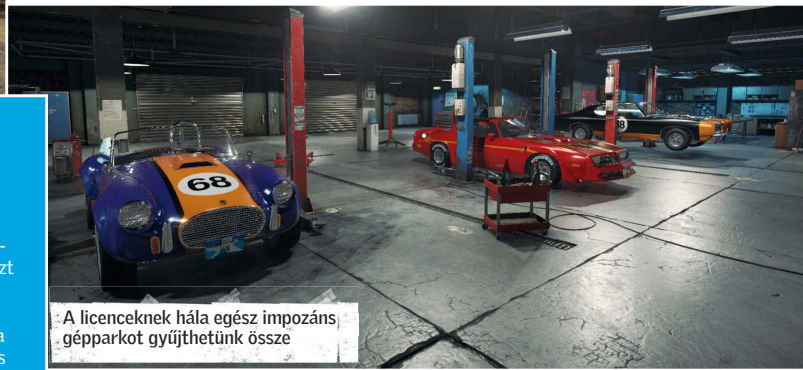
Akár a bontóba is kimehetünk olcsóbb alkatrészekért



Elvileg egyszerűsítették a szerelési folyamatokat

DLC-KBE TÖMÖRÜLVE

Akinek fontos, hogy valódi vasakat szerelhesen, az egyrészt örülhet, mert olyan márkák kerülnek be a játékba, mint a Mazda, a Lotus, a DeLorean, a Bentley vagy akár a Pagani és a Maserati. Ugyanakkor mindezek DLC formájában válnak elérhetővé, méghozzá egészen vasok, öteurós áron, ami finoman szólva is sok a kicsinyke tartalombővítésért.



A licenceknek hála egész imponáns gépparkot gyűjthetünk össze



Ideadnád a villáskulcsot?

CAR MECHANIC SIMULATOR 2018

MÁR MEGINT EGY ÉVSZÁMOT A CÍMÉBEN HORDOZÓ FOLYTATÁS, ÉS IGEN, MÁR MEGINT EGY VEGYES ÉRZELMEKET (HA EGYÁLTALÁN ÉRZELMEKET) KIVÁLTÓ ALKOTÁS.

Persze témája miatt kedves lehet a digitális autószerelést komáló szubkultúra tagjai számára, ugyanakkor a kivitelezés alig jobb, mint -15 °C fokban szőlőt metszeni a Mátra lábánál. Legutóbb 2015-ös évszámmal érkezett el hozzánk a gépjárműbüttykölés, és azóta szemmel láthatóan sokat fejlődött a műhely, hiszen tulajdonképpen teljes szortiment áll rendelkezésünkre az olyan egyszerű apróságoktól kezdve, mint egy natúr olajcsere az olyan összetett műveletekig, mint a komplett motor felépítése. Immár nem csupán vidéki sufnit birtoklunk, hanem akár festhetünk, fényezhetünk, centrírozhatunk, mi több, hamvaikból támaszthatunk fel oldtimer gépezeteket, amennyiben úri szeszélyünk úgy kívánja.



INFO

Kiadó **PlayWay S.A.**
Fejlesztő **Red Dot Games**
Platform **PC**
Röviden Kibővített lehetőségekkel várja a műhely azokat, akiknek mindene az olajos overall.
PEGI **N/A**

pálya is várja, hogy ráéresszük a lóerőket, bár hozzá kell tenni, hogy a bénácska irányítás miatt mindez nem olyan szórakoztató, mint amilyenek hangzik.

SZERELŐSZEMMEL

Maga a játékmenet nem túl sok dologban változott, hiszen a megrendelések továbbra is telefonon érkeznek, és mi döntjük el, hogy melyiknek ugrunk neki, és melyiket hagyjuk ki. Amint a műhelybe kerül a gép, a munkalapot elolvasva láthatjuk, hogy mely tájékon szükséges keresnünk a betegeskedés okát, így könnyedén rájöhethetünk, hogy mit/miket kell cserélnünk. Innentől kezdve nincs más dolgunk, mint internetről megrendelni a szükséges alkatrészeket, és betenni őket a régiek helyére, az elavult kacsatóktól pedig ócskavasáron megszabadulni. Mindezek mellett egész érdekes tud lenni a régi fészerekből előkerült matuzsálemek feltámasztása, és az is érdemel egy felsornyi említést, hogy járműkészletünk akár többszintnyire is duzzadhat a garázsban.

AHOL ELFOLYIK AZ OLAJ

Egyes alá jár a fejlesztőknek azért, mert a megjelenéskor igazi lárvaház volt a játék; annyi bogár kelt ki belőle, hogy megszámlolni is napokba telne, ám hamarost jöttek a foltozások, amelyek révén élvezhetővé vált a termék. A teszteléskor viszont például olyan problémába is belefutottunk, hogy hiába volt raktáron a megrendelt és szükséges alkatrész, a játék közölte, hogy nincs nekünk olyanunk, márpedig így nem tudtuk

az adott munkát elvégezni. Többször előfordult az is, hogy a melő végeztével az autót elengedve a CMS 2018 simán kidobott az asztalra, és tette mindezt úgy, hogy természetesen nem mentett el semmit, tehát kezdhettük előlről a büttykölést. Habár a fejlesztők szerint egyszerűsödött az irányítás, mi azt tapasztaltuk, hogy helyette bénább lett, de itt nagyjából egyéni ízlésről van szó, arról pedig nem nyitunk vitát. Azt lehet hát mondani, hogy a tartalmi bővülés és a helyén lévő grafika igazán dicséretes, de a rengeteg hiba és a zizis irányítás, valamint a hosszabb távon totálisan monotonná váló játékmenet megöli a szórakozást.

RG

HARDVER

Windows 7, Intel Core i3 3 GHz, 4 GB RAM, GF GTX 660 (2 GB VRAM), 20 GB HDD

- + egész pofás
- + sok autó van benne
- + jelentősen bővült a műhely
- bugok
- bizonyos esetekben bénácska irányítás
- ellaposodó élmény

RG

Ha az autószerelő letegez, az nagyon sokba fog kerülni.

66

Teszt

» **BATMAN: THE ENEMY WITHIN**
- EPISODE 1: THE ENIGMA

Csak a szokásos Wayne-féle tárgyalástechnika

A NEM IS ANNYIRA MEGLEPETÉS KARAKTER

A Telltale a Gamescom alkalmával jelentette be, hogy a Batman: The Enemy Within második fejezete, a „The Pact” szeptember 26-án jelenik meg PC-re, PlayStation 4-re, Xbox One-ra és mobilkészülökre, valamint felfedték, hogy Harley Quinn is szerepel benne. Nos, aki végigjátszotta a játékot, az nem nagyon lepődik meg ezen, sőt az epizódok címképeiben is spoilerelik a karakter beköszönését.

Rébusz karaktere sem olyan, mint amire számítanánk

En az ilyen kérdőjeles dobozokat nem nagyon fészegetniém

„Uram, egy papagájt és egy falábat szeretnék karácsonyra, ha lehet”

Jöhet egy találós kérdés?

BATMAN: THE ENEMY WITHIN - EPISODE 1: THE ENIGMA

Ő SZINTE LESZEK: NEM VAGYOK KÉPBE AZ ÖSSZES BATMAN KÉPREGÉNY TÖRTÉNETÉVEL, NEM TUDOM PONTOSAN, HÁNYFÉLE MEGKÖZELÍTÉSBEN LÁTHATTUK MÁR AZ IGAZSÁGOSZTÓ BÖREGÉR LEGENDÁJÁT, DE ÜDÍTŐ LÁTNI, HOGY A DC ENEDI A TELLTALES FIÚKNAK FELÉPÍTENI SAJÁT UNIVERZUMUKAT. Már az első évadban is leírtam, most is így gondolom: bizonyos szempontból egészen egyedi Batman történet tanú lehetünk, ha adunk esélyt ennek a szériának, és a nálam nagyobb rajongóknak ez külön csemegye. Furcsa, meglepő, néha sokkoló karakterábrázolások és történetvezetés jellemzi a kalandjátékot, de talán Vicky Vale után már nem is nagyon döbben meg ezen senki. Az első epizód után persze kissé felelőtlen dolog nagy szavakkal dobálózni, de én legalább egy zsonglörködést megkockáztatok, mert azt gondolom, hogy a második évad kezdése erősebb is, mint az első menet; itt most egyetlen részben történt annyi kavaráss, hogy csak pislogtunk. Erről persze Rébusz már önmagában képes gondoskodni, de túlmutat rajta az élmény.

ZÖLD, IMÁDJA A KÉRDŐJELEKET, KI AZ?

Az eredetileg 1948-ban debütált rosszfiú, Riddler (vagyis Rébusz) feltűnése várható volt, mivel a Telltale tucatjával dobálja be a történetbe az általunk jól ismert karaktereket, nem kívánnak vártni minket. A klasszikus képregényes kezdet (visszatér egy régóta jól ismert rossz-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A Batman: The Telltale Series kalandjáték folytatása, amelyben Batman/Bruce Wayne a döntései következményeivel és új ellenfelekkel néz szembe.**
PEGI 18+

fiú, grandiózusan gonosz tervekkel) azonban hamar átfordul kökemény drámába, és számtalan új kérdést vet fel. Külön öröm, hogy az első évad történéseinek – minimálisan – van kihatása a folytatásra, tehát ha nincs mentésünk, akkor meg kell hoznunk néhány döntést, így dől el például az is, hogy Alfred visel-e szemkötőt, vagy sem. Ez még sima ügy, hamarosan azonban sokkal keményebb döntések várnak majd ránk: már-már *The Walking Dead* szintű lelki terror jellemzi a játékmenetet, ami két kézzel lökdösi ki a játékost a komfortzónából. És igazából ettől működik nagyon jól ez a Batman újraértelmezés; nem öncélúan újít, csupán utat enged a sérült milliárdos és a néha reménytelen harcot vívó maszkos igazságtevő karakterének, folyamatosan új és gyakran megrázó kihívások elé állítja, és sokkal többet nyújt egy klasszikus „a szuperhős bizonyos nehézségek árán ugyan, de rendet tesz” klisénél.

AMI EGYSZERŰ, AZ EGYSZERŰ IS MARAD

Így talán az sem meglepő, hogy a jó történet és dramaturgia a játék erőssége,ásban továbbra sem jeleskedik: nincsenek új elemek, kicsit bonyolított QTE és viszonylag jól adagolt interaktív apróságok szakítják meg a mozisást. A dedukció végtelenül primitív folyamat a nyomozós részeknél, de legalább a detektív oldalunk is nemeseedik egy kicsit a nem túl megerőltető kihívások tengerében. Nekem már az is eredmény a Telltale ilyen irányú képességeit ismerve, hogy a látvány érezhetően szebb lett, nincs akadozás (Xbox One-on tesztelve), és buggal

sem találkozottam, de tudjuk, hogy ez nem jelent semmit, rendszerint a zsenge optimalizálás meglepetéseket okoz a felhasználóknak. Viszont az első rész sztorija, meglepő fordulatai, Rébusz és Joker kavaráss bőven elég ahhoz, hogy elégedettnek érezzem magam a végén, és jól érezhető, hogy az alkotók a többi karakterrel való kapcsolatunk rendszerét is fontos elemnek tartották, érdekel, mit tudnak kihozni ebből. Az, hogy mit mondunk, és mit választunk, már nemcsak a cselekményt, hanem a többi szereplővel fennálló viszonyunkat is megváltoztathatja, ez pedig talán más módon is befolyásolhatja a végkifejletet. Ebben reménykedem, mert nagyon vágyom arra, hogy a Telltale egyre jobban árnyalt, komplexebb kalandjátékot alkosson. Minden képességük megvan hozzá ugyanis, csak a szándékon múlik.

HP

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 3 GB RAM, Nvidia GTS 450+ (1 GB VRAM), 15 GB HDD

- + kellően hosszú és fordulatoss felvezetés
- + sok rejtély és dráma
- + egyedi Batman univerzum
- a szokásos vérszegénység játékmenetszinten

HP

Minden esély megvan rá, hogy ez egy remek évad legyen.

87

GameStar

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Fizess elő a GameStar magazinra
12 hónapra, és a tiéd lehet **12** magazin,
12 teljes játék és egyéves előfizetés
a PlayStation Plus rendszeréhez.

1 éves
előfizetés
29 990 Ft



Spórolj meg 12 ezer forintot
a teljes csomagból a magazin utcai vásárlásához képest!

Ha előre megrendelsz egy teljes évfolyamot, akkor 12 hónapon keresztül élvezheted a PlayStation Plus nyújtotta szolgáltatásokat (online multiplayer, ingyenes havi PlayStation-játékok, exkluzív leárazások).

Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki 29 990 forintért előfizet a GameStar magazinra a Project029 Media and Communications Kft.-nél. Az akció időtartama alatt is érvényesek normál előfizetési áraink, azaz ajándék nélkül is előfizethető a magazin 19 020 forintért egy évre, vagy fél évre 9870 forintért. Az előfizetői akció nem vonható össze más akcióval. Minden jog fenntartva.

Teszt

» GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES – EPISODE 3: MORE THAN A FEELING



Hala továbbra is teljesen jellegtelen főgonosz

GameStar

AZ ELŐZŐ EPIZÓDOK TESZTJÉT KERESD A 2017/05-05 ÉS 06-05 GAMESTARBAN



Nem könnyű feladat kibékíteni a testvéreket



Történelem bármilyen bajban összetartja a csapat

MORE THAN A FEELING

Tom Scholz klasszikusát sokan ismerik, de a legtöbben valószínűleg nem tudnak előadót kapcsolni hozzá. Ha esetleg nektek kimaradt eddig a Bostoni remek nótája, mindenképpen pótoljátok, ha pedig ismeritek, akkor nem árthat meg egy kis nosztalgia. Apu cuccai között biztosan találtok egy lemezt vagy kazettát, amin rajta van.

Kezünkben a galaxis sorsa

GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES – EPISODE 3: MORE THAN A FEELING

EDDIG MEGLEHETŐSEN KOMÓTOSAN HALAD A TELLTALE GAMES-FÉLE GUARDIANS OF THE GALAXY SZÉRIA, A HARMADIK EPIZÓD ÉRKEZTÉVEL PEDIG JOGOSAN VÁRNÁNK EL A MAGASABB FORDULATSZÁMOT. Ez sajnos csak

részben fog bekövetkezni, a játékidő túlnyomó része még mindig a távoli múlt emléképeivel telik el, ami azért is kellemetlen, mert az eddigi legrövidebb epizóddal van dolgunk.

EGY RÉGI ISMERŐS

Peter Quill és csapata immár tudja, mire képes a titokzatos Eternity Forge, amely újabb víziókkal ajándékozza meg hőseinket. Sajnos ezek az emlékek nem sikerültek olyan erőteljesre, mint Mordály múltjának feltárása az előző részben, ezért az általuk generált lassabb tempót is nehezebben bocsátjuk meg a *More Than a Feeling* címmel érkezett folytatásnak. Az Eternity Forge-nak hála végül az őrzők egy olyan karakterrel találkozhatnak, aki a legtöbünknek valószínűleg már nem lesz ismeretlen. Nem szeretném felfedni, hogy kiről is van szó, legyen elég annyi, hogy a Telltale remekül adaptálta őt a játékba. Ezúttal talán még zenei betétekből is kevesebbet kaptunk, de amikor felcsendülnek az egyébként már ezerszer hallott dalok, még mindig önkéntelenül mosolyra húzódik az ember szája. Hiába, no, a *Guardians of the Galaxy* elsősorban mindig is azokat célozta meg, akiknek gyerek-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One, Android, iOS**
Röviden **A Telltale marveles sorozatának harmadik fejezete, amelyben folytatódik az őrzők kalandja. PEGI 16+**

korokban pontosan ezek a nóták szóltak a walkmanjükből – tudjátok, abból a kutyü-ből, amibe magnokazettát kellett tenni, bizony, ilyen is létezett a távoli múltban. Ezt a korosztályt szolgálják ki a zeneszámok.

DÖNTSI

Hatalmas szerencsénkre az epizód vége felé nemcsak az akció indul be, hanem a szériában talán először valóban komoly választás elé állítanak bennünket, ami az egész galaxis sorsát döntően befolyásolja majd, ezzel együtt pedig természetesen a további részek sztoriját is képes gyökeresen átférni. Most először történt meg velem a Telltale Games-féle *Guardians of the Galaxy* közben, hogy nem azonnal rávágtam a választ a sokadik banális kérdésre, hanem hosszú ideig gondolkodtam a döntésem, sőt azt is elhatároztam, hogy a maradék két epizódot kétféleképpen is végigjátszom majd. Komoly a felmerülő dilemma, én pedig mindkét felkínált döntés végkimenetelét látni szeretném. Ehhez hasonló morális kérdésekből kellett volna jóval többet belecsempészni az eddigi történetbe is, és akkor egyetlen rossz szavunk sem lehetne.

MERRE TOVÁBB?

A feszültségben gazdag befejezés után természetesen felmerül a kérdés, hogy mi maradt még az írógárda asztalfiókjában, mert jelenleg nem fut a sztoriban olyan konfliktus, amit ne lehetne két bővített mondatnál lezárni. Ez pedig azért nagy baj, mert nem érezzük azt az epizódzáró képsorok le-

pörgése után, hogy máris belevetnénk magunkat a következő fejezetbe. Félig kötelességtudatból, félig pedig a szívünkhöz nőtt karakterek miatt fogjuk befejezni a történetet, ez pedig nem vet túl jó fényt a Telltale csapatára, hiszen a szereplőket kézhez kapták, nem nagyon kellett a jellemükön csavarni ahhoz, hogy működjön közöttük a kémia.

Nem menthetetlen a dolog, de az utolsó két részbe komoly munkát kell fektetniük az alkotóknak, utána pedig pihentetniük kellene a *Guardians of the Galaxy* vonalat és inkább egy korábbi sorozatukat venni elő újra. Igen, *Game of Thrones*, rólad beszélnek!

Csirke

HARDVER

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

- + szerethető új karakterrel bővült a csapat
- + egyes döntéseknek végre valódi súlya van
- + továbbra is tökéletes zeneválasztás
- már nagyon hiányzik a feszesebb tempó
- fájóan rövid
- túl sok időt töltünk a múltban

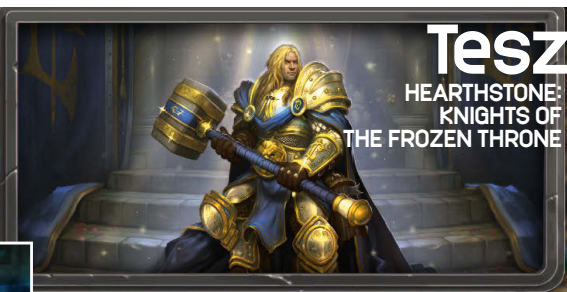
Csirke

Az út felénél még nem tisztá, merre is tartunk.

76



Minden kaszt kapott egy különleges, Death Knight hőskartát



Prince Arthas
The boy who would be King... LICH King. Obtained by defeating the Lich King with every class.



A Lich King magával hozta kardját, Frostmourne-t is, amely az ő kezében veszélyes eszközzé válik a hetedik körben



GameStar
AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐK TESZTJEIT KERESD A 2014/04-ES, 2015/02-ES, 05-ÖS, 09-ES, 2016/01-ES, 09-ES ÉS 2017/05-ÖS GAMESTARBAN

Ez jár mindenkinek, aki teljesíti a szóló kihívást

SOROZATOT KAP A KÁRTYÁS MÓKA

Az idei Gamescomon mutatta be a Blizzard az első Hearthstone animációs kisfilmet, amit még több, hasonló videó követ a jövőben. A megismert karakterek szereplésével képregényeket, novellákat is írnak, ezért aki szeretné jobban megismerni Azeroth mókásabb, arcát, nézze meg a Hearth and Home című videót.

A hősök trónfoglalókat játszanak

HEARTHSTONE: KNIGHTS OF THE FROZEN THRONE

NORTHREND MINDIG IS A WARCRAFT VILÁGÁNAK EGYIK LEGKEDVELTEBB HELYSZÍNE VOLT. Nemcsak azért, mert ezt tartják Azeroth koronájának, hanem mert ott lakott a franchise egyik legkedveltebb és egyben leggyűlöltebb rosszfiúja, Arthas, a Lich King. A karakter életét felemelkedésétől bukásáig végigkísértük, ezért természetesen a *Warcraft*hoz kapcsolódó összes termékben megjelenik valamilyen formában. Most a *Hearthstone*-ba is megérkezett, és rendesen feladta a leckét még a profi kártyásoknak is.

MEGMÁSZTUK A CITADELLÁT

A *Knights of the Frozen Throne* az első az új típusú kiegészítők közül. A Blizzard felhagyott az Adventure stílusú szettekkel, és inkább kereszteszték a száznál is több lappal érkező rendes kiegészítők, valamint a sztorit elmesélő egyjátékos kalandok legjobb elemeit. Az új bővítmény 135 új kártyával toldja meg az eddigi készletet, és mindemellett egy Icecrownban játszódó szólóküldetést is hozott. A megjelenést követő három hét során fokozatosan nyíltak meg az egyes szárnyak, ahol újabb és újabb ellenfeleket találtunk. A történet kezdetén mindjárt hatalmas meglepetés ért bennünket: az első boss, Lord Marrowgar kifejezetten kemény kihívást jelentett, többször is neki kellett futni, hogy le tudjuk verni. Eddig a normál nehézségű bosszarcok pihekönnyűek voltak, de mivel itt csak kártyacsomagokat kaptunk jutalmul, és nem konkrét új lapok voltak elzárva előlünk, a Blizzardnak megvolt a lehetősége, hogy kicsit megnyomja a ne-



INFO
Kiadó **Blizzard Entertainment**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
Platform **PC, iOS, Android**
Röviden **A**
Hearthstone új kiegészítője a fagyos Northrendre invitál bennünket, ahol élőholtak, jégmezők és a Lich King vár bennünket. **PEGI 7+**

hézségi szintet. És milyen jól tették: a legtöbb ellenfél ellen kénytelenek voltunk külön paklit csinálni, figyelmünk kellett minden lépésükre, és ésszel játszanunk ahhoz, hogy továbbmehessünk. Ez kifejezetten igaz volt a citadella urára, a Lich Kingre, aki más és más trükkel indult minden kaszt ellen. Warriorokkal szemben 100 extra armorral kezdte a mérközést, a mage-ek életpontját az első körben 1-re redukálta, a huntereket pedig 2 életponttal büntette a pakliban lévő minden egyes szörny után. Ha teljesítetted az összes kihívást, és Arthast is leverted a kilenc kaszt mindegyikével, akkor egy véletlenszerűen választott hőslap, három pakli kártya és Arthas Menethil, egy másodlagos paladin hős lett a jutalmad. Nem sok, de ennyi épp elég volt ahhoz, hogy újra és újra nekimenjünk a harcnak.

HALÁLI HŐSÖK HAJNALA

A kiegészítő 135 lapja legalább annyira izgalmas, mint a szólómisszió. Minden kaszt kapott egyet az új kártyatípusból: a hőslapok lecserélik éppen használt karakterünket, ami azt jelenti, hogy új hősképpeséget kapunk, illetve a lap kijátszásakor valamilyen hatás is létrejön. A hunter kaszt Death Knight kártyájának (Deathstalker Rexxar) lehívásakor 2-t sebez minden ellenséges szörnyre, és új hősképpességével kombinálhatja bestiáit valamilyen zombiszörnyre. Uther of the Ebon Blade kap egy 5/3-os fegyvert, ami önmagában nem segít sokat, de az a tény, hogy utána hősképpességének használatával meg tudja idézni az apokaliptiszis lovasait, már egy fokkal durvább. Ha mind a négyet lehívja, akkor a paladin automatikusan megnyeri a játékot. Ezek a kár-

tyák nagy hatással vannak a tábla állására, és bármelyik pillanatban megfordíthatják a meccset. Mindegyiket érdemes megszerezni és kísérletezni velük, mert konkrét paklikat lehet építeni köréjük. Ezeken felül persze rengeteg izgalmas lap került még a játékba, amelyek használatát tényleg érdemes megfontolni. A hőslapok és az új kártyák hatására ráadásul sokat erősödött a taktikai játékra és hosszabb meccsekre épülő, ún. kontrollstílus, amitől sokkal kiélezettebb és taktikusabb játék lett a *Hearthstone*. Habár mindez nagyon jót tett a játéknak, továbbra is probléma, hogy nincsenek állandó cooplehetőségek, új kasztok vagy komolyabb profilrendszerek. És ezért addig fogok panaszkodni, amíg a Blizzard egyszer csak meg nem unja.

Hunter

HARDVER
Intel Pentium D, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro, 2 GB RAM

- + a Lich King téma mindig hálás
- + Death Knight hőslapok
- + kontroll játékmódot erősítő kártyák
- nincs új játékmód
- nincs versenymód
- nincs semmilyen új feature

HUNTER
Az elmúlt egy év legjobb kiegészítő csomagja.

75

Teszt

» KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 1



Lenyűgözőek a tájképek



Menu

Book 1 progress: Chapter 3 of 7

Clue Inventory

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A Daedalic egyelőre még csak az első könyv adaptációjával készült el, de közeledik a „Szélvetés” és „A vihar szeme” is: a stúdió a Gamescomon jelentette be, hogy a második kötet feldolgozását 2017 decemberében kapjuk meg, míg a harmadikat valamikor 2018 elején.



Jó tett helyébe...



A jó szándékhoz vezető út is pokollal van kiköveztve

KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 1

TÜZETESEBBEN MEGVIZSGÁLNI EGY ADAPTÁCIÓT AZ ALAP-ANYAG ISMERETE NÉLKÜL OLYAN, MINTHA ELŐSZÖR LŐNÉL CÉLBA: HA JÓL SÜL EL, AKKOR ÖRÖMMEL MÉLYÜLSZ EL A TÉMÁBAN, DE HA SZÉGYENTELJESEN MELLÉTRAFÁL, AKKOR BIZONY ELVESZÍ A KEDVED AZ EGÉSZTŐL.

Noha Ken Follett méltán sikeres regényéből, A katedrálisból már egy sorozat is készült, részben magyarországi helyszíneken forgatva, engem valahogy ezidáig sikerült elkerülnie mindkettőnek. A sors azonban úgy hozta, hogy a nagy mesemondó Daedalic Entertainment feldolgozását nekem szánták az égiek, és nem csupán azt nem bántam meg, hogy fejest ugrottam Follett fiktív világába, de még a kedvemet is meghozta a világhírű mű elolvasásához, sőt a miniszéria megtekintéséhez is. De ne szaladjunk ennyire előre.

BIZALOM NÉLKÜL MIT ÉREK ÉN?

A XII. század Angliájában járunk, és több, egymást sűrűn keresztező szálon követhetjük az eseményeket: Philip, a szerzetes hosszú idő után tér vissza Kingsbridge-be, amelyet addigra felfedezett magának az ördög; egy Jack névre hallgató, számkivetett fiú édesanyjával tengődik az erdőben, a tulajdon két kezével vadászva a napi betevőre; Tom, az építőmester munka után kutat, miközben megpróbálja életben tartani családját; Aliena, a nemes hölgy otthona felett viharfelhők gyülekeznek. Hogy akkor mégis mi a közös bennük? Mindannyiukat különböző utakon terelve és más-más döntésekre – olykor fájdal-



INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **Daedalic Entertainment Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Ken Follett népszerű regényének, A katedrálisnak a feldolgozása point and click stílusú kalandjáték formájában, a Daedalicre jellemző látványvilággal.
PEGI 16+

masakra, máskor logikusakra – kárhózzatva összehozza őket a sors, hogy megépítsék az ország valaha létező egyik, ha nem a leghatalmasabb katedrálisát. A fordulatos sztori összeesküvésekben, intrikákban, háborúkban, szörnyű emberi sorsokban és románcokban egyaránt bővelkedik, így a történészek játszatják magukat azokkal a játékosokkal, akik imádják a Trónok harcára emlékeztető stílust. A Telltale Games interaktív kalandjátékaihoz hasonlóan azonban itt sincs valódi beleszólásunk az eseményekbe; kisebb, a történet szempontjából mindössze kozmetikai jelentőségű alternatívákat kapunk, jóleső látszatot (persze a későbbiek folyamán még lehetnek eltérő következmények). A *The Pillars of the Earth* történetvezetésével, szereplőinek kibontásával és felskiccelt világával mégis pillanatok alatt képes elérni azt, hogy fel se akarjunk állni a vége felirat előtt.

Ebben pedig nem csupán Ken Follett gazdag alapműve vállal oroszlánrészt, de a Daedalic Entertainmentre jellemző stílus is nagyban hozzájárul: a csapat olyan, szemet gyönyörködtető remekekkel lepte meg korábban a kalandjátékok szerelmeseit, mint a *The Whispered World* vagy a *Silence*, ezért nem meglepő, hogy A katedrális játékvaltozata is elképesztően néz ki. Szemképrázatos és részletgazdag, kézzel festett háttereken mozognak a gondosan animált és arcmimika tekintetében sem elmaradott karakterek, méghozzá egyedi, 2D-s stílusban. Ténykedéseiket pedig nem akármilyen muzsika követi: a prágai FILMharmonic Orchestra nagyzenekari aláfestése finoman kiegészíti a látottakat, miközben a karaktereket étellel megtöltő szinkronszínészek kö-

zött maga Follett is felbukkan a kántor szerepében.

BOLDOGAN ÉLTEK, MÍG...?

A *Ken Follett's The Pillars of the Earth - Book 1* szint vizs a point and click sokat látott műfajába sajátos megoldásaival, például új dialógusopciókat nyithatunk meg a tárgyakkal. Habár az olykor túl hosszú nyúló rejtvények, illetve a hasonló kalandjáték-betegségek miatt nem hiba nélkül való, akárcsak esendő figurái, mégis olyan lebilincselő, hogy szeretnénk magunkba szívni minden egyes pixeljét, és legszívesebben úgy vetnénk rá magunkat a folytatásra, mint William Hamleigh Alienára. Ha belekezdtek, majd megértitek, miért.

Szada

HARDVER

Windows 7/8/10 (32/64 bit), 2,8 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 6670/GeForce GTX 200x (1 GB RAM), DirectX 9.0c, 11 GB HDD

- + lebilincselő történet
- + varázslatos képi világ
- + egyedi point & click megoldások
- kiszámítható fordulatok
- elhúzódó rejtvények
- látszatdöntések

SZADA

Amilyen az ad-jonisten...

80

NINTENDO 3DS™ hírek



Pokémon Ultra Sun

Megjelenés
11. 17.



Pokémon Ultra Moon

Megjelenés
11. 17.



Pokémon Gold

Megjelenés
9. 22.



Pokémon Silver

Megjelenés
9. 22.



Fire Emblem Warriors

Megjelenés
10. 20.



Layton's Mystery Journey

Megjelenés
10. 6.



Metroid: Samus Returns

Megjelenés
9. 15.



Monster Hunter Stories

Megjelenés
9. 8.



Hey! Pikmin



Mario & Luigi: Superstar Saga
+ Bowser's Minions

Megjelenés
10. 6.



Story of Seasons:
Trio of Towns

Megjelenés
10. 13.



YO-KAI WATCH 2:
Psychic Specters

Megjelenés
9. 29.



Nintendo Selects
Kirby Triple Deluxe

Megjelenés
10. 13.



Nintendo Selects
Luigi's Mansion 2

Megjelenés
10. 13.



Nintendo Selects
Super Mario 3D Land

Megjelenés
10. 13.



Ingyenesen
letölthető
demó



Ingyenesen
letölthető
demó



www.nintendo.hu



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

A fantasykörnyezet dacára elég fejlett a tudomány ahhoz, hogy kitermelje a lőport és a tűzfegyvereket

GameStar

A PC-S VÁLTOZAT, VALAMINT A KIEGÉSZÍTŐK TESZTJÉT KERESD A 2015/04-ES, 09-ES ÉS 2016/04-ES GAMESTARBAN

TELJES GÖZZEL ELŐRE

Pár szűkebb esztendő után ismét magára talált az Obsidian, ebben elvitathatlan érdemei vannak a közösségi finanszírozáson alapuló üzleti modellnek. De nem csak a Tyranny kiegészítője és a Pillars of Eternity folytatása készül a napfényes Kaliforniában. Feargus Urquhart cégvezető a napokban elkotyogta, hogy egy jóval nagyobb volumenű projekten is dolgoznak. A legtöbbször egy új Fallout epizódra fogadnának, mások inkább egy Star Wars RPG-re tennék fel pénzüket, de az Alpha Protocol folytatása sem elképzelhetetlen.

A konzol próbája

PILLARS OF ETERNITY: COMPLETE EDITION

VÁRATLAN, ÁM FELETTÉBB ÖRÖMTELI MEGLEPETÉST OKOZOTT A PARADOX,

AMIKOR NEM IS OLY RÉG BEJELENTETTE: MÉG A NYÁR VÉGE ELŐTT PLAYSTATION 4 ÉS XBOX ONE KONZOLOKON IS ÁTÉLHETIK A JÁTÉKOSOK A PILLARS OF ETERNITY, TOVÁBBÁ AZ ANNAK KIEGÉSZÍTŐI KÍNÁLTA KALANDOKAT. Keresve se találhattam volna jobb alkalmat, sem pedig meggyőzőbb érvet, hogy újfent jó néhány hétvégét Eora felfedezésére szánják.

Ráadásul nincs is jobb módja az emlékek felrészítésének a jövőre várható *Pillars of Eternity II: Deadfire* érkezése előtt.

EMLÉKEZTETŐ

A maga idejében rekordnak számító, négy-millió dollárt is meghaladó összeggel járult hozzá több tízezer ember, hogy elkészülhessen a játék, amely nem kevesebbet ígért, mint hogy modern(ebb) köntösbe bújtatva visszahozza azt az egyedi játékelményt, amiért milliók rajongtak az ezredforduló környékén. Az Obsidian mindehhez egyedi világot épített fel, aprólékosan kidolgozott történelemmel és legendáriummal, a játékost pedig azonnal beledobta a mély vízbe – aki az egyik pillanatban még egy karavánt kísért, majd később egy ritka természeti(?) jelenség egyetlen túlélőjeként azzal szembe-sült, hogy belélt mások lelkébe, képes felárni legféltebb titkaikat. Saját, fejleszthető erődítménnyel, témérdek küldetéssel, számtalan taktikai lehetőséget rejtő mágia- és harcrendszerrel, továbbá a két részre vágott *The White March* kiegészítővel gondoskodott arról, hogy akár száznál is több órát elraboljon az életükből.



INFO

Kiadó **Paradox Interactive**
Fejlesztő **Obsidian Entertainment, Paradox Arctic**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Eredetileg PC-re tervezett, csapatalapú fantasy-RPG, konzolokra szabott vezérléssel és kezelőfelülettel.
PEGI 16+

MI TÖRTÉNIK, HA EZT MEGNYOMOM?

Néhány változtatás elkerülhetetlen ahhoz, hogy egy meghatározott platform igényeit szem előtt tartó alkotás más környezetben is működőképes maradjon. Annak pedig, aki PC-n játszott már a *Pillars of Eternity*vel, azonnal szemet szúr majd a szükségszerűen átalakított kezelőfelület. A gyorsbillentyűk helyét a jobb és a bal ravsokkal előhozható tárcsás menük vették át, az egyikben általános jellegű, a másikban harc közben szerepet kapó funkciókat találunk. A kiválasztott karakter (az ütközőkkel léptethetünk közöttük, illetve jelölhetjük ki az egész csapatot) irányítása közvetlenül történik, mint a *Diablo III* konzolos változatában, ám míg azt egy kezdő néhány perc után átlátja, egy *Pillars of Eternity*hez fogható, komplex RPG-ben az első néhány órában még elveszetteknek érzi magát. Számukra különösen ajánlott az easy fokozatnál is kevesebb kihívást jelentő Story Time nehézségi szint, mert akkor megkímélik magukat a craftolás fortélyainak, a találati- és sebzmódosítók, a varázslatok, továbbá különféle ételek és italok hatásának gondos ismeretét megkövetelő mikromenedzsment okozta fejfájástól. Nyugodtan koncentrálhatnak a cselekmény és a háttér-információk megismerésére.

Amennyiben viszont mégis hajlandók rászánni az időt, beletanulnak a mechanikákba, és megbarátkoznak a körülményes inventorykezeléssel, valamint a zavaróan apró betűkkel írt tengernyi szöveggel és a visszatöltött mentések után alkalmanként teljesen elnémuló hangokkal, fantasztikus élményben lehet részük.

Nem az Obsidiané az első hardcore szerepjáték, amely konzolra költözött. Korábban a *Wasteland 2*, a *Torment: Tides of Numenera* és a *Divinity: Original Sin* tett sokat azért, hogy a hasonló stílusú alkotások gyökeret verjenek a számukra idegen platformokon. Csakhogy a felsoroltak kivétel nélkül körökre osztott harcrendszerrel rendelkeznek. Emiatt a PoE átiratának legfontosabb eredménye, hogy eredményes bemutatkozása révén szélesre tárta a kaput minden csapatalapú, izometrikus nézetet és valósdejt, ám bármikor megállítható harcrendszerrel használó alkotás előtt. A Beamdog által felújított klasszikusoktól (*Baldur's Gate*, *Icwind Dale*, *Planescape: Torment*) kezdve az ugyancsak a Paradox gondozásában megjelent *Tyranny*n át a *Deadfire*-ig bármelyik megállná a helyét konzolon is, csak a fejlesztőkön és kiadókon múlik.

Chavalier

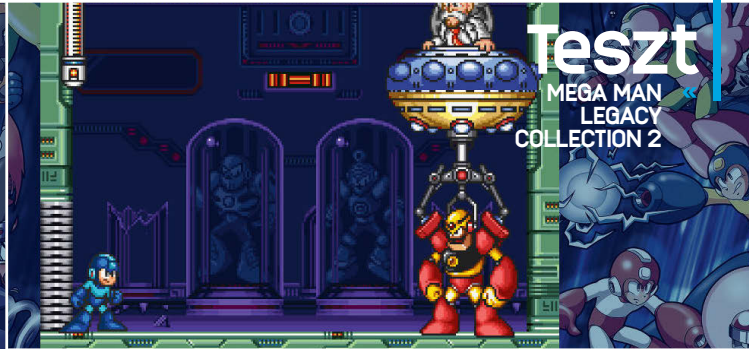
- + egy felfedezésre váró, új világ
- + számtalan jól megírt küldetés és karakter
- + rengeteg taktikai lehetőséggel kecsegtető harcrendszer
- hosszabb töltési idő
- nehézkes inventorykezelés
- nem állítható betűméret
- hangbugok

CHAVALIER
Eora konzolon is csodás.

88



A főellenségek először csíphetik az idegeinket, de hamar kiismerhetők a gyenge pontjaik



Most már értjük, hogy mi ihlette a híres dalszöveg „repül a bálna...” sorát

AZ ELSŐ 32-ES

A Mega Man nyolcadik része volt az első olyan kiadás, amely már 32 bites verzióban készült el, ám a kilencedik és tizedik rész visszanyarodott a 8 bites motorhoz, amit sokan igen nagy örömmel fogadtak.

Amikor a robotokra csap le a kék halál

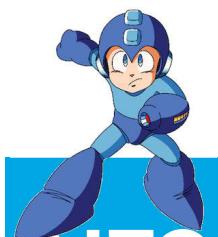
MEGA MAN LEGACY COLLECTION 2

SZÍVECSKÉS-KACSÁS ÚSZÓGUMIT FÚJHAT MAGA KÖRÉ AZ A KEDVES EMBER, AKI ODAVAN A RÉGI VIDEOJÁTÉKOKÉRT, MERT EBBEN A HÓNAPBAN KÉT NAGYÁGYÚ IS RÁNK ÜVÖLT A MÚLTBÓL.

Ezekért anno a suliban eladtuk teljesen új, kétemeletes tolltartónkat, dugig megpakolva frissen hegyezett ceruzákkal. Vagy csak én idéztem elő vöröslofej-effektust a szüleimnél az ilyen megmozdulásokkal? Mondjátok, hogy nem!

VAN MÉG MUNÍCIÓ

Amíg a Sonic Mania lendületes sündisznójával felgyúrtuk a pályákat (tesztünket az októberi számban találod majd), addig a *Mega Man Legacy Collection* a megszokott tempóban szállította tüzelő kezű barátunk újabb kalandjait, másodjára is csokorba gyűjtve az egymás után következő részeket. Az előző kiadásban stabilan csillogott az első hat ugrabugra minden szépsége és kihívása, és a mostani esztétésben is több epizódot kapunk, szám szerint négyet, a hetedikről egészen a tizedik felvonásig – és itt most nem az X szériát kell érteni, hanem az eredeti sorozatot. Igazi rajongónak kell ahhoz lenni, hogy valaki első ránézésre rábökje, éppen melyik cím pörög az irányítása alatt, hiszen kezem-lábam nem elég ahhoz, hogy összeszámoljam, hányszor bújhattunk már a robotpusztító srác bőrébe. Nem nevezném magamat fanatikus *Mega Man*-fogyasztónak, de az első kollekció tapasztalatai után né-



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform

PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A Mega Man második kollekciója ezúttal négy újabb résszel gazdagítja gyűjteményünket, egészen a tizedik részig kísérve. **PEGI 7+**

ha igazat adva bólogattam azokon a régen rásütött kritikákon, miszerint egy hangyányit elfáradt a széria. Persze a jóból is megárt a sok; a hatodik tál sajtos spagetti után sem őszinte a mosoly, amikor belevillázunk a hetedikbe, de ettől függetlenül továbbra is szeretjük, és ez itt sincs másképp. Csupán azon tűnődve nézek magam elé, hogy ha már ez egy összefoglaló csomag, akkor miért hiányzik belőle az 1998-ban megjelent, *Mega Man & Bass* néven futó szösszenet, ha egyszer az kronológiailag a nyolcadik és a kilencedik rész között látott napvilágot. Picit a lila ködös öröm mögé nézve nyilvánvalóan látszik, hogy jó üzlet van ezekben a nosztalgikus feltépekben, így lehet, hogy nincs sülyesztőben ez a cím, csupán egy másik kötegbé kerül majd be. Akárhonnan is szemléljük, rengeteg újítást nem tartalmaz a pakk, de akad benne, amit igazi ajánlékként veszünk át a kiadóktól.

AJÁNDÉKBONTÁS

A *Mega Man* összetett történelmének nemesedett, és az évtizedek során tehetséges művészek munkáinak garmadáját szippantotta magába. Jobb sorsra érdemes artworkök, látványtervek, koncepciórajzok pihentek mostanáig a virtuális világ valamelyik elfeledett zugában, ám ezek gyűjteménye elérhetővé vált a játékon belül külön menü kapott múzeumban, hála a készítőknak, akik gondosan összeállították nekünk. Ugyanilyen túlradó örömmel fogadhatjuk a music playert is, amelyen belül felcsendülnek a régi dallamok; jóllehet a mai zsenge

fülnek ezek a 8 bites nóták legalább annyira idegesítőek, mint a sikító vuvuzela. Akik anno találkoztak a kilencedik és tizedik epizódokhoz kapható kiegészítővel, azok bizonyára nem szívják elégedetlenül a fogukat, amikor azt tapasztalják, hogy minden akkor kapott karakter és extra pálya most megint visszaköszön. Akik pedig a kihívások irányába fordulnának a történet ledarálása után, azok mazochista módon újra összejátszhatják bajszukat a főellenségekkel, vagy egyre jobb időket elérve, az órával versenyezve teljesíthetnek egy-egy részt. Éppen ezért most is tisztességes kiadás gördül le a Capcom munkapadjáról, és kíváncsian várjuk, hogy mi lesz a jövője a sorozat többi címének, mert azok is teljes joggal megérdemlik, hogy ilyen módon legyenek áttemelve a mai játékosársadalom vizslató szeme elé.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit), Corei3-2130 (3,4 GHz Dual Core), 2 GB RAM, GeForce GTX 550Ti, DirectX 11, 6 GB HDD

- + újabb Mega Man részeket emeltek ki a feledés spiráljából
- + több extra tartalom
- lett volna még hely pár epizódnak

NIGHTWOLF

Felelős, hogy újabb négy résszel bővült a kollekció.

73

Teszt

» SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

GameStar

A PC-S VÁLTOZAT TESZTJÉT KERESD A 2017/02-ES GAMESTARBAN



Ingyen szaké csajja a felfüggesztett ágyúcső alá a szomjas strázsát. A folytatást ti is kitaláljátok



Szamuraj kell a szamuraj ellen



Tetőkön ugrálni biztonságosabb, mint a nyílt utcán mutatkozni

MIMIMIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

A megalapítását követő első években még mobiljátékokat készített a müncheni stúdió, és a 2014-es The Last Tinker: City of Colors című platformer sem volt igazán alkalmas arra, hogy a játékosok emlékezetébe vésse a Mimimi nevet. Viszont a PC-n (és most már konzolon is) nagyszerű kritikai fogadtatásban részesített Shadow Tactics: Blades of the Shogun után mindenképpen érdemes szemmel tartani ezeket a tehetséges lányokat és fiúkat.

A sógun jobb és bal keze

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

MÉG HÓNAPOKRA VOLTUNK ATTÓL, HOGY VIRÁGBA BORULJANAK A CSERESZNYEFÁK, AMIKOR EGY KEVÉSSÉ ISMERT NÉMET FEJLESZTŐCSAPAT KEZEI ALÓL KIKERÜLT A SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN, ÉS EGYSAPÁRA VISSZAFORGATTA SOKUNK SZÁMÁRA AZ IDŐ KERÉKÉT. Volt ugyanis egy időszak az ezredforduló környékén, amikor úgy festett, hogy meg tudják vetni lábukat a piacon a Commandossal berobbant, valós idejű taktikai játékok. Izometrikus nézet, gondos tervezést és hajszálpontosan időzített kivitelezést igénylő játékmenet, illetve az ember türelmét próbára tevő nehézség jellemezte őket. Azonban dacára annak, hogy a Behind Enemy Lines egyenes ágú folytatásai remekül sikerültek, és a második világháborús környezetet vadnyugatira (Desperados: Wanted Dead or Alive), majd középkorira (Robin Hood: The Legend of Sherwood) cserélő követők sem valótak csúfos kudarcot, az érdeklődés hamar alábbhagyott. A fejlesztők továbbléptek, vissza se néztek, és már a legkitartóbb rajongók is feladni látszottak. Olyannyira, hogy még ők is csak legyintettek, amikor kiderült, hogy a főként kalandjátékairól ismert Daedalic gondozásában valami hasonló kezd alakot ölteni. Pedig ha sejtették volna, mi vár rájuk...

INFO

Kiadó Daedalic Entertainment
 Fejlesztő Mimimi Productions
 Platform PlayStation 4, Xbox One
 Röviden Bő fél évvel a PC-s kiadás után konzolokra is megérkezett a Commandos széria szellemiségében készült, felülnézetes taktikai játék
 PEGI 16+

(1603-1868) kulisszáinak köszönhetően egy pillanatra sem keltette lélektelen klón benyomását. Visszafogott cel-shading árnyalással lehettek életet a fejlesztők télbe fagyott városokba, ostrom alatt álló erődökbe, folyami átkelőkhöz és káprázatos palotákba. Alapos műgonddal megtervezett játszótérrel kínálták a játékosnak, aki egy szamuraj és annak beszivárgásban és szabotázsakciókban jeleskedő társait (egy nindzsát, egy tolvajt, egy kémet és egy mesterlövészt) irányítva igyekezett legjobb tudása szerint teljesíteni a sógun mindenkori parancsát. A jól felépített küldetéseknek, valamint a fokozatosan adagolt kihívásnak köszönhetően egyenként megismerte embereit, valamint rájött, hogy miként dolgozhatnak össze. Akár még opcionális feladatokat is teljesített, bár senki sem várta el tőle, hogy sziklaomlást idézően elő, ökröket böszítsen fel, vagy más módon okozzon ellenségei számára végzetes kimenetelű baleseteket. Ha ugyanis az örök azt látták, hogy társuk kimúlását egy lezuhanó jégcsap okozta, nem pedig egy kegyetlen csapda, akkor anélkül tértek napirendre felette, hogy fellármázták volna a környéket, és erősítést hívtak volna.

KONZOLOS NINDZSÁK

Kaci okkal dicsérte tehát a Shadow Tactics PC-s kiadását, ezért kíváncsian, ugyanakkor kissé félve indítottam el Xbox One-on. Rettenően bizalmatlan voltam a kontrolleres vezérlést illetően, hiszen korábban már számtalanszor bebizonyosodott, hogy egy-egy összetettebb játék irányítása alap-

san megszervezi, ha mindössze négy gombra, két analóg irányítókarral, két ravaszra, két ütőközre és egy D-padra korlátozódik. Mint utóbb kiderült, feleslegesen aggódtam, ugyanis a fejlesztőcsapat könnyedén vette az akadályt. Kényelmes, kézre esik, természetesnek hat, percek alatt meg lehet szokni, és még a PC-n kifogásolt kamerakezeléssel sem volt gond. A több karakter precíz időzített együttműködését igénylő, rázósbab szituációk során pedig a Shadow Mode vizsgázott jelesre. Csak azt sajnáltam, hogy az eltárolható akciók száma továbbra is fejenként egy. Ha valamikor készítenek folytatást vagy hasonló stílusú játékot, érdemes lenne jobban kihasználniuk a benne rejlő lehetőségeket. Továbbá az sem ártana, ha legközelebb kevésbé kiszámítható történetet kerékítenének hozzá, mert rossznak nem mondanám, de csak az nem látta előre minden fordulatát, aki egyidős a játékkal.

Chavalier

- + taktikai lehetőségek tömkelege
- + jól kiegyensúlyozott karakterek
- + tetszetős helyszínek, kiváló pályatervezés
- + meglepően kényelmes irányítás
- kiaknáztalan Shadow Mode
- „csak” korrekt történet

CHAVALIER
Ezért imádkoztak a Commandos rajongói.

88

GameStar

 AZ ALAPJÁTÉK ÉS A
 KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐK
 TESZTJÉT KERESD A
 2016/05-ÖS, 08-AS, 10-ES
 ÉS 12-ES GAMESTARBAN


A Warhammer vikingjei

Total War: Warhammer – Norsca

INFO Kiadó **SEGA** Fejlesztő **Creative Assembly** Platformok **PC** Röviden Egy újabb frakció átmokfutása a Warhammer trilógia első részében: a viking lecsapnak a gazdag déli településekre, és nagyon élvezik. PEGI 16+

FIGYELJ! MEGJELENÉSÉNEK IDEJÉN MÁR CSAK NÉHÁNYAT KELL ALUDNI A WARHAMMER TRILÓGIA MÁSODIK RÉSZÉNEK KIADÁSÁIG.

Egy csomó érdekes dolgot már tudunk az új részről, a négy új fajtól előre bizsergnek az ujjbegyeink, és nagyon izgalmasnak tűnnek a hadjáratok is. Ettől függetlenül a CA az utolsó pillanatban még meglepte az első rész rajongóit egy kiegészítővel, amelyben a messzi észak félelmet nem ismerő, barbár viking harcosait eresztjük rá az elpuhult déli területekre. A norsca „faj” rablóhadjáratai egészen jól illeszkednek az eddigi eseményekhez; találkoztunk már velük a térképen, de ez az első alkalom, hogy irányításunk alá vonhatjuk egységeiket. A kiegészítő fizetős, de ha valaki előrendeli a második részt (vagy a megjelenést követő első hétben megveszi azt), akkor ingyen megkapja. Fontos tudni, hogy a második részben a norsca népnek nem lesz különálló hadjárata, viszont amint beteszik a kombinált, nagy térképet, ott ismét játszhatunk majd velük. A norsca fosztogatók seregében fontos szerepet kaptak a szörnyek: a harci mamutok mellett trollokat, mantikórokat és kétféjű sárkányokat is hadrendbe állíthatunk. Ez az egyetlen nép, amellyel szörnyvadász küldetéseket fejleszthetünk ki: többféle vadászmissziókat ezek, amelyek végén egy különösen erős szörnyet kell legyőznünk. A jutalom ennek megfelelően magas,

sokszor magát a levadászott szörnyet is besorozhatjuk seregünkbe. Az új hadviselő fél sötét isteneket imád; a felégetett településeken felállított hatalmas monolitokon keresztül adózhatnak tisztelettel a kiválasztott istenségeknek, hogy elnyerjék azok jóindulatát. Alapvetően rablógazdálkodást folytatnak, így folyamatosan támadniuk kell, különben nem húzzák sokáig a messzi északra. Két északi frakciót is kapunk, az egyiket egy káosz által mutált értelmes troll vezeti, míg a másikat egy klasszikus és karizmatikus viking vezér, Ragnar Lothbrok egy alternatív valóságban. Klassz bővítés a végére, de azért már inkább az új kontinensen csapatnánk.

Mocsy

HARDVER

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

- + viking varázslatok
- + szörnyvadász küldetések
- kicsit későn jött
- szokás szerint drága „faj”

MOCSSY
Chaos light.

80

A HARC FOLYTATÓDIK!

ポケモン POKKÉN TOURNAMENT DX



©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo / Creative Inc. / GAME FREAK inc. ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

 7
www.pegi.info


www.nintendo.hu



Válassz egy Pokémon karaktert, mint Pikachu, Decidueye, Mewtwo és még sokan mások és enged szabadjára a legerősebb támadásaidat a harcmezőn egy valós idejű versenyjátékban! Vidd magaddal a harcot bárhová és hívj ki mindenkit a Nintendo Switch konzolon.



A CSOMAG TARTALMA:

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

The Pokémon Company



Ha meglőnek nyíllal,
lőj vissza ágyúval!

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ
ELSŐ DLC TESZTJÉT
KERESD A 2017/02-ES ÉS
06-OS GAMESTARBAN



Szinte már túl menő ahhoz,
hogy ellenségként kezeljem



OSZAKA VALÓDI OSTROMA

Oszaka téli ostroma egy valós történelmi esemény, persze valószínűleg kevesebb démonnal és amritával találkozhattak az ott harcoló katonák. Azonban a játékban még nem láthatóak azok a ma is álló falak, amelyeket Tokugava Hidetada (Tokugava Iejaszu örököse) építtetett a különböző samurájközpontoknak.

Egy szó:
nindzsakutyák



Végvári vigasság

NIOH – DEFIANT HONOR

DEFIANT HONOR A NIOH MOZ TERVEZETT DLC-TRILÓGIA KÖZÉPSŐ DARABJA, ÍGY ÁTHOZ ELEMEKET AZ ELŐZŐ KIEGÉSZÍTŐBŐL, DE FEL IS VEZETI A NAGY FINÁLÉT.

Kezdek már hozzászokni, hogy havonta egy-két hétig alaposan megterhelem a szervezetemet azzal, hogy mindennap feltornázom a vérnyomásomat nem túl egészséges magasságokra. A *The Surge*, majd a *Nioh* első kiegészítője, a *Dragon of the North* után nekiugorhattam a *Defiant Honor*-nek is, hogy megnézzem, ezúttal mit tudtak letenni az asztalra a szadista japán fejlesztők.

A TÖRTÉNELEM SOHA NEM ÉR VÉGET

Már az alapjáték is keverte a maga fantasytörténetét az 1600-as évek Japánjának valós eseményeivel, és nem volt rest létező személyeket is bedobni a közösbe a hitelesség kedvéért. Ez ezúttal is így van. A narratíva középpontjában most Oszaka ostroma áll, a bevehetetlennek tartott erődöt kell Tokugava Iejaszu erőivel karöltve megrohamoznunk. Ez az alapfelállítás, amibe Williammel csöppenünk az előző rész eseményei után. Itt nagyon fontos megjegyezni, hogy a *Defiant Honor* önmagában is megvásárolható és játszható az alapjáték befejezése után, de karakterek és sztorielemelek is szerepelnek benne a *Dragon of the North*-ból, így kifejezetten javallott először azzal játszani. A második kiegészítővel kezdeni nincs sok értelme. Az

INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment, Koel Tecmo**
Fejlesztő **Team Ninja**
Platform **PlayStation 4**
Röviden A nagy sikerű *Nioh* második kiegészítőjében Oszaka várát kell télvíz idején bevinnünk. **PEGI 18+**

ismeretekén túl pedig még kellenek az első részben magunkra pakolt szintek is. Ami a kiegészítő nehézségét illeti, nincs hátrarc, jócskán felcsavarták az ellenségek erejét. Első számú kritikám a *Dragon of the North*-szal kapcsolatban az volt, hogy a játék normál ellenfelei és végül a főellenségek között olyan mérhetetlen különbség volt, hogy azt nem lehetett elnézni a fejlesztőknek. Szerencsére itt már nem ez a helyzet; persze logikusan még mindig a bossok jelentik a legnagyobb kihívást egy pályán, de ha valaki el tud jutni addig, akkor azért megvan benne a kellő kurázszi, hogy agyvérzés nélkül be is fejezze a küldetést.

MINDEN ÚJDONSÁG

Ismételen a legnagyobb adalék a területen és néhány új karakteren túl a legújabb forgatható fegyver, a tonfa: egy gyors – főleg középső állásban –, ellenfelek védelmének feltörésére használandó fegyver. Persze itt ismételen előjön a játék megjelenése óta játszóknak problémája, miszerint az elköltött tapasztalati pontjainkat újra kell osztani, ha érdemben akarjuk használni az új fegyvert, de az odachival ellentétben itt talán meg is éri a dolog a fáradságot. Lehet, hogy csak nekem tűnt fel, de a *Defiant Honor*-ben nagyon sok ellenfél harcol bosszantó defenzívén, amire a tonfa másodlagos fegyverként bekészítve remek megoldást nyújt. Egy új nehézségi fokozatot is kaptunk, amit a Way of the Wise névre kereszteltek. Ez felel meg a NewGame+++-nak, ha jól számolom, és csak a legelszántabbaknak java-

solt az elkezdése. Persze ahhoz, hogy egyáltalán belefoghassunk, előbb a Way of the Dragonnal kell végezni. Az új küldetések száma sajnos igencsak kevés, ezért befejezésük bonyolultsága lesz az, ami miatt nem egy ültő helyünkben fogjuk kivégezni a kiegészítőt. Sajnos a kevés pályához hasonló számú főellenség társul, és emiatt most kicsit csalódtam, mivel nem sikerültek túl fantáziadúsra. Szimpla samurájok és nindzsák állják csak az utunkat egy-egy küldetés végén.

JÖHET A VÉGSŐ LESZÁMOLÁS

Lassan elérkezünk William történetének végéhez (legalábbis amennyire tudjuk), már csak egy kiegészítő vár rám, hogy átrághjam magam rajta. Abból kiindulva, hogy a *Defiant Honor* élvezetesebb, de egyúttal nehezebb is lett, mint elődje, arra számítottok, hogy a fináléban nagyon fogok szenvedni, ugyanakkor élvezni fogom.

Gócza

- + remekül felépített pályák
- + jól kidolgozott új fegyver
- rövid
- mégis (túl) nehéz
- fantáziátlan bossok

GÓCZA
Remek adalék a játéknak.

82

TOTAL WAR WARHAMMER

VÉDD MEG A VILÁGOD.
PUSZTÍTSD EL AZ ÖVÉKÉT.

2017. SZEPTEMBER 28.

16
www.pegi.info

FOLLOW US



TOTALWAR



TOTALWAROFFICIAL

WWW.TOTALWAR.COM

PC

logitech



TOTAL WAR



GAMES
WORKSHOP

CREATIVE
ASSEMBLY

SEGA

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

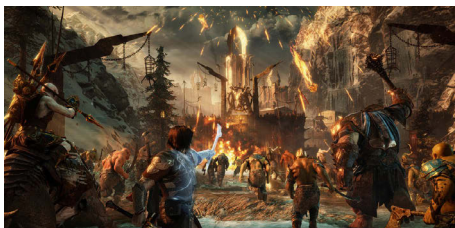
KÜLÖNLEGES KIADÁSOK



Forza Motorsport 7 Ultimate Edition

Megjelenés 2017. szeptember 29.
Platform Xbox One
Ár N/A

A Forza Motorsport 7 alapkiadása számos autót ajánl a játékosoknak, de a Turn 10 csapata ezeken felül is jó pár járgányt lemodellezett a játékhoz. Az Ultimate kiadásban közülük rengeteget megszerezhetsz, hiszen a különleges változattal VIP-tagságot, a Day One Car Pack csomagot és a Car Pass tartalmait is bezebeled. Így a játékban lévő több mint hétszáz autóból álló lista, amelyből választhatsz, még tovább bővül, ráadásul a játék borítóján is szereplő 2018-as Porsche 911 GT2 RS akár 1:43 arányú modellként is a tiéd lehet, ha előrendeled a Forzát.



Middle-earth: Shadow of War Silver Edition

Megjelenés 2017. október 10.
Platform PlayStation 4, Xbox One, PC
Ár 21 990 Ft (PC)/27 990 Ft (konzol)

A Middle-earth: Shadow of War készítői az előző részben debütált nemeziszrendszer fejlesztésére helyezték a hangsúlyt, hiszen ez volt a Shadow of Mordor legemlékezetesebb játékeleme. Ennek keretében különböző törzsekbe sorolták az orkokat, akik az ellenség oldalán vagy a saját seregünkben feltűnhetnek. Ezáltal egyedi harci képességeik és személyiségük lesz, amiben még nagyobb változatosságot nyújt a Silver Edition, amely két újabb törzset, a Slaughter és az Outlaw frakciót adja a játékhoz. Hősünknek két további mítikus felszerelés-csomag és egy Ezüst War Chest is jár a kiadásban.

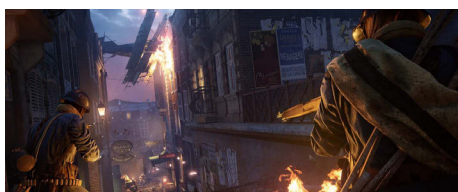


Gran Turismo Sport Collector's Edition

Megjelenés 2017. október 17.
Platform PlayStation 4
Ár N/A

Habár nem számozott folytatás, a Gran Turismo Sport megjelenése mégis elég nagy esemény a PlayStation közösségének, így egy fémdobozos és egy gyűjtői kiadásal is készül a Sony. Utóbbiban a játék fémdobozos kiadása mellett egy Apex füzet is megtalálható, amelyben a Polyphony Digital minden, az autóversenyezéshez hasznos ismeretet összegyűjtött a játékosainak. A különleges dobozban megbújik továbbá egy Mercedes AMG GTS 1:43 arányú modellje. A gyűjtőknek digitális tartalmak tömkelegével, így játékbeli kreditekkel, tuningcsomagokkal és sok mással is kedveskednek a készítőik.

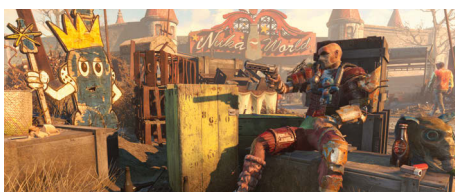
MINDEN TARTALOM EGY DOBOZBAN



Battlefield 1 Revolution

Megjelenés 2017. augusztus 22.
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Ár 16 990 Ft

A DICE és az EA közel egy évvel a játék megjelenése után is bőszen invitál minket, hogy csatlakozzunk az első világháborút megidéző multis csatákhoz a Battlefield 1-ben, ehhez pedig egy egészen csábító csomagot állítottak össze. A játék Revolution kiadásával a teljes árú konzoljátéknál olcsóbban szerezhethetjük meg az alapjátékot és a Premium Passt, amely mind a négy nagy kiegészítőt tartalmazza. Így a már megjelent They Shall Not Pass és a szeptemberi In the Name of the Tsar után a Turning the Tides és az Apocalypse DLC-khez korai hozzáférést is kaphatunk.



Fallout 4 GOTY

Megjelenés 2017. szeptember 29.
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Ár 12 490 Ft (PC)/ 14 990 Ft (konzol)

A Bethesda posztapokaliptikus mesterműve a DICE és a BAFTA díjátadókon is megszerezte az év játéknak járó szobrot 2015-ben, idén pedig végre megjelenik az ezekhez dukáló GOTY kiadás is. Ebben minden hivatalos kiegészítő megtalálható, így a teljesen új történeteket hozó Far Harbor és Nuka World, vagy a kisebb, ám nem kevésbé szórakoztató DLC-k is, mint az Automatron, a Wasteland Workshop vagy a Vault-Tec Workshop. A GOTY változatot telepítve persze a nem DLC-ként érkező frissítések, így a Survival-mód is elérhető lesz számodra, ráadásul mindhárom platformon vannak már a rajongói modok is.



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy

Megjelenés 2017. augusztus 30.
Platform PlayStation 4, Xbox One **Ár** 21 990 Ft

Naruto Shippuden új gyűjteményében nem csupán egy játékot pótolhatunk be az összes DLC-jével, hanem egyből egy egész széria kapcsán hozhatjuk be lemaradásunkat. A Legacy gyűjteményben mind a négy Ultimate Ninja Storm játék megtalálható, így száz küldetést élhetsz át, amelyek az eredeti animésorozat cselekményét egészen Sasuka visszaszerzéséig dolgozzák fel. Ráadásul néhány gyűjtői extra is került a fémtokos kiadás mellé: a rajongók egy művészi albumot is beszerezhetnek, sőt egy exkluzív, tízenkét perces Boruto's Adventure anime is a bekevert a csomagba.

PC/DOBOZOS



DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER
 GS N/A
 ÁR: 8990 FT
 Ugyan Corvót és Emilyt ezúttal magunk mögött hagytuk, Kamacában még mindig rengeteg izgalmas sztori és csavaros küldetés vár.



FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD
 GS 2017. JÚLIUS - 90%
 ÁR: 10 990 FT
 Két új karakterosztály, egy érdekes új történet és sok más újdonság csábít vissza a Final Fantasy MMO-ba.



TEKKEN 7
 GS 2017. JÚNIUS - 70%
 ÁR: 12 990 FT
 Ugyan a sztorimód nem világverő, a hosszú távú szórakozást nyújtó versumódban az egyik legjobb új verekedős játék lett a Tekken 7.

XBOX 360/PS3



PRO EVOLUTION SOCCER 2018
 GS N/A
 ÁR: 14 990 FT
 A játékmenet és a realizmus tekintetében sokáig vezető focis sorozat idén is kap egy előző generációs változatot, amely ismét szórakoztató szimulációval vár.



CARS 3: DRIVEN TO WIN
 GS 2017. JÚLIUS - 70%
 ÁR: 14 490 FT
 A Verdák játékban nemcsak Mario Kart-szerű versenyek, hanem ugratók, nitró és látványos trükkök tönklege is vár.



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.


PLAYSTATION 4



RESIDENT EVIL: REVELATIONS
 GS 2017. SZEPTEMBER - 60%
 ÁR: 7990 FT
 A második rész után már az Resi-spinoff első része is játszható a jelenlegi konzolgeneráción, a horrorisztikus sztorival és az addiktív Raid-móddal együtt.




FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE
 2017. AUGUSZTUS - 90%
 ÁR: 15 990 FT
 A PS2-es klasszikus a Sony jelenlegi generációs konzoljára költözött, így modern látvánnyal, újrakevert zenével és szinkronnal játszhatjuk újra.



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.

XBOX ONE



NBA 2K18
 GS N/A
 ÁR: 21 990 FT
 A kosaras játékok jelenlegi királya még magasabbra teszi a léceket a realizmus terén, ráadásul a karriermódban is nagyobb szabadságot kapunk.



HALO WARS 2
 GS 2016. MÁRCIUS - 79%
 ÁR: 19 999 FT
 Másodsorra is érdemes volt konzolra hozni a stratégiai műfajt, a Total War készítői és a 343 ráadásul rengeteg játékmóddal pakolták meg a csomagot.



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.

NINTENDO



MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE
 GS 2017. SZEPTEMBER - 89%
 ÁR: 18 990 FT
 A Ubisoft és a Nintendo licenceinek találkozására elképesztően humorosra sikerült, és még a taktikai játékmentre sem lehet panasz.



SPLATOON 2
 2017. AUGUSZTUS - 80%
 ÁR: 17 999 FT
 Az inklingek visszatértek, és az innovatív, új TPS fegyverekkel, stílusokkal, helyi multiplayer és egy új kooperatív móddal érzékeli meg a Switchre.



ARMS
 GS 2017. JÚLIUS - 80%
 ÁR: 17 999 FT
 A jól bejártatott nevek mellett olyan komoly újdonságok is érkeztek a Switch húzócémei között, mint ez az innovatív és látványos verekedős játék.

PS4/VR



HUSTLE KINGS VR
 GS N/A
 ÁR: 6499 FT
 A biliárd nemcsak elképesztően jól néz ki, és rendkívül precízen irányítható PS4-en, de egy VR-headsettel tényleg úgy érezheted, mintha az asztal fölött állnál.



BATTLEZONE VR
 GS 2016. NOVEMBER - 65%
 ÁR: 18 999 FT
 Kevés dolog szakít ki jobban a valóságból, mint a villódzó neontankokkal vívott csaták, amelyek egy régi klasszikust elevenítenek fel új technológiával.



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

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Pokkén Tournament DX	szzeptember 22.	Forza Motorsport 7	október 7.
Project CARS 2	szzeptember 22.	Middle-earth: Shadow of War	október 10.
FIFA 18	szzeptember 26.	The Evil Within 2	október 13.
Total War: Warhammer II	szzeptember 29.	Gran Turismo Sport	október 17.
Nintendo Classic Mini: SNES	szzeptember 29.	South Park: The Fractured But Whole	október 17.



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

HARDVER

Duplázás elegánsan

Megérkeztek az új Intel processzorok

Az alacsony fogyasztású mobil változatokkal elstartoltak a nyolcadik generációs Intel Core processzorok. Pesszimistán vizsgálódva azt látjuk, hogy a mikroarchitektúra alig változott, a gyártástechnológia továbbra is 14 nm, és az árak sem csökkentek. Ugyanakkor amint a mélyére ásunk a táblázatoknak, látható, hogy egy egyszerű, mégis hatékony változtatás történt, miközben az árak nem növekedtek. Ugyanis az U szeriás, 15 W TDP-s CPU-k az eddigi kétféle magos felépítésről valódi négymagos-

ra ugrottak a nyolcadik generációban, ez pedig sok program és jó néhány játék alatt óriási gyorsulást hoz. Ez még úgy is igaz, hogy közben az alapárak valamelyest csökkentek, bár az megnyugtató, hogy a turbó órajelek továbbra is magasak.

A memóriavezérlő változatlanul LPDDR3/DDR4, bár utóbbi már effektív 2400 MHz-es modulokat is támogat (de LPDDR4-et nem). Változott viszont az integrált GPU – már ami a névet illeti. Az Intel itt elegánsan csak



„UHD”-ra javította az eddigi HD jelölést, amivel azt mutatja, hogy a 4K-támogatás immáron teljes értékű, beleértve a DisplayPort 1.2a-t és a HDCP 2.2-t. A mostani processzorok – habár valódi nyolcadik generációs Intel Core modellek – nem hoznak ennél több újdonságot, ezért is nevezte el őket az Intel

Kaby Lake Refreshnek. A komolyabb változtatásokon átesett, de még mindig nyolcadik generációsnak tekintett, 14 nm-es Coffee Lake szintén idén megérkezik még, a 2018-as évet pedig a Cannon Lake nyitja, amely azonos generáción belül gyártástechnológiát is vált 14-ről 10 nm-re.



Klasszikus recept,
maximális tempó

Gamer a csúcson: Asus ROG Chimera

Csodálatos az Nvidia Max-Q dizájnya, a vékony RoG Zephyrus notebook egyben erős is, de azért ha tényleg maximális teljesítményre vágunk, még mindig a klasszikus gamernotebook-recept a legbiztosabb. Ennek alapján készült a Chimera is, amely az új RoG gamernotebook. Bivalyerős, teljes értékű Intel Core i7 processzor dübörög benne, mellette pedig egy teljes órajelen hajtott GeForce GTX 1080 – ez a páros a legütősebb a gamernotebookok világában. A gép minden porcikája prémium, de a kijelzőről mindenképpen meg kell emlékeznünk: 17,3 colos, és 144 Hz-es frissítésre képes, ha pedig már GeForce dolgozik a motorháztető alatt, a G-Syncet is aktiválták. Még sokáig lehetne mesélni a Chimeráról, de az egyik legörvendetesebb, hogy az Xbox One kontrollerek vevőegységét integrálták a gépbe, ami minden játékos számára nagy könnyebbséget hoz.

Nem a vason múlik a sikerünk A világ leggyorsabb monitora

Szárnyakat kapott az utóbbi években a monitorpiac – sorra jelennek meg a forradalmian új kijelzők még szebb képpel, még jobb vezérléssel vagy éppen még több szolgáltatással. A panelek fejlődése mellett a vezérlőáramkörök új generációja is sok változást hozott, így például egyes gyártók már az adaptív 480 Hz-es vertikális frissítéssel kísérleteznek. Az AOC másféleképpen gyorsítja a megjelenítést új monitorával, hogy az ideális legyen a hardcore játékosok számára. Az AGON3-as sorozat AG273QCX modellje 27 colos, 2560×1440-es felbontású és AUO TN-panellel rendelkezik. Az ívelt felület mellé 144 Hz-es frissítés, HDR- és FreeSync 2-támogatás is jár, illetve egy olyan vezérlés, amely 0,5 ms-os válaszidőre képes grey-to-grey átmenetnél. Ez az összeállítás azonban nem csak a sebesség miatt érdekes: eddig TN-technológiával még nem sikerült HDR minőségű képet elérni, az AOC azonban azt ígéri, a színhűség még a legtöbb IPS/VA-panelt is lekörözi ezen az új monitoron. Persze ehhez mérten az ár sem lesz éppen pénztárcabarát: 600 euróról indít az új AOC AGON3 modell, aminek G-Synckel szerelt, 165 Hz-es, nem HDR-es változata 700 euróba kerül majd.



A garancia nem mindenkire vonatkozik

Bányászok hátrányban

Még mindig lángol a bányászörület, amely a közép-felső kategóriás videokártyák teljes hiányát és látványos ár-emelkedését hozta magával. A VGA-kártyák gyártói persze élvezik a hirtelen megnövekedett keresletet, de a garancia miatt is aggódhatnak éppen eleget. Ugyanis míg egy játékos napi 3-8 órát használja magas terhelésen a videokártyáját, addig egy bányász 7/24-ben végig 100 százalékon terheli le ugyanazt a játékra tervezett komponenst. Az első gyártói visszajelzések szerint a meghibásodások megsokszorozódtak az elmúlt félévben, és ez komoly többletkiadást jelent a cégek számára. Az Inno3D már meg is tette az első lépést ennek kivédésére, és egy matricát ragasztott videokártyáira, amely szerint a gyártó fenntartja a jogot a garanciális javítás megtagadására, amennyiben a hiba összefüggésbe hozható a kriptovaluta-bányászattal. Persze jó kérdés, hogy miként tudják azt tökéletes biztonsággal megmondani egy VGA-ról, hogy bányászat közben hajszolták-e túl, vagy szimpla hardveres meghibásodás történt.

rozódtak az elmúlt félévben, és ez komoly többletkiadást jelent a cégek számára. Az Inno3D már meg is tette az első lépést ennek kivédésére, és egy matricát ragasztott videokártyáira, amely szerint a gyártó fenntartja a jogot a garanciális javítás megtagadására, amennyiben a hiba összefüggésbe hozható a kriptovaluta-bányászattal. Persze jó kérdés, hogy miként tudják azt tökéletes biztonsággal megmondani egy VGA-ról, hogy bányászat közben hajszolták-e túl, vagy szimpla hardveres meghibásodás történt.



Októberi VR-áttörés

Nyakunkon a következő Windows

Október 17-én jelenik meg az új Windows – pontosabban, ahogy az elmúlt néhány alkalommal már megtapasztalhattuk, ez mindössze egy frissítés lesz a Windows Update szolgáltatásán keresztül, merthogy minden Windows 10-tulajdonos ingyenesen letöltheti és telepítheti. A verziószám sem ugrik (továbbra is Windows 10 lesz a név), viszont sok újdonság érkezik. A Microsoft ezúttal az alkotókat vette célkeresztjébe, így a Windows Ink és az egyéb, tartalom-előállító szolgáltatások fejlődnek látványosan, emellett azonban két, igazán érdekes újdonságra is érdemes odafigyelni. Az egyik a telefonokkal való szorosabb kapcsolat. A Windows oldalájában mostantól megjelen-

nek a nem fogadott hívások, szöveges üzenetek stb., és könnyedén összekapcsolhatjuk majd windowsos PC-nket okostelefonunkkal. A másik nagy fejlesztés a Windows Mixed Reality, amely igazából egy VR-szemüveg és a hozzá tartozó ökoszisztéma. Ez nagyon fontos előrelépés, méghozzá az egységes platform és a széles támogatottság miatt. A Windows Mixed Reality mögé máris felsorakozott az összes nagyobb hardvergyártó, és a szoftverkészítő cégek is támogatásukról biztosították a Microsoftot. Kíváncsian várjuk, mekkora sikerre lesz ennek a megoldásnak, de egy ilyen siker kipróbálása után kicsit sokalljuk a kb. 400 eurós árat.

Csak a zene, semmi zaj

Szelektív zajszűrős Sony fülesek

Régóta egy helyben toporgott a fejhallgatókba integrált zajszűrő-technológia. Újabbán a legnagyobb gondot az okozza, hogy a fül- és fejhallgatók már Bluetoothon kapcsolódnak, és egyre kisebbek, miközben a felhasználók továbbra is elvárják a 10+ órás üzemidőt. A Sony három olyan headsetet mutatott most be, amelyek nem csupán eleget tesznek ezeknek a követelményeknek, de egy érdekes újdonságot is bevezetnek.

A Wx-1000-es szériába háromféle modell tartozik: egy hagyományos fejhallgató, egy nyakpántos, illetve egy teljesen zsinór nélküli, csupán a két fül dugóból álló kivitel. A prémium headsetek nem csu-

pán új generációs aktív zajszűrést kaptak, hanem applikáció is tartozik hozzájuk. Az app összekapcsolódik a headsettel, és figyelni, hogy éppen mit csinálunk – ennek megfelelően vált a zajszűrési profilok között. Például séta közben jobban elnyomja a zajokat, egy váróban ülve a beszédhangot átengedi, ha pedig repülünk, a nyomáskülönbségnek megfelelően szabályozza a zajszűrés szintjét. A legkisebb, fülbe dugható WF-1000-es modellhez hordozótok is tartozik, amely egyben töltőként is funkcionál. Ez a modell 200 euróért lesz kapható októbertől, míg a nagyobb, nyak- és fejpántos modellek 300 és 380 euró áron nyitnak.





Jó kilátás elérhető áron MEGFIZETHETŐ MONITOROK

NEM GYŐZZÜK ELÉG SZER HANGSÚLYOZNI, MILYEN FONTOS, HOGY VIGYÁZUNK A SZEMÜNKKRE. A silány képminőségű, elavult monitorral rengeteget ártunk, ha pedig a felbontás, a színhűség, a betekintési szög és a fogyasztás sem ideális, a munkában is hátráltathat minket a kijelző. Noha a monitorok piaca sokáig stagnált, az utóbbi egy-két évben szerencsére feléledtek a gyártók, így jelen tesztünkben már fejlett, jó minőségű modelleket mutathatunk be, méghozzá megfizethető áron. Megszabtunk ugyanis

néhány olyan paramétert, amelyekhez tartaniuk kellett magukat a gyártóknak, így az elavult, rossz minőségű vagy túlárzott kijelzők eleve be sem juthattak a megmértetésbe.

PANEL ÉS KÖRÍTÉS

A monitor legfontosabb eleme a kijelzőpanel, amely alapvetően meghatározza a képminőséget és a készülék alapfunkcióit. Nem is olyan régen még nem nagyon volt választási lehetőségünk ezen a téren, egyeduralmat élvezett a TN-technológia. Ez egy-egy szín esetében 6 bittel dolgozik, vi-

szonylag gyors, de sokat fogyaszt, a szintartomány korlátozott, és a betekintési szögek is rosszak. Újabb technológia az S-IPS, az SVA és a PLS, amelyek szintartománya már nagyobb, a betekintési szög pedig 178 fok. Az olcsó monitorokba ezeknek a paneleknek az alsó kategóriás verziói kerülnek, amelyek betekintési szögei ugyanolyan jók, szintartományuk egy kicsit szűkebb, ugyanakkor fogyasztásuk nagyon alacsony, és elérhető áron kaphatók.

Persze tökéletes panel nem létezik, az IPS/PLS-ek között is akadnak las-

ÍGY ÉRTÉKELTÜNK

Az elmúlt néhány évben rengeteget fejlődtek a megfizethető árú monitorok, de azért még befelfuthatunk néhány kevésbé jó minőségű termékbe. Ezekből nem a prémium funkciók (például 120 Hz-es frissítés, nagy felbontás, G-Sync) hiányoznak, hanem előfordul, hogy beég az IPS-glow, nem egyenletes a háttérvilágítás, esetleg az átlagosnál lassabb a válaszidő. Ezek a tényezők mind rontják a képminőséget. Az is zavaró lehet, ha túl alacsony a fényerő, hiányoznak fontos bemeneti csatlakozások, vagy limitált a talp és az oszlop mozgathatósága. Utóbbi esetben ritkábban van szükség a pivóra, de a magasságállítás hasznos, és a dönthetőség mellett a forgathatóság is jól jöhet. A teszt során a külsőt is pontoztuk; a rejtett kávékat, a kecses, de stabil talpat és az okos kábelvezetést vettük figyelembe. Az extrák között a FreeSync és a kékfény-kibocsátás csökkentése igazán hasznos, de pluszpontot értek az olyan kiegészítések is, mint az USB-hub, a beépített hangszóró, a szoftver, a kényelmes, joystickkal vezérelhető beállítóménu (OSD) vagy a monitorhoz csomagolt extra HDMI- és/vagy DisplayPort-kábelek.

sú, elavult vezérlési párosítások, de a tesztünkben meghatározott, 80 ezer forintos felső határ már kellően magas ahhoz, hogy a gyártók olyan modelleket mutassanak, amelyekkel nem kellett fájó kompromisszumokra számítanunk. A bemeneti készletet például nem lehet kritikusan nagy, más-különben a mindennapos használat is kényelmetlenebb, és ma már a 4-6 colos válaszidő is általános. Egy 24 colos monitor fogyasztása ritkán haladhatja meg a 30 wattot, ha ennél jóval magasabb, elavult modellről van szó. Ezenkívül a megadott árkategóriá-

AOC I2475PXQU: izgalmas csúfság



Dell S2418H: hangos és fényes





HP T3M78AA: elérhető elegancia



Lenovo L24i-10: modern dolgozó

ban már olyan, általános felhasználáshoz és játékhoz is hasznos technológiákat is kínálnak a gyártók, mint például az adaptív képfrissítés (FreeSync), a kékfény-kibocsátást csökkentő üzemmód, a profilkezelés vagy éppen a windowsos vezérlőszoftver. A beépített USB-elosztó is hasznos kiegészítés, így eszközeinket kényelmesen csatlakoztathatjuk a monitorhoz. Egy PC-monitoron a panel mellett számtalan egyéb dolgot is érdemes ellenőrizni, amelyek egyaránt javítják a használhatóságot, és növelik kényelmünket. A talp és az oszlop néhány monitoron például megengedi a pivotba fordítást, a magasságállítást, a forgatást és a döntést. Az is fontos, hogy mennyi és milyen típusú bemenet van, hogy nagyobb képátó mellett több forráseszközt is rákapcsolhassunk, és kihasználhassuk a kép a képben (PiP és PbP) vagy a gyors bemenetváltó funkciókat. Az integrált hangszóró szintén hasznos néhány helyzetben, de nem számíthatunk jó hangminőségre.

IDEÁLIS MÉRET, IDEÁLIS PIXELSZÁM

Felhasználástól függő, hogy mekkora képátó az ideális; a képarány, a pixel-szám és szubjektív tényezők is szerepet játszanak. Egyes párosítások szinte minden célra megfelelnek. Több kimutatás is igazolta, hogy a legtöbb felhasználó a 24-27 colos monitor preferálja, felbontásból pedig még mindig a full HD számít általánosnak. A 4K egyrészt jelentősen drágább, másrészt ehhez már nagyobb monitor és komolyabb PC szükséges. 24 colon az 1920x1080 pixel ideális

AZ ELAVULT TN-PANEL HELYÉT MÁRA ÁTVETTE AZ IPS-TECHNOLÓGIA, DE A GYÁRTÓK TERMÉKEI KÖZÖTT JELENTŐS KÜLÖNBSEGEK VANNAK KÉPMINŐSÉGBEN, GYORSASÁGBAN ÉS FELSZERELTSÉGBEN

képpontsűrűséget eredményez, nem zavaró a pixelesedés, a Windows 10 pedig nagyításskálázás nélkül, kényelmesen használható. Aki szereti a nagyobb ikonokat és feliratokat, annak a 27 colos full HD is tetszeni fog, de ezen már szabad szemmel is jól látható a pixelesedés, és az asztalfelület sem ideális méretű, ezért ez a párosítás inkább játékhoz és multimédiához ajánlott.

Habár belépőszintről beszélünk, néhány cég már 21:9-es képarányú monitor is kínál. Ezekről a modellekről azonban fontos tudnunk, hogy nem minden esetben használható ki a szélesvásznú elrendezés. Például hiába hangzik jól a 29 colos képátó, a 16:9-es tartalmak a képernyő közepén jelennek meg, a limitált felbontás (általában 2560x1080) pedig – különösen a kevés sor miatt – még zavaróbb munka közben.

AOC I2475PXQU

Az egyik első név, amellyel az olcsó monitorok piacán találkoztunk, az AOC, amelynek termékei jó ár-érték arányukról ismertek. Az I2475PXQU jelölésű monitor, amelyet tesztünkre küldött a forgalmazó, a hatosfogat legolcsóbb darabja. Ráadásul, ha rá nézünk a szolgáltatások és extrák sorára, azt láthatjuk, hogy ez a termék toronymagasan vezet a lis-

tát. Azonban nem mindenben jeleskedik ilyen szépen az AOC olcsó versenyzője.

Dizájnya elavult és unalmas. A fekte, nagyméretű talp sok helyet foglal az asztalon, a monitor matt kávéja pedig nagyon széles, igaz, ezeknek az adottságoknak köszönhetően stabil és flexibilis. Tesztünkben ez volt az egyetlen termék, amely képes a pivotmódra, valamint 165 fokban forgatható, állítható a magassága, és dönthető a panel. A kábelezés is egyszerű, amire szükségünk lehet, hiszen ezen minden csatlakozót megtalálunk. A HDMI- mellett DisplayPort-, DVI- és D-Sub-bemeneteket is használhatunk, és kapunk USB 3.0/2.0-elosztót is. Egy 2x2 wattos hangszórót is rejt a retró készülékház, sőt integrálták a tápegységet, így nem kell külső táplálással számolnunk az asztal alatt.

A dizájnon és a lassú, kényelmetlen OSD-n kívül azonban más hiányossága is van, méghozzá a gyenge képminőség, amely messze elmarad tesztünk győztesétől. A 6 bites AH-IPS-panel adott, papíron a fényerő, a kontraszt és a háttérvilágítás is általános, a valóságban azonban túl sötét a kép. Továbbá a háttérvilágítás egyetlen, megfigyelhető az IPS-glow jelenség, és a gradiens színátmenetek is bántóan sávosságnak.

DELL S2418H

Ha az AOC monitorja a múltat, akkor a Dellé a jövőt idézi: a prémium XPS notebookszeriából ismerős Infinity Edge technológia köszön vissza az S2418H kijelzőben. Ez kávémentes külsőt jelent, vagyis inkább rejtett kávéról beszélhetünk, de ez is kellemesen vékony. A talp szintén elegáns, fémből készült, de vékonysága ellenére stabilan tartja a kijelzőt. Ebben a keretbe illeszkedik bele az egyedi hangfal DIN-csatlakozóval, amely a Waves Maxx Audio technológiát támogatja, és kétszer 6 wattos. A többi monitorba integrált hangfal minőségéből kiindulva nem vártunk túl sokat ettől a megoldástól, de kellemesen csatlakozóval, amely a Waves Maxx Audio technológiát támogatja, és kétszer 6 wattos. A többi monitorba integrált hangfal minőségéből kiindulva nem vártunk túl sokat ettől a megoldástól, de kellemesen csatlakozóval, amely a Waves Maxx Audio technológiát támogatja, és kétszer 6 wattos. A többi monitorba integrált hangfal minőségéből kiindulva nem vártunk túl sokat ettől a megoldástól, de kellemesen csatlakozóval, amely a Waves Maxx Audio technológiát támogatja, és kétszer 6 wattos.

A tesztelt termékek közül egyedül a Dell S2418H monitoron van HDMI 2.0-bemenet, mégpedig azért, mert a gyártó a 6 bites, AH-IPS-panelhez a legmodernebb vezérlést párosította, és HDR10-kompatibilitásról is gondoskodott. Mivel azonban ez is belépőszintű monitor, senki se számíton mellbevágó HDR-élményre, de tény, hogy a képminőség nem rossz. IPS-glow nem igazán jelentkezik, a háttérvilágítás homogén, csupán a színátmenetek sávossak egy kicsit. A modern vezér-



LG 27MP59G-P: hétvégi játékosoknak (is)



Samsung C24F390: fapadosan ívelt

lének hála 75 Hz-es frissítésre váltathatunk natív FHD felbontásban, sőt FreeSyncet is aktiválhatunk – feltéve, hogy megfelelő AMD Radeon VGA dolgozik gépünkben.

Az elegáns, de kissé túlárazott S2418H fogyasztása valamivel magasabb az átlagosnál, azonban még így sem vésszen nagy, és a menüvezérlő gombok közül kettőt tetszőleges funkcióra programozhatunk az OSD-ben, ami ötletes és kényelmes megoldás.

HP T3M78AA

Öröm, ha olyan szépség van az asztalunkon, mint a HP T3M78AA monitorra. A modern, kávémentes kialakítás nagyon jól mutat, az alumíniumtalp is szép, és a monitor vastagságára sem lehet panaszunk. A matt felületű kijelző egy AH-IPS-es, vagyis színenként 6 biten dolgozó panelt rejt, és csupán

az alsó élen vastagabb egy kicsit a káva. A megkapó kinézete ellenére bárátságosan árazott monitor hátulján már látszik, hogy az alapszolgáltatók sora és a dizájn felül másra nem számíthatunk. A full HD-panel válaszideje valamivel lassabb az átlagosnál, de nem is játékra ajánlja a gyártó ezt a modellt, így például FreeSync-támogatást sem kapunk. A táblázatra pillantva az is jól látszik, hogy rejtett extrákat sem érdemes keresni: a HDMI melletti D-Sub csak kompatibilitási okokból maradt meg, nincs beépített hangszóró, a talp és a nyak fix, csupán döntést engednek, hiányzik az USB-hub, a PIP/PbP (kép a képen, kép a kép mellett)-technológia, és a frissítés is 60 Hz-ben limitált. Az OS-menüt a monitor alsó felén elrejtett gombokkal irányíthatjuk. A navigálás kissé kényelmetlen, és nem túl gyors, de a fontos beállításokat nem

nehéz megtalálni. Mindez sok felhasználó számára elegendő tudás, de a képminőség nem a legjobb. A WLED háttérvilágítás az alsó részen jól látható, és ezért nagyon zavaró, a színátmenetek pedig bántóan sávosodnak, így grafikai munkára még hobbiszinten sem ajánlható az egyébként dizájnos T3M78AA monitor. Azt azért nem mondanánk, hogy teljesen rossz a képminőség; a színek szépek, és a panel kontrasztja is megfelelő. Akinek fontos, hogy – akár hátulról is – jól nézzen ki a monitor az asztalán, de nem szeretne túl sokat költeni rá, nem fog csalódnni a HP T3M78AA-ban. Annak azonban, aki az átlagosnál jobb képminőséget és szolgáltatásokat is szeretne, érdemes tovább nézelődni.

LENOVO L24i-10

Az alsó káván hatalmas betűkkel olvasható a Lenovo felirat, ezt a szo-

katlanul széles takarólemezt leszámítva azonban kávémentes az L24i-10, vagyis külsőre elegáns és modern. A fémtalp dizájnjaival is megvoltunk elégedve, vékony és kecses, de persze nem tartja olyan stabilan a monitort, mint egy vastag, nagyméretű talp- és nyakmegoldás. A matt felület körüli rejtett káva sem túl vastag, így az IPS-panellel tényleg szép összehatást nyújt. A hátlap minimalista, sem VESA-furatokat, sem extra csatlakozókat nem tartalmaz, csupán HDMI-bemenetet. A tápegység ezúttal is külső, azonban ötletes megoldás, hogy ez pontosan ugyanolyan, mint a legtöbb Thinkpaden (négyzetes), vagyis ha szükséges, notebookunkat is tölthetjük a monitor tápegységéről. A modern külső dizájnért cserébe a talp és a nyak flexibilitását fel kellett áldozni, így csupán dönteni tudjuk

Belépőszintű full HD-monitorok

	Termék	Ár	Forgalmazó	Pontszám	Átmérő	Felbontás	Panel-technológia	Válasz-idő	Képfri- sítés natív fel- bontás mellett	Fény- erő	Kont- rasz
1.	LG 27MP59G-P lg.com	69 990 Ft	LG Magyarország	87	27"	1920×1080	AH-IPS (6 bit+A-FRC)	5 ms	75 Hz	250 cd/m ²	1000:1
2.	Samsung C24F390 samsung.com	49 999 Ft	Samsung Magyarország	86	23,6"	1920×1080	SVA 8 bit	4 ms	72 Hz	250 cd/m ²	3000:1
3.	AOC I2475PXQU eu.aoc.com	48 800 Ft	AoC Europe	83	23,8"	1920×1080	AH-IPS (6 bit+A-FRC)	4 ms	60 Hz	250 cd/m ²	1000:1
4.	Dell S2418H dell.com	64 900 Ft	Dell Magyarország	80	23,8"	1920×1080	AH-IPS (6 bit+A-FRC)	6 ms	75 Hz	250 cd/m ²	1000:1
5.	HP T3M78AA hp.com	54 900 Ft	HP Magyarország	72	23,8"	1920×1080	AH-IPS (6 bit+A-FRC)	7 ms	60 Hz	250 cd/m ²	1000:1
6.	Lenovo L24i-10 lenovo.com	55 100 Ft	Lenovo Magyarország	70	23,8"	1920×1080	IPS	6 ms	60 Hz	250 cd/m ²	1000:1

ÖSSZEZÉS

A hat tesztelt készülék bizonyítja, hogy manapság már nem kell száz-ezreket fizetnünk egy jó monitorért. Az ötven-hetven ezer forintos árkatégoriában egyeduralkodóvá vált az IPS-technológia, a full HD felbontás és a 24-27 colos méret, ami ideális otthoni és irodai használatra egyaránt. Ugyanakkor hiába közel azonos a panel, a képminőségben nagy eltérések lehetnek.

A Lenovo, a HP és a Dell monitorok szépek és modernek kívülről, képminőségükben azonban lehet találni kisebb-nagyobb hibákat. Az AOC retró dizájnya mellbe vágott minket, főleg a kávémentes vetélytársak fényében, cserébe viszont ez a teszt legolcsóbb monitora, amely minden fellelhető extra szolgáltatást és kiegészítőt tartalmaz, ahogy az összes kábel is jár hozzá a dobozban. Miután képminősége csak közepes, nem tudjuk ajánlani ezt a monitorot, de a GameStar megítélte neki egy felszereltségért járó különdíjat.

a monitorot, nem lehet sem forgatni, sem pivotmódba állítani. Bekapcsolás után egy végtelenül egyszerű, éppen ezért könnyen kezelhető menü fogad. A Novo Vision izgalmasan hangzik, mintha valamiféle extra technológia lenne, de ez csupán a profilváltó menüpont ötletes elnevezése, semmi több. Sem FreeSync, sem 75 Hz-es frissítés, de még 1 ms-os PWM-es válaszidő-gyorsítás sincs. Szerencsére a kékfény-kibocsátás csökkenthető, ezáltal kímélhetjük szemünket munka közben.

A Lenovo L24i-10 ára és képminősége is belépőszintű. A színek szépek, de a fényerő nem a legmagasabb, viszont a széleknél kivilágosodik a pa-

A trónért – nem túl meglepő módon – a két nagy panelgyártó termékei vívták meg a harcot. Mindkét monitor jó választás a maga nemében, de a húszezer forintos árkülönbség miatt nehéz az összehasonlítás.

Az LG drágább, de kinézete modernebb, 75 Hz-es és 27 colos, fogyasztása alacsony, és a FreeSync mellett DisplayPort-bemenetet, valamint több bemenetes PiP/PbP-megjelenítést is támogat. A Samsung maradt a 24 colnál, de meglepő módon SVA-panelt alkalmazott, amit meg is hajlított. A kijelző képminősége ebben a szegmensben kimagaslóan jönnek számítt, kapunk FreeSyncet és néhány hasznos szolgáltatást, de extrákat nem, és a dizájn sem túl szép. Nem is kérdéses, hogy mindkét monitor megérdemel egy-egy díjat, így mi ezúttal a Tesztgyőztes címet az LG 27MP59G-nek adtuk, megvásárlásra pedig a 20 ezer forinttal olcsóbb Samsung C24F390-t ajánljuk.

nel, és foltossá válnak a sötét képek. Az IPS-glow jelenség is megfigyelhető, ráadásul a színátmenetek zavaróan sávosodnak.

LG 27MP59G-P

A hat belépőszintű monitorból, amelyet teszteltünk, öt 24 colos volt, az egyetlen 27 colos monitor az LG gyártmánya. Ez is full HD felbontású, de amíg 24 colon az 1920x1080 pixel jól mutat, addig 27 inchen már sokan pixelesnek, darabosnak látják. Ugyanakkor előny is származik abból, hogy nagyobb a monitor, például a Windowsban nem kell felnagyítani az elemeket, az is mindent jól láthat a kijelzőn,

akinek rossz a szeme, ha pedig játsszani szeretnénk, nem kell erős videokártya ahhoz, hogy elérjük a 60 feletti fps-sebességet.

Az LG nem is titkolja, hogy gondolt a gameerekre, ez már abból is látszik, hogy a talapat piros és fekete. A dizájn egyébként egyszerű: a fényes káva nem túl vastag, hátul pedig csak a legfontosabb csatlakozók találhatók, látványelem vagy díszítés nem. Az egyetlen hiba, hogy a monitor sajnos ingatag.

Az LG 27MP59G-P képminősége viszont feltűnően jó. Igaz, már jól ismert AH-IPS-panel dolgozik benne, de mivel ennek is az LG a gyártója, megfelelő vezérlést készített hozzá. Ennek köszönhetően nem sávóznak a színátmenetek, a fényerő és a kontraszt kiváló, a háttérvilágítás csak a széleken látszik kissé, és az IPS-glow sem szembetűnő. A full HD felbontás mellett 75 Hz-es frissítést kapunk FreeSync-támogatással és DP-bemenettel, továbbá elérhető az 1 ms-os, PWM-es válaszidő is. A normál, villogásmentes válaszidő szintén kellően alacsony, akár játékhoz is, sőt az input lag is minimális. Azonban nagyon nem tetszett, hogy a panelen belül is látható egy, nagyjából 4-5 mm-es káva; ez lerontja az élményt. A nagyobb méret ellenére az LG 27MP59G-P fogyasztása nem volt magasabb, mint az előző monitoroké, ára azonban meghaladja azokat.

SAMSUNG C24F390

A két legnagyobb panelgyártó szerint saját utakon járni és kicsit kitűnni a mezőnyből, ami tökéletesen látszik a tesztelt terméken is. Míg az LG nagyobb képátlót, a Samsung 1,8 méteres sugárban ívelt kijelzőt választott (1800R), de a C24F390-

ben nem csak ennyi meglepetés van. A tévék kategóriájában feláras prémiumként próbálták bevezetni az ívelt felületet, amibe bele is buktak. A monitorokon nem is próbálkoztak hasonlóval, ezt mutatja C24F390 alacsony ára is. A Samsung a dizájon spórolt, illetve a készülékházban felhasznált anyagok minőségén, ami nem túl örvedetes tény. A káva viszonylag vastag és fényes, a talp szintén fényes műanyagból készült, vonzza a port, és meglátszik rajta az ujjlenyomat, ráadásul a dönthetőségen kívül mást nem kapunk, sem forgatást, sem pivotot. A HDMI-bemenetet leszámítva egyéb hangzatos szolgáltatásról nem tudunk beszámolni, bár a VESA-furatok hasznosak lehetnek.

A Samsung szerencséjére azonban a képminőség az, ami igazán számít egy monitornál. Azt hihetnénk, a Samsung a sok IPS-es készülékkel szemben ezúttal saját technológiáját, a PLS-t küldi harcba, ám ez nem így történt: a 24 colos, matt bevonatú panel SVA típusú. Ez színenként 8 bitet használ, full HD felbontás mellett 72 Hz-es frissítésre képes, a GTG válaszidő (Grey-to-Grey) mindössze 4 ms, a kontraszt pedig a szokásos 1000:1-hez képest 3000:1. A képminőség egészen jó, a fényerő ugyan nem túl nagy, de a kontraszt kiváló, a színek nem fakók, IPS-glow egyáltalán nincs, és a háttérvilágítás is homogén. A fejlett vezérlésnek hála még FreeSyncet is kapunk, aktiválhatjuk a kékfény-csökkentő üzemmódot, és PWM-villogástól sem kell tartanunk. Akit nem zavar, vagy akinek tetszik a fapados külső, de jó képminőséget szeretne olcsón, jól jár ezzel a monitorral.

Simánmartin

Kijelző-felület	FreeSync	Bemenetek	Fogyasztás (átlagos)	USB-hub	Beépített hangszórók	PiP/PbP	VESA-furatok	Pivotmód	Döntés	Tápegység
Matt (3H)	✓	DP, HDMI (1.4), D-Sub	20,3 W	✗	✗	✓/✓	✗	✗	-2-15 fok	külső
Matt	✓	HDMI (1.4), D-Sub	24 W	✗	✗	✗	✓	✗	-2-20 fok	külső
Matt (3H)	✗	DP, HDMI (1.4), DVI, D-Sub	23 W	2xUSB 3.0, 2xUSB 2.0	2x2 W	✗	✓	✓+forgatás, magasságállítás	-5-25 fok	belső
Fényes	✓	HDMI (2.0), D-Sub	26 W	✗	2x6 W	✗	✗	✗	-5-21 fok	külső
Matt (3H)	✗	HDMI (1.4), D-Sub	21 W	✗	✗	✗	✗	✗	-5-25 fok	külső
Matt	✗	HDMI (1.4), D-Sub	16,5 W	✗	✗	✗	✗	✗	-5-22 fok	külső

LED a lelke mindennek

VILÁGÍTÓ PC

A MÍG NEM PRÓBÁLTAD, NEM IS ÉRTHETED, MIÉRT ŐRÜLNEK MEG AZ EMBEREK A SZÁMÍTÓGÉPEK KI-VILÁGÍTÁSÁÉRT, DE VIGYÁZZ, OLYAN EZ, MINT A LEGROSZSZABB DROG: HA EGYSZER KI-PRÓBÁLTAD, NINC S MEGÁLLÁS.

A PC-k LED-es megvilágítása persze nem új keletű örület, már évekkel ezelőtt láthatunk rengeteg szép és kevésbé izléses megoldást, de az utóbbi időben mindez olyan egyszerűvé vált, hogy bárki percek alatt feldíszítheti asztali számítógépét. Mielőtt azonban azok az elrettentő példák ugranának be, ahol az átlátszó gépház egy vidéki diszkót megszegező villogással igyekszik felhívni magára a figyelmet, nézzük meg, milyen extrákkal egyensúlyoznak a jó ízlés és a látványosság között a mai, modern, LED-es megoldások.

INTELLIGENS ÉS EGYSZERŰ

Míg néhány évvel ezelőtt magunknak kellett gondoskodnunk a LED-csíkokról, a tápellátásról és a vezérlésről is, ha LED-es PC-világításra vágytunk, addig ma már mindehhez gyárilag előkészítve juthatunk hozzá. A modern alaplapokon futótűzként terjedt el a LED-szalagokhoz szükséges érintkezősor, amelyhez a BIOS-ban és szoftveresen megfelelő vezérlés is tartozik. De nem csupán külső

LED-szalagokra kell hagyatkoznunk, az alaplapok, videokártyák, memória-modulok és szinte minden komponens megkapta az elmaradhatatlan világitást. Sőt, ha már világitás, nem csupán egy-egy színnel kell beérnünk. Az RGB általánossá vált, sőt idén már a vezérelhető LED-eket kapjuk az új komponenseken. Ez utóbbit minden cég máshogy nevezi. Van, ahol digitális LED-világításként vagy programozható LED-ekként hivatkoznak rájuk, de a lényeg ugyanaz: minden egyes dióda színét, fényerejét egyesével, külön-külön programozhatjuk.

A másik fontos újdonság, amit mindenképpen érdemes kihasználnunk, a szinkronizálás. Az alaplapgyártók ugyanis megalkottak különböző világitási szabványokat, amelyekhez más gyártók által készített komponensek és perifériák is kapcsolódhatnak. Ennek köszönhetően a windowsos programban egyetlen, közös felületről vezérelhetjük akár a teljes számítógép világitását, beleértve a PC-be szerelt összetevőket, billentyűzetet, egeret, egérpadot és headsetet is.

A szoftveres funkciók listája minden ökoszisztémában eltérő, de alapvetően előre programozott effektek és egyedi, általunk kreált megvilágítási szabályok között változhatnak. A fényeket köthetjük bizonyos játékokhoz, eseményekhez és a számítógép egyéb paramétereire is – például



Az új házak belépőszinten is tetszetősek, a középkategóriában pedig már edzett üveg oldallapot kapunk

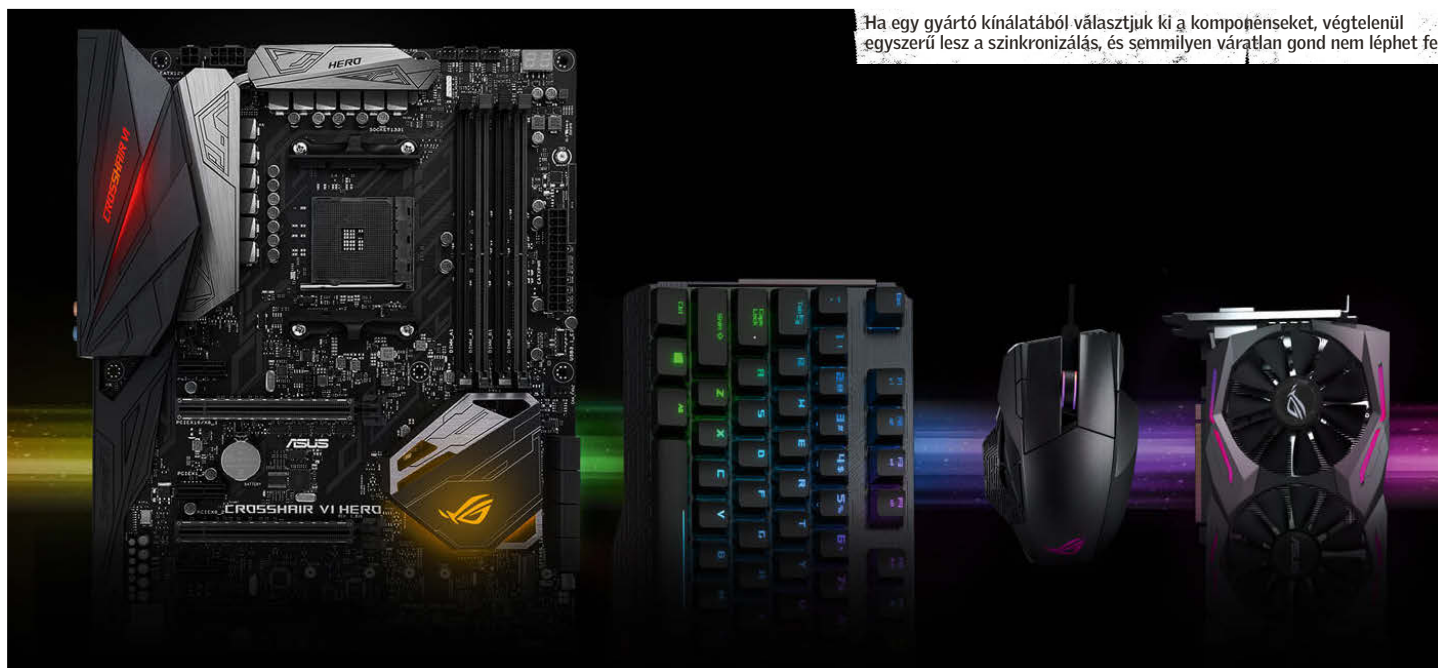
dául a processzor hőmérsékletéhez. A fejlesztés gőzerővel folyik minden gyártónál, aminek eredményeképpen immáron a legtöbb rendszert mobiltelefonról is vezérelhetjük. A legfontosabb lépés azonban még csak most következik: a fejlesztői környezetek megnyitásával a felhasználók előtt is megnyílik az út, hogy egyedi, új effekteket, alkalmazásokat, sőt akár új tárgyakat fejlesszenek, amelyek illeszkednek a választott világitási ökoszisztémába.

A PC-N KÍVÜLI VILÁG

Felemelő érzés, amikor a PC kedvenc csapatunk színeiben pompázik, eset-

leg a játékban zajló csatákra reagálva változtatja a színeket és a világitást, de mindez még csak a kezdet. Ez a vezérlés kiterjeszthető a PC-n kívülre is, így szobánk hangulatvilágítása, a monitor/tévé mögötti fal-felület vagy akár az asztali lámpa is reagálhat arra, amivel éppen a PC-n foglalkozunk, legyen az munka, ki-kapcsolódás vagy játék. Mindez nem csupán a látvány, csillogás miatt lehet fontos, különböző egyedi feltételekhez is köthetjük az egyes elemek világitását, így számtalan hasznos felhasználása lehet a PC-ről vezérelt világitásnak.

Simánmartin



Ha egy gyártó kínálatából választjuk ki a komponenseket, végtelenül egyszerű lesz a szinkronizálás, és semmilyen váratlan gond nem léphet fel

RGB VILÁGÍTÁS BEÉPÍTÉSE A PC-BE

1.



MEGFELELŐ HÁZ

Minek is a világítással, a látvánnyal bajlódni, ha a számítógépház ronda, és belelátni sem lehet? Minimum plexi oldallapra lesz szükséged, ami nem drága, de 20 ezer forint felett már edzett üveg oldalú számítógépházat is találsz. Néhányuk már eleve világító ventilátorral, LED-szalaggal érkezik, ám ez nem biztos, hogy kompatibilis lesz a kiválasztott vezérléssel.

2.



KÁBELELRENDEZÉS

Ha már látványos PC-t építesz, nem hagyhatod, hogy a szabadon lógó kábelek elrontsák az összehatást. Az alaplaptartó lemez mögött rendezd el a kábeleket, amihez használj kábelkötegelőket. Előny a moduláris tápegység, és sokkal könnyebb a helyzeted, ha a ház kétkamrás kialakítású, így alul minden „ronda” kiegészítőt elrejtethsz.

3.



ALAPLAPI TÁMOGATÁS

A legfontosabb komponens a vezérlésért felelős alaplapp. Minden gyártó saját ökoszisztémát kínál, ezért oda kell figyelned a kompatibilitásra, ha egy programból, összehangoltan szeretnéd vezérelni a világítási effekteket. Hasznos extra a mobilos irányítás, illetve a nyitott fejlesztői környezet (SDK), a LED-szalagos érintkezősor pedig alapfeltétele a látványos világításnak.

4.



VILÁGÍTÓ KOMPONENSEK, PERIFÉRIÁK

A komponens- és perifériagyártók egyre több, minden szabványt támogató, univerzális komponens és perifériát készítenek, de ha biztosra szeretnél menni a kompatibilitást illetően, az alaplapgyártó termékei közül válassz. A perifériáknál hasonló a helyzet; egyelőre kevés olyan, harmadik fél által gyártott termék találsz ezek között, amely több világítási szabványt is támogat.

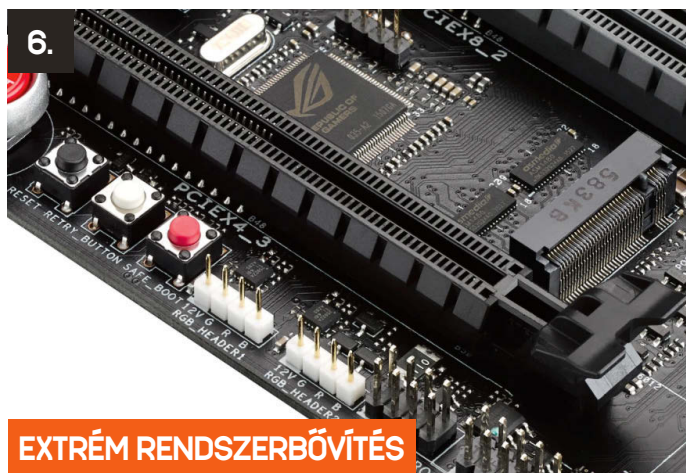
5.



LED-SZALAGOK

A modern alaplapok kötelező eleme a LED-szalagos érintkezősor. A kompatibilitás miatt fontos az érintkezők sorrendje, habár szoftveresen át is rendezhetjük azt – erre például a Gigabyte jelenthet megoldást. Az RGB-vezérlés mellett az RGBW és az RGB-UW is támogatott szabványok, a leglátványosabb effekteket pedig a programozható LED-szalagokkal érhetjük el.

6.



EXTRÉM RENDSZERBŐVÍTÉS

A nyitott ökoszisztéma hatalmas előnye, hogy a PC-n kívül más elemeket is bekapcsolhatunk a világításba, és ehhez nem lesz szükségünk házi barkácsolásokra. A hagyományos kiegészítők világában ez még új irányzat, de a közeljövőben rengeteg, a PC-ről vezérelhető (és azzal szinkronizálható) asztali lámpa, hangulatvilágítás és egyéb lakásfelszerelés várható.

Elavult, mégsem felejthető

RÉGEBBI CPU-K ÉS GPU-K MA

KEREKEN TÍZ ÉVVEL EZ-ELŐTT JELENT MEG-ELŐ TESZTÜNK AZ INTEL CORE 2 QUAD Q6600-RÓL, AMELY AKKOR NAGYON GYORSNAK ÉS ERŐSNEK TÚNT. Az eltelt évtized sem volt elegendő arra, hogy teljesen elfelejtsük ezt a CPU-t, mind a mai napig sok asztali PC-ben teljesít szolgálatot, és tulajdonosai többnyire elégedettek. Ez kíváncsivá tett minket; vajon tényleg igaz-e, hogy az asztali processzorok fejlődése annyira lelassult, hogy már két-három generációváltás után sem éri meg cserélni. Összeválogattunk öt olyan Intel processzort az elmúlt tíz évből, amelyek a maguk idején meghatározóak voltak teljesítményüknek, fejlettségüknek vagy éppen kedvező áruknak köszönhetően, majd a CPU-k teljesítményét összemértük mai, modern alkalmazásokban, hogy kiderüljön, miről mond le az, aki még mindig több generációval ezelőtti processzort dolgoztat gépében.

ÖREG TRANZISZTOR NEM VÉN TRANZISZTOR

Nem bölcs dolog minden egyes Intel processzorgeneráció-váltást szigorúan követni, mert ilyenkor a gyorsulás csupán egy számjeggyű, és többnyire kevés az újítás is. Ugyanakkor két-három generáció után már általában történik annyi változás, amitől látványosan jobb a modernebb számítógép. Ha a gyártástechnológiát nézzük, jól látszik, hogy két-három évente a csúszélesség is csökken, ebből pedig automatikusan alacsonyabb fogyasztás és/vagy nagyobb teljesítmény következik. Emellett a processzorfoglatok is cserélődnek, egy-egy láb eltérés is lehet, ami nem azt mutatja, hogy alig történt változás, ilyen esetekben is tapasztalhatunk óriási eltéréseket. A gyártástechnológia mellett rendszerint a mikroarchitektúrán is jelentősen javít az Intel, bár azt meg kell hagyni, hogy az első Core család megjelenése óta nem változott sokat az alapfelépítés.

Az újabb processzorok egyik legvonzóbb tulajdonsága, hogy kiegészítik az utasításkészletüket, illetve újabb modulokat is kapnak. Ezek az új funkciók mit sem érnek, ha régi programokat futtatunk, de nagymértékben növelik a teljesítményt, amikor újabb PC-kre optimalizált alkalmazásra váltunk. Ez igaz a párhuzamos feladat-végrehajtásra, a videómórfítésre, a titkosításra vagy éppen a dinamikus gyári tuningra is; mindegyik funkcióhoz készült hardveres támogatás a modern Intel processzorokban. Ha pusztán a magok számát nézzük, nem szembeötlő a hardveres erősítés, mert ahogy 2007-ben már bárkinek lehetett négymagos processzora, úgy ma is ennyi mag az általános és ideális. Ez azonban csak a felszín, az új négymagos CPU-k sokkal jobban kihasználják a párhuzamosítást, például a Turbo Boost-technológia révén. Ha csak egy-két programszálon fut a fő alkalmazás, a CPU lekapcsolja a tétlen magokat, és az aktív modulokra jelentősen, akár 1

GHz-cel nagyobb órajelet kapcsol anélkül, hogy túlmelegedéstől vagy extrém fogyasztástól kellene tartanunk. Tíz évvel ezelőtt még elképzelhetetlen volt, hogy a processzorban legyenek a fontosabb vezérlők, ezért a Core 2 Quad Q6600 esetében is az alaplapi chipkészlet része a dupla csatornás memóriavezérlő. Az integrált grafikus chip sem volt még elterjedt, csak néhány chipkészlet tartalmazott ilyet, és felárat kellett érte fizetni. Ezek a külső vezérlők – bár összteljesítmény szempontjából kritikus fontosságúak – szűk keresztmetszetű buszokon kapcsolódtak a processzorhoz. Ez lefojtotta a gépek teljesítményét, ahogy a gyorsítótárak sem voltak még olyan hatékonyak, mint ma. Annak ellenére, hogy egy ilyen processzor puritán, a fogyasztása és hőtermelése nagyon magas. Az öt processzor közül például a Q6600 rendelkezik a legmagasabb, 105 wattos TDP-értékkel (Thermal Design Power), mégis ez a rendszer fogyasztja a legtöbbet. Ez azt jelenti,

Videokártya-generációk

	Termék	Gyártó	Ár	Pontszám	Megjelenés éve	GPU	Shader/textúrázó/RoP	Órajelek (GPU-GPU-boost/VRAM)
1.	GeForce GTX 1070 nvidia.com	Nvidia	159 900 Ft (új)	91	2016	Nvidia Pascal, 16 nm, GP104	1920/120/64 darab	1506-1683/8008 MHz
2.	AMD Radeon R9 390 amd.com	AMD	81 900 Ft	80	2015	AMD GCN 2.0, 28 nm, Grenada	2560/160/64 darab	1000/6000 MHz
3.	GeForce GTX 970 nvidia.com	Nvidia	72 000 Ft	84	2014	Nvidia Maxwell, 28 nm, GM204	1664/104/56 darab	1050-1178/7012 MHz
4.	Nvidia GeForce GTX 780 nvidia.com	Nvidia	55 000 Ft	50	2013	Nvidia Kepler, 28 nm, GK110	2304/192/48 darab	863-902/6008 MHz
5.	GeForce GTX 1050 Ti nvidia.com	Nvidia	49 990 Ft (új)	50	2016	Nvidia Pascal, 14 nm, GP107	768/48/32 darab	1291-1392/7008 MHz

Tíz év x86-os processzorai

	Termék	Ár	Pontszám	Megjelenés éve	Gyártástechnológia, kódnév, foglalat	Magok/szálak száma	CPU órajele (alap/turbó)	Memóriavezérlő	Gyorsítótár
1.	Intel Core i7-6700K ark.intel.com/products/88195	93 000 Ft (új)	91	2015	14 nm, Skylake-S, LGA1151	4 mag/8 szál	4/4,2 GHz	2×DDR4-2133/2×DDR3L-1600	8 MB
2.	Intel Core i7-4790K ark.intel.com/products/80807	77 000 Ft	87	2014	22 nm, Devil's Canyon, LGA1150	4 mag/8 szál	4/4,4 GHz	2×DDR3-1600	8 MB
3.	Intel Core i5-2500K ark.intel.com/products/52210	19 000 Ft	80	2011	32 nm, Sandy Bridge, LGA1155	4 mag/4 szál	3,3/3,7 GHz	2×DDR3-1333	6 MB
4.	Intel Pentium G3220 ark.intel.com/products/77773	9900 Ft	67	2013	22 nm, Haswell, LGA1150	2 mag/2 szál	3 GHz	2×DDR3-1333	3 MB
5.	Intel Core 2 Quad Q6600 ark.intel.com/products/29765	5500 Ft	23	2007	65 nm, Kentsfield, LGA775	4 mag/4 szál	2,4 GHz	2×DDR2-800 (chipkészletben)	8 MB

hogy hiába régi a gép, hűtésből ugyanakkorát vagy még nagyobbat, jobbat igényel, mint egy mai, modern processzor.

PLATFORMUGRÁSOK

Ha nem számoljuk a kisebb ráncfelvarrásokat, az Intel ötször újította meg az átlagfelhasználóknak szánt platformját az elmúlt tíz évben. Ez minden esetben az előző generációval inkompatibilis processzorfogalatot jelent, vagyis teljesen új gépet kell építeni, ha váltani szeretnénk. A Core 2-es rendszer ráadásul még DDR2-800-as rendszeremóriával működött, amelyet azóta előbb DDR3-ra cserélt az Intel, majd miután ennél a szabványnál elérte az 1866 MHz-es elméleti sebességet, ismét váltott. Jelenleg DDR4-es memóriamodulokra van szükségünk, amennyiben új intel PC-t szeretnénk építeni. Ennek elméleti órajele 2133 vagy 2400 MHz, miközben a modulonként elérhető kapacitás jelentősen megnövekedett (64 GB), a feszültség pedig csökkent (1,2 volt).

Tesztünk legidősebb platformja az LGA775-ös processzorokhoz készült, amelyben még két chipből állt a chipkészlet, ugyanis ebben kellett elhelyezni többek között a memória- és a grafikus vezérlőt is. Az LGA775-ös lapok

emellett már kezeltek négy RAM-modult dupla csatornás kiépítésben, általános volt a gigabites LAN-vezérlő, az 5.1/7.1-es audio- és a PCIe x16-foglalat is. Utóbbi még 2.0-s szabványú volt, és a ma használatos, 3.0-s kiadás sávszélességének csupán a felét kínálta. Ennél is fontosabb, hogy több LGA775 lapon SATA6G-portokat és SATA-RAID-et is építettek a chipkészletbe integrált vezérlővel, vagyis egy SATA6G SSD beszereléskor nem lép fel szükségszerűen teljesítménycsökkenés. Az USB-portokkal kapcsolatban már nem ilyen jó a helyzet: egyes alaplapon ugyan a gyártó extra felárért megoldotta az USB 3.0-csatlakozást, de ez ritka volt, így az USB 2.0-val kellett beérnünk.

A következő két platformváltásról sajnos nem lehet elmondani túl sok jót, az LGA1156 és az LGA1155 mint szolgáltatások alig hoztak újdonságot. A processzorokon azonban számtalan fontos újítás történt. Az új Core családoknál már a processzorba integrált DDR3/DDR4 memóriavezérlőt és PCIe-vonalakat használhatunk, integrált a grafikus modul is, így három, kritikusán fontos elem költözött a központi egység közvetlen közelébe. Emellett számtalan hasznos funkció is megjelent, mint például a hardve-

res videotömörítés (QuickSync Video) vagy a titkosítás gyorsítása (AES-NI). A chipkészletek viszont nem változtak sokat, igaz, ma már minden belefér egyetlen chipbe. Az USB 3.0 még mindig nem natívan támogatott, nincs M.2/NVMe, és a PCIe is csupán 2.0 szabványú.

Az LGA1150 és LGA1151 hozta meg szolgáltatások terén az áttörést: megjelent a natív USB 3.0, az NVMe SSD-k kezelése, a PCIe 3.0 és még sok hasznos funkció, azonban a processzorok nem okoztak nagy meglepetést. Több alkalommal is tanúi lehettünk, ahogy az Intel csupán néhány új funkcióval frissítette a chipkészleteket, gyorsulás nélkül. Nem fejlődött sokat a gyártástechnológia sem, és számítási teljesítmény tekintetében a generációk közti szakadékok kis réseké szűkültek. Sokan igyekeztek megfejteni, mi okozhatta ezt a megtorpanást az elmúlt években, és az Intel is próbálta megmagyarázni. A leghihetőbb verzió a konkurencia hiánya: az AMD kikopott a közép- és felső kategóriából, és a belépőszinten is küzdenie kellett egy minimális piaci részesedéssel. Ennek a felborult egyensúlynak a helyreállítását várja az AMD a legújabb Ryzen processzorcsaládtól, amelyet már mi is teszteltünk, és a saját szemünkkel lát-

tuk, hogy minden megvan benne a sikerhez.

TETTEN ÉRHTŐ FEJLŐDÉS

Tíz év nagy idő; és erre több bizonyítékot is találunk a processzorokat felvonultató táblázatban. A gyártástechnológia 65 nm-ről 14 nm-re csökkent, ami jelentős változást jelent, az órajel közel megduplázódott, a memória-alrendszer a többszörösére gyorsult, az integrált grafikus vezérlő is érettebb lett, miközben a fogyasztás csökkent. A legfontosabb kérdés az, hogy mennyire régi processzorral és platformmal lehet még ma is kompromisszumok nélkül tanulni, dolgozni, játszani és kikapcsolódni.

A méréseket a PCMark 7 és PCMark 8 programcsomagokkal kezdtük, amelyek szimulált PC-használatot futtatnak. A PCMark 7 esetében jól látható, hogy a Q6600-as, tízéves CPU-hoz képest a Core i7-6700K gyorsulása nem mellbevágó, ugyanis ez a szoftvercsomag még nem használja ki megfelelően az újabb funkciókat. A PCMark 8 már sokkal jobban mutatja, mennyit fejlődtek az x86-os processzorok: körülbelül két és félszer gyorsabb volt a Q6600-asnál a modern Core i7-6700K. Az elmúlt évtizedben a párhuzamosítás kapta a főszerepet, amit igazol a CineBench R15:

Memória	GPU TDP-je*	Civilization VI	3DMark13 Time Spy	Metro: Last Light Redux	Rise of the Tomb Raider	Doom	Maximális összefogyasztás*
8 GB GDDR5, 256 bit	150 W	81 fps	6493 pont	58 fps	142 fps	200 fps	261 W
8 GB GDDR5, 512 bit	275 W	67 fps	4459 pont	49 fps	82 fps	176 fps	322 W
4 GB GDDR5, 256 bit	148 W	66 fps	4123 pont	47 fps	93 fps	151 fps	285 W
3 GB GDDR5, 384 bit	250 W	53 fps	3286 pont	44 fps	72 fps	102 fps	357 W
4 GB GDDR5, 128 bit	75 W	56 fps	2510 pont	34 fps	58 fps	94 fps	151 W

*A kisebb érték a jobb

Integrált GPU	TDP*	PCMark7	PCMark8	CineBench R15	WinRAR 5	x264 Bench 5.01	3DMark Fire Strike	Metro: Last Light Redux (GTX 980)	Maximális fogyasztás (rendszer)*
Intel HD Graphics 530	91 W	6714 pont	4212 pont	912 cbs	10805 kB/s	93,4/19,6 fps	12320 pont	96,2 fps	147 W
Intel HD Graphics 4600	88 W	6698 pont	3570 pont	869 cbs	9512 kB/s	72,4/19,1 fps	10690 pont	89,5 fps	160,9 W
Intel HD Graphics 3000	95 W	5406 pont	2750 pont	474 cbs	4487 kB/s	41,3/12,2 fps	5660 pont	79,8 fps	98 W
Intel HD Graphics	53 W	5234 pont	2353 pont	237 cbs	2307 kB/s	32,9/5,6 fps	2950 pont	30 fps	82,3 W
n.a.	105 W	4252 pont	1812 pont	182 cbs	2351 kB/s	19,8/5,7 fps	2420 pont	19 fps	169 W

*A kisebb érték a jobb



GeForce GTX 780 vs. GeForce GTX 1050 Ti: fele akkora méret és fogyasztás, azonos 3D-teljesítmény

noha már a Q6600 is négymagos volt, a jelentősen fejlettebb (például integrált RAM-vezérlővel rendelkező) Core i5-2500K vagy az újabb, tesztünkben szereplő CPU-k rengeteget gyorsultak. A CineBench R15-öt kifejezetten párhuzamos végrehajtásra optimalizálták, sajnos ez mind a mai napig nem mondható el az összes közkedvelt programról. A WinRAR szintén a párhuzamosításban rejülő tartalmakat mutatja meg, illetve rengeteget számít, hogy a processzorok mekkora memória-sávszélességgel gazdálkodhatnak. A chipkészletben található DDR2-800 controllerhez képest a CPU lapkájába integrált DDR4-2133-as vezérlő hatalmas előnybe hozza a mai PC-ket. A valós felhasználásban is jól látható a régebbi és a legújabb processzorok kö-

zötti gyorsulás. Az integrált GPU jóval erősebb lett, de a videokártyákat is sokkal több adattal képes kiszolgálni egy mai CPU, és a videotömörítés is a többszörösére gyorsult. Mindeközben a fogyasztás csökkent, ami talán a teszt legfontosabb üzenete: minden új PC kevesebbet fogyaszt a tíz évvel ezelőtti rendszereknél, nyugalmi állapotban pedig képesek minimális fogyasztásra kapcsolni a mai processzorok. Egy Q6600-as vagy hasonlóan régi processzorral szerelt gépet tehát érdemes leváltani akkor is, ha amúgy számítási teljesítményét többé-kevésbé elfogadhatónak tartjuk. Ennek alátámasztására került a tesztbe a négyéves, fillérekért beszerezhető Intel Pentium G3220, amely érezhetően gyorsabb a régi CPU-nál, miközben kevesebb, mint a felét fogyasztja, és a platform által kínált szolgáltatások is sokkal fejlettebbek.

AZ IDŐ KICSORBULT VASFOGA

A mérések megmutatták, hogy tíz év alatt gyorsabbak lettek a PC-k, miközben fogyasztásuk csökkent. Ugyanakkor nem ennyire egyértelmű a helyzet, ha a 2007-es Core 2 Quad Q6600 helyett a hatéves Core i5-2500K-t vagy a mára háromévesé vált Core i7-4790K-t mérjük össze a mai, modern processzorokkal. A Sandy Bridge alapokra építkező Core i5-2500K már a legtöbb fejlett szolgáltatásban megtalálható, a platform hiányosságait pedig kiegészítő kártyákkal lehet orvosolni. Ha ezt meg tesszük, gépünk alig lesz lassabb a mai rendszereknél. Ez azért fontos, mert a használtcikk-piacon fillérekért beszerezhetünk egy Core i5-2500K processzort, és a platformoktól is barátságosan alacsony. Persze számítógépes programok futtatásához, például videotömörítéshez, 3D-modellezéshez vagy erős játékgé-

pek építésére nem ajánlott egy hatéves számítógép, mert jól láthatóan gyengén teljesít az említett alkalmazások futtatása alatt, és a modern videokártyákat is visszafogja. Ugyanez a hároméves Core i7-4790K-ról és a Haswell processzorcsaládról már nem mondható el. Az Intel azóta többször is platformot váltott, a Core generációból is megjelent a nyolcadik, de a mérések nem támasztják alá az azonnali csere indokoltságát. A 22 nm-es processzor alig marad el a szintetikus tesztekben a Core i7-6700K-tól, és játék során is alig fogja vissza az erős GeForce GTX 980-as videokártyát – igaz, cserébe az ára sem zuhant még nagyot.

A TEGNAP TITÁNJAI

Sokan azt gondolják, ahogy a processzorokon, úgy a videokártyákon is lehet spórolni azzal, ha a legújabb generáció helyett, kéz alatt régebbi VGA-t vásárolnak. Ezen a piacon már akár egy-két év alatt is látványos áresés tapasztalható, ami sokakat csábít arra, hogy a nemrég még elérhetetlen, mindenki által istenítt csúcskártyát megszerezzék maguknak aprópénzért. Láthattuk, hogy tíz év alatt a CPU-k fejlődtek ugyan, de két-három generációt ügyesen visszaugorva hatalmasat lehet spórolni, miközben a teljesítményből alig adunk le. A videokártyák világában azonban más a helyzet. Az Nvidia és az AMD hosszú évek óta adáz harcot vív egymással, és erre az évente megjelenő új generációs GPU-családok jelentik a bizonyítékot. Az AMD ugyan többször trükközött azzal, hogy némi ráncfelvarrást követően egyéves GPU-kat matricázott át, de ezeknél a váltásoknál az órajelekkel és az árakkal játszott úgy, hogy a gyorsulás érezhető legyen.

Bár több szegmensben is kiváló Radeonokat találunk az AMD kínálatában, a piacot egyértelműen az Nvidia uralja. Az Intellel ellentétben azonban a GeForce-ok atyja nem kényelmesedett el, sorra ontja magából az egyre gyorsabb és/vagy olcsóbb videokártyákat, amelyek valóban látványos előrelépést hoznak a gamer-PC-k világában.

ÓVATOS MŰLTIDÉZÉS

A gyors fejlesztési tempó és a játékmotorok évenkénti megújulása miatt veszélyes túlságosan messzire visszanyúlni az időben videokártya vásárlásakor. A régi, két-három vagy akár négy generációval ezelőtti közép- vagy alsó kategóriás kártyákat tényleg csak akkor érdemes számításba venni, ha ekkortájt készült játékokkal akarunk játszani, és a lehető legtöbbet spórolnánk. A hasonló korú csúcskártyák között találhatunk olyat is, amelyik még ma is megbirkózik a legtöbb AAA játékkal full HD-ben, közepes-magas részletesség mellett, de a hiányos effektéken és az elképesztően magas fogyasztáson meglátszik a fejletlenség, miközben a 3D-s teljesítmény alig éri el a modern, alsó-közép kategóriás modellekét.

Ez kiválóan megfigyelhető a táblázatban is, amelyben a GeForce GTX 780-as modell szerepel. A négyéves kártya hiába rendelkezik rengeteg shaderrel és textúrázóval, hiába a nagy memória-sávszélesség, a nála nagyságrendekkel kisebb GeForce GTX 1050 Ti könnyedén felveszi vele a versenyt, miközben kevesebb mint a felét fogyasztja, és alig melegszik.

A GeForce GTX 970 és a Radeon R9 390 már jobban álltak a próbát, még ma is szinte minden játékot tökéletesen futtatnak, full HD felbontásúak, de azért az extrém effekteket le kell kapcsolni, és a 60 fps-t sem mindig éri el. Az abszolút király ezúttal a GeForce GTX 1070, amely nem csupán fejlett, gyors és erős, fogyasztása sem túlságosan magas, egyedül az ára mehetne lejjebb, mondjuk 110-120 ezer forintig.

Ha úgy szeretnénk spórolni gépépítéskor, hogy régebbi videokártyát használunk, egy-két generációnál messzebb ne menjünk vissza az időben. A használtcikk-piacon olyan modelleket keressünk, amelyek még garanciális, és vásárlás előtt próbáljuk ki saját gépünkben is. A tesztelt kártyák közül a GeForce GTX 970-et tudjuk nyugodt szívvel ajánlani, amely még mindig kellően erős, nem fogyaszt túl sokat (nem úgy, mint a Radeon R9 390), rendelkezik a fontosabb szolgáltatásokkal, és aki ügyes, az általunk feltüntetett átlagárnál kedvezőbben, akár 62-65 ezer forintért is hozzájuthat.

Simánamartin

RÉGI CSÚCS-PC MAI ÁRAKON

Processzor	
Intel Core i5-2500K	19 000 Ft
Processzorhűtő	x
Gyári	
Alaplap	
Felső kategóriás P67 alaplap	20 000 Ft
Memória	
8 GB DDR3-1600 kit	10 000 Ft
Grafikus kártya	x
Intel HD Graphics	
SSD	
Kingston SSDNow UV400 240 GB (új)	25 900 Ft
PC-ház	
Xigmatek Octans 236B (új)	11 000 Ft
Tápegység	
Chieftec Force CPS-500S (új)	15 300 Ft
ÖSSZESEN	101 200 Ft

INFO

Forgalmazó: Ipon
Ár: 86 100 Ft
(HHHL változat)
Web: kingston.com

Specifikáció:
M.2, NVMe 1.2,
PCIe 3.0x4 szabványok;
Phison PS5007-E7
vezérlő; Toshiba MLC
NAND flashchipek;
480/447,13 GB névleges/valós kapacitás;
5083 pont PCMark8;
10 501 pont Anvil; 550
TBW strapabíróság;
HHHL kártya; 5 év
garancia

Pro:
jó szekvenciális
tempó, szuper valós
teljesítmény, 5 év
garancia, strapabíró

Kontra:
a 4K-teljesítmény nem a
legjobb, alacsony IOPS,
melegszik

88

Nem gamer, mégis gyors

Kingston KC1000 NVMe PCIe SSD 480 GB

JÓL MEGY A KINGSTON SZEKERE, A HYPERX-É PEDIG EGYENESEN DÜBÖRÖG, A LEGÚJABB SSD MÉGSEM A GAMEREKNEK SZÁNT DIZÁJNNAL IGYEKSZIK FELHÍVNI MAGÁRA A FIGYELMET.

A KC1000-es Solid State Drive külseje és neve is határozottan unalmas, azonban a külső itt nem is annyira fontos, ugyanis egy M.2-es nyáklapról van szó. A SATA6G-t váltó szabványon már NVMe protokollal találkozunk, illetve a soros ATA helyett PCI Expressen kapcsolódik a NAND flashárról. A KC1000 esetében a gyártó választása egy Phison vezérlőre esett – ezzel már kellő tapasztalata van a mérnököknek, így sikerült maximálisan tuningolni a teljesítményt. A Toshiba NAND flashchipek a jelenlegi TLC-trend helyett továbbra is MLC (Multi Level Cell) típusúak, ami kifejezetten jó hír az időtállóságot és a strapabíróságot tekintve. Számokra lefordítva ez azt jelenti, hogy

a szokásos 20-300 TB írás helyett a tesztelt, 480 GB-os KC1000 550 TBW írásra hitelesített, amivel a gyári, ötéves garancia is párban van. Tesztünkre a KC1000 a drágább kiszerelésben érkezett, amelyhez egy HHHL kártya is jár a dobozban, így az sem gond, ha éppen nincs alaplapunkon M.2-es NVMe SSD-foglalat. A Kingston meghajtója PCIe 3.0 x4 kapcsolatot használ, és természetesen NVMe-kompatibilis, azonban a beüzemeléskor oda kell figyelni a Windows adattároló-beállításaira, mert az egyedi driver helyett a Microsoft saját meghajtóprogramját használja. Amint ezt átváltjuk, a Phison vezérlős SSD megtámasztódik, és amiként méréseinkből is látszik, szekvenciálisan nagyon jól teljesít. A 2,5/1,5 GB/s tempó kiválónak tekinthető ebben a felső kategóriában is. A gond a 4K íráskor jelentkezik, illetve az IOPS-méréseknél, ahol a KC1000 érezhetően rosszabbul teljesít, mint a Samsung 960



EVO SSD. Emiatt azonban ne csüggedjünk, a valós használatot szimuláló méréseken ismét megrázta magát a Kingston új SSD-je, és kiváló eredményeket hozott PCMark7 és PCMark8 alatt is. Ezek alapján nyugodt szívvel ajánljuk a KC1000-et, de aki alaplapba szereli, mindenképpen gondoskodjon extra hűtésről, mert pillanatok alatt felmelegszik a kis nyáklap.

Szerény, de izmos gamer

Astro A10

SZOLID, HATÁROZOTTAN VISSZAFOGOTT KÜLSEJE ELLENÉRE A JÁTÉKOSOKAT CÉLOZZA MEG AZ ASTRO A10-ES HEADSET, LEGYEN SZÓ BÁRMELY KONZOLRÓL VAGY GAMER-PC-RŐL.

A cég neve talán nem sok embernek cseng ismerősen idehaza, ennek ellenére minőségi fejhallgatókat készít, elismert vállalatról van szó, amely egy olcsóbb, belépőszintű headsetet küldött tesztlaborunkba. A fekete alapon zöld, kék vagy piros színű modellek között akad némi különbség, de az extra szín alapvetően csak a belső párnán és a felíraton látszik. Az egyöntes kialakítás – a rugalmas és párnás megoldásnak köszönhetően – kényelmes, de ami ennél is fontosabb: szokatlanul strapabíró. Persze nem azt javasoljuk, hogy csavarjátok, rúgjátok vagy üljetek rá, de ha mégis adódik valami kis baleset, az A10 nagyon jó eséllyel túléli, és évekig hívtársatok lesz.

A fülpárnák meglehetősen nagyok, és érdekes módon csak a fülre tapadó keret



billen a fejünkre, mert a kagylók külső részét a pánthoz rögzítették. A szokott módon, a bal oldalon találjuk a mikrofont, amely átlagos hangminőségű, de van két jó tulajdonsága: az egyik, hogy hajlékony, és a szánk elé helyezhetjük, a másik pedig, hogy használaton kívül automatikusan elnémul, ha felhajtjuk. A zárt kagylókban 40 mm-es, neodímiummágnese hangszórókat találunk – ez általános ebben a kategóriában. A külső zajok elszigetelése egészen jó, ahogy kifelé sem szivárog túl sok abból, amit éppen hallgattunk.

Az Astro A10 hangzását abszolút a gamerek ízléséhez szabták, ezért zárt

és kissé tompa is a hangzás, illetve nagy hangerőn zavaró a túlzásba vitt, de nem hifierejű basszus. Ezt leszámítva viszont az A10 hangja tiszta, nem torzít, valamint a kényelemmel sem volt gondunk; a velőpárnák stabilan, de kényelmesen tartják fejünkön a headsetet. A lecsatolható, ötérintkezős kábel mindössze egy analóg hangerőszabályzót tartalmaz, illetve az Xbox One kiadáshoz jár egy Mixamp M60 átalakító is 10 ezer forintos felárért cserébe. A drága füleseket készítő Astrótól egy kiválóan sikerült, megfizethető modellt kaptunk az A10 személyében, amely PS4, XBO és PC-s játékosoknak egyaránt ideális választás.

INFO

Forgalmazó:
Case Trade Kft.
Ár: 21 990 Ft
Web: headphones.hu

Specifikáció:
40 mm, neodímium
hangszórók;
20-20 000 Hz
frekvenciaátvitel;
104 dB érzékenység;
32 ohm ellenállás;
5 érintkezős 3,5 mm jack;
2 m kábel;
in-line hangerőszabályzó;
párnázott fejpánt;
lehajtható mikrofon

Pro:
kényelmes, nem torzít,
ötletes mikrofon, strapabíró, jó ár

Kontra:
túl sok basszus, zenéhez
nem ideális, tompa
középhangzás

89

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

SSD

Kingston UV400 240 GB



Gyártó: Kingston
Ár: 25 700 Ft
Web: kingston.com

Ma már nem hiányozhat az SSD egyetlen irodai, otthoni általános gépből sem, gamer-PC-ből pedig pláne nem. A gond csupán az, hogy a villámgyors adattárolók ára nem igazán csökken, ezért nehéz megbízható modellt találni olcsón. A Kingston UV400-as, SATA6G-n kapcsolódó SSD-je nem a leggyorsabb, strapabíróságban is van nála jobb, de általános felhasználáshoz megfelelő választás. Rádásul jár hozzá három év garancia és kiváló támogatás. Aki csúcs-PC-t épít, már inkább M.2-es NVMe SSD-t válasszon, minden más esetben megfelel ez a kedvező áron kapható tároló is.

PROCESSZOR

Intel Core i3-7350K



Gyártó: Intel
Ár: 47 000 Ft
Web: intel.com

Ha már Intel-alapú rendszert építünk, és játszani is szeretnénk, legalább Pentium G4560-ig érdemes elmerészkedni, ha azonban erősebb PC-t állítunk össze, mindenképpen Core CPU-t kell választanunk. A Core i5 igen drága multság, viszont a Core i3-asok között van egy kakukktojás, a 7350K, amely Kaby Lake alapokra építkeznek, aktivált Hyper-Threading technológiával akár négy programszálat is végrehajt egyszerre, és alapórajela is kellően magas (4,2 GHz). A CPU igazi különlegessége, hogy nyitott szorozáramkörrel szerelték, így órajelét könnyen feljebb tornáztathatjuk.

EGÉR

Cooler Master MasterMouse Pro L



Gyártó: Cooler Master
Ár: 15 200 Ft
Web: cooler-master.com

Egyszerű megjelenésű a Cooler Master gamer-egere, de a látszat ne tévesszen meg senkit. A 12 ezer dpi felbontásra képes eszköz különleges extrája, hogy az oldalsó lapok és a teljes felső borítás egyszerűen lecserélhető. Ezzel a teljes ergonómiát átalakíthatjuk, hogy tökéletes kényelemben játszassunk PC-nken. A minőségre sem lehet panasz: a gombok alatt Omron kapcsolók rejtőznek, a szenzor Avago PMW3660-as, kapunk LED-es RGB világítást és egy egyszerűen kezelhető szoftvert is. Mindez pedig egészen jó áron a miénk lehet.

BELÉPŐSZINTŰ NOTEBOOKOK 150 EZER FT ALATT



- 1 Acer Aspire E 15**
148 900 Ft
acer.hu
- 2 HP 15 (aw010nl)**
149 999 Ft
hp.hu
- 3 Lenovo Ideapad 320-15ISK**
148 600 Ft
lenovo.hu
- 4 Dell Inspiron 3567**
124 900 Ft
dell.hu
- 5 Asus VivoBook Max X541SA**
78 100 Ft
asus.hu

KÖZÉPKATE- GŐRIÁS INTEL CORE 7000-ES PROCESSZOROK



- 1 Intel Core i5-7600**
65 700 Ft
intel.com
- 2 Intel Core i5-7400**
52 600 Ft
intel.com
- 3 Intel Core i3-7350K**
47 000 Ft
intel.com
- 4 Intel Core i3-7300**
44 000 Ft
intel.com
- 5 Intel Core i3-7100**
31 900 Ft
intel.com

ZSINÓROS, MEGFIZETHETŐ GAMEREGEREK

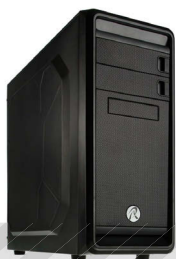


- 1 Asus ROG Gladius II**
28 800 Ft
asus.hu
- 2 Cooler Master MasterMouse Pro L**
15 200 Ft
cooler-master.com
- 3 Logitech G Pro**
21 900 Ft
logitech.hu
- 4 Cougar Revenger**
17 000 Ft
cougargaming.com
- 5 Razer DeathAdder Chroma**
19 200 Ft
razerzone.com

TÁPEGYSÉGEK 20 EZER FT KÖRÜL



- 1 Be quiet! System Power 8 S8-500 W**
16 100 Ft
bequiet.com
- 2 FSP Raider II 550 W**
19 600 Ft
fspstyle.com
- 3 Thermaltake Smart SE 630 W**
20 600 Ft
thermaltake.com
- 4 Cooler Master G450M**
18 400 Ft
cooler-master.com
- 5 Chieftec Eco GPE-600S**
14 300 Ft
chieftec.eu



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Pentium G4560	22 000 Ft
Processzorhűtő	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap	Gigabyte B250M-D2V	18 100 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 kit	23 400 Ft
Grafikus kártya	MSI Radeon RX 460 2 GB OC	31 990 Ft
SSD	-	✗
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	13 700 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	✗
PC-ház	Raijintek Arcadia	10 200 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	11 800 Ft
ÖSSZESEN		132 990 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i3-7100	31 900 Ft
Processzorhűtő	Arctic Alpine 11 Pro rev.2	3 100 Ft
Alaplap	ASRock B250M Pro4	23 600 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 kit	23 400 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 1050 Ti 4 GB OC	51 400 Ft
SSD	Kingston SSDNow UV400 240 GB	25 700 Ft
Merevlemez	-	✗
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSB0	4 000 Ft
PC-ház	Thermaltake Versa H13	14 600 Ft
Tápegység	be quiet! System Power 8 S8-500 W	16 100 Ft
ÖSSZESEN		193 800 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i5-7600K	67 000 Ft
Processzorhűtő	Noctua NH-U12S	20 900 Ft
Alaplap	Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	44 200 Ft
Memória	Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB kit	46 200 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 1070 WF2OC	164 000 Ft
SSD	Samsung 850 EVO 500 GB	48 500 Ft
Merevlemez	WD Red 3 TB	32 000 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	✗
PC-ház	Corsair Carbide Spec-03	18 500 Ft
Tápegység	Corsair Builder CX600 v2	21 900 Ft
ÖSSZESEN		463 200 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1151

Intel Core i7-7700	88 000 Ft
Intel Core i5-7600K	67 000 Ft
Intel Core i3-7350K	47 000 Ft
Intel Core i3-6320	49 000 Ft
Intel Core i3-7100	31 900 Ft
Intel Pentium G4560	22 000 Ft

AMD

AM4

AMD Ryzen 7 1800X	131 900 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	102 900 Ft
AMD Ryzen 7 1700	90 200 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	74 300 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	52 000 Ft
AMD Ryzen 5 1400	46 000 Ft

AM3+/FM2+

AMD FX-8320E	27 500 Ft
AMD FX-4300	15 900 Ft
AMD A10-7850K	29 800 Ft
AMD A10-7700K	31 200 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	44 200 Ft
ASRock B250M Pro4	23 600 Ft
ASRock Z97 Anniversary	29 000 Ft

AMD AM4

Asus RoG Crosshair VI Hero	78 000 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	57 200 Ft
ASRock Fatal1ty X370 Gaming K4	48 400 Ft

AMD AM3+/FM2+

Gigabyte 990X-Gaming SLI (AM3+)	35 000 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3HP (FM2+)	17 900 Ft
ASRock 970M Pro3 (AM3+)	19 600 Ft

★ Különösen ajánlott

Az NZXT jó néhány fejlesztésével úttörő szerepet tölt be, ezért érdemes odafigyelni aktuálisan megjelent házaira. A Source 340 (S340) új változata szintén ODDless kivitelű, kompakt, mégis midi-ATX méretű. Az S340 Elite legfontosabb újdonsága a VR-kompatibilitás. A gépház elejére, felülre ugyanis sokkal több csatlakozó került, mint ennek előtte.

Az USB 2.0-k, 3.0-k, valamint az audió mellé egy HDMI is került, ide egyszerűen és kényelmesen csatlakoztathatjuk VR-sisakunkat. Annak érdekében, hogy a sisak használaton kívül se legyen útban asztalunkon, egy mágnessel rögzíthető sisak- és kábeltartót is kapunk a házhoz – apró figyelmesség, mégis nagyon hasznos. Az S340 Elite belseje szinte teljesen változatlan elődjéhez képest, így a többféle színekombinációban elérhető, kétkamrás kialakítású ház szerelhetősége továbbra is az egyik legjobb. Az alaplap tartó lemez mögött elegendő hely jut a klipszekkel rögzített kábeleknak, az alaplapi csatlakozókhoz kényes zsinórokat pedig ötletes lemez takarja. A leglátványosabb újdonság, hogy a plexi oldalablak helyett teljes méretű, edzett üveglap került a házra, amely nagyon jól mutat, ráadásul nem kérnek érte csillagászati összeget.

INFO

Gyártó: NZXT

Ár: 25 400 Ft

Web: nzxt.com

Specifikációk:

ATX miditorony; edzett üveg oldallap; 2xUSB 2.0, 2xUSB 3.0, audió, HDMI; max. 161 mm CPU-toronyhűtő; max. 364 mm hosszú VGA; 280 mm-es radiátorhely; 2x12 cm ventilátor gyárilag beszerelve; 3x3,5", 4x2,5" helyek; 474x432x203 mm; 8,1 kg

Pro: kiváló dizájn, könnyen szerelhető, üveg oldallap, jó szellőzés, VR-ra előkészítve

Kontra: felül nincs porszűrő, nincs hangtompító borítás, USB Type-C hiányzik

NZXT S340 Elite



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról

Hideg zuhany



Kedves naplóm...



Játépszichológia

A VLOGOLÁS LÉLEKTANA

SOKAN MONDJÁK, HOGY MINDENKINEK VAN EGY TÖRTÉNETE, AMELYET ELŐBB-UTÓBB KÖNYVFORMÁBA SZERETNE ÖNTENI.

Minden jel arra utal, hogy sokaknak van egy műsora is, amelyet nézők ezreivel szeretne megosztani. Ma már bárki készíthet online videókat, amelyekben egyéni érdeklődéstől vezérelve, közösségi szórakoztatás céljából tudósíthat érdekfeszítő információkról, eseményekről. Az online ismertségnek azonban előnyei és hátrányai is vannak.

MI FÁN TEREM A VLOGGER?

Az online videókat készítő felhasználót, azaz a vloggert szokás egy kiemelt figyelemnek örvendő showmannek, riporternek vagy dívának tekinteni a közvetített tartalomtól, illetve a házigazda személyétől függően. A digitális naplónak nevezett blogok fénykora után napjainkban számos felhasználó dönt úgy, hogy saját csatornát indít, és tematikus műsorokkal szórakoztatja a nézőket. A pszichológusok körében elterjedté vált az a nézet, hogy a vlogolás az önkifejezés egy modern

KI VAGYUNK?

Nevünk Bányai Fanni (pszichológus) és Zsila Ágnes (pszichológus). Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának PhD-hallgatóiként, Dr. Demetrovics Zsolt csoportjában a videójáték-, az internet- és a médiahasználat lélektani vonatkozásait vizsgáljuk.

formája, amely nemcsak a nézők értékeire, attitűdjeire lehet hatással, hanem a videókra érkező kommentek által a vloggerre is. A hagyományos tévéműsorokkal szemben ugyanis a vlog megadja azt a lehetőséget, hogy hozzászóljunk, esetenként formáljuk is a látottakat. A vlogger a kommentek által számos téren fejlődhet: technikában, előadásmódban, tudásban vagy akár saját önismeretében. A nézők általában pozitívan tekintenek arra, ha a vlogger reagál a kommentekre, és különösen értékeli, ha meg is fogadja az építő jellegű tanácsokat. Amennyiben úgy látják, hogy aktívan alakíthatják kedvenc vloggerük személyes műsorát, elkötelezettebbé válhatnak a csatorna követésében hosszú távon. A nézőszám növelése érdekében azonban más fortélyokat is bevethetnek.

KIHÍVÁSOK KORA

Minden vlogger arra vágyik, hogy minél többen nézzék a videóit. Ha csökken a népszerűségük, gyakran trükkökhöz folyamodnak, hogy fenntartsák az érdeklődést. Ennek egyik formája a jelenleg is nagy népszerűségnek örvendő kihívások teljesítése. Kihívás alatt legtöbbször azt értjük, hogy a személy nyilvánosan, mások előtt egy számára nehéz vagy kellemetlen feladat megoldására vállalkozik,

amit mások szórakoztatónak tartanak. Például nemrégiben sokan szánták rá magukat a jegesvödör-kihívás teljesítésére, vagyis arra, hogy kamerák előtt nyakon öntsék magukat egy vödör jéghideg vízzel. A kihívás eredetileg játékos céllal született, ugyanis így akarták felhívni a figyelmet Amerikában az amiotrófiás laterálsklerózis (ALS) betegségben szenvedőkre, és adománygyűjtést kezdtek. A kihívások között azonban akadnak kimondottan egészségre káros vagy balesetveszélyes próbák is, amelyek talán több nézőt vonzanak, azonban a vlogger testi és lelki épségének fenyegetettségén túl negatív üzenetet közvetíthetnek, különösen a fiatalabb nézők számára, akik utánozhatják a veszélyes próbákat némi figyelemért.

A VIDEÓZÁS POZITÍV OLDALAI

Az online létnek tehát lehetnek negatív hatásai mind a közösség számára, amikor nem megfelelő értékeket közvetítünk a követőink felé, mind saját magunkra nézve, ha nem tudjuk megfelelőképpen kezelni a közösségtől érkező megnyilvánulásokat. Ennek ellenére sokan vállalkozunk arra kortól, nemtől és érdeklődési körtől függetlenül, hogy kilépünk az online nyilvánosság elé azért, hogy megmutassuk magunkat, szórakoztassunk másokat, vagy

A PÓRUL JÁRT VLOGGER ESETE

Nemrégiben egy pórul járt kínai vloggertől volt hangos a sajtó, aki élő adásban mérgezte meg magát véletlenül. Az életmódvlogot vezető Zhang videójában az aloe vera jótékony hatásait szeretne volna bemutatni, ezért elkezdte rágni egy növény levelét. A lány rövidesen égető fájdalmat érzett a torkában, és azonnal tudta, hogy valami baj

van. Kórházba ment, ahol kiderült, hogy aloe vera helyett a mérgező növényként ismert agávė levelét rágsálta élő adásban. Az eset tanulsága: felelős vloggerként nézz utána alaposan a dolgoknak, mielőtt tanácsot adsz másoknak a videóidban, nézőként pedig légy körültekintő, kitől fogadsz el javaslatot.

Ötcsillagos stream lesz



HA TE MONDOD

Mick Jagger, a The Rolling Stones énekese, színész, dalszerző, producer és üzletember: „Az egyetlen teljesítmény, ami igazán számít, ami igazán értékelhető, az, amelyik az örületet is magában foglalja.”

komolyabb témákról számolunk be, akár oktató jelleggel is. A laikusokban felmerülhet, hogy az, aki videókat kezd el gyártani, legyen szó akár szerkesztett, vágott videókról, akár élőben streamelésről, mind ezt azért teszi, mert exhibicionista (azaz önmagát megmutatni vágyó), narcisztikus személy. Számos, elsősorban a közösségimédia-használatot (Facebook, Instagram, Snapchat) vizsgáló kutatás számol be arról, hogy azok a fiatalok, akik ezeket a felületeket használják, a narcizmus jeleit mutatják. Jellemző rájuk például a túlzó, felnagyított énkép, az, hogy csak pozitív kritikát fogadnak el, szükségük van arra, hogy bálványozzák, köves-

sék őket, és a legkisebb negatív visszajelzés is szélsőségesen negatív érzelmeket vált ki belőlük. Ugyanakkor a közösségi média platformjai, de akár a YouTube vagy a Twitch is erősítik ezt a hatást, hiszen a videók készítői láthatják, ahogy változik követőik száma, illetve hogy mennyien osztották meg vagy nézik a videóikat. És ez boostolhatja az egójukat, vagy pont csalódottsággal töltheti el őket. Ez utóbbi esetben előfordul, hogy önmagukat hibáztatják, majd olyan lépésre szánják el magukat, amely negatívan hathat rájuk vagy a közönségre. Nemrég a Mineshow-n beszélgettünk erről a témáról, és az egyik legfontosabb dolog, amit érdemes kiemelni a szülők aggódó kérdései kapcsán, az, hogy mit is tegyenek, ha a gyermekük YouTube-csatornát akar indítani. Hol kellene meghúzni a korhatárt? Hiszen könnyen előfordulhat, hogy egy gyerek, akinek még kiforratlan a személyisége, nem tudja megfelelően kezelni a követőtől kapott negatív vagy akár túlzó módon pozitív visszajelzéseket, és ez hátrányosan befolyásolja a személyiségfejlődését. Mivel azonban a személyiségfejlődés mindegyikünkknél más-hogy zajlik le, nem lehet egy korhatárt javasolni. Ennél sokkal fontosabb a cél, amiért valaki videókat akar gyártani. Természetesen lehet „minden értelmes

Kaktusz Jack utazásai online



Tükröm, tükröm, mondd meg nekem, ki a legnézettebb vlogger e vidéken!



tartalom” nélkül is személyi kultuszt építeni magunk köré, de azoknak, akiknek igazán nagy és hűséges követőbázisuk van, akikkel napi szinten tartják a kapcsolatot, azok nem arra használják a közösség erejét, hogy önmagukat fényezzék. De miért is jó az, ha valaki videózik? Az egyik legegyszerűbb (és legnagyobb pozitív hozadék az, hogy gyakoroljuk, hogyan is beszéljünk közönség, pláne kamera előtt. Videóink elkészítése közben észrevétlenül is gyakorlott előadóvá válhatunk. Ha pedig követőink építő jellegű visszajelzéseit is megfogadjuk, magabiztos előadói stílusra tehetünk szert, miközben még jól is szórakozunk, és másokat is szórakoztatunk. A nézők oldaláról nézve ugyanakkor meghatározó szempont, hogy a videónak, akit követnek, olyan stílusa legyen, amellyel közösséget tudnak érezni. A kommunikációs készségek mellett a szervezői és menedzseri készségek is fejlődhetnek, hiszen egy többzres vagy akár több százezres követői bázissal rendelkező csatornát karban is kell tartani, és a felelősség, amellyel egy csatorna fenntartása jár, a követők számával arányosan nő. Egy idő után a csatorna „üzemeltetése” már munkának is tűnhet, nem csak hobbinak vagy szórakozásnak, és ismerünk

is olyan videógyártó fiatalokat, akik invatásul ezt a pályát választották. Videókat készíteni, közösséget menedzselni nemcsak szórakozás, és jó esetben nem csupán a személyes hírnév növeléséről szól, hanem komoly felelősség is. A nagy erő tényleg nagy felelősséggel jár (Pókember nagybátyja után szabadon). Videóként így megvanulhatjuk azt is, milyen felelősséget vállalni, elköteleződni egy kitűzött cél mellett. Sőt, megérteni azt, hogy a közösség erejének segítségével mennyi jót tudunk tenni. Nem is kell a szomszédba mennünk, ha példákat akarunk találni arra, hogyan lehet a videók közösségének erejét jótékonyági célokra használni. Tavaly októberben például a GameGeek csatornát ért hatalmas károkat követően a kollégák összefogtak, és egyéni felajánlásaikkal mellett streamet is indítottak, ahol nézőként mi magunk is, az általunk meghatározott összegű adománnyal támogathattuk a lakástűz miatt pórul járt tartalomgyártót. Az ilyen és ehhez hasonló, videók által szervezett események nemcsak az adott (játékonyági) ügyben jelenthetnek hatalmas segítséget, de a laikusok számára is példaként szolgálhatnak, hiszen a videózásnak van értelme, nem pedig pusztán az egónk növelésére szolgál.

Fanni és Ág

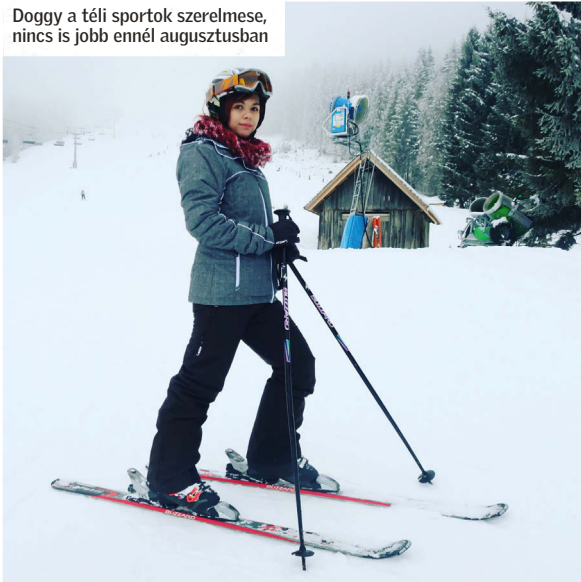
FELHASZNÁLT FORRÁSOK

Griffith, M., & Papacharissi, Z. (2009). Looking for you: An analysis of video blogs. *First Monday*, 15(1). ojs.oi.org/ojs/index.php/fm/article/view/2769/2430
Wesch, M. (2009). Youtube and you: Experiences of self-awareness in the context collapse of the recording webcam. *Explorations in Media Ecology*, 8(2), 19-34.

Extra life

» DOGGYANDI, GYERE KI A JÉGRE!

Doggy a téli sportok szerelmese, nincs is jobb ennél augusztusban



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 ki-egyensúlyozott, egészséges élethez változtatosságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önfelkészítés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkéből pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése, a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvénysorozat (amit ebben az évben a Chio szponzorál) keretében a játékosok tehetnek valami jót magukért, egymásért és néha még másokért is, mindez úgy, hogy közben remekül érzik magukat. Hiszen ez is csak játék.

További info: mozduljgamer.hu



A MAC Budapest akció közben; Doggyval finomabbak voltak

Chio Mozdulj Gamer

DOGGYANDI, GYERE KI A JÉGRE!

NEM IS LEHETETT VOLNA JOBB AZ AUGUSZTUS, UGYANIS SIKERÜLT KELLEMESET HŰSÖLNÜNK A TOMBOLÓ KÁNIKULÁBAN. A Tüskecarnokba mentünk forgatni DoggyAndival, aki a Chio Mozdulj Gamer augusztusi nagyköveteként kedvenc sportját, a jég-hokit mutatta be nekünk és nézőinek, kiegészülve a MAC Budapest és az FTC hokicsapat játékosai, akik annyira jó arcok voltak, hogy a közös videó kedvéért lejöttek a jégre. Ezúton is hálás köszönet nekik! Mi kicsit meg is fázunk a pálya mellett pólóban és rövid gatyában, de az élmény mindenért kárpótolt. Meg kell barátkozni valahogy a korizzással, mert a jégkorongozás testközelből is egy érdekes, izgalmas, kemény sport, amiért érdemes csúszkálni a hidegben. Ha pedig már ott voltunk, természetesen a szokásos interjú sem maradhatott ki, DoggyAndi mesélt nekünk arról, miért is éppen a hoki lett a kedvenc sportja, és mi motiválta a mozgásra.

GameStar: A jég-hoki lett a kedvenc sportod, amit bemutattál a

Chio Mozdulj Gamer nagykövetként. Miért pont erre esett a választásod?

DoggyAndi: Mindig is a téli sportok álltak a legközelebb a szívemhez, ezek közül pedig a jégkorongot élvezem a legjobban. Már első látásra magával ragadott.

GS: Milyen volt a kezdés? Emlékszel még első hokis élményedre? Az első edzésre?

DoggyAndi: Az első edzésen még csak korcsolyázni tanultunk. Nagyon izgatott voltam, ugyanis mellettünk gyakoroltak azok is, akik már évek óta üzték ezt a sportot. Körülbelül két-három hónapba telt, mire megtanultam korcsolyázni, utána pedig már én is beállhattam a többiek közé. Fantasztikus élmény volt.

GS: Milyen érzés volt most profi sportolókkal játszani a jégen?

DoggyAndi: Az elején félttem attól, hogy tíz év kihagyás után a profik között nagyon ügyetlen leszek. Pozitív csalódás volt számomra a forgatás, ugyanis roppant kedvesek és segítőkészek voltak a fiúk. Hihetetlen, milyen

trükköket tudnak, jó lenne egyszer el-sajátítani néhányat közülük. A korongal dekázás zseniális volt.

GS: És mi a helyzet a saját csapattal?

DoggyAndi: Sajnos annak idején feloszlott a csapat, ahol játszottam, így akkor abba kellett hagynom. Tervezem, hogy újra elkezdem, ugyanis évek óta nem éreztem ilyen jól magam sportolás közben, mint most a pályán, ezen a forgatáson.

GS: Milyen sportokat szeretsz még?

DoggyAndi: Nagyon szeretek még síelni és jégkorcsolyázni.

GS: Melyik az a sport, amelyet még nem próbáltad, de lenne kedved hozzá?

DoggyAndi: A snowboardozás.

GS: Mi a helyzet a sportjátékokkal? Egy NHL példával le tudna kötni a gép előtt?

DoggyAndi: Régebben sokat játszottam az NHL szériával, mostanában

már inkább más jellegű játékok kötnek le.

GS: Említetted a videóban, hogy neked a fagyáshoz is sokat tett hozzá a sport. Ez volt az elsődleges motivációd? Most mi az, amiért szívesen elmész sportolni, mozogni bármít?

DoggyAndi: Természetesen szerettem volna egy kicsit fogyni is, de nem ez volt az elsődleges motiváció. Amikor először találkoztam ezzel a sporttal, eldöntöttem, hogy én ezt mindenféleképpen ki szeretném próbálni. Az már csak pluszpont volt, hogy egész rövid időn belül sikerült leadnom a fölösleges kilókat. Mostanában inkább az motivál, hogy formában tartsam magam.

GS: Milyen terveid vannak a jövőre, mire számíthatnak DoggyAndi követői?

DoggyAndi: Közeledünk a 200 ezer feliratkozóhoz a gamingcsatornán, és mindenképpen szeretnék néhány új játékot kipróbálni, illetve egy kis meglepetéssel készülök a követőimnek, de az egyelőre titok.



Arcadia Játéktérmi Nostalgia Kiállítás

TUTI, HOGY EKKORA JÁTÉKTEREMBEN MÉG NEM VOLTÁL

HA AZT MONDJUK, HOGY A FLIPPERMÚZEUM MAGYARORSZÁG EGYIK LEGKIRÁLYABB NEVEZETESSÉGÉNEK SZÁMÍT, AKKOR EGÉSZEN BIZTOSAN NEM ESÜNK HATALMAS TÚLZÁSOKBA. Eleve egyre nagyobb sikerek örvend a retró és az árkád hangulat (erről SakmaN kolléga is tudna mesélni), nem csoda, hogy tavaly a múzeum szervezésében megrendezett Arcadia Játéktérmi Nostalgia Kiállítást, amely gyakorlatilag Közép-Európa legnagyobb, retró árkádgépeket felvonultató rendezvénye, hatalmas sikert aratott. Ne aggódjatok, nem fogjuk többet így hívni, legyen az egyszerűség kedvéért Arcadia mostantól. Már csak azért is, mert mi is így emlegetjük házon belül, mint amolyan kedves barátot. A szervezők egyébként így írnak róla: „A tavalyi siker után az Arcadiával célunk minden évben egy egyszeri és megismételhetetlen hétvégét kreálni, bemutatva azokat a játéktérmi emlékeket, játékokat, amelyek varázslatot hoztak a 80-as, 90-es évekbe (vagy éppen az azt megelőző évtizedekbe). Akárcsak tavaly, a Dürer Rendezvényház idén is valódi közösségi térré alakul majd át három napra az Arcadia

idejére – ezúttal november 3-5. között. Összesen 250 játékgép, koncert és izgalmas programok várják a látogatókat.” Még nincs végleges program, természetesen erről beszámolunk majd nektek időben, de az is elég szívemelengető, amit már most lehet tudni. Ha például a zenei frontot nézzük, akkor november 3-án pénteken este Szűcs Krisztián (Heaven Street Seven, NAZA, Budapest Bár, The Twist) Bernard Hahn német zenész-producerral közös új projektjét hallgathatjuk meg; a Voice Of The Age az Arcadián mutatkozik be Magyarországon elsőként, és a koncerten billentyűsként fellép Takács Zoltán Jappán (Heaven Street Seven, Soori & Poolek) is. November 4-én, szombaton este, a játék után a Spencer Hill Magic Band jóvoltából a halhatatlan olasz páros legjobb filmzenéire lazulhatunk. És ha már Bud Spencer és Terence Hill is szóba került, meg kell említenünk, hogy a rendezvény kiemelt figyelmet fordít a legendás duó rajongóira. Sikertült megszerezni Amerikából az „És megint dühbe jövünk” megunhatatlan örökzöldjének ikonikus flipperét, a Sound Stage-et, a flipperezés után pedig autentikus krumpolis halat (vagyis fish and chipset), hagymás babot és

Piedone szívének kedves olasz spagettit is kóstolhat a nagydémű, persze mindegyiket normál és nagyobb (azaz Charlie és Johnny Firpo) adagokban. Torta nem biztos, hogy lesz, de amúgy is tudjuk, hogy „nem igazán szép dolog a kisebbet pofával bele nyomni egy tortába, főleg nem az én tortámba”. Tényleg nagyon ritka az olyan gamerrendezvény, ahol az 1930-as évektől az ezredfordulóig bezárólag helyet kapna mindenféle játékgép, flipperasztal, analóg és digitális élmény. És persze

a GameStar is jelen lesz majd, de erről még nem árulhatunk el sokat, gőzerővel dolgozunk azon, hogy minél több kellemes percet szerezhessünk nektek az Arcadia szervezőivel közösen. Három nap tömény játéktörténelem, családi szórakozás, tökéletes randihelyszín, nostalgiaival nyakon öntött kockulás, bunyó karácsonyig – mi kell még? November első hétvégéjén találkozunk, addig is figyeljétek a GS Online-t, a Flippermúzeum Facebook-oldalát, illetve az arcadiafest.hu weboldalt, érdemes.



F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

FreeStyle2: Street Basketball

Az MMO-k világában viszonylag ritkák a sportjátékok, azok meg pláne, amelyekkel tényleg érdemes próbálkozni. Szerencsénkre azért ilyen is akad, és talán a *FreeStyle2* a legjobb mind közül. A kosaras MMO elsőre egy kicsit furának tűnhet, pedig a 3v3-as csatákra épülő címnek nagy múltja van. Az első rész 2004-ben az egyik leg-sikeresebb ingyenes MMO lett, a folytatást pedig legalább annyian, ha nem többen szeretik. A játékos megalkothatja saját kosaras karakterét, aki az öt „kaszt” bármelyikét képviselheti: center, power, small, point shooting. Játékosunk dobási erősségét, pontosságát és a mozgás sebességét az befolyásolja, hogy milyen szerepre szánjuk. Ha a karakteralkotás kész, irány a pálya, ahol két csapatársunk és három ellenfelünk vár ránk. A meccseket az utcai hagyományok-

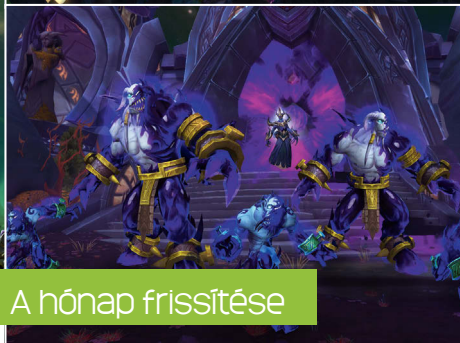
nak megfelelően egyazon palánkra játsszák, miáltal gyors és pörgős meneteket kapunk. Az irányítás nem túl bonyolult, és a játék maga is rengeteg jelzővel segít bennünket eligazodni, hogy tudjuk, éppen kit kellene fognunk, vagy mondjuk mikor vagyunk zsákolási helyzetben. Az első meccsek alatt már könnyedén el lehet sajátítani az irányítást, de az igazi finomságok és a haladó szintű trükkök akkor kerülnek elő, ha beleássuk magunkat a játék mélységeibe. A *FreeStyle2*-re abszolút igaz, hogy könnyű megtanulni, de nehéz a mesterévé válni. Számtalan órányi gyakorlás kell, hogy közepesen használható kosarasnak kiálthasd ki magad, de ha ez sikerül, akkor egy végtelenül szórakoztató, nagyon stílusos, továbbá rendkívül kellemes közösséggel megtámogatott játék nyílik ki előtted.

A hónap játéka



World of Warcraft: Legion – Shadows of Argus

A lángoló légió megtámadta Azerothot, mit sem sejtve az azt őrző kalandorok erejéről. A *World of Warcraft: Legion* megjelenése óta a démonokat őrizzük, és már majdnem meg is nyertük a háborút. Kampányunk utolsó fejezete is megkezdődött a Shadows of Argus tartalmi csomaggal, amely megnyitotta az utat Argus, a légió otthona felé. Itt három új terület várja a kalandozókat: Krokuun, az Antoran Wastes és Mac'Area. Az érkezés utáni két órában rengeteg sztoriküldetés és átvezető videó várja a játékosokat, de ezek végeztével is tetemes mennyiségű tartalom marad. A játékosoknak lehetőségük lesz Arguson továbbfejleszteni fegyvereiket a Netherlight Crucible segítségével, ami a draenei dimenzióhájjá, a Vindicaar szívében rejtőzik. Ezek a fejlesztések szignifikánsan erősíthetik az artifact fegyverekbe helyezett reliceket. A Vindicaaron egyébként több olyan árus is van, aki erős felszerelési tárgyakat kínál, hogy a játékosok könnyebben vehessék az új világ akadályait. Erre már csak azért is szükség lesz, mert az új dungeon, a Seat of the Triumvirate komoly kihívást jelent még a maximális szintű karaktereknek is. Ha azon is túl vagytok, és felfedeztetek mindent, amit csak Argus kínálhat, még mindig lesz mit csinálnotok az időszakosan felbukkanó inváziós kapuknak köszönhetően. Ezúttal nem a légió jön a mi világunkba, hanem mi megyünk a légió más, ún. zsebvilágaiba, ahol az inváziós pontokon áthaladva magunk vágthatjuk le a démonok legnagyobb vezetőit. Bármit is csinálunk Arguson, az rengeteg jutalommal jár, így érdemes lesz felfedezni, küldetéseket csinálni, és szakadatlanul irtani a démonokat.



A hónap frissítése

League of Legends – Ornn

A Riot Games igyekszik mindig friss, izgalmas mechanikát vinni új karaktereibe, de arra azért senki sem gondolt, hogy a legközelebbi ilyen újdonság egy fegyverbolt lesz, amit magaddal vihetsz. Ornn ugyanis nem csupán a látványterveken pózol üllővel, hanem ténylegesen kovácsként működik a játékban: a karakter bármikor előveheti kalapácsát, és összetákolhatja vele azt a tárgyat, amire szüksége van. Akár a pálya közepén is leállhatsz vásárolni ennek a tehetségének köszönhetően. Ornn egyébként nemcsak a tárgyakat, de az ellenfeleket is pillanatok alatt

összepakolja, az új hős ugyanis tömegkontrollra specializálódott, közepesen szívós tank karakter. Végső képességével megidézhet egy hatalmas bikát, amely meglepő könnyedséggel takarítja el az útban lévő ellenfeleket. Ennek köszönhetően Ornn szerves része lehet a csapatharcoknak: pillanatok alatt képes megfordítani a csata menetét, akár a közepébe ugorva, akár a térkép széléről, egy jól célzott bikával berontva. Irányítása nem egyszerű, ezért mindenképp tapasztalt játékos kezébe való; kezdők csak óvatosan kapáljanak vele.



Path of Exile – The Fall of Oriath

Hatalmas kiegészítőt kapott a *Path of Exile*, a *The Fall of Oriath*, ami nemcsak új tartalommal tölti meg a játékot, de a régi világot is újrakeveri. A játékosoknak lehetőségük nyílik újfent meglátogatni az Act 1-től 5-ig tartó, felújított és átalakított helyszíneket, ismét levágni a jól ismert ellenfeleket, megküzdeni az istenekkel, és megcsapolni azok erejét. Az Act 6-tól 10-ig terjedő terület már új helyszíneket és ellenfeleket, általuk pedig rengeteg zsákmányszerzési lehetőséget kínál. Az új és újként tálalt régi felvonások annyira kibővítették a sztorit, hogy a fejlesztők úgy döntöttek, ki-

dobják a Cruel és a Merciless nehézségi szinteket. A fejlődési élmény így nagyjából megtartotta a hosszát, a frissen bevezetett Harbinger liga pedig a nehezebb szintek kihívását is pótolja. A *Fall of Oriath* számtalan új képességkövet hozott be, így minden kasztnak akadnak eddig nem látott varázslatai, amelyekkel kísérletezhetnek. Minderre még rátesz egy lapáttal a Pantheon-rendszer, ennek köszönhetően a játékosok passzív bónuszokkal ruházhatják fel karaktereiket. A *Fall of Oriath* egy hatalmas kiegészítő, amely mind veteránoknak, mind kezdőknek rengeteg újdonságot nyújt



World of Warships – British Battleships

Beúsztak a brit hajók a *World of Warships* vizeire. A legutóbbi frissítésnek köszönhetően a játék egy teljesen új hajófejlesztési ággal bővült az új frakció miatt. A brit teknők leginkább közepes távolságból hatásosak, de minden hajónak megvannak a maga extrái és sajátos bónuszai. A Tier 3-tól Tier 5-ig tartó ágakon hatalmas csatahajókat találunk, amelyek simán átlóvik ellenfeleik páncélzatát, illetve gyorsabban regenerálódnak a csatában, mint az átlagos cirkálók. A fejlesztési ág tetején a Conqueror áll, amely ugyan egy viszonylag gyors acélszörnyeteg, de még így is jól bírja a terhe-

lést, és hatalmas sebést tud kiosztani ellenfeleinek. Mindannyiunk legnagyobb öröme jó néhány küldetést is hozzácsaptak a játékhoz, amelyek teljesítéséért cserébe brit hajókhöz tartozó tervrajzokat kaphatunk. A *World of Warships* technikai szempontból is több extrával bővült, például új vizuális effektek szépítik meg a térképeket és a kikötőket. Szebben csillog a víz felszínén megtörő fény, jobban tükröződnek a tárgyak, és a becsapódásokat követő csobbanások is látványosabbá váltak. Számtalan apró frissítéssel dobta fel a Wargaming a hajós címét, érdemes lesz visszanézni.

Gigantic – Corruption

Megjött a *Gigantic* első nagyobb tartalmi frissítése, a *Corruption*, amely mindjárt egy új hőssel, Oruval erősít. A karakter egy középtávon hasznos sebzésosztó mágus, aki varázslataival komolyan oda tud csapni ellenfeleinek, miközben el is lökheti őket. A cuki kék kártyabűvész ugyanis rugós csapdákat rak a földre, amelyek nemcsak messzire küldik a gyanús kéjú harcosokat, de akár le is zavarhatják őket a pályáról a halálukba. Bár Oru nagyon aranyosnak tűnik, egyáltalán nem való kezdők kezébe, így csak óvatosan kísérletez-

zetek vele. A frissítés az új karakteren túl lehetővé tette a push-to-talk-alapú hangkommunikációt, és behozta az egyéni játékkészítés, valamint a bön-gészés lehetőségét. Aki szeretne a haverjaival játszani egymás ellen, az így már ezt is megteheti, és akár saját szabályokat is alkothat a mókázás kedvéért. A *Gigantic* egy alig két hónapja megjelent, ingyenesen játszható TPS MOBA; mindenkinek érdemes kipróbálnia, akihez közel áll a műfaj, egyedi stílusa, karakterei és saját megoldásai miatt megérdemli a figyelmet.



Extra life

WORLD OF TANKS: WAR STORIES



Xbox One X-en a látvány kifejezetten kellemes volt, bárcsak a sebességgel tudnának valamit kezdeni!



Az angol páncélosok felsorakoznak a berlini ostromgyűrű áttörésére. Nem lesz könnyű dolguk, az oroszok sokat fejlődtek a T34-esek óta



A havas téli táj lenyűgöző látványt nyújt, persze ehhez nem árt, ha megfelelő konzolon futtatjuk a játékot. PS4 Prón és Xbox One X-en közel azonos látványt kapunk



Az időjárás dinamikusan változik, ködben és esőben értelemszerűen nehezebben fogjuk kiszűrni az ellenséges harckocsikat

Párizsi mesék a harcmezőről

WORLD OF TANKS: WAR STORIES

PÁRIZSBA LÁTOGATTUNK AUGUSZTUS ELEJÉN A WARGAMING MEGHÍVÁSÁRA, HOGY MÉG AZ AUGUSZTUS 22-I MEGJELÉNÉS ELŐTT KIPRÓBÁLHASSUK KONZOLON A WORLD OF TANKS LEGÚJABB JÁTÉKMÓDJÁT, A WAR STORIES KÜLDETÉSEKET. Az

időzítés sajnos nem volt a legtökéletesebb, hiszen pont lapleadás után utaztam ki Párizsba, így az augusztusi számról már lekésett ez a tartalom. Rádásul a helyszínen derült ki, hogy a küldetéscsomag első része már a Gamescom ideje alatt elérhető lesz (illetve most már múltidőben mondhatjuk). Így tehát akár már ti is kipróbálhattátok a *War Stories*-t, és saját szemetekkel győződhettek meg az itt leírtakról. Szolgálhatunk azonban hasznos információkkal így is, hiszen sikerült interjút készíteni az amerikai fejlesztőkkel, akik csak ezért repültek át az óceánra.

INFO

Kiadó **Wargaming**
Fejlesztő **Wargaming Platform**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Egyjátékos
missziók azoknak, akik
egyelőre félnek a kompetitív tankcsatáktól.
PEGI 12+

PÁRIZSBAN SZÉP A NYÁR

... de sajnos ebből semmit sem éreztem, hiszen a kétnapos program feszessége folytán esélyem sem nyílt komolyabb városnézésre. A jó időért azonban igen hálás voltam: amíg Budapesten gatyarohasztó meleg keserítette meg az emberek életét, nekem Párizsban hosszúnadrágot és inget kellett öltenem a szabadtéri vacsorához, és komolyan sajnáltam, hogy a kabát kimaradt a bőröndömből.

Az eseményt a Wargaming párizsi irodájában rendezték meg, és ennek nagyon örültem, hiszen még nem jártam náluk. Egy hatalmas, exkluzív és roppant drágának kinéző irodaházat képzeljete el, ahol a Wargaming egy teljes emeletet elfoglal. Komoly biztonsági intézkedések után jutottunk csak be, névre szóló kítűzöt kellett mindenkinek viselnie, rádásul még az útleveleket is tiszul ejtették a portán. Maga az iroda kiválóan tükrözte a Wargaming szellemiségét; a falakat harckocsis fényképek borították, mindenhol makettek heverték, és persze egy halom gépen éppen a *WoT* futott. Kifejezetten gamerbarát

munkahelyről van szó: a pihenőben a biliárdasztal mellett nagy képernyős tévé is terpeszkedett, amelyre szinte az összes, ma kapható konzolt csatlakoztatták. Az új küldetések tesztelésekor értelemszerűen a legjobbat akarták mutatni az újságíróknak, akik vagy húszan érkeztek szerte Európából. A *World of Tanks* 4K-s HDR verzióját egy Xbox One X fejlesztői konzolon játszhattuk, amelyet a Microsoft adott kölcsön erre az eseményre. Külön kezelőszemélyzet járt hozzá, amit igénybe is vettünk, mert az általunk tesztelt build még nem működött teljesen stabilan; ettől függetlenül a nagy képernyőn lenyűgözően mutatott a játék. Sajnos összehasonlítási alapot nem volt (mivel a szobában találtam ugyan egy PS4 Prót, a *War Stories* PS4-es változata azonban nem készült el időre), de biztos, hogy a Sony zászlóshajóján is remek látványt nyújtana. Az viszont rögtön szemet szűrt, hogy még a legerősebb konzol sem tudott hatvan képkockát kiperéslni magából másodpercenként. Ennek okára többször is rákérdeztem, de szokás szerint nem lehetett egyenes választ kihúzni a fejlesztők-

A stúdió Chicagóban; ennyi ember dolgozik azon, hogy a World of Tanks végre olyan tartalmat is kapjon, amit egyedül is élvezhetünk



Az új pályák végig változatosak, a fejlesztők igyekeztek más-más környezetet és harckocsikat a kezünk alá adni



INTERJÚ DAROLD HIGÁVAL, A WARGAMING PRODUCERÉVEL

GameStar: Konzolokon remekül néznek ki a War Stories változatos pályái, de mi a helyzet a PC-s változattal? Mikor látjuk viszont ezeket a küldetéseket a PC-s verzióban?

Darold Higa: Jelen pillanatban a konzolos verzióra koncentrálnak, ezt érdemes amolyan tesztnek felfogni. Amennyiben kedvező lesz a visszhangja a konzolos közösségben, úgy jó eséllyel a PC-s változatba is bekerülnek majd ezek a küldetés-csomagok.

GS: Pontosan kinek készülnek ezek? A meglévő hardcore játékosállományt vesztik célba, vagy inkább új belépőket akartok becserkészni?

DH: Igazából mindkét oldalt szeretnénk megszólítani, de az az érzésem, hogy az újoncok lesznek többségben. A több ezer csatás veteránok nem sok kihívást találhatnak ezekben a küldetésekből, de a narratíva miatt számukra is érdekesek lehetnek.

GS: Melyik történelmi korokban játszódnak?

DH: Egyelőre csak három csomagról beszélhetek: az elsőt a második világháború fordulópontján harcolunk a szovjetekkel karöltve, a következő pakkból viszont már a háború utáni Berlin felszabadításá-

ért megy a torszalkodás. Az utolsó küldetésorozat a kubai rakétaválság idején játszódik – ez a személyes kedvencem, mindenkinek csak ajánlani tudom, hogy próbálja ki.

GS: Mennyibe kerülnek majd?

DH: Jelen pillanatban az összes küldetés teljesen ingyenes, nem kérünk pénzt értük. Minden csomagban van három küldetés, néhány órát el lehet velük szórakozni.

GS: Milyen gyakran frissítitek a csomagokat?

DH: Erre most elég nehéz válaszolni, a terv eredetileg az volt, hogy néhány havonta kijövünk egy-egy új csomaggal, azt azonban nem tudom megmondani, hogy ez a tempó mennyire tartható. Reméljük, bírjuk szusszal, és akkor jó sok egyedi küldetésorozatot kapnak a WoT-játékosok.



„NEKEM A TESZTELÉS ALATT TÚL NEHEZEKNEK TÚNTAK A KÜLDETÉSEK: AZ ELLENFELEK MESSZIRŐL KISZÚRTAK, ÉS MIVEL GYÓGYÍTÓ POWER UPOK CSAK ELVÉTVÉ HEVERTÉK A PÁLYÁKON, HAMAR ELVÉREZTEM

ből; megpróbálták azzal magyarázni a harmincas korlátozást, hogy el akarják kerülni a Pro- vagy az Xbox One X-tulajdonosok előnybe kerülését, illetve nem akarták szétforgácsolni a játékosokat. Előbbi meglehetősen gyenge érv egy főként egyjátékos üzemmódra kihegyezett kiegészítés kapcsán, de megesett a szívem az apró teremtű, ősz hajú fejlesztőn, és nem faggattam tovább; látszott rajta, hogy előbb harapná le a nyelvét, mint hogy további infókat adjon ki egy újságírónak. Nagyon szerettem volna látni, mire képes teljes sebességen az Xbox One X, de erre még várni kell őszig.

KEZDETI NEHÉZSÉGEK

Egész nap lehetett tesztelni a játékot, de mivel az új játékmódot csak egyetlen konzolon próbálhattuk ki, sorba kellett állnunk. Érdeklődve néztem mások játékát, hiszen míg jómagam egérbillentyűzet kombóhoz szoktam hozzá, addig mások egészen jól elboldogultak a kontrolleres irányítással. Pont ezért nekem a tesztelés alatt túl nehezeknek tűntek a küldetések: az ellenfelek messziről kiszűrtak, és mivel gyó-

gyító power upok csak elvétvé heverték a pályákon, hamar elvéreztem. A mesterséges intelligenciát jól belőttem, bár néha úgy éreztem, hogy a gép tudja, merről jövök, és már csőre töltött páncélromboló lövedékek várja, hogy begördüljek a sarkon. Ettől függetlenül élveztem a különféle alternatív történelmi küldetéseket, kimonodottan tetszett, amikor az angol nehézpáncélosokkal megindultam, hogy megtörjem a szovjet lánctalpasok berlini blokádját.

Az új játékmódot egyértelműen azoknak találták ki, akik ódzkodnak beszélni a kompetitív tankcsatákba, és utálják azt az érzést, amikor harminc másodperc után az övek az első füstölő roncs. Felfogható ez egyfajta kibővített oktatórésznek is; aki ezeket az akadályokat sikeresen veszi, az jó eséllyel túléli az első összecsapást az ellenséges páncélosokkal. Pillanatnyilag mindenki teljesen ingyen hozzájuthat ezekhez a küldetés-csomagokhoz, de senki sem mert határozott választ adni a rendezvényen arra, hogy ez a jövőben is így marad-e.

Mocsy

Iskolában játszódó videojátékok

JÁTÉKOK, AMELYEK BEN KICSENGETTEK

MEGLÉHETŐSEN SIVÁR IDŐSZAK A JÁTÉKIPARBAN A NYÁR, ALIG JELENNEK MEG ERŐS CÍMEK, MINDENKI A KARÁCSONYI SEZON-

RA KÉSZÜL. Ami azt jelenti, hogy a nyár végét jelző iskolakezddéssel már lehet is ráhangolódni arra, hogy sorra jönnék a sikeres sorozatok új játéakai, húzónevek és régóta várt indie cuccok (igen,

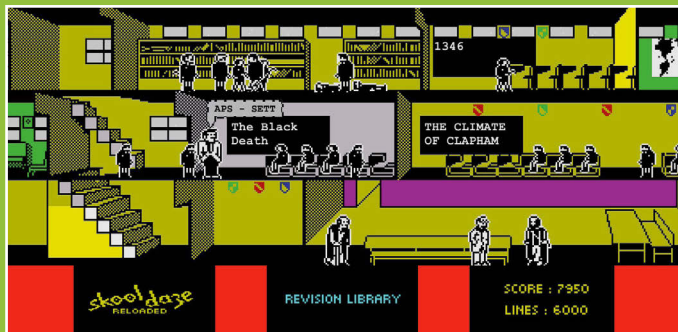
rád nézek, Cuphead). De hogyan lehet ráhangolódni az iskolakezddésre? Reménytelennek tűnő feladat még hetekkel az évnyitó után is, de szerencsére van pár videojáték, amivel fel lehet dolgozni ezt a

traumát. Iskolákban játszódó videojátékokból szedtem össze egy gyűjteményt – nem feltétlenül minőség alapján, de a maga nemében mindegyik érdekes.

Stóki

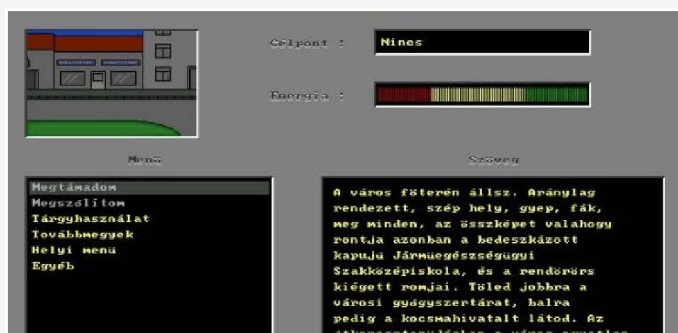
SKOOL DAZE (1984)

A ZX Spectrum egyik legjobb játéka, amelynek befogadásához persze ma már kell némi nyitottság (meg legalább egy emulátor). Főhőse egy Eric nevű diák, akinek az iskolájában kell csínyeket elkövetnie, illetve ellopnia egy széfőből az iskolai priuszát, de úgy, hogy lehetőleg ne kapjon sok büntetést a tanároktól – vagyis két folyosón rohangálás között be kell ülni az órára. Az iskolában valós időben mászkálnak a tanárok és más diákok (akik közül többen bajba akarják keverni Ericet), a velük való okos interakció a játék megoldásának kulcsa. Ha a sandbox játékok fejlődéséről van szó, sokszor ma is előkerül a *Skoool Daze* neve, technikailag csodálatra méltó darab.



MOMOKO 120% (1986)

Jóval egyszerűbb a Jaleco játékkermi akciója, amely ugyancsak Japánban jelent meg, de a MAME emulátor korában ez már nem akadály. A címszereplő Momoko, egy fiatal lány, akinek négyéves korától fiatal felnőttlétéig követhetjük végig küzdelmes életét: valamilyen furcsa okból az oviban, a középiskolában és a főiskolán is mindenféle különös lények lelővöldözésével kell töltenie az időt. Az iskola itt csak díszlet, a vég pedig meglepő: Momoko férjhez megy.



REVENGE ON SCHOOL (1994)

A legismertebb magyar fejlesztésű iskolai játék egy nem PC, trágár, primitív kalandjáték – amely persze részben éppen felsorolt érényei miatt lett népszerű, és terjedt kézen-közön a kilencvenes években. Fejlesztője, a később necces közéleti szerepvállalásával ismertté vált Tomcat egyszerű szinopszist talált ki: egy diák bosszút áll az általt iskolán. Az aprócska állóképek és a ma már nehézkes felület helyett a szövegek maradtak emlékeztetesk, bár a *Revenge on School* így is inkább környezet, mint élvezhető játék. Később készült hozzá két folytatás is, azokban a rendőrség és a katonaság volt a célpont.

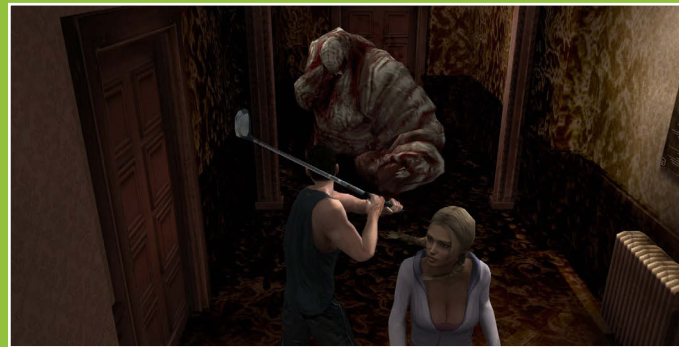
STAR TREK: STARFLEET ACADEMY (1997)

A világűr legmenőbb iskolájában űrhajó vezetésére és szimulált űrharcban történő helytállásra tanítják a diákokat – a Star Trek sorozat kadétjainak képzését bemutató Interplay játék ide viszi el a játékost. Sok élőszereplős filmbetét, rengeteg pofázás, hamisítatlan Star Trek hangulat (William Shatner is szerepelt a programban) és cirkálás az űrben – csemegéje a sorozat rajongójának.



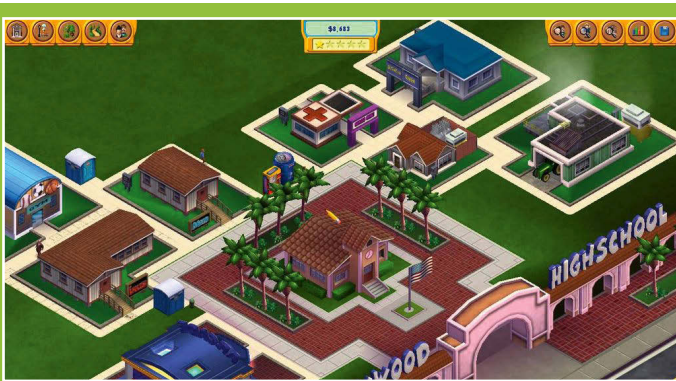
WHITE DAY: A LABYRINTH NAMED SCHOOL (2001)

Persze az iskola szörnyű hely is tud lenni, főleg egy koreai túlélő-horrorban (amelynek 2015-ös remake-je a nyugati piacon is megjelent). A belsőnézetes, nyomasztó játék helyszíne a Yeundu Gimnázium; némi szentségtelen feng shuiból kifolyólag tele van szellemekkel, és még egy holtakat feltámasztó rituálé is megkavarja a szósz. A játékos feladata rendet tenni egy fegyverek nélküli szaladgáló átlagdiák bőrében. Ennél a helyzetnél azért egy röpdoga is jobb.



OBSCURE (2004)

A horrorsuli ötlete nem csak távol-keleti fejlesztőknek akadt be: a francia Hydravision Entertainment szintén egy komor iskolát festett le az *Obscure*-ben. Leafmore High környékén furcsa dolgok történnek, és amikor három diák megpróbálja kinyomozni egy társuk eltűnését, egyszer csak az iskolába zárva találják magukat éjszaka. Mint kiderül, ez nem életbiztosítás, mert mutáns lényekbe botlanak úton-útfélen, nem is beszélve a tanárokról, akiknek közül van a mutánsokhoz. Van az úgy, hogy a bioszfaktosok kicsit túltolják a kísérletezést, na.



SCHOOL TYCOON (2004)

Jóval békésebb műfajt képvisel az amerikai Cat Daddy Games gazdasági szimulátora. A tycoonjátékokra ráállt indie cég egyik alkotásában egy iskolát kell felépíteni és menedzselni olyan, velőtrázóan izgalmas feladatok által, mint a tornaterem berendezése. A játékot direkt a fiatalabb játékosokra szabták, így sokkal könnyebb, mint a cég többi tycoonja – persze kérdés, miért akarna bárki iskolát menedzselni, amikor más játékokban például dinóparkot is lehet.

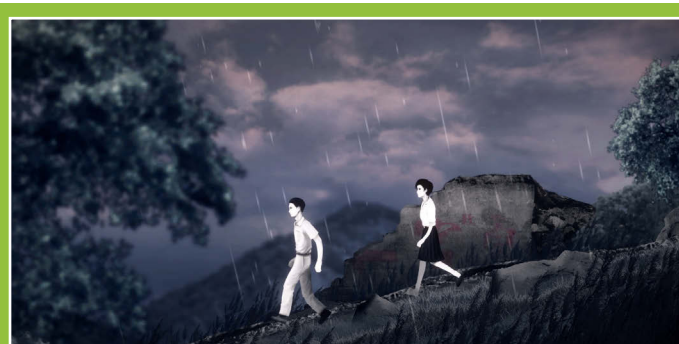
SUPER COLUMBINE MASSACRE RPG! (2005)

Ez egy szomorú apropóból született, mai napig erősen kritizált játék. 1999-ben a Colorado állambeli Columbine Gimnázium két diákja, a 18 éves Eric Harris és a 17 éves Dylan Klebold megölt 13 embert, 21-et megsebesített, majd mindketten öngyilkosok lettek. A tragédia a mai napig a legtöbbit idézett iskolai mészárlás, amelyből videojáték is készült. Ezt a filmiparban dolgozó Danny Ledonne követte el az RPG Maker 2000 című játékszerkesztővel, és a lövöldözés hatodik évfordulójára adta ki. Ledonne a játékkal akart tiltakozni az erőszak ellen, de mivel a mészárlásról készült képeket is beépített a játékba, illetve helyenként súlyosan demagóg módon kezelte a témát (a srácok például haláluk után a pokolba kerülnek, ahol a *Doom* szörnyeit kell tovább irtaniuk), nagy felzúdulás követte a megjelenését. Az áldozatok hozzátartozói felháborodtak, és a játék betiltását követelték. A sajtó egy része szörnyűséggént kezelte a programot, másik része jó és párbeszédet kezdeményező próbálkozásként, de a játékfejlesztőket is megosztotta a dolog. Ledonne azóta is magyarázkodik félresikerült szándéka miatt.



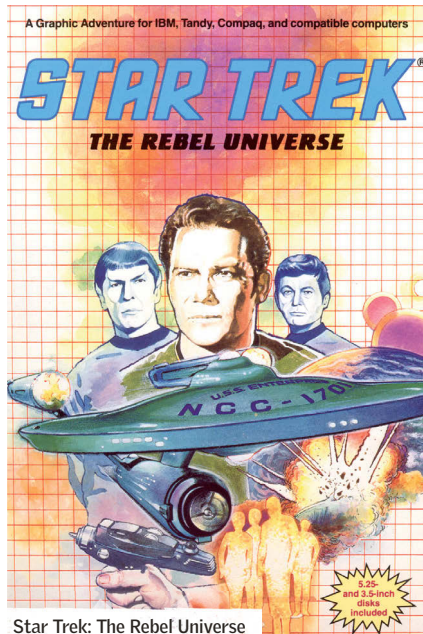
BULLY (2006)

A cenzorok kedélyét a Rockstar Vancouver játéka is borzolta, mert a *Bully* olyan témákat érint, amelyekre mostanában különösen érzékeny a világ: az iskolai zaklatásokat és a diákok közti erőszakot. Csak hát ezt amolyan rockstarosan boncolgatja. Például a főhős egy kamasz, akit korábban már hét iskolából kicsaptak, és ő maga is gyakran használja a játékban puszta öklét, miközben a képzeletbeli Bullworth Academy táplálékláncában lépeget előre. A vitatott témához remek játékmenet társult – ahogy azt a Rockstar játékaiban megszokhattuk.

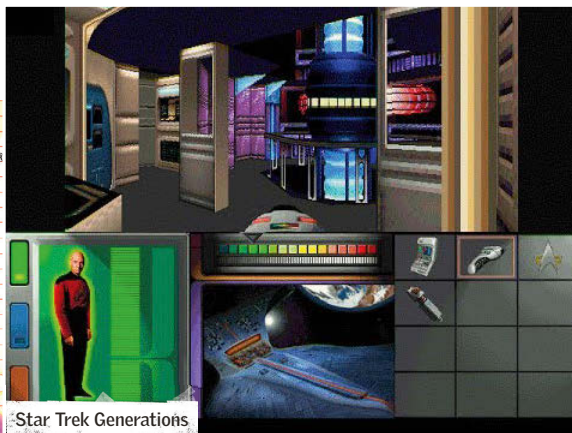


DETENTION (2017)

A legutóbbi iskolai játék megint csak túlélő-horror, méghozzá a tajvani Red Candle Gamestől. Az oldalnézetes, 2D mászkálós program a hatvanas évek Tajvanján játszódik, ahol az eldugott Greenwood Gimnáziumot gonosz lények kísértik. Nemigen lehet megküzdeni velük, inkább csak elbújni előlük, és a főszereplő diákoknak és tanároknak pontosan ezt kell tenniük, hogy életben maradjanak, amíg kinyomozzák az iskola sötét múltját. Ahhoz képest, hogy egy kis kétdimenziós indie cuccról van szó, elég ijesztő lett. Persze nem annyira, mint a félvezáró felmérő.



Star Trek: The Rebel Universe



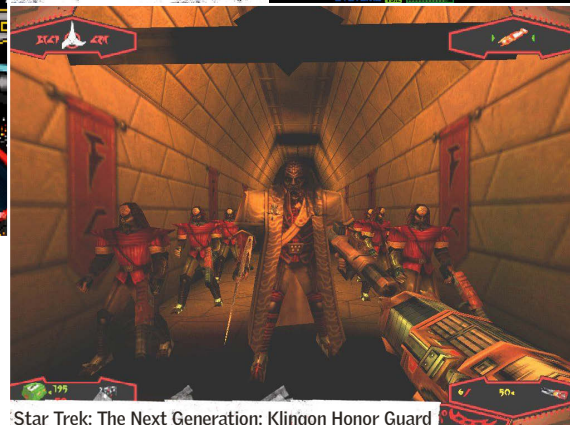
Star Trek Generations



Star Trek: 25th Anniversary



Star Trek: Starfleet Command



Star Trek: The Next Generation: Klipton Honor Guard

Játékvilág

STAR TREK

MINDEN KOROSZTÁLYNAK MEGVAN A SAJÁT MEGHATÁROZÓ STAR TREK ÉLMÉNYE.

Ez volt mindig is az a sorozat, amelyet apák néztek gyermekekkel, nővérek öccseikkel, az 1960-as évek óta valódi családi program a legújabb Star Trek epizód vetítése. Gene Roddenberry sci-fi univerzuma azért is különleges, mert az egyes különálló sorozatok egymással szoros kronológiai viszont ápolnak, a Bolygó Egyesült Föderációjának történelme pedig napjainkra már olyan kiterjedté vált, hogy akár külön tantárgyként is oktathatnák az iskolákban.

AZ ŪR A LEGVÉGSŐ HATÁR

Az 1966-ban indult eredeti Star Trek széria azonban nem startolt el zökkenőmentesen. Az első epizód Roddenberry már 1964-ben elkészítette, a The Cage címet viselő részt azonban az NBC szinte azonnal kukázta. A munkálatokra viszont rekordösszeget költött a csatorna, így Roddenberry kapott egy második esélyt. A No Man Has Gone Before című új nyitóepizódban az eredetileg tervezett szereplőgárdából csak Leonard Nimoy maradt meg, a Spockot alakító színészen kívül mindenki mást lecseréltek. A később már csak The Original Series (TOS) címen emlegetett eredeti széria nem volt túlzottan népszerű, az 1969-es Hold-

ISMERD MEG JÁTSZÓTEREDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

ra szállás azonban hatalmas lökést adott neki, lényegében az ismétlések hozták meg neki a sikert.

Ezt követően Roddenberry új Star Trek sorozatot akart készíteni, de az NBC fejesei nem engedhették, hogy az új széria csökkentse a TOS részek ismétléseinek nézettségét. Végül egy animációs sorozatban egyeztek ki, amely 1973 és 1974 között futott. 1978-ban a Paramount Pictures támogatásával érkezett volna a Star Trek: Második fázis, de a csatorna mégsem indította el azt az új tévéhálózatot, amelyen a sorozatot tervezték vetíteni. Kár érte, mivel elméletileg Leonard Nimoy kivételével a TOS teljes gárdáját újraláttuk volna. A Star Wars film sikere új utak felé vezetett a Paramount Picturest, így készülhetett el a Star Trek: Csillagösvény, az első Star Trek mozifilm.

Szépen sorban érkeztek a Star Trek filmek, de közben 1987-ben egy újabb tévésorozat is újtára indult. A Star Trek: Az új nemzedék (TNG) egy újabb korosztállyal szerette meg Roddenberry világát. A történet szerint egy évszázaddal az első sorozat után járunk, az új Enterprise csillaghajó pedig még elődjénél is több fajt tömörítő csapattal a fedélzetén járja az űrt, tagjai között klingon és android is akad. Gene Roddenberry 1991-ben hunyt el, halála után pedig új irányt vett a Star Trek univerzum is, sokkal akciódúsabb epizódok érkeztek, jóval árnyaltabb lett a békés jövő. A TNG mindenesetre egészen 1994-ig ültette a tévék elé a rajongókat.

ENNEK VÉGTELENJÉT JÁRJA AZ ENTERPRISE CSILLAGHAJÓ

Az 1993-as Star Trek: Deep Space Nine ismét újított, ezúttal űrhajó helyett egy komplett űr-állomást kaptnak helyszínül. A DS9 állomás mellett féreglyuk körül forgott a cselekmény, az univerzum másik kvadránsába vezető járat pedig még tovább tágította a Star Trek világát. Majdnem vele párhuzamosan, 1995-ben kezdődött el a Star Trek: Voyager, az első, női kapitánnyal rendelkező széria. A USS Voyager csillaghajó a Delta kvadráns távoli régiójába keveredett, innen kezdte meg hosszú hazautját – értelemszerűen szintén rengeteg új fajnak, helyszínek és eseménynek adott ezzel teret. A Deep Space Nine 1999-ben ért véget, rá két évvel fejezték be a Voyagert.

Ezidáig utolsóként jelent meg a Star Trek: Enterprise, amely 2001-től négy éven át futott, és amelyben visszatértünk a Csillagflotta korai éveibe. A rajongók körében nem aratott osztatlan sikert Jonathan Archer kapitány története, sok ellentmondást találtak az eddigi Star Trek kánonnal az új sorozatban. Ezt végül nagyjából feloldották a 2009-es, tizenegyedik Star Trek film egyik félmondatával, ami az új mozi által teremtett alternatív idővonalra helyezi a Star Trek: Enterprise-t – a filmben elhangzik, hogy Scotty a transzportersugár-kísérlésben véletlenül eltűntette Archer kutyáját.

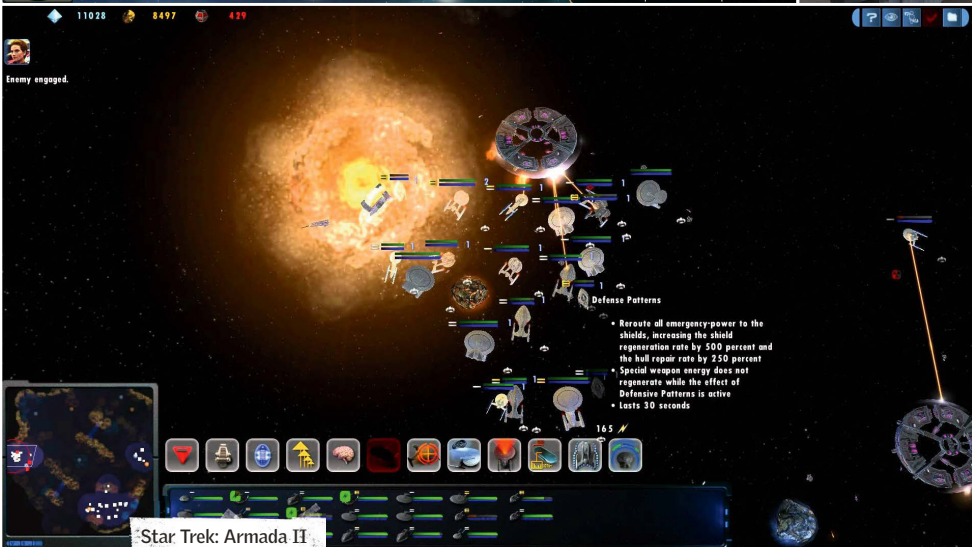
Bizony, immár új idővonalon követhetjük a Star Trek univerzumot, már három filmen át. Ezenfelül azonban egy új sorozatra is számíthatunk, a Star Trek: Discovery a többszöri ha-



Star Trek: Bridge Commander



Star Trek: Voyager - Elite Force



Star Trek: Armada II



Star Trek: Away Team

lasztás után elméletileg 2017. szeptember 25-én végre tényleg elindul.

MELYNEK FELADATA KÜLÖNÖS ÚJ VILÁGOK FELFEDEZÉSE

Filmek és tévésorozatok terén is változatos múltra tekinthet vissza a Star Trek, videojátékok tekintetében pedig szintén nem lehetett oka panaszra a rajongóknak az elmúlt évtizedek alatt. Rengeteg társasjáték, minifigurás stratégiai móka és kártyajáték mellett természetesen egészen a korai évektől sorra kaptuk a Star Trek videojátékokat. Már az 1970-es években elkészültek az első szövegalapú játékok, először Apple és Atari masinákra. A DOS-es korszak beköszöntével a Simon & Schuster Star Trek játékaival mulathattuk az időt. Ezek közül talán a *Star Trek: The Rebel Universe* volt a legérdekesebb, amelyben már nemcsak szövegeket irkálhattunk, hanem láttuk az Enterprise teljes hídját és a legénység tagjait is.

Az Interplay Entertainment a '90-es évek elején valóban remek kalandjátékokat készített el a *Star Trek: 25th Anniversary* és folytatása, a *Star Trek: Judgment Rites* képeiben, utána azon-

ban egy darabig a Simon & Schuster interaktív filmjeivel (*Star Trek: Klingon*, *Star Trek: Borg*) kellett beérnünk. A MicroProse-nak is köszönhetünk emlékezetes alkotásokat az évtized második felében: a *Star Trek Generations* az FPS, kaland és stratégiai játékelemeket tálalta egy kellemes mixben, a *Star Trek: The Next Generation: Klingon Honor Guard* pedig már kőkemény klingonos lövöldé volt. A technika lassan elérte azt a szintet, hogy a korábbi, sikeresnek kevésbé mondható próbálkozások után végre valóban élvezetes űrhajós kalandokra is benevezünk.

ÚJ ÉLETFORMÁK, ÚJ CIVILIZÁCIÓK FELKUTATÁSA

Először a *Star Trek: Starfleet Command* veselkedett neki komolyabban a Star Trek űrcsatai adaptálásának. Az Interplay játéka a Star Fleet Battles nevezetű figurás stratégiai társasjáték átírata volt, a recept pedig működni látszott, még az év RTS-játéka címére is jelölték, de az *Age of Empire II*-vel értelemeszerűen nem szállhatott harcra. Folytatása *Star Trek: Starfleet Command II: Empires at War* címmel érkezett, majd külön is

futtatható kiegészítőt kapott, ez volt az *Orion Pirates*. 2002-ben számozott harmadik rész is megjelent.

A 2000-es években az Activision volt az a kiadó, amelyik egyből eszünkbe jutott a Star Trek kapcsán. Ugyancsak RTS-vonalon lett sikeres versenyző a *Star Trek: Armada*, amely szintén nem maradt folytatások nélkül. Az első játékban még csak a Föderáció, a Klingon és a Romulán Birodalom, illetve a Borg közül választhatunk, a második részben azonban kibővült a frakciók sora, a kardassziaiak és a 8472-es faj oldalán is bekapcsolódhattunk a háborúba.

Az izometrikus nézetű *Star Trek: Away Team* taktikus játékmenetével a legendás *Commandos* sorozatot próbálta utánozni, de kevés sikerrel járt. Érdekes, hogy a 2000-es E3-on az Activision együttesen mutatta be az *Away Team*-mel a *Star Trek: Voyager - Elite Force*-ot és a *Bridge Commandert*, ma pedig ezek közül akár az egyikért is sokat adnának a trekkerek.

ÉS HOGY ELJUSSON ODA

A *Star Trek: Voyager - Elite Force* és a *Star Trek: Elite Force II* tökélete-

sen példát láttak, hogy valóban maradandó élményt nyújtó FPS-címetek is el lehet készíteni a Star Trek világában, ráadásul az első rész azon kevés játékok közé tartozik, amely a Voyager sorozat szereplőivel meséli el a történet. A *Star Trek: Bridge Commander* pedig az az űrharcsszimulátor volt, amelyhez hasonlóknak azóta is nagyon örülnének a műfaj kedvelői, és bár sokan azt hitették, hogy az idén megjelent *Star Trek: VR*-élmény, vagyis a *Star Trek: Bridge Crew* hasonló tud majd nyújtani, sajnos a virtuális valóságba áthelyezett űrhajó-irányítás messze nem olyan jó móka, mint gondoltunk.

AHOVÁ MÉG EMBER NEM MERÉSZKEDETT

Manapság a trekkerek a 2010 óta görög és immár konzolokon is elérhető *Star Trek Online*-nal vagy a mobilos *Star Trek Timelines* játékkal tölthetik az idejüket, de merem állítani, hogy lenne igény egy új, nagy költségvetésű Star Trek játékra. Főleg úgy, hogy már nemcsak különböző korszakokból, hanem eltérő idővonalakról is lehetne témát meríteni hozzá.

Csirke



A döntő mérkőzéseket LAN-on, B07 formátumban játszották



A jelenlegi világbajnok csapat, Csehország



E-SPORT- INFÓ

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságok profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

A TERMÉSZET HATALMA

A verseny legerősebb kasztja az esemény végére a druida lett, amely 54,5 százalékos győzelmi aránnyal zárta az eseményt. Ennek Jade Druid variánsát használta mindenki; egyre erősebb Jade gólemeket tettek le az asztalra a játékosok, és így verték meg ellenfeleiket. Aki sikeres akar lenni az online meccseken, jobban teszi, ha kísérni ennek a pakli típusnak minden trükkjét, mivel a mai napig nagyon népszerű a Hearthstone minden területén.

Kiderült, melyik ország a legjobb máguspókerben

HEARTHSTONE GLOBAL CHAMPIONSHIP 2017

RENGETEG HEARTHSTONE VERSENY ZAJLOTT AZ ELMÚLT ÉVEKBEN, ÉS A BLIZZARD IS MINDIG MEGRENDEZTE A VILÁGBAJNOKSÁGÁT, Ahol a legjobb kártyások csatáztak dicsőségért, pénzért és egy csinos kupáért. Ekkora, országokat egymásnak ugrasztó összecsapás azonban még egyik évben sem volt. A Global Games nemcsak méretei és jelentős nyereményalapja (332 ezer dollár) miatt volt fontos, hanem azért is, mert az országok rajongói zászlóik alatt összegyűlve izgulhattak kedvenceikért. Mint a foci-vb-n, csak itt nem feltétlenül jelent rosszat egy sárga lap.

MI IS OTT VOLTUNK

Az eseményen 48 ország 192 játékos a részt. Minden csapatra jutott négy játékos, akik maguk között szétosztották a játék kilenc kasztját. Mindenki kapott 2-2-2 kasztot, míg a negyedik „ász” csapattag volt a lehetőség, hogy három paklival készülhessen. Az országokat képviselő csapatokban olyan nagyhíreket szerepeltetnek, mint a Cloud9-nál szugázó DDaHyoNi, az NRG-t erősítő Amnesiac vagy a már szólóban futó egykori világbajnok, Firebat. Magyarország is képviseltette magát a versenyen, és bár az első fordulót túlélve bejutottunk a top 32-be, a top 16-hoz már nem voltunk elég

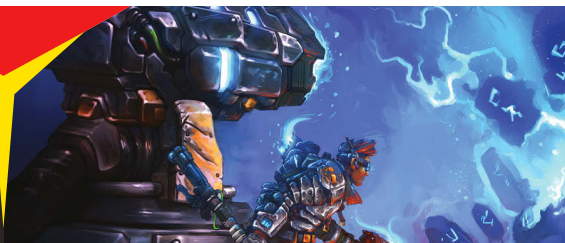
jók. Ettől függetlenül végtelen tiszteletünk kijár exigónak, Exairnak, ChainCalleRnek és PenhaDaninak, akik mindent megtettek kis hazánkért az arénában. A top 16-ba viszont csak a legeslegek kerülhettek be, és közülük is kiemelkedett a négy dobogós: Dél-Korea, Ukrajna, az Egyesült Államok és Csehország. Ezek a csapatok brutális játékot mutattak, minden lerakott lap mögött komoly taktikai gondolatmenet húzódott.

TŰZ ÉS JÉG DALA

Az elődöntőn ugyanakkor olyan helyzet állt elő, amire csak nagyon kevesen számítottak: sem az e-sportok nagyhíreje, Dél-Korea, sem pedig a *Hearthstone* koronázatlan királya, Amerika nem jutott be a döntőbe. Dél-Korea ellenfele Ukrajna volt, ami csak azért hangzott már a meccsek kezdete előtt nagyon izgalmasnak, mert előbbi a hideg logika, utóbbi a kiszámíthatatlan döntések jellemzők. Aki valaha nézett már e-sportot, nagyon jól tudja, hogy kiolvasni azt, ami az ukrán játékosok fejében kavargó, vetekszik a lehetetlennel. Nem is csoda, hogy egy kimerítő, kétórás viadal után 4:2-re megverték a koreai válogatottat (DrHippi stílszerűen egy murloc paladinnal verte el Kranich taktikusan kijátszott Freeze Mage pakliját). Az elődöntők másik végében Amerika küzdött Csehországgal,

ami már egy sokkal kiélezettebb viadal volt. Evolve Shaman pakli feszült neki a Jade Druidnak, Pirate Warrior harcolt a murlockokkal, és még a nem olyan régen megjelent Lich King is kikerült az asztalra egy szerencsés Y'Shaarj húzásnak köszönhetően. A meccsek nagyon izgalmasak voltak, de végül a versenyfavorit Amerika kiesett a Global Gamesről StanCifka csodálatosan megjátszott Mage paklijának köszönhetően. A döntő tehát Ukrajna és Csehország közt zajlott, amelynek az utolsó köre talán egy kicsit gyorsabban véget ért, mint szeretnénk volna. JáraVyskocil odáig feszítette a húrt a táblára rakott Fandral Staghelmével, hogy DrHippi kénytelen volt használni a nagyon ritkán látott Twisting Nether-t is. Sajnos ez sem segített az ukránokon, akiket végül 4:2-re elvert Csehország, és ezzel ők lettek az év *Hearthstone*-bajnokok. A 3-4. helyen osztozó Dél-Korea és Egyesült Államok 20 ezer dollárt vihetett haza (~5 400 000 Ft), a második helyet és a 40 ezer dolláros díjat Ukrajna kapta (~10 800 000 Ft), a fődíjat 60 ezer dollárral Csehország (~16 200 000 Ft). A srácok ezután biztosan pezsgőben fürödtek, a többiek pedig már el is kezdtek gyakorolni; a jövő évi megmérettetés hamarabb itt lesz, mint gondolnák.

Hunter





Eszközök a legkomolyabb e-sport-játékosoknak

ÚJ HARDVEREKKEL TÁMAD A LENOVO LEGION

JELEN VOLT AZ IDEI GAMESCOMON A LENOVO IS, ÉS BEMUTATTA AZT A MONITORT ÉS GÉPEKET, AMELYEKEN A JÖVŐBEN A JÁTÉKOSOK VERSENGHETNEK MAJD. A legmagasabb szinten akár 1 fps különbség is eldönthet egy meccset, a Lenovo pedig mindent megtesz azért, hogy hardverei által ilyenkor is felénk billenjen a mérleg nyelve.

LEGION Y25F

Az arénában a színkezelés kevésbé fontos, mint a sebesség, és ez utóbbiban bizony az élvonalban lesz a Gamescomon bemutatott Lenovo Legion Y25F kijelző. A 24,5 hüvelykes képátlós és a full HD felbontás nem igazán kiemelkedő értékek, de a 144 Hz-es maximális frissítési ráta és a brutális, 1 ms-os válaszidő már megérdemi az elismerést.

A monitor a FreeSync-technológiával is fel van szerelve, így egy AMD kártya közreműködésével akkor is magas fps-számot garantál, ha egyébként a rendszer nem tudja tartani a 144 fps-t. Mindemellett HDR-kompatibilis is a kijelző, ami élénkebb képet eredményez. A profi játékosoknak az olyan apróságok is nagyon hasznosak lesznek majd, mint a headsettartó rész vagy a vékony keret, amelynek köszönhetően az áthelyezés sem túl problémás.

A HÁROM MUSKÉTÁSZ

Persze ahhoz, hogy egy e-sportoló kihasználhassa ezeket az előnyöket, komoly gépnek kell dorombolnia az asztal alatt. Szerencsére a Lenovo erre is gondolt, és rögtön előálltak három konfigurációval, amelyek egytől egyig remek partnerek lehetnek a versenyszerű játékban. Méretét te-

kintve a legkisebb kiserelés a hetedik generációs i7-7700-es processzorral, 16 GB DDR4-gyel és GeForce GTX 1060-nal szerelt az Y520-as modell. A kompakt gépháznak köszönhetően akár a nappaliban is használható, átveheti a játék- és médiaközpont szerepét. Az Y720-as gép ennél már egy fokkal erősebb. Ezt a rendszert egyrészt kérhetjük AMD Ryzen alapokon épített hardverekkel, és a házban a 1060 helyett már egy GeForce 1070 pörög majd. A dobozon is több csatlakozó fért el, így egy gamer-PC minden szükségletét kielégíti.

A csúcscatagóriát egyértelműen az Y920 képviseli, amelyet 32 GB RAM-mal és Intel i7-7700K-val is lehet kérni. Ez a rendszer már könnyedén megbirkózik az olyan felhasználók vágyaival is, akik a túlhúzásban és a kísérletezésben lelik örömeiket, ráadásul az Y920

eleve a piacon kapható egyik legerősebb VGA-val, a GTX 1080-nal érkezik. Persze mindehhez a propellereknek egy picit erősebb hűtőrendszer kell, így kérhetünk bele akár folyadékűtéses megoldást is. Ez a gép minden extrával felszerelve sok évig ki tudja majd szolgálni egy profi e-sportoló minden kívánságát, és még az esetleges streamelésben sem fogja semmi korlátozni, az adott platform megkötéseivel kivül.

A Lenovo Legion mindent megtesz azért, hogy a jelenlegi és következő generációs e-sport-játékokat is maximális fps-szám mellett, tökéletes képminőségben játszassuk versenyeken, gyakorló meccseken vagy streamelés közben. Aki komolyan gondolja a műfajt, annak érdemes befektetnie egy combosabb rendszerbe. Minden apró előny hatalmas segítség az online arénákban.



LENOVO LEGION KUPA 2017
Találkozunk a PlayIt Show e-sport színpadnál!

Lenovo

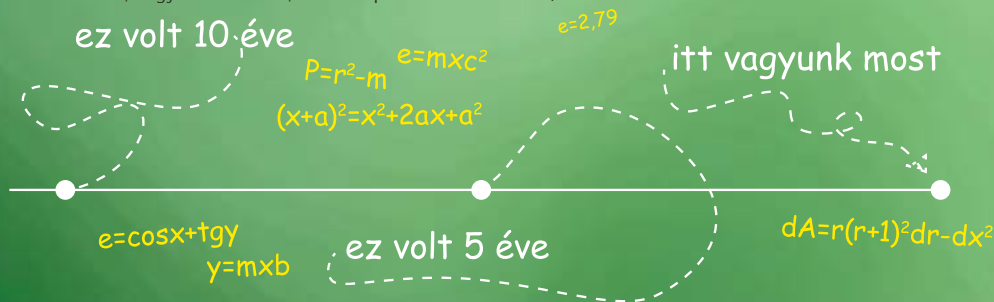
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

HOGY LETT MÁR MEGINT SZEPTEMBER? MI TÖRTÉNT? C. D. BROAD BRIT FILOZÓFUS SZERINT AMIT ÉRZÉKELÜNK, MINDIG A JELENBEN TESSÜK. Az időt a mozgásokon (változásokon) keresztül érzékeljük. A mozgás (változás) egy folyamat, amelynek lefolyását idővel jellemezhetjük, így az érzékelt idő egy időintervallum. William James amerikai pszichológus, filozófus a tapasztalati jelent a rövid távú memória részeként határozta meg; ugyanakkor ez a tulajdonság önmagában nem elég, hiszen előhívhatunk olyan információkat a rövid távú memóriába, amelyek mégis múltbeli eseményekhez kapcsolhatók. Nos, tudományosan megalapozottan jelenthetjük ki, hogy a jelen számunkra most érzékelhetetlen, nálunk még nyár van, sőt, mintha csak most kezdődne, olyan fáradtak vagyunk így lapzártá környékén. Kicsit vissza is vonultunk régi GameStar magazinokat olvasni, és persze veletek is megosztjuk ezek legszebb sorait, legszebb pillanatait. Mintha csak a jelenben lenne minden, az összes GameStar egyszerre. A filozófiai hangulat adott, lássuk, mennyire tudtak patetikusak lenni a régi kollégák (ezt a szintet biztos, hogy nem érték el, de azért próbálkozzanak csak).



10 ÉVE



Idézet: **Boe - főszerkesztői bevezető**

Nem mellesleg a magazin életében a következő hónapban bizonyos történések várhatók, melyekről ugyan többet egyelőre nem árulhatok el, de minden bizonnyal feledtetik majd, hogy három éve tartó hősies küzdelemünk az emelkedő nyomdaárak ellen eddig tartott, e hónapban kénytelenek voltunk korrigálni.

Kemény 100 forintot mertünk emelni éppen tíz éve, azóta a GameStar magazin ára változatlan. Nem azért, hogy a saját vállunkat veressük, de mutassatok olyan terméket, szolgáltatást a magyar piacon, amelynek ára tíz éve változatlan annak ellenére, hogy kb. minden tényező sokat változott. Jók vagyunk, nem?



Idézet: **Gyu - Aréna rovat**

Léteznek olyan emberek, akiknek csak egy dolog számít: hogy valami ingyen legyen. Nem ismernek sem isztent, sem embert, sem tiszteletet, sem megbecsülést. De ha ingyen van valami, akkor az JÓ. Pedig az életben valójában semmi sincs ingyen, még ha esetleg úgy is tűnik.

Grafitember egyik zseniális rajza sejtik fel előttünk, amelyen egy nő a kánikulában vizet kínáló ember kezéből rántja ki az üveget, miközben fia nehezményezi, hogy ő bizony inkább kólát kérne: „Mindegy, hogy mi! Ingyen van! Úgyhogy kell!” Talán erről beszélt drága Gyu, vagy talán még többről is, érdemes a régi Arénát olvasgatni.



Idézet: **mazur - BioShock teszt**

Annyit azért el merek árulni, hogy nemcsak a zseniálisan kialakított környezet, illetve a sztori és játékmenet tökéletes egysége miatt fogok évekig emlékezni erre a játékra, hanem azért is, hogy miképp lépett át saját műfaji keretein, miképp emelte be a történetmesélésbe az FPS-ből fakadó kötöttségeket, melyek így már nem korlátokat, hanem inkább új eszközt jelentettek. Olyasmit, amit korábban ugyan már mások is kóstolgattak (például a Half-Life 2), de ilyen messzire még senki nem merészkedett. „Szimpatikusan önreflexív” – mondaná erre ender kolléga, de még ennél is többről van szó. Egy biztos: ha megkérdezik tőled, hogy mégis mi a jó ezekben a hülye számítógépes játékokban, csak mutasd meg a BioShockot.

Ma is csak azt mondjuk, ezt az élményt nem szabad kihagyni. És mivel a felújítgatások korát éljük, a jelenlegi generációnak sem kell.



Idézet: **Csonti - Medieval II: Total War Kingdoms teszt**

Kezdjük akkor a spanyol hódítókkal, akik szemlátomást úgy érkeznek a mai Mexikó partjaihoz, mint akik maradni akarnak. Ez egy ideig nem is zavarja a helyieket, de amikor az ajándékozoceremóniákat ultimátumszerű követelések váltják fel, akkor bizony előkerül a fogazott bunkó és a hajítódárda.

Kis történelemóra, ha már itt a szeptember és a suli; Csonti tudja, hogy kell szórakoztatóan átadni a tudást.



$$p=r^2-m$$

$$e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5
ÉVE



Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető

Vége van a nyárnak, hűvös szelek járnak (ha pedig tényleg gyerekűjság lennék, ahogy azt az egyik nagynénikém többévtényi magyarázkodásom ellenére még mindig gondolja, folytathatnánk úgy, hogy „nagy bánata van a cinegemadárnak”), de kit érdekel, ha ilyen remekül indul ez az ősz!

Két fontos dolog is történt akkoriban: egyrészt megszületett a GameStar Wars, saját interaktív videós szerepjátékunk, amit a mai napig imádunk, másrészt mazur búcsúzott (elég visszafogottan), és egy időre pihenni tért, hogy aztán már egészen új szerepben térjen vissza. Bebábozódott, pillangó lett – legalábbis ő így szereti mesélni a sztorit. Sűrű hónapok voltak, de talán azoknak köszönhető, hogy még ma is van GameStar veletek. Akkor mazur is leírta, most mi is: GS4E!



Idézet: Gyu - World of Warcraft Mists of Pandaria teszt

Az „új” WoW olyan, mint egy nagy szerelem helyetti barátság. Van, akinek megfelel, sőt jobban fogja szeretni... Ne legyen igazam, de szerintem nem helyes a Blizzard azon politikája, hogy szinte csak az új játékosokra figyel.

Ezt sajnos azóta is leírják sokan, de úgy tűnik, azért a Blizz elég jól elvan.



Idézet: Chavaller - Company of Heroes 2 előzetes

Még úgy sem lesz könnyű a vörös csillaggal jelzett térfélen helyet foglalnom, hogy amikor ezek a dolgok zajlottak, nemhogy én magam nem voltam tervben, hanem még a szüleim sem, de úgy érzem, erről a mulatságról akkor sem maradhatok le, ha történetesen Sztálin orgonái szolgáltatják a lánctalpalávalót.

A Sztálin orgonái egyrészt remek punkzenekarnév lenne, másrészt a lánctalpalávaló szóért jár a korbács. #justchavathings



Idézet: Duncan, Borderlands 2 teszt

Ha egy szellemi termék megalkotása során nem félünk használni a közhelyek erejét, abból kétféle dolog süllhet ki. Nevetségesen silány vagy ellenállhatatlanul vagány. A Borderlands a legkiválóbb példája annak, miként lehet száz, anélkül ismert ízből pikáns és zamatos koktélt keverni.

Itt azért vagyunk páran, akik nem bírják meginni a koktélt, de az okosan összerakott dolgokat ízléstől függetlenül tisztelni kell.

1
ÉVE

Idézet: HP - Aréna rovat

Ezt már többször leírtam, ezért csak röviden: a jelen kor felhasználója nagyon el van tévedve sok szempontból. Mindent ingyen és azonnal akar, nem tűri a reklámot, a személyes szabadságában hisz, de nem tiszteli a másét. Azt gondolja, hogy minden szolgáltatás és termék alanyi jogon jár, ha nem a boltban kell sorban állni érte.

Tessék, nem változott sok minden azóta, hogy Gyu leírta ezt 2007-ben (és amúgy már korábban is). Szomorú ez.



Idézet: Kaci - Master of Orion teszt

Egyértelműen látszik, hogy a fejlesztők alázattal, de remegő kézzel nyúltak a Master of Orion franchise-hoz, sokszor görcsösen ragaszkodva a korábbi epizódok sajátosságaihoz. Ez alapvetően nem lenne baj, de egy reboottól elvárható, hogy ne csak grafikailag mutasson újat, hanem korábban nem látott ötleteket emeljen be a játékmenetbe, ami az előd fölé emeli.

Nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy az ideai Gamescom alatt bejelentett Age of Empires IV-től mit várhatunk; jó lenne nem csak egy remasterszerű folytatást kapni.



Idézet: Paca - No Man's Sky teszt

Ha a csillagokból egy feltartott középső ujjat vélték kiolvasni, lehet, hogy nem csak a szemetek káprázik.

Pedig Paca sokkal megbocsájtóbb volt, mint az internet népe. Mondjuk az nem nagy kihívás, egy véres kezű diktátor is megbocsájtóbb, mint az internet népe.



Idézet: Mocsy - World of Warcraft: Legion teszt

Kellő elszántsággal harminc-negyven óra kell a 110-es szint eléréséhez; nekem három nap alatt sikerült elérnem, ehhez napi 14-16 órát játszottam.

Szögezzük le, a játékujságírók élete nehéz. Ezt hobbiszinten persze hozza néhány zordabb gamer, de amikor közeledik a lapzártá, és közben tolni kell a játékot ezerrel... nos, nem akarjátok ismerni a kimerültség és hajszoftás e szintjét. Na, de nem sajnálhatjuk magunkat, még a végén írógörcsöt kapunk.



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Halálos fegyverek, haláli dumák

Sokkal több, mint testőr



Film
akció/vígjáték

VAJON MI SÜL KI ABBÓL, HA ÖSSZEERESZTIK AZT, AKI A VILÁG ELSŐ SZÁMÚ, LATEXBE BÚJT, NAGYDUMÁS BÉRGYILKOSÁT ALAKÍTTJA ÉS AZT, AKI MÁR A KÁROMKODÁSOK FÖLDI HELYTARTÓJÁNAK SZÁMÍJT? Egy piszkosul szórakoztató nyári akciólimonádé, hát az sül ki. A feláldozhatók 3-at is jegyző Patrick Hughes ugyanis fogta Hollywood két legismertebb és legkedveltebb arcát, Ryan Reynoldsot és Samuel L. Jacksonot, majd a kettejük közötti összhangra és karizmájukra hagyatkozva levezényelt egy könnyed haverfilmet: a legjobb bérgyilkost ültette rá a legjobb ügynök nyakára. Nem is kellett több ennél.

Michael Bryce (Reynolds) tripla A besorolású ügynök, aki minden eshetőségre fel van készülve. Vagyis majdnem mindenre. A Föld legtökésebb és legdörzsöltebb bérgyilkosával, Darius Kincaiddal (Jackson) bizony még ő sem számolt, így profi lövésünk bele is köp csúnyán a világ legjobb testőrének levesébe, aki ezért gyönyörű barátnőjét, Ameliát (Elodie Yung) okolja. A sors és egy kegyetlen diktátor (Gary Oldman) elleni tanúskodás azonban úgy hozza, hogy ennek a két, teljesen ellentétes

személyiségű fickónak együtt kell dolgoznia részben életük megmentéséért, részben pedig azért, hogy a fő gennyládát elítéljék Prágában. Persze a sztori véletlenül sem emelkedik shakespeare-i magasságokba, de ezt szerencsére nem is várja el tőle senki, hiszen azt a célt tökéletesen ellátja, amire rendeltetett: másfél óra erejéig összetrombitálni a két főszereplőt, hogy aztán csak úgy röpködjenek a gyilkos egysorosok, a káromkodások és a golyók... mikor éppen melyik.

A Sokkal több, mint testőr egyik legnagyobb erénye – a casting nyilvánvaló erősségén kívül –, hogy tudja, hol a helye, és meddig nyújtózkodhat. Egy laza akció-vígjáték ez hollywoodi szupersztárookra kiélezve. Ennyi a titok, és Hughes rendezése hál' isten nem is akar többnek tűnni, ennek köszönhetően a „megváltjuk a világot” típusú erőlködést sem lehet érezni a produktumon. Ryan Reynolds és Samuel L. Jackson minden közös perce arany, az összecsapások és az autósüldözések jól megkoreografáltak, a mellékszereplők is hozták a kötelezőt (kivéve Salma Hayeket, ő parádés volt), és bár a szitkokon mint-

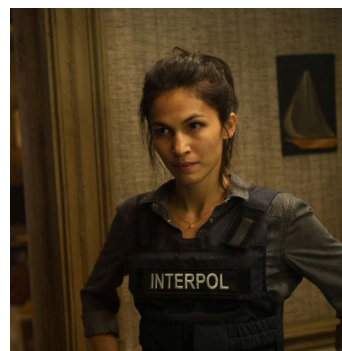
ha finomítottak volna a magyar változatban, a szinkron jellemzően hű az eredetihez. Talán sokakat csalódásként érhet, hogy Reynoldsot ezúttal nem Nagy Ervin szólaltatta meg – mint ahogy tette azt a Deadpool, az Élet és a Beépített tudat c. filmek esetében –, hanem Dányi Krisztián, de a színész már több alkalommal (legutóbb az Önkívületben) tolmácsolta nekünk Ryant, és itt sem lehet panasz a munkájára. Ugyanakkor szürreálisnak hat, amikor a vásznon halljuk egymással beszélgetni Samuel L. Jackson két bejáratott szinkronhangját, Kószegi Ákost és Vass Gábort, de mindenképpen hatalmas élmény, a szinkront kedvelő nézők nagy mosollyal fogadják majd a diskurzust.

Mindent összevetve a Sokkal több, mint testőr remekül pozicionálta magát: akkor bővítette új bejegyzéssel a haverfilmek zsánerét, amikor nem sokan próbálkoztak már vele, ráadásul az egyszerű kikapcsolódásra vágyók mindig szívesen elkortyolgatnak egy ilyen akció-komédia koktélt akár kánikulában, akár máskor. Főleg, ha olyan ász arcok szervírozzák, mint Reynolds és Jackson.

Szada

A Halálos fegyver filmekhez ugyan nem ér fel, de nem sok kellett.

4/5





Királynőből csak egy lehet Queen of the South

VALÓDI GYÖNGYSZEM A FUTÓ SZOROZATOK KÖZT AZ IDÉN MÁSODIK ÉVADÁT ZÁRÓ QUEEN OF THE SOUTH, MÉGIS MEGLEHETŐSEN KEVESEN ISMERIK. Különlegessége,

hogy szembemegy a mostanában divatos „felemelkedés és bukás” történetek hiperrealisztikus trendjével, s úgy tér vissza a zsáner gyökereihez, hogy közben behoz pár új elemet is. Női drogbaró talán még sohasem jelent meg a filmvászonon, itt pedig rögtön kettőt is kapunk, miközben a cselekmény legalább olyan kacifántos, mint egy klasszikus kincses térkép; két év után is még csak halvány sejtéseink lehetnek arról, hogyan jutunk majd el végül az X-hez. Ráadásul az egészet áthatja egyfajta nosztalgiai kevert szentimentalizmus; a készítőik le sem tagadhatják, hogy nagy hatással volt rájuk Brian De Palma klasszikusa, A sebhelyesarcú.

E túlrögzítésnek köszönhetően Teresa Mendoza felemelkedéstörténetéből a bukás lehetősége kompletten

hiányzik (legalábbis egyelőre), különösen, hogy két évad után még mindig csupán a felszálló ág elején járunk. Ráadásul Teresa karaktere sok szempontból olyan, mint Walter White-é: elképzelni is nehéz róla, hogy valaha is ő lesz az alvilág ura. Hangulatában azonban a film totális ellentéte a Breaking Badnek, hiszen míg ez utóbbit folyamatos nyomorúság és túltölt antipátia jellemzi, addig a Queen of the South kifejezetten „feelgood”, tele van szerethető karakterrel, akikkel azonosulni lehet, és különlegesen személyes, családi drámával. A Vargas házaspár, Epifanioé ponyvaszágú ugyan, de folyamatosan húz előre, hőseink állandóan benne vannak a slamasztikában, és ahogy az általában a drokartelles sztorikban lenni szokott, a hatalmi harcok közepette folyamatosan hullanak a (mellék)szereplők. Tipikus mid-season sorozat egyébként, de annak kiváló, így bátran merem ajánlani bárkinek, aki két Narcos-évad között szívesen nézne még valami hasonlót.

mercenary

Pénz, hatalom és intrika a drogkereskedelem jobbára napos oldalán.

4/5



Megérkeztek a Védelmeszők Marvel's The Defenders

PONTOSAN ÚGY, AHOGY A MARVEL FILMES UNIVERZUMÁBAN AZ ÖNÁLLÓ FILMEK NAGY KATARZISA AZ AVENGERS MOZI VOLT, A KIS KÉPERNYŐ HŐSEI IS MEGKAPTÁK A MAGUK KÖZÖS BULIJÁT A THE DEFENDERS FORMÁJÁBAN. A készítőik szakítottak az eddigi hagyománnyal, miszerint 13 részes egy netflixes Marvel évad. Jessica Jones, Daredevil, Luke Cage és Iron Fist közös történetét mindössze nyolc részben meséli el, azonban ez nem von le az értékéből, sőt bőven elég volt ennyi idő az utcai bosszúállók első közös történetére. Még így is az a legfőbb kritika, ami érheti a sorozatot, hogy az első pár rész kicsit lassú. Ezt, ha objektíven nézem, belátom én is. Mégis, ha valakihez úgy hozzánőttek a karakterek saját sorozataik alapján, mint hozzám, akkor nem zavarja, hogy az első másfél epizódban még nincsenek nagy találkozások. Nem árulok el titkot azzal, hogy a nagy ellenlábás a Hand a sorozatban. A szerzőkkel már találkozhattunk Matt Murdock (Daredevil) és Danny Rand (Iron Fist) önálló kalandjai során, így több gonosztevő is ismerős lehet. A fülön csíphető kezdeti lassúság ellenére nagyon jól építették fel a történetet a készítőik. Először mindenki a saját kör-

zetében kezd el foglalkozni látszólag különálló bűntényekkel, de kevés olyan alvilági ügyködés van New Yorkban, amiben ne lenne benne a Hand keze. Így szépen lassan mind találkoznak, és elkezdik megismerni egymást. A karakterek hívek voltak önmagukhoz, így aki földhözragadtabb, mint a harlemi keményfiú, Luke Cage, annál a sárkányok létezése és a halhatatlan maffiózók tényleg kicsit kiverte a biztosítékot.

Miután Jessica Jones saját sorozata az egyik legjobban sikerült volt az eddigi netflixes mókák közül, egy kicsit sajnáltam, hogy most viszonylag kevés figyelmet kapott, bár interakciói Daredevillel rendkívül viccesre sikerültek. Azt viszont nagyra értékeltém, hogy az egész évadban fókuszban állt a Hand háttértörténete és motivációja. Az Iron Fist sorozat egyik legnagyobb hibája a jól kidolgozott ellenlábás hiánya volt, itt erre nem panaszkodhattunk. Ami pedig magát Danny Randet illeti, saját lábain állva langyos sorozat készült a vasöklű harcos kalandjaiból, de ebbe a brigádban nagyon jól beleillik mint a naiv, mégis a legtöbb háttérismerettel rendelkező tag. A The Defenders remekül sikerült, a Daredevil és Jessica Jones első évadaival lehet egy lapen emlegetni, többek között Sigourney Weaver alakítása miatt.

Gócza

Egy fejezet lezárult, de nagy dolgok várnak még hőseinkre a tévék képernyőjén.

4/5

R.A. Salvatore Maestro

MIKOR MÁR AZT HITTEM, HOGY SALVATORE TÖBBÉ NEM TUD, VAGY NEM AKAR MEGLEPETÉST OKOZNI RAJONGÓINK, MEGÉRKEZTET MAGYAR FORDÍTÁSBAN IS A MAESTRO, RÁMUTATVA TÉVEDÉSEMRE. Meggyőződésem, hogy legalább annyira megosztó kötet lesz, mint A Világ Háta volt annak idején, amely Wulfgar útkeresését mutatta be, miután kiszabadult a démon, Erttu fogságából. Drizzt is hasonló helyzetbe kerül, miközben Jarlaxle és Artemis Entreri kíséretében visszatér szülővárosába, hogy megmentsse a sötétfelk politikai csatározásának eszközévé lett Dahlíát. A szerző megrázó érzelmi hullámvasútra ülteti sokat megélt hősét, és túlzás nélkül mondhatom, minden korábinál komolyabb kihívással állítja őt szembe. A másik szálon a Mágia Vendégtornyának újjáépítésén fáradozó Cattibrie, valamint a neki kényszerből segítő Gromph ősmágus macska-egér játéka szórakoztatja az olvasót, akit elsősor-

ban a szeszélyes Yvonne Baenre váratlan és kiszámíthatatlan lépései döbrenthetnek majd meg. Olybá tűnik, hogy a szerzőnek komoly tervei vannak az egyre érdekesebbé váló karakterrel, és ami azt illeti, magam is szívesen látnám a későbbi regényekben.

Chavalier



Könyv
fantasy

A mester bábozik, mi megbabonázva figyeljük.

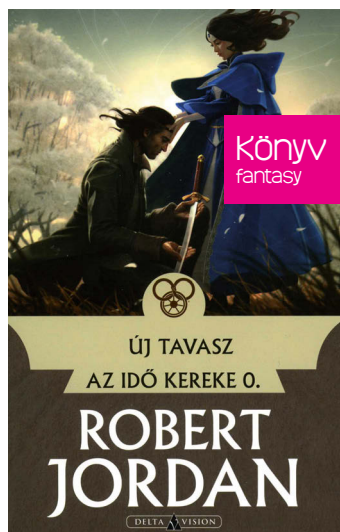
4,5/5

Robert Jordan Új tavasz

EREDETILEG HÁROM KÖNYVBEN GONDOLKODOTT A SZERZŐ, AMIKOR REGÉNNYÉ BŐVÍTETTE ÚJ TAVASZ CÍMŰ NOVELLÁJÁT. A másodikban Rand nevelőapjának, Tam al'Thorak az iliani hadseregben töltött éveit, illetve a megjövendőült újszülött megtalálását kívánta feldolgozni, míg az előzménytrilógiát Moiraine és Lan Folyóközbe vezető útja zárta volna. Szándéka szerint akkor került volna sor rájuk, ha már megírta a finálét. Csakhogy az élet – pontosabban annak vége – felülírta Jordan terveit, ezért aki kíváncsi az Újjászületett Sárkány felemelkedése előtt történetekre, és bepillantást nyerne az aiel háború utolsó szakaszába, illetve másodikból értesülne a fagyilkos Laman haláláról, annak feltétlenül be kell szereznie a Delta Vision által négy teljes éven át gondozott regényfolyam nulladik részét. Már csak azért is, mert végre közelebbről megismerheti a Damodred házból való aes sedai és közé-

li barátnője, Sivan (a későbbi Amyrlin-trón), valamint a Fertő által bekebelezett Malkier utolsó királyának múltját és a határvidéki népek különös, olykor meghökkenítő, máskor egyenesen zavarba ejtő szokásait.

Chavalier



Könyv
fantasy

Ezzel válik teljessé a gyűjtemény.

4/5

Peter F. Hamilton Eltékozolt ifjúság

RÉGI SZOKÁSOM OLVASÁS KÖZBEN, HOGY ALKALMAN-KÉNT RÖVID SZÜNETET TARTOK A KÖNYV BORÍTÓGRAFIKÁJÁN LEGELTETVE SZEMEM. Ilyenkor általában az olvasottakon töprengök, és megpróbálok kitalálni, hogy mi következhet a továbbiakban. Az Eltékozolt ifjúság kapcsán azonban a bevett gyakorlat oka inkább az volt, hogy újra és újra meggyőződésem, hogy a Pandora csillaga előzményét tartom a kezemben, nem pedig egy tetszőlegesen kiválasztott szín akárhanyagolható árnyalatába csomagolt, már-már pornográf romantikus regényt. Holott mindössze annyi történt, hogy a 2040-ben a történelem első megfiatalító kúráján átesett világhírű feltaláló, Jeff Baker egyszerűen élni kívánt a második lehetőséggel, amelyikre bevallva-bevallatlanul mindannyian vágyunk. Ugyan ki ne szeretne visszatérni húszas éveibe egy élet során felhalmozódott tapasztalat minden előnyével együtt? Talán nem lépnének ugyanazokba a csapdádba, de bizto-

san elkövetnénk helyettük más hibákat. Mindeközben a Baker család és szűkebb környezete révén megismerjük, hogyan szabta át társadalmunkat Jeff találmánya, az olcsó és korlátlan kapacitású adattároló, valamint milyen lenne, ha megvalósulna minden nacionalista rémálma, a nemzetek feletti Európa.

Chavalier



Könyv
sci-fi

Alig több mint húsz év, és mindannyian újra fiatalok lehetünk.

4/5

Vincenzo Moleman 4 - Longplay (OST)

TEKINTVE, HOGY A NAGY SIKERŰ VAKONDOK SOROZAT LEGUTÓBBI RÉSE A MAGYAR JÁTEKGYÁRTÁS HŐSKORÁT VETTE GÓRCSÓ ALÁ, DUKÁLT HOZZÁ EGY, A KORSZAKRA JELLEMZŐ SOUNDTRACK IS. Hiszen milyen más aláfestő zenét tudna bárki is elképzelni egy, a 80-as évek videojátékairól szóló film alá, ha nem a 80-as évek jellegzetes hangzásvilágát? Erre pedig alighanem tökéletes választás volt Vincenzo, a chiptune egyik legnagyobb hazai szakértője, hírhű demoscener, s nem utolsósorban játékiparban tevékenykedő sound designer. Ebből a konstellációból pedig egy végletekig autentikus, nagy műgonddal összeállított hanganyag született, amely nem csupán a 80-as évek hangulatát hozza el ide, hanem minket is visszarepít oda. Már az első felcsendülő szintifutatok és SID dallamok hatására is úgy érezhetjük, hogy újra ott ülünk egy vörös kabrióban, mellettünk csak

úgy suhannak el a pálmák, ha pedig úgy hozza a neonfényes este, nincs az a tagbaszakadt gengszter vagy furnányos nindzsa, akit ne tudnánk egyetlen pörgőrügással lecsavarni. Gyerekkorunk legszebb pillanatai ezek, amikor még a kor legendás programozóihoz és fekete öves bitművészeihez hasonlóan mi sem ismertünk lehetetlent, a „gömbtévék” kékes fénye előtt tilve miénk volt az egész világ.

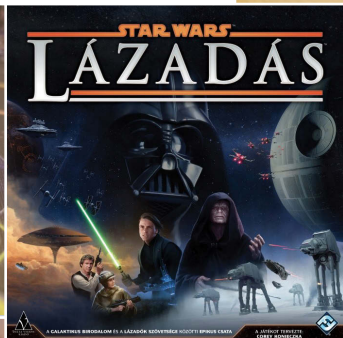
mercenary



Zene
synthwave/
chiptune

C64-ek hangján „elénekelt”, gyönyörű hommage a 80-as évek videojáték-zenéihez.

5/5



Társasjáték
science fantasy

A galaxis sorsa a tét

Star Wars: Lázadás

STAR WARS TÁRSASJÁTÉKOKBÓL MÁR TÉNYLEG ANNYI VAN A PIACON, HOGY EGY FANATIKUS A FÉL ÉLETÉT LEÉLHETNÉ ÚGY, HOGY CSAK EZEKET PÖRGETI A PAJTÁSOKKAL MINDEN EGYES DÉLUTÁNON. Az eredetileg tavaly kiadott Star Wars: Lázadás (Star Wars: Rebellion) társas azonban még az egyébként is remek felhozatal egyik legjobb darabja, amit, hála a Delta Vision Kiadónak, végre magyar nyelven is kipróbálhattunk. A Lázadás lényegében egy aszimmetrikus stratégiai játék, amelyben a Birodalom és a Lázadók Szövetsége küzd meg egymással az ismert rendszerek feletti uralomért. A két frakció teljesen eltérő haderővel kezdi a játékot, és végcéljük is különbözik. A birodalmi erőknél a Lázadók rejtett bázisát kell megtalálniuk (ezt előzetesen a Lázadók jelölik ki titokban), míg a jófiúknak az lesz a feladatuk, hogy anynyi befolyást szerezzenek a galaxisban, amennyi elegendő lesz Palpatine császár megbuktatásához. A játék ele-

jén a Birodalom rengeteg egységgel indul, és menet közben is sokkal nagyobb haderőt tud majd legyártani, de ezeket a seregeket hamar meg is kell osztani. A titkos bázis utáni hajszában rengeteg bolygóra beteszik csizmás talpukat a birodalmi rohamosztások, az idő pedig vérszesen fogy, így a lehető leggyorsabban kell a birodalmi flottát úgy mozgatni, hogy minél több planétát feltérképezzen. Ezalatt persze a Lázadók sem tétlenkednek, különböző feladatok megoldásával csökkenthetik a játék végéig hátralévő forduló számát, ugyanis ha az adott fordulót jelző számláló és a lázadók befolyását szimbolizáló jelölő találkozik, véget ért a móka, és Palpatine csomagolhat. Bár négy karakterrel indulunk, majdnem minden körben újabb hősökkel bővíthetjük a csapatot. A tábla külön jelzi, hogy mely fordulóban van lehetőség nevesített szereplők toborzására, és mikor gyárthatunk új űrhajókat, katonákat. A gyártási sort nagyon ötletesen rakták össze: az uralmunk alá hajtott bolygók nyersanyagai alapján dől

el, mit és milyen hosszú gyártási idővel kezdhetünk el megépíteni vagy kikepezni. Egységeinket aztán a már említett főbb szereplőkkel mozgathatjuk a táblán, illetve ők indulhatnak küldetések megoldására is. Ellenfelünket is megakadályozhatjuk célja elérésében, ekkor és a csatában kerülnek elő azok a fránya dobókockák. Természetesen itt is összejöhetnek pofátlan dobások, de nagy egészében inkább a taktika, és nem a szerencse dominál. Nem árt persze a laphúzáskor is olyan feladatokat, küldetéseket és terveket szerezni, amelyek sorsfordítóak lehetnek. A halálcsillag ágyújának elsütésével – ehhez is külön tervkártya tartozik – egy egész bolygót azonnal megsemmisíthetünk. Ha pedig éppen itt volt a titkos bázis, akkor a Lázadók is elporladnak a szerencsétlenül járt planétával együtt. Már két játékkal is remek szórakozást nyújt a Star Wars: Lázadás, de az igazán nagy elmepróbák akkor jöhet-

nek össze, ha négyen ülünk le mellé. Ekkor megoszlanak a szerepkörök mindkét oldalon: a Birodalom és a Lázadók egységeit is egy-egy admirális és generális irányítja – őket személyesítik meg a játékosok. Az igazi csavar abban van, hogy a két katonai vezetőnek nem kötelező egyetértenie, így meg is tilthatják a másikat, hogy az ő fennhatósága alá tartozó szereplőkkel cselekedjen. Csupán egyetlen apróság húzza le a Star Wars: Lázadás tökéletesre értékelését, ez pedig a játék szövegének fordítása. Sajnos több hibával is találkozunk, ezek pedig nem csak nyelvtani jellegűek. Néhol minimális utánajárást igényel egyes kártyák valódi jelentésének megfejtése, de ez tényleg nagyon ritkán fordul elő, figyelmünket pedig úgymint inkább a remek játékméchanizmusoknak, a folyamatos izgalomnak és a több mint 150, csodálatosan kidolgozott figurának szenteljük.

Csirke

Egy egész Star Wars trilógiában nincs ennyi izgalom.

4,5/5

Megjelenik október 20-án

KÖVRSZÁM



DESTINY 2

Az egész szerkesztőség függővé vált annak idején a Destinytől, így természetesen tükön ülve vártuk a második részt. Most itt van, mi pedig munkaidőt nem kímélve nyomjuk csakis azért, hogy a jövő hónapban egy minden részletre kiterjedő Destiny 2-tesztet adhasunk a kezeitekbe.



DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER

Hamarosan újabb lopakodós kaland érkezik az Arkane Studios háza tájáról. A Dishonored: Death of the Outsider a Dishonored 2 önálló kiegészítése, amelyben a főszereplő Billie Lurk lesz. Ő sokkal szívesebben okoz káoszt a város utcáin, mint elődei, így egészen újszerű élmény lesz vele gyilkolni.



FORZA MOTORSPORT 7

A Turn 10 és a Microsoft menetrendszerűen szállítja a következő Forza epizódot, ami az ígéretek szerint szebb és tartalmasabb lesz, mint bármelyik elődje. Ezt már csak azért is elhiszük, mert az új epizód a PC-k és az Xbox One X erejének kihasználásával készült. Kíváncsian várjuk, mit mutat majd.



TOTAL WAR: WARHAMMER II

A fantasyvilágba ültetett Total Warral nagyon jó élmény volt játszani a tavalyi első rész megjelenésekor. A stratégia ugyan nem volt hibátlan, de elhúztuk neki hiányosságait, most azonban szigorúbbak leszünk, mert nem nézzük jó szemmel, ha másodsorra is ugyanazt kapjuk.

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**
BELÉPŐ A TÁRSASJÁTÉK -
BÁRBA

Barcraft 2 Esport Bár
1065 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 1 406 2201-es telefonszámon vagy a barcraftbudapest@gmail.com címen!

FourFourTwo



A VILÁG KEDVENC
FUTBALLMAGAZINJA!

WWW.FOURFOURTWO.HU

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

Different games better

Lenovo™



LEGION Y520
by Lenovo

**CSÚCSTELJESÍTMÉNY
GAMEREKNEK**

Keress a Legion GAMING termékeket
a www.lenovo.com/hu oldalunkon.



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

TALÁLKOZUNK A PLAYIT SHOW E-SPORT SZÍNPADNÁL •
**LENOVO
LEGION
KUPA 2017**

Az Intel, Intel Logo, Intel Inside, Intel Core és Core Inside kifejezés az Intel vállalat védjegye az USA-ban és más országokban.