

TELJES
JÁTÉK

OMERTA: CITY OF
GANGSTERS

STEAM



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2017/10

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-koktéلكupon



Ajándék 16 oldalas
ASUS ROG kisfüzet
a magazinban



Dupla teszt és exkluzív interjú Stieber Zoltán válogatott labdarúgóval

FIFA 18

Indul az év végi
PRÉMIUM GAMESTAR-
előfizetői akció

18 JÁTÉK, 9 HARDVER
4 KÜLÖNLÉGES CSOMAGBAN

Tokyo Game Show | Destiny 2 | World of Warplanes 2.0 | Total War: Warhammer II | Cuphead
Middle-earth: Shadow of War | Divinity: Original Sin 2 | Forza Motorsport 7 | Project Cars 2
Pro Evolution Soccer 2018 | NBA 2K18 | Dishonored: Death of the Outsider | Ark: Survival Evolved

www.gamestar.hu
1995 Ft
2017/10



9 771787 902009 17010

MIDDLE-EARTH™

SHADOW OF WAR™

NOTHING WILL BE FORGOTTEN



KERESD A BOLTOKBAN
OKTÓBER 10-TŐL!



www.pegi.info



MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2017 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR, THE LORD OF THE RINGS, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. "X", "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
MONOLITH LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)

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)

paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Kálvin Balázs (Flatline) flatline@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stöki) 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 fotósa:

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

Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ípress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádas utca 8.

Felelős 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 hírlapkezelőknél, az ország bármelyik postáján (információ: hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai és 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:

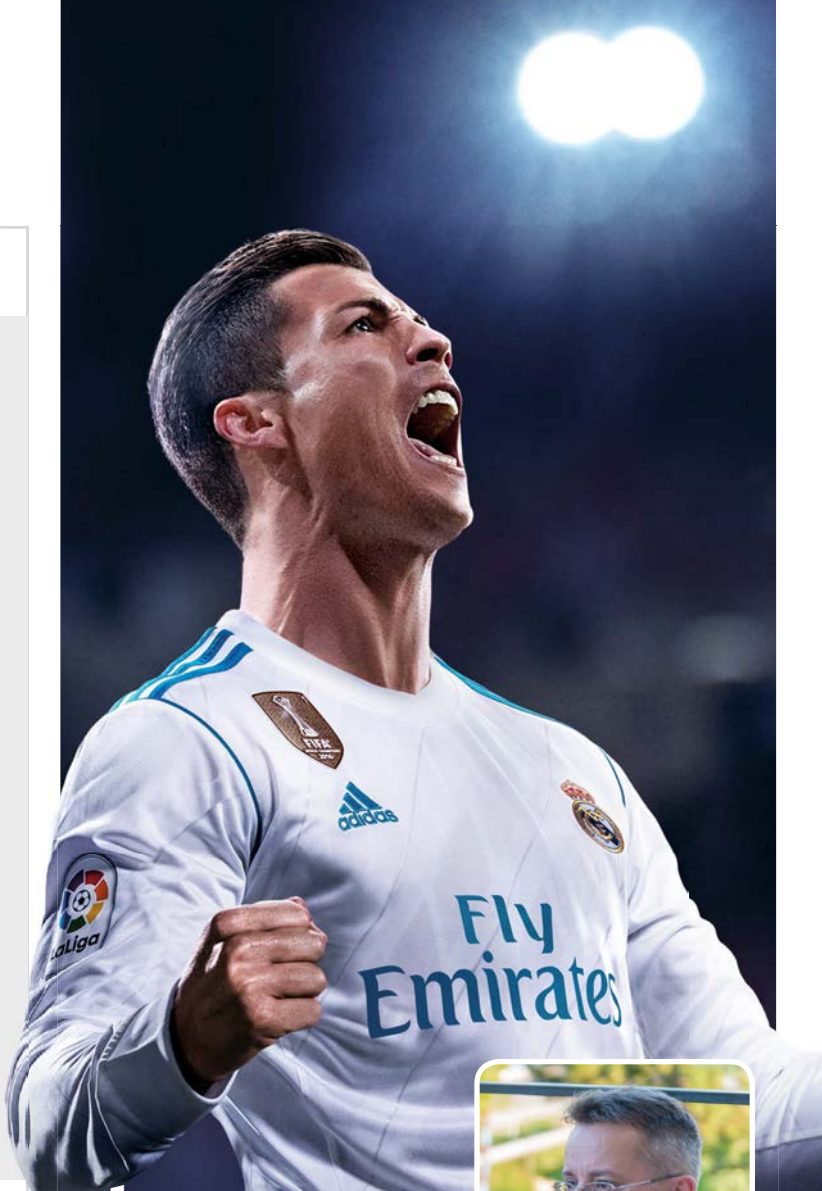
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

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 megjelölt 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 kezelik, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kódok az újság megjelenésétől számított három napig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



CÍMLAPSZTORI » 28 SZIASZTOK!



HÁROM, KETTŐ, EGY ÉS START. Gőzerővel beindult az őszi szezon, a szerkesztőség egy emberként tűnt el szem elől, annyi az új megjelenés. Ebben a hónapban a nyakunkba szakadt a *Total War* sorozat legújabb darabja, orkokat tanítottunk mőresre ismét Mordorban, virtuális fociban térdre kényszerítettük a világot, rádöbentünk, hogy az idei *Forza* még a valóságnál is szebb, széné játéztotuk magunkat a *Destiny* második részével, és megállapítottuk, hogy a *Cuphead* a világ egyik legundorítóbb, mégis legbájosabb platformjátéka. Szeretve gyűlöljük. Remek hónapot hagytunk magunk mögött, de a java még csak most jön, november végéig ilyen pörgés várható.

Az ugye megvan mindenkinek, hogy novemberben kétnapos PlayIT lesz? Gondoltam, jó, ha időben szólok. Gyertek el, mert szokás szerint a teljes szerkesztőség kivonul, tudunk

egy kicsit beszélgetni, megvehetitek kedveményesen azokat a magazínokat, amelyek év közben esetleg kimaradtak, illetve bejűthettek néhány klassz GameStar-pólót. A PC World-ös kollégákkal karöltve se rényen dolgozunk azon, hogy egyedi legyen a standunk, de ez egyelőre nagyon képlékeny, nem szabad beszélnem róla. Elégedjétek meg annyival, hogy ha minden összejön, akkor egy látványos kitelepülést kaptok. Mi is nagyon kíváncsiak vagyunk rá, miként fog működni a terünk a kiállításon.

Köszönjük, hogy ismét a GameStar választottátok, a játékok mellett azért ne feledkezzétek meg arról sem, hogy ki kell élvezni az október közepi indián nyarat. Most is húsz fok van odakint, és az előrejelzések szerint egy hétig csodás marad az idő. Csak az a sok pazar játék ne hívogatna olyan hangosan!

Mocsy

TARTALOM



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

14



DESTINY 2

22



FIFA 18

28



MIDDLE-EARTH:
SHADOW OF WAR

36



FORZA MOTORSPORT 7

44



PROJECT CARS 2

46



PRO EVOLUTION
SOCCER 2018

48



NBA 2K18

50



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 TOKYO GAME SHOW
- 14 ASSASSIN'S CREED ORIGINS
- 16 PLAYSTATION PLUS
- 18 WORLD OF WARPLANES 2.0

TESZT

- 22 DESTINY 2
- 28 FIFA 18
- 31 FIFA 18 (SWITCH)
- 32 TOTAL WAR: WARHAMMER II
- 36 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR
- 40 DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
- 44 FORZA MOTORSPORT 7
- 46 PROJECT CARS 2
- 48 PRO EVOLUTION SOCCER 2018
- 50 NBA 2K18
- 52 DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER
- 54 YAKUZA KIWAMI
- 56 ARK: SURVIVAL EVOLVED
- 58 CUPHEAD
- 60 ABSOLVER
- 62 MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE
- 64 HOB
- 65 KNACK 2
- 66 SENRAN KAGURA: PEACH BEACH SPLASH
- 68 WRC 7 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- 69 NHL 18
- 70 SONIC MANIA
- 71 EVERSACE
- 72 MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 - EPISODE 3: JAILHOUSE BLOCK
- 74 NIOH - BLOODSHED'S END
- 75 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM LEGACY
- 76 DISTURST
- 78 CITIES: SKYLINES
- 79 BATTLEFIELD 1 - IN THE NAME OF THE TSAR
- 80 TIME RECOIL
- 80 INJUSTICE 2 - FIGHTER PACK 1

HARDVER

- 84 HÍREK
- 86 AMD RADEON RX VEGA
- 88 A LEGJOBB PC-S GAMEPADEK
- 92 PIACÉTER
- 94 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 96 A PROFI E-SPORTOLÓVÁ VÁLÁS PSZICHOLÓGIÁJA
- 98 WARGAMING MENNI PRÁGA
- 100 ICEBLUEBIRD PÁRBAJÁTÓL A FALRA MÁSZTUNK
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 104 TÖKKELETÜTÖTT JÁTÉKOK
- 106 E-SPORT: MEGNYÍLT AZ ARÉNA, MEGINDULT A HARC
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER 52



ARK: SURVIVAL EVOLVED 56



CUPHEAD 58



AMD RADEON RX VEGA 86



A LEGJOBB PC-S GAMEPADEK 88



WARGAMING MENNI PRÁGA 98

OMERTA: CITY OF GANGSTERS

BEVÁNDORLÓKÉNT ÉRKEZEL A '20-AS ÉVEK AMERIKÁJÁBA, AHOL A JOBB MEGÉLHETÉS REMÉNYÉBEN AZ ALVILÁGI NAGYKUTYÁK PISZKOS MUNKÁIT VÉGZED, MÍG RÁ NEM JÖSSZ, HOGY MENNE EZ NEKED NAGYBAN IS.

Alapítsd meg saját bandádat, vond irányításod alá Atlantic Cityt! Fejleszd a karaktered, és számolj le a többi bandával! Az Omerta: City of Gangsters lopakodással és fedezékrendszerrel is megfűszerezett, körökre osztott harc-rendszere számos taktikai lehetőséget nyit meg a játékosok előtt. Ráadásul a 15 órás egyjátékos kampány mellett kooperatív és kompetitív többjátékos módban is próbára teheted magad.

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

GSTV



DESTINY 2



FIFA 18



FORZA MOTORSPORT 7

Nagyon lassan halad mostanság a munka, köszönhetően annak, hogy a szerkesztőség szinte minden tagja rácsúszott a *Destiny 2*-re. Így nem is volt kérdés, hogy az Activision üdvöskéjével videós formában is foglalkozunk majd, de emellett a *FIFA 18*-at és a *Forza Motorsport 7*-et is megtaláljátok a GameStar Plus megfelelő szekciójában. Ha felkeresitek az oldalt, és aktiváljátok a kulcsot, akkor az *Omerta: City of Gangsters* teljes játék mellett természetesen ebben a hónapban is várunk a minőségi magyarítások és a mutatók háttérképek, valamint a hasznos szoftverek, de az ESET vírusirtókulcsok sem maradtak ki. Jó szórakozást!

TELJES JÁTÉK



OMERTA: CITY OF GANGSTERS

EXTRA: FilmMagazin 2017. október

MAGYARÍTÁSOK: F1 2017, Hellblade: Senua's Sacrifice, The Legend of Zelda: Twilight Princess

HÁTTÉRKÉPEK: Middle-earth: Shadow of War, Destiny 2, Forza Motorport 7, Total War: Warhammer 2

HASZNOS PROGRAMOK: Acrobat Reader, BSPlayer, CDisplayEx, DirectX, Gimp, Steam, TeamSpeak3, Total Commander, 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. november 30-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a **gamestar.hu/plus** oldalra, itt add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, hanem utána, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban is lehetséges.

A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2017. november 30-ig. A regisztrációhoz látogass el a **gamestar.hu/plus** weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a **support@siccontact.hu** címen kérhető segítség.

MEET THE TEAM

Közeleg október vége és vele együtt a halottak napja. Melyik lenne az a horrorfilm, amelyből szíved szerint játékot készítenél?



MOCSY

VÁLASZ: Gyűlölöm a horrorfilmeket, meggyőződésem, hogy szívroham fog velem végezni egy ijesztő jelenet közben. Horrorból nekem az Alien trilógia a maximum, egy pofás akciójátékot szívesen látnék a második részből. De az legyen nívósági dara!

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Galaxy of Heroes, Total War: Warhammer II

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Star Wars: Battlefront II



CHAVALIER

VÁLASZ: Kolyökkorom meghatározó filmélményei közé tartozik az Az (vagy It, ha így jobban tetszik). A remekbe szabott rebooton felbuzdulva nyugodtan csinálhatnának egy játékot, amelyben Pennywise elől menekülhetnék.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

The Evil Within 2

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Assassin's Creed Origins, Wolfenstein II: The New Colossus



MAZUR

VÁLASZ: A Halálhajót vágtam volna rá, de végül is a Dead Space nagyjából ellőtt onnan minden poént; úgyhogy legyen másik kedvencem, a Ház az erdő mélyén. Aki látta a filmet, az tudja, miért gondolom (a többieknek pedig inkább nem lővök le poént).

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

The Evil Within 2

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Wolfenstein II: The New Colossus



HP

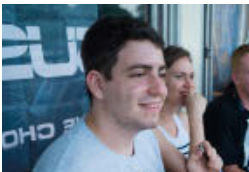
VÁLASZ: Egy World War Z stratégiai és RPG játéknak tudnék örülni, amelyben keveredne egy kis Pandemic, XCOM és némi Telltale stílus, hogy minél nyomasztóbbnak érezzük döntéseink következményeit. Vagy vigyem Kickstarterre most?

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

South Park: The Fractured but Whole

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Wolfenstein II: The New Colossus.



PACA

VÁLASZ: Nem vagyok a műfaj rajongója, de ha nagyon rossz szat akarnék magamnak, és nagyon jót az erre fogékonyaknak, egy Fűrész VR-játékot szívesen látnék, amelyben a potenciális áldozatok szerepében kell megpróbálni megúszni a halált.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

South Park: The Fractured but Whole

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Wolfenstein II: The New Colossus, Call of Duty WWII



CSIRKE

VÁLASZ: A klasszikus, '30-as évekbeli Universal Pictures-horrorokból (Drakula, Frankenstein, A múmia stb.) el tudnék képzelni egy Telltale-féle kalandjáték-sorozatot.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Destiny 2, Middle-earth: Shadow of War, Forza Motorsport 7

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Assassin's Creed Origins, Wolfenstein II: The New Colossus



KACI

VÁLASZ: Tekintve, hogy az „anyámasszony katonája” kifejezés mellett az én képem van a szótárban, távol tartom magam a horrorfilmekről és -játékoktól. De ha egyszer mégis, akkor VR-játékot csinálnék, mert úgy igazán durva.

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

PlayerUnknown's Battlegrounds

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Destiny 2 PC



SIMÁNMARTIN

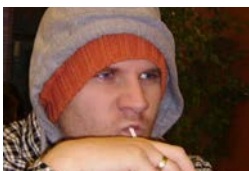
VÁLASZ: A legjobb a Hullajó volt (persze, hiszen Peter Jackson) – egy finom zombihentelést el tudnék képzelni turmixgéppel és fűnyíróval, bár egy Telltale-féle feldolgozás is jó lehet, mondjuk a sodóévós részrel.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Doom, The Witcher III: Wild Hunt

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Wolfenstein II: The New Colossus



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Horrornak éltem meg a Végtelen történet első részét, ezért roppantul örülnék egy olyan adaptációnak, amelyben ki lehetne belezni Morlát, a sárban dagonyázó hatalmas teknőst. Gmorkot nem bántanám, családtag.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Guild Wars 2: Path of Fire, Total War: Rome II

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

South Park: The Fractured but Whole



EPRESPUSEDLEE

VÁLASZ: A horrort nem igazán kultiválom, de bármelyik eredeti, sőtét hangulatú történetet végigjótlanm Telltale-féle kalandjátékként, amelyből a Grimm fivérek merítették, és amit ők, valamint később Disney oly barátságosra színezték.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Hob

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

South Park: The Fractured but Whole



STÖKI

VÁLASZ: Mélylélektani rémüldözést nem kérek, úgy gondolom, hogy komoly ijesztgetést nehezebb jól összehozni játékban. Inkább könnyed zombihentelést várnék, lehet öniróniával is, esetleg egy kis Cornettoval. Szóval a Haláli hullák hajnala.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

South Park: The Fractured But Whole

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Wolfenstein II: The New Colossus



RG

VÁLASZ: Rákember a Marsról. Igaz, nem horror, és filmnek is csak jóindulattal nevezhető, de vicces rettegést lehetne belőle konvertálni a videojátékok világába.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

WRC7

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Mafia IV: tőknapra érkezik.



GÓCZA

VÁLASZ: Nem vagyok horrorrajongó, így a műfaj határmezsgyéjéről választanék. Örömmel játszanék egy Quantic Dream által készített Twilight Zone (Alkonyzóna) játékot. Nagyon szeretem az interaktív drámákat.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Destiny 2

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Lego Marvel Superheroes 2



BZ

VÁLASZ: Egy átlagos magyar hivatali ügyintézésből. Durva, Dark Souls nehézség, jeges félelem, brutális bossok, lepusztult pályák.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Mire ez nyomtatásba kerül, már majdnem AC Origins és az új Wolfy.

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

AC Origins és az új Wolfy. Ja, és az Outcast remake.



ENDREMAN

VÁLASZ: A The Conjuring horrorfilm szerintem nagyon jó alap lenne, ugyanis a Warren házaspár valós eseteit dolgozza fel, akik szellemek után nyomoztak. Mivel több esetük is volt, alap lenne bőven, nagyon jó nyomozós horror készíthető belőle.

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

FIFA 18, Destiny 2

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Assassin's Creed: Origins



SZADA

VÁLASZ: A Vaksötét című, 2016-os horrorból szeretnék egy adaptációt, méghozzá a Resident Evil 7 elborult agyú fejlesztőtől. Természetesen a játékos nem Stephen Lang karakterét irányítaná, akkor hol maradna a móka?

MILYEN JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Divinity: Original Sin 2

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

South Park: The Fractured but Whole

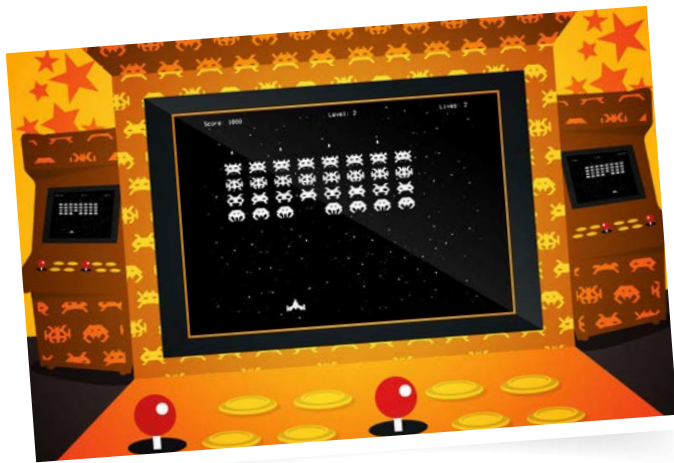
ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



JÁTÉKDÖMPING INDULÁSÁT JELENTŐ, ŐSZIESEN KAPKODÓS OKTÓBERT MINDENKINEKI

Majdnem nem is fért bele az Aréna a magazinba, annyi a játékmegjelenés. Szegény Chava görnyedt háttal, összes halántékkal, gondterhelt arccal dobálja ki az anyagokat; túl kevés a hely, túl sok a játék. Lehetne kivenni a képeket, egy oldalra 12 ezer karaktert sűríteni (Magdi és Vanda hogy imádnák ezt!), és nagytót adni a GameStar mellé ajándékként. Ehelyett találtuk ki a gamestar.hu-t, ahol nem korlátoz minket a papír mérete és a nyomdaköltség, és ahol igyekszünk nektek mindenről beszámolni, amiről csak lehet. Közben persze tesztekkel kell gyártanunk, szóval az idő kevés. A modern kor emberének problémája ez; saját farkába harapó kígyó, saját italába ivó kocsmáros, saját kardjába dőlő fekete lovag (aki kiegyezik azért a döntetlenben), saját adóbevallását elfelejtő adóel lenőr, és még sorolhatnám a végtelenségig... ami persze elvenné a helyet az olvasói levelek és kommentek sokaságától, az pedig maga lenne az apokalipszis. Ehelyett még frappánsan felvetném nektek, hogy a november zseniális lesz, két számomra fontos rendezvényvel. Az egyik a PlayIT november 18–19-én, a kétnapos gaming- és IT-mámor; komoly dolgokkal készülünk, erről hamarosan az online felületen olvashattok többet. A másik pedig a november első hétvégéjén (3–5.) várható Arcadia Nemzetközi Nosztaigia Játéktermi Kiállítás (ez a hivatalos neve, mostantól legyen csak Arcadia), amiről már írtunk nektek a szeptemberi GameStarban. Bizony, tessék csak elővenni!



A magyar Zen Studios arcaival (tudjátok, ők csinálják a zseniális Pinball FX sorozatot, amelynek most jelent meg a harmadik része) közösen települünk ki a rendezvényre, lesz VR-flipper, valódi és virtuális pinballverseny, móka, kacagás, totális retró, Bud Spencer- és Terence Hill-rajongói mennyország, koncertek. Erről is mindent megtalálhattok az online-on; bőven írunk még novemberig a cuccról, ahogy a PlayIT-ről is, szóval nem maradtok le semmiről, ígérem. Na de most már befejezem a locsogást, csak nehéz leállni, mert lelkesedek éppen, csápolok a monitor előtt. Az orrommal gépelek közben, az pedig fáj, abba is hagyom. Következzetek ti!

KÉT GONDOLAT BÁNT ENGEMET

Kedves HP!

Kedves olvasó!

Az utóbbi időben több gondolat – szám szerint kettő – is megfordult a fejemben, amiket most megosztok veled.

Mind a két gondolatot tárt karokkal fogadom, szerény hajlékban vendégelem, táplálékot adok nekik.

Először is: az utóbbi időben nem látni a GameStar YouTube-csatornáján végigjátszásokat. Nyilván oka ennek az, hogy rengeteg tennivalója van mindenkinek, pláne, hogy most, az őszi időszakban – kis túlzással – óránként jelenik meg valami új játék, valamint más jellegű tartalmak készültek. Azt viszont muszáj megemlítenem, hogy a Resident Evil VII-ből rettentő üdítő képsorok keletkeztek, és az EndreMan és Csirke közreműködésében megjelent Monkey Island-sorozat is kellemes perceket szerzett nekem. Szóval ha a szerkesztőségben bárkinek lenne egy kis szabad kapacitása, akkor szívesen fogadnék sorozatot akár az új címek valamelyikéről, akár visszatekintés jelleggel régebbi gammáról, mondjuk például a Resident Evil sorozat valamelyik darabjáról.

Nagyon örülök, hogy ezt írod, és ígérem, hogy a Resident Evil esetében ott leszek majd a kamera előtt, ahogy csak tudok. Ezzel együtt volt több live stream, exkluzív gameplay-bemutató is (például egy Assassin's Creed Origins), és pár rövidebb GameStart, ami ugyan tényleg nem olyan, mint egy

belemenős, kényelmes, hátsónkat vakargató végigjátszás, de tényleg véges az időnk. Azért igyekszünk, és a többi GS-koma nevében is köszönöm, hogy nézel minket. Remélem, másoknak is példát mutatsz, mert a csatorna szereti a nézőket, jó lenne még több belőlük.

Nem kevés karakteren vagyok már túl, és még csak most érkezettünk el a második ponthoz, amely csupán csak egy kérdést foglal magában: Miért szerepelnek a magazin Meet tha team rovatában réges-régi képek?

Nos, nem nagyon volt osztályfőnyképezés az utóbbi időben, a szerkesztők nem ütitek a fejünket, hogy mindenki adjon le frissebb képet magáról, mi meg lusták vagyunk, és elfelejtjük, és még az emberi lét általános nyomorúsága is közrejátszik abban, hogy nincsenek új képek. De továbbra is szépek vagyunk, és szeretnivalók, ne aggodj, azonnal lefotózzuk, ha valaki drasztikusan megcsúnyul.

Habár tudom, hogy ez a levél tartalmaz némi átfedést a júniusi hónap levélével, mégis vannak fontos különbségek, és ezek azok a pontok, amikre leginkább választ keresek.

Valami rémlik, hogy ott is a YouTube-ről volt szó, és nagyon jól esik, amikor a videók kapcsán írtok, szóval külön köszi a leveledet. Remélem, találtál most választ, vagy tudtam neked érdemben válaszolni. És persze ne feledd, ha gyakran írsz, gyakran kerülsz be a magazinba, hálásak vagyunk a figyelmedért.



Garrison

x0 x2 x0

Featured: Assassin's War Chest New Items in 08D:04H:54M

Purchase Get More Back

Bundles New Items in 08D:04H:54M

War Chests

Loot Chests

Boosts

Assassin's War Chest

Recruit three Orc Assassins to eliminate your enemies.

- 3 Orc Assassins: At Least 1 Legendary, 2 Epic
- 2 Consumables: From any of our Training Orders and Two-Hour Spoils of War Boosts

Cost 240

WARNING: This War Chest contains items that cannot be used until Act 2.



A WOW KIMARADT AZ ÉLETEMBŐL, ÍGY SOK KOLLÉGÁMMAL ELLENTÉTBEN NEKEM A KÉTEZRES ÉVEK KÖZEPÉN VOLT ÉLETEM

Maradok hí olvasótok, követőtök, vagy amit akartok: (A²)

Mindent akarunk. Mindent!

LÁDÁKAT NYITOGATNI, SEJI

Szia HP, szia Vanda!

Szia neked is.

(Helló! – V.)

Nyomja a szívem valami, és gondoltam, ti megértitek majd a problémámat.

Hát persze, hogy megértjük, annyira jók vagyunk megértésből, hogy vizsgabiztosok lehetnénk, ha lenne valami teszt belőle. Megértés volt a jelünk az oviban. Na de mit is

szeretnél mondani, ha befejezném végre a hülyeséget?

(Az enyém gomba volt. Légyölő galóca – V.)

Mostanában elég sok játékba, köztük csak egyjátékos kalandot kínáló alkotásokba is bekerülnek a hírhedt lootboxok, amiket a játékosok egy része ki nem állhat, mások pedig élvezettel nyitogatják őket a minél királyabb zsákmány reményében.

Jaj, ezt ne is mondd, mostanában ezen vagyunk kiakadva mi is rendszeren. Én például ezt az egész random drop rendszert szívből gyű-

lölöm, már a TCG is sok volt a lelkemnek, de nyilván máshogy szocializálódtam, más értékeket keresek egy játékban, mint azok, akik már természetesnek veszik a mikrotranzakciót, a pay to win megoldásokat vagy a véletlenszerű jutalmazási rendszert. Engem riaszt az összes, azonnal rohanok szentelt vízért, és visszaírom a C64-es időket, de nem akarok itt rikácsoló öreg bácsi lenni, aki a presszóban mindenki más túlharogva szidja a mai világot, ami így meg úgy korcsosult el, és vesztett

el minden értéket. Kicsit érzek néha ilyet, de ez csak hiszti.

Online játékokban érthető a jelenlétük, hisz legtöbbször csak kozmetikai cuccokat tartalmaznak, mint például az Overwatchban, ez pedig semmiben nem befolyásolja a meccseket, legfeljebb menőbb lesz a karaktered. Nemrég mindenki kiakadt, hogy a legújabb Assassin's Creedben és a Middle-earth: Shadow of Warban is lesznek ilyen ládák, de nem igazán értem, mire ez a nagy felháborodás. A fejlesztőknek jó biznisz a dolog, és a türelmetlenebb játékosok is előbb hozzájuthatnak a hón áhitott cucchoz egy kis pénzköltéssel, ráadásul azok sem maradnak ki semmiből, akik nem vesznek dobozokat. Például a Shadow of Warban ritkábban fellelhető ork követőket kaphatunk a lootboxokból. Tök jó, költünk valamennyi pénzt, kinyitunk tíz ládát, és kész is a seregünk, közben pedig kiöltük a játékunkból az egyik legfontosabb funkciót, a toborzást. Én ezt feleslegesnek érzem, ahogy azokat a varázsitalokat is, amikkel gyorsabban fejlődünk, vagy több aranyat kapunk, mert ha jó a játék, és lekött, akkor én bizony kifarmolok minden fontos cuccot. Egy kis túlzással akár csalásként is lehet kezelni ezeket a dolgokat, de a lényeg az, hogy sima extra szolgáltatásokról van szó, amelyek gyakorlatilag nem sokat tesznek hozzá a játékműködéshez, így akkor sem fog kevesebbet nyújtani a játék, ha nem ölsz bele tízezreket.

Értem az érveidet, de például ott a Forza, ahol már igenis erőltetik a grindolást, mert bizonyos ko-



Facebook-sarok

Unalmas erőltetett filmek, nem tudnak semmit mutatni, a látvány is rossz, főleg a harc jelenetek röhejesek!

A Justice League új előzetese kihozta az általános filmkritikust mindenkiből. Vagy hát majdnem mindenkiből.

Gyönyörű üresség...

A Star Wars Battlefront II kapta ezt a tömör és megtisztelő leírást egy kedves olvasótól. Ki-

csit talán mélyre ment az ütés, de az EA képes lesz felállni ebből. A megjelenéskor meglátjuk.

100 GB egy játéknak, úristen... De legalább akkor lenne olyan a tartalom (ennyiből már egy Mátrixot fel lehet építeni), nem csak a grafika csili-vili, mert az idősebb korosztály az pont nem érdekl.

Nem biztos, hogy ez kor kérdés, a legjobb, ha minden arány

passzol. A The Witcher III talán elég jó példa erre, nem?

Én csak azt nem értem, mikor változott meg a világ annyira, hogy a lan-party és a menő egy mondatba került?!

Ez a létező világok legjobbika akkor.

Khmm... tegnap majdnem egy agyvérzést szereztem tőle!

A Cuphead kapcsán „szerzett” agyvérzés gondolata szöveget szerzett a fejünkbe.



★ A HÓNAP LEVELE ★

FILMBŐL JÁTÉK, JÁTÉKBÓL FILM

Kedves HP, szeretve rajongott Vanda, és mindenki más, aki a szekeret húzza-vonja!

Imádom, hogy Vanda amolyan titokzatos mellékszereplőként szépen lassan totem lett itt, és érte rajong mindenki. Hiába, a nyelv alapos ismerete és a csípős beszélások térdre kényszerítik a férfinépet.

(Ezért egyes egyedül te vagy a hibás, HP. De azért köszi, nem mondom, hogy nem hiszlek a májam – V.) Volt nemrég néhány üres percem vagy inkább óram (matek, magyar, erkölcsstan stb.), és eltöprengtem, hogy vajon a videojátékokból készült filmek és a filmekből készült játékadaptációk egymásra hatása miért olyan, mint Supermannek a kriptonit? **Vagyis úgy érted, hogy az egyik megöli a másikat? Vagy mindkettő nagyon ciki? Esetleg a videojátékos filmek is gyengék, illetve a filmekből készült játékok sem túlzottan erősek mostanság? Egyáltalán van még érdemi filmes játék ebben a rohanó világban? Mi volt az utolsó, a Mad Max? Az is nehezen nevezhető adaptációnak, annak ellenére, hogy mint játék egyáltalán nem volt rossz; de most így hirtelen nehezen tudok filmből készült AAA címet mondani. Mobiljáték tuti van, de hát az olcsóbb, ugyebár.**

Addig rendben, hogy van egy Uwe Boll, akire egy kőműveskanalat nem bízna rá az ember, nemhogy filmek készítését játékokból, de ami történt, megtörtént, és ahogyan a nóta is énekl: utólag már sopánkodni kár. **Halálosan ciki, de én nem tudom, hogy ez melyik nóta. Csekkolom... a Google szerint Apostol, szóval elmézést a tudatlanságért tőlük is, cserébe idézem akkor szépen az egész részt:**

Mikor gyermekfejjel homokvárat építettem én, Csinos szökőkúttal, alagúttal szépítettem én, Aztán jött egy bácsi, rálépett, és összedőlt a vár, Utólag már sopánkodni kár.

Vajon ebben a kontextusban Uwe Boll a bácsi, aki szétlapította a várat, amelyet gyerekkorunk kedvenc játékaiknak álmvilágából építettünk? Erre gondolt a költő?

Ugyanakkor az a tény, hogy egyszerűen ez a műfaj az esetek többségében predestinálva van a bukásra, számomra teljesen érthetetlen, és ha lenne olyan uniós támogatás, ami pénzt

adna a téma okainak és okozatainak felkutatására, esküszöm, belevágnék.

Keresünk egy ilyen pályázatot, tuti van olyan is.

Így azonban csak annyi marad, hogy értetlenül széttárom a kezem: miért volt totálisan felejthető az Assassin's Creed mozi, miért morzsolja az ember a rózsafüzért, miután testközelbe került a Harry Potter játékokkal, vagy éppen hogyan történetelt meg az a csúfság, amit a Rambo: The Video Game követett el a játékosok sérelmére?

Tényleg, a Rambo! Az egy kemény menet volt. De a Harry Potterrel nem egészen értek egyet, szerintem a maga idejében remek szórakozás volt, jó ügyességi kaland, én legalábbis élveztem, és nem éreztem ezt bűnös élvezetnek. Azért abban egyetértünk, hogy ez az adaptációs műfaj nem egy könnyű dolog, és most jön a Tomb Raider, esetleg majd egy Uncharted mozi, de egyelőre nagyon szkeptikus vagyok mindkettővel. Reménykedem, persze, de az Assassin's Creed mozi számomra annyira lehangozó volt, hogy már lassan tényleg elhiszem, hogy nem lehet jó játékfeldolgozást készíteni filmre. Na jó, gyorsan ellent is mondok magamnak, mert például a Warcraft film még tetszett is, de ebben jelentős szerepet játszhat, hogy a WoW ki-

maradt az életemből, így sok kolégámmal ellentétben nekem a kétezres évek közepén volt életem.

Pedig azt gondolhatnánk, hogy ami sikeres játékként, az filmforgatókönyvként is megállhatja a helyét, illetve viszont is igaz lehet ez. Meglehet azonban, hogy ez csupán Móricka-logika, és előfordulhat, hogy a válasz nem is annyira misztikus. Mi van akkor, ha egyszerűen csak annyi történik, hogy a rendező nem játékos, és a játéfejlesztő nem filmes szakember?

Lehet, illetve azt is hozzátenném, hogy ami játékként erős hatással van ránk, mert bevonz az élmény, az nem biztos, hogy passzív szemlélőként is ugyanolyan erős lenne. Illetve a Telltale sztorikat filmekként is esélyesnek gondolom, talán az működhetne, de azért ez nem egy túl meglepő következtetés, hiszen gyakorlatilag minimálisan interaktív filmeket nézünk. Egyébként tudod, miből lehetne szerintem jó film (mivel alapvetően a játék is egy jó film)? Az Until Dawnból. Nagyon is megnézném, bár valószínűleg már nem lenne akkora durranás. De például egy folytatást el tudnék képzelni hozzá a vásznon. Miért is ne? Bár, tegyük hozzá gyorsan, azért a filmből készült játékok még mindig valamivel emészhetőbbek, mint a

fordított irány, ezért inkább koncentrálnunk a játékból készült mozikra. Mi-lyen film lehet abból, amit adott esetben egy olyan ember rendez, akinek fogalma sincs egy Assassin's Creed sorozat mélységéről, összetettségéről és arról az egyedi hangulatról, ami a játékosoknak igenis fontos? Tételezzük fel, hogy a derék rendező veszi magának a fáradságot, és végignyom egy-két részt, de alapvetően nem játékos érzelmű ember. Ebben az esetben valószínűleg nem fog gamerfejjel gondolkodni, ennek köszönhetően pedig nem fedezi fel azokat az egyébként nem túl rejtett erényeket, amiket adott cím felvonultat.

De vajon ezeket az erényeket lehetne egy az egyben átvenni?

A felfedezés, a fejlődés öröme?

A kihívások nehézségeit? Csupán annyit tud, hogy animus, meg emlékek, bérgyilkos csoport, gének stb., és neki ennyi elég is, a többi majd megoldja Michael Fassbender, illetve a CGI, aztán jó napot, mehetünk a kasz szához, meg majszolhatjuk a kukoricát.

Valahol igen, és így elég vérszegény, de tényleg azon őrlődöm közben, hogy vajon egy hardcore játékos tud-e azonosulni egy olyan játékvilággal, amit csak néz, és nincs hatással rá.

Ez rohadtul nem elég, és szerintem azért nem, mert ahogyan nem minden



játékos mozirajongó, úgy a legtöbb mozirajongó sem feltétlen játékos. **Na te is ezt írtad le kicsit más-képp, lehetsz a szóvivőm, köszönöm.**

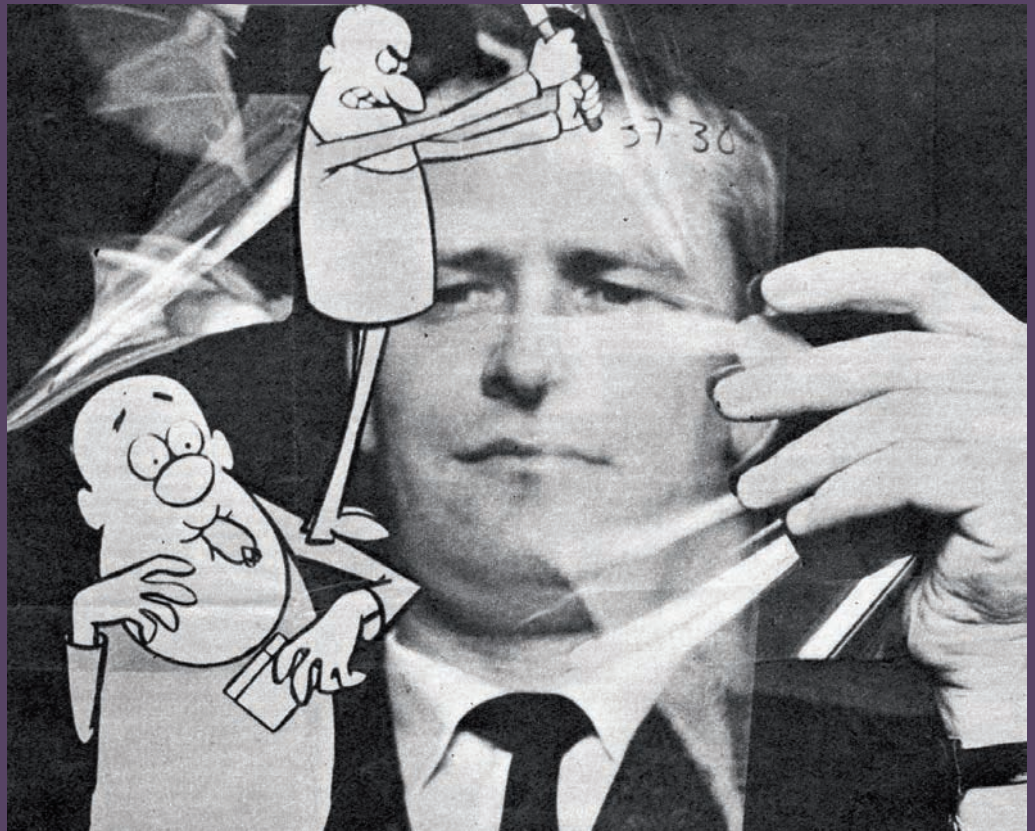
(Behoznék egy harmadik aspektust: egy könyvrajongó általában elégedetlen az imádott olvasmányából készített filmmel. Az ilyen filmadaptációkat csak azok élvezik, akik nem olvasták a könyveket. Úgy vélem, ez talán igaz lehet a játék kontra film helyzetben is. A könyv és a játék is hosszabb lélegzetvételű dolog, a film hosszát megszabja az emberek ülve maradási képessége, így óhatatlanul rövidebb, és persze fontos részleteket kénytelen kihagyni a rendező. [Aki nem tudja, mit kellett kívágni a történetből, annak persze nem fáj, feltéve, hogy a vágó is észnél van.] Ha pedig fordítva történik, tehát filmből készül játék, akkor a film csekélyke történetét kell a játék íróinak felduzzasztaniuk, és ez legalább olyan nehéz, ha nem nehezebb, mint lerövidíteni egy hosszabb sztorifolyamot, még akkor is, ha vérbeli gamerek végzik – V.)

Egy játékoktól messzire lévő rendező nem fog tudni olyan filmet alkotni, ami hiteles, és főleg azért nem, mert egyszerűen fogalma nincs az esszenciáról, ami adott játék savát, borsát, köretét, desszertjét adja. Inentől kezdve pedig veszett fejsze nyele, hiszen nem tudja adaptálni a sikert sem, és valószínűleg ezért hullik térdre szinte minden egyes próbálkozás, ami monitorra vagy vászonra jut. Például lehetne játékként megálmodni a Feláldozhatókat, a CoD-on, Battlefielden nevelkedett népség máris felkapná, és a vállán hordozná (már ha nem szűrnék el nagyon a kivitelezést) az adott rendezőt, és akad olyan játék, amiből lehetne jó filmet készíteni, ha tényleg tartanáuk magukat az eredeti sztorihoz az írók.

Igen, ezen én is pörögtem kicsit fentebb, alapvetően egyetértünk, ahogy látom, csak elvitt a leveled más irányokba is, és csupán később találkoztunk ismét. De találkoztunk, ez a lényeg.

Na, de nem rabolom tovább a mélyen tisztelt szerkesztőség értékes idejét, legyetek jók, puszi mindenki-nek! (**MovieMaker 0.5**)

A neved rátette a koronát erre a levelre, most megyek is gondolkodni, hogy milyen filmes játék vagy játékból készült film lenne jó. Köszönöm a leveled, remélem, írsz még, mert ezt nagyon élveztem.



NEPP JÓZSEFRE EMLÉKEZÜNK AZÉRT?

Szia HP! Bele is vágnék egy fontos kérdésbe, mert nagyon szíven ütött a hír, amit egyébként éppen nálatok olvastam, szóval frissek a sebek, ti meg örülhettek közben, hogy mennyire lojális olvasótok van.

Szia, és nagyon köszi, hogy lojális olvasó vagy, ugyanakkor nem örülök, hogy szíven ütöttünk. Az fáj. Szóval elhunyt Nepp József; a név valószínűleg sokaknak már nem mond sokat, lehet, hogy csak az idősebbek sóhajtának egy nagyot, de én nagyon elszomorodtam.

Igen, én is.

Mert lássuk be, az, hogy a Wikipédián annyira van leírva, hogy Kossuth- és Balázs Béla-díjas magyar rajzfilmrendező, forgatókönyvíró,

háttérfestő, tervező (animátor), zeneszerző, az nem mutatja be teljesen, mit is köszönhetünk neki.

A Gusztáv filmeket, a Mészáros család, a Kérem a következőt! című zsenialitást (ezt a szót csak azért írtam le, mert nem tudom elképzelni, hogyan lehet ragozni ezt a címet), a Macskafogót, a Ludas Matyit, a Hófehéret és a Szaffit is neki köszönhetjük, vagy legalábbis jelentős szerepe volt abban, hogy gyerekkorunk csodái lehettek. Szóval, gondoltam, írok nektek és a kedves GameStar-olvasóknak, és akárhány évesek is, kötelezővé teszem nekik legalább a fent említett pár animációs remekmű megtekintését, mert egész egy-

szerűen szegényebbek maradnának ezek nélkül.

Nem tudok vitatkozni veled, lehet, hogy a kor teszi, de számomra is ugyanilyen jelentősége van ezeknek a címeknek. Mind fontos emlék, de ha mai fejjel nézem meg, akkor sem érzem, hogy csak a nosztalgia szepítette meg, most is megállja a helyét bármelyik. Volt ennek a korszaknak valami nagysága, nyilván szakmailag is.

Remélem célt ér a levelem, mert a szándék nemes. De tényleg, higgyétek el, egy nagy művészt vesztettünk. Köszí, hogy elolvastátok a levelem, tegyétek be az újságba, közhasznú írás. (**Sándor**)

Betettük, tényleg az.

csik csak ládából szerezhető be, vagy a Battlefield II, ahol már a pay to win felé hajlik az egész, szóval ez nem olyan egyszerű. A Destiny 2-ben sem zavar, hogy lehet cicomázni ládából a karaktereket, de ha már a játékelményre is kihat (akár csak úgy, hogy valami nem érek el máshogy), akkor az igenis zavaró korlát. Másfelől idézem Csirkét, aki még egy fontos szempontot felvetett ennek kapcsán: „Engem a randomnesság éget ki. Fizetnék igazi pénzt egy szép Destiny hajóért. De nem fo-

gok bright engramokat nyitogatni, mint egy barom, amiből úgyis csak lila rollerek esnek ki.” És valahol ez is teljesen érthető.

Köszí, hogy elolvastátok a levelem.

Még szerencse, hogy nem csak úgy random esett ki a levelesládából.

Üdv! (**M. Krisztián**)

Ez volt erre a hónapra az Aréna, a novemberi szezonban kemény idők jönnek, ki sem látszunk majd a rendezvényekből (sőt, még egy GameNight is lesz, várhatóan október végén), ez viszont azt jelenti, hogy megint van esélyünk sokat találkozni, pacsizni és igény szerint közösen ünnepelni a magazint és olvasóit. Tudjátok, hogyan? Van is egy ötletem: lehetne mondjuk egy ivós játék, ahol esetleg jómagam mondok valami sablonos felhívást, miszerint itt lenne az ideje nyomtatott sajtótermékünk beszerzésének, ti meg magasba emeltek a poharatokat, és közösen iszunk egymás egészségére: „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 TOKYO GAME SHOW
- 14 ASSASSIN'S CREED ORIGINS
- 16 PLAYSTATION PLUS
- 18 WORLD OF WARPLANES 2.0



Tokióban jártunk, Game Show-t láttunk

TOKYO GAME SHOW 2017

E3, GAMESCOM, TOKYO GAME SHOW – A JÁTÉKVILÁG HÁROM NAGY KIÁLLÍTÁSA KÖZÜL EZ UTÓBBI TÖBB TEKINTETBEN IS KILOG A SORBÓL. Nem csak azzal, hogy itt minden standot szexi (vagy legalább annak szánt) ruhákba öltöztetett leányokkal akarnak népszerűbbé tenni, de azal is, hogy a játékfelhozatal cseppet sem azt tükrözi, amit a nyugati játékos várna, és ami dominálja a többi eseményt. A Nintendo évtizedek óta nem vesz részt a kiállításon, és idén a Microsoft is kihagyta a TGS-t, így aztán a Sony egyedüli konzolgyártóként erőfeszítés nélkül tudta uralni az eseményt.

A KÜLÖNÖS KELET

Régóta tudjuk: a japán játékpiacon teljesen eltérően mozog, és teljesen más szabályokat követ, mint az, amiben mi élünk. A legnagyobb nyugati franchise-ok milliárdos marketinggel ellátott epizódjai sokszor meg sem jelennek a szigetországban, ha pedig mégis, hát a legtöbb ugyanolyan, kevesek által ismert különlegességként

végzi, mint mondjuk a vizuális regények itthon. A 2017-es Tokyo Game Show tökéletesen bemutatta ezt: az Electronic Arts címei a Sega standján voltak jelen, mégpedig egy kicsi monitorra számúze: nézze ezen a *Battlefront* vagy a *FIFA* trailerit, akiknek nincs jobb dolga. A *Call of Duty* multiplayer demóját a Sony tette ki, de a standon, ahol még a *Knack 2*-höz is félórás sorok álltak, ide általában a meccs végét kívárva azonnal be lehetett jutni; az *Assassin's Creed* pedig csak egy sötét sarokba tett kuckóval volt jelen, amelyen jóval nagyobb volt a marketingpartner Monster üdítőital logója, mint a játéké. És hát a *PUBG* is ott volt a DMM kiadónál, de a standon sokkal több figyelmet fordítottak még a remek szórakozásnak tűnő, de Japánon kívül aligha megjelenő *Gal Metalra* is, mint a PC-s piac második legnépszerűbb játékára. A tavalyi TGS-t a mobiljátékok dominálták, az egy-egy szuper sikeres behemót programnak dedikált óriási standok (a *Granblue Fantasy* fészke nagyobb volt az egész Sony-kitelepülésnél), azonban idén ezek is hiá-

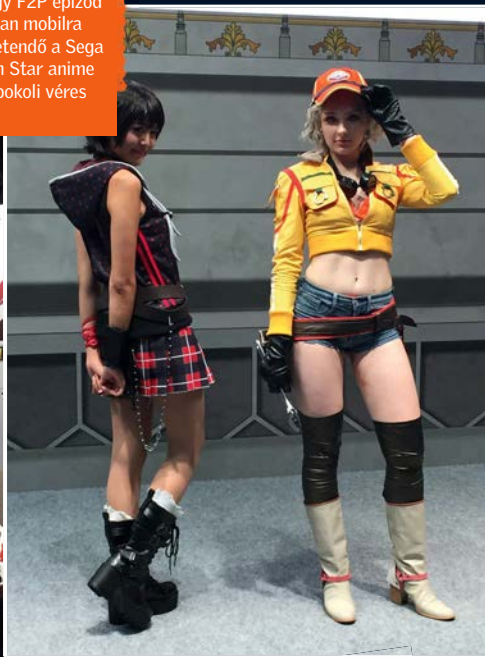
nyoztak. Nem tudom, mi lehet ennek az oka, hiszen az üzleti adatok szerint továbbra is a mobiljáték jelenti Japánban a pénztermelés leggyorsabb útját – mindenesetre ennek köszönhetően a hagyományos konzoljátékok uralták a kiállítást. Elsősorban a PS4-esek; gyakorlatilag minden fontosabb játékot e platformon mutattak be – és bár a Switch sikere Japánban is először, úgy tűnik, ha a Nintendo nincs itt, akkor a kiadók sem erőltetik meg magukat.

JAPÁN JÓSZÁGOK

Persze a három hatalmas, a sajtónapokon még kellemes szellős csarnokba települt Tokyo Game Show azért bőven tartogatott érdekes játékokat, még akkor is, ha kizárólag a később angolul is megjelenő programokra figyeltünk. Noha a Sony-nál sok ismerősre bukkantunk, ez nem volt gond: a *Detroit* és a *Gran Turismo Sport* is igen kellemes élményt nyújtottak, hasonlót, mint az E3-on. Igaz, a robotdráma egészen új szintre lépett, amikor a hatalmas feszültség közepette a sok kandzsi miatt nem tudjuk

TERJEDNEK A JAKUZÁK

Noha a Sega elsősorban Japánban volt képes sikerre vinni a remek Yakuza sorozatot, úgy néz ki, ez is elég volt a komoly franchise-zá váláshoz. Egyrészt érkezik a Kiyami 2 (a második rész remake-je PS4-re, nagyszerű grafikával), másrészt lesz egy F2P epizód is új főhőssel, mégis a legutóbbi rész történetét folytatva. Utóbbi elsősorban mobilra készül, tehát erősen leegyszerűsített formát kap. Talán e csaldást feledtetendő a Sega bejelentette – és az alkotó Nagosi Toshiro bemutatta – a *Fist of the North Star* anime alapján készülő *Hokuto ga Gotoku*, amely cel-shading látványvilággal és pokoli véres jelenetekkel próbál felőni a klasszikus sorozathoz. Úgy tűnt, sikerrel.



A SHOW BEJELENTÉSE

Bár a TGS fénykora nem erre az évezredre esik, egy nagy bejelentés azért jutott az idei rendezvényre is, mégpedig a Square Enixnek köszönhetően. A játék a *Left Alive* címet viseli, és ez meglepően kevésbé árulkodó; valójában a *Front Mission* széria világába térhetünk vissza benne. Igaz, ez egy külső nézetes akciójáték, nem pedig körökre osztott stratégia lesz, de a közreműködők listája – Hasimoto Sindzsi (*Front Mission*ök), Sinkava Jodzsi (*MGS* széria), Janase Takajuki (*Ghost in the Shell*, *Gundam* sorozatok) – alapján legalább a minőség garantált. Három főszereplő, opcionális lopakodás, vezethető mehek, sztoriközpontú felépítés... nagyon ígéretes, de kipróbálni még nem lehetett.

HOSSZÚ VÁRAKOZÁS, BÁJOS MOSOLYOK ÉS ELKÉPESZTŐ MENNYISÉGŰ OLYAN JÁTÉK, AMELY NEM FOG NÁLUNK MEGJELENNI – A TGS KICSIT MÁS, MINT A MEGSZOKOTT KIÁLLÍTÁSOK

elolvasni a válaszokat, így véletlenszerűen döntünk minden helyzetben (apró gond: ezzel a metódussal semelyik fontos karakter sem élte túl a demót). A Sony-nál egy rakás HD újrakiadás is kipróbálható volt, feltéve, hogy az ember kívárta, míg elfogytak a kevéske gép előtt kigyózó sorok. A *Dragon's Crown Pro* már PS3-on is gyönyörű volt, így a 4K-s verzió viszonylag keveset tudott hozzátenni a recepthez. Jóval nagyobb volt az előrelépés a PS2-ről az új PlayStationre és PC-re váltó *Zone of the Enders 2*-ben, amely nemcsak kacifántos új nevet kapott, de VR-támogatást és térhangzást is. Megkérdeztem, de az első részt nem tervezik ilyen bánásmódban részeseíteni. A remasterözön egyik érdekes tagja a szintén csodás nevet kapott *.hack//G.U. Last Recode*, amely az „MMO-mán ragadt animefialatok” klisé egyik első – tehát még nem klisé – képviselőjeként egy grindolással teli, érdekes környezettel ellátott trilogia összevont kiadása lesz, ismét csak PS4-re. Csodaszépnek nem nevezhetjük, de a több száz óra játék-idő garantált.

A Square Enix-nél a *Final Fantasy XV* uralt csaknem mindent. Ott volt a PC-s verzió (kiválóan futott, de nem mondták meg, milyen gépen), ugyanennek a játéknak a multiplayer módja

(négyfős coop Noctis rabságának idejére helyezve; meglepően jónak találtuk), a PS VR-os horgászós kiegészítő (fogtam egy halat, Prompto örült) és persze a mobilos városépítő játék (ezt kihagytam). Emellett az *Itadaki Street* társasjáték-széria új része, a *Dragon Quest* és a *Final Fantasy* sorozatok harmincadik születésnapját ünneplő kiadása kaptak komoly szerepet; nagy kár lenne, ha ez nem jutna el hozzánk, kiváló tiszteletadásnak tűnt a legendás sorozatok előtt.

EGZOTIKUMOK MINDENÜTT

A Tokyo Game Show egyik legjobb játéka a *Monster Hunter World* volt, a Capcom millió tagból álló szériájának legújabb epizódja. Noha az alapok – négyfős coop szörnyhentes taktikus harcrendszerrel – nem változtak, az irányítás és a látvány terén komoly előrelépések történtek, elsősorban azért, hogy a sorozat végre Japánon kívül is népszerű lehessen. Hasonló evolúción ment keresztül a *Dynasty Warriors 9* is, vagyis a megváltozni sosem akaró széria most meghazudtolta önmagát: hatalmas, nyílt térkép, várostromok és óriási ütközetek tűnnek fel benne egész pofás körféssel és igen sokat javult harcrendszerrel – nagyon úgy tűnt, hogy a sorozat vissza fog rántani.

Szintén sok jót tudok elmondani a *Ni no Kuni II*-ről, amely ugyanazt a bájos hangulatot hozza, mint az előd, ám a harcrendszert teljes egészében lecserélték. A körökre osztott megoldás helyét egy tempós, valósidejű akciórész vette át, amelyben apró lényecskéink segítségét tudjuk kihasználni. Lesz még városépítés és hadseregek közti csata is, így aki esetleg kevesellte az előd 50 órás játékidejét, az megnyugodhat: a négy külön demó alapján a játékban legalább kétszer annyi tartalom lesz.

Természetesen temérdek animefeldolgozás is kipróbálható volt a japán kiállításon (csak azok, amelyeket felismertem: *Naruto/Boruto*, *Little Witch Academia*, *Attack on Titan*, *Sword Art Online*, *Seven Deadly Sins*, *Girls Und Panzer*, *Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?* és persze a kiírt-hatatlann *Idolmaster*), ezek közül meszsze a legszebb és legjobb a *Dragon Ball FighterZ* volt, egy csodálatosan szép és meglepően könnyen irányítható, 3v3 felállítású verekedős játék. Noha sikerült Stóki kollégától csúfosan kikapni, még így is vissza-visszajártam a programhoz a kiállítás alatt, hátha sikerül néhány japán kollégával is bicura pofoztatni az arcomat. Sikerült. A kiállítás előtti napot a Bandai Namco központjára szántam, ahol

sok-sok játékot ki tudtam próbálni; a már említettek mellett a csodálatosan kinéző, ám sok újat felmutatni nem tudó *Ace Combat 7*, illetve a *Code Vein* mellett töltöttem huzamosabb időt. Utóbbi, nincs rá jobb leírás, a *Dark Souls*ok nyomán készül: a staminaalapú harctól a hullákon maradó fontos dolgokon át a kőkemény főellenfelekig rengeteg ismerős dologgal találkoztam a demóban; lényegében csak a hátbatámadás lehetősége hiányzott. Az extra újítások listáját a feltámasztásra is képes segítő (természetesen egy kucsmát viselő animelányka), illetve a vámpír főszereplő miatt a vérrre épülő képességek vezetik, amelyek egy kicsit tényleg átalakítják a játékmenetet.

Az idei Tokyo Game Show – noha a látogatói szám negyedmillió felett tehető – viszonylag visszafogott rendezvénynek bizonyult, köszönhetően a sok igazolatlan hiányzóknak. A korábbi években mindig megjelent azért egy-két nyugati cég is, és a Microsoft is most először maradt távol az eseménytől. Nagyszerű játékokban azért így sem volt hiány, és az élmény is nagyobb, ha az ember vevő a fura játékokra, a jellegzetesen japán örültségekre, hiszen ezekből persze nem szenvedtünk hiányt.

Grath

Előzetes

ASSASSIN'S CREED ORIGINS



Kleopátra természetesen nem maradhatott ki, de ennél általában lengőbb öltözetben látjuk



Ha rövid a kardod, told meg egy lólépéssel!



Nem mindig egyértelmű, hogy mi vadászunk az állatokra, vagy ők ránk



A korábbi részekkel ellentétben ezúttal a pajzs is fontos szerepet játszik

Londonba repültünk, hogy Egyiptomban érezzük magunkat

ASSASSIN'S CREED ORIGINS



TELJESEN HIDEGEN HAGY AZ ASSASSIN'S CREED RÉG-ÓTA.

Utoljára az AC3-at élveztem igazán. Persze végigjártam a *Black Flag*-et is, de a főszereplőre nem mint a jó ügyért munkálkodó orgyilkosra, hanem opportunistaként gondoltam. Pontosan azért, mert ez újdonságot jelentett, minden más aspektus pedig ugyanolyan maradt, mint az előző féltucat részben tapasztaltuk. Néhány év után azért rá lehet unni erre is, főleg akkor, amikor a TPS akciójátékok műfajában olyan kihívók érkeztek, mint a Rocksteady-féle *Batman* vagy épp a *Middle-earth: Shadow of Mordor*. Bevallom őszintén, az ókori Egyiptomba helyezett, az aszaszin testvériség előtörténetét feltáró *Origin*-stől sem vártam sokat, még azután sem, hogy az idei E3-on belenézhettem a harcrendszerbe. A Los Angeles-i forgatagban csak néhány percet kaptam, ami kö-

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az Assassin's Creed franchise legújabb, teljesen újragondolt tagja, amely képes lehet visszaállítani a sorozat egykori renoméjét.
Megjelenés **2017. október 27.**
PEGI **18+**

zel sem volt elég arra, hogy alaposan megmártózzak a virtuális Nílusban, a felszínt karpargatva pedig nem is tudott igazán lenyűgözni a Ubisoft régi-új üdvöskéje. De most kaptam egy második esélyt, hogy egymásba gabalyodjunk.

VÉLEMÉNYFORMÁLÓK EGYMÁS KÖZT

Szeptember végén közel száz újságíró és durván ugyanennyi videós (vagy ahogy ma a szakmában használják: influencer) kapott meghívást Londonba, ahol végre alaposan szemügyre vehettük a játékot és annak szinte minden újítását. Egy rövid bemutató után közel négy órán át nyüstölhettük az *Origin*-st, ráadásul rögzíthettük is az egészet (a videót megtaláljátok YouTube-csatornánkon). Kevesebb mint egy hónappal a megjelenés előtt már nem volt mit takargatnia a fejlesztőknek, így – bár a meglepetéseket is jócskán tartalmazó központi történetzárlóból nem fogunk spoilerezni semmit – gyakorlatilag mindezt megtapasztalhattunk, amit az egyipto-

mi kaland kínál. Egy korábban sosem látott területet, valamint annak minden küldetését és opcionálisan teljesíthető feladatát kaptuk, a srácok ugyanis nem egy steril, több százszor leteztelt környezetbe akartak minket bedobni, hanem egy olyan oldalát szerették volna megmutatni a játéknak, amit eddig csak nagyon kevesen láttak. És ez volt a helyes döntés, a teszt után ugyanis a legtöbben egyetértettünk abban, hogy megérte egy évvel tovább várni az *Assassin's Creed* széria folytatására.

EGYEDÜL A VILÁG ELLEN

Az *AC* játékok legunalmasabb része hosszú évek óta a harc. Gyakorlatilag semmi mást nem kell csinálni, mint várni, aztán jó időben megnyomni a riposztgombot. Ezzel a technikával akár egy egész várost is kiirt-hatunk, mert az ellenfelek legfeljebb kettésével támadnak, azt is csak azért, hogy egy helyett kettőt kelljen kattintanunk. Ezt teljes egészében átdolgozták, és bár még mindig nem annyira kifinomult a rendszer, mint

KONZOLRA TERVEZVE

A menü és a kezelőfelület megtervezésekor egyértelműen a konzolos játékosok igényeit vették figyelembe, így a PC-seknek kicsit többet kell majd kattintani, mint szeretnék, de szerencsére sikerült az elviselhető értékhatáron belül maradni.



Krisztus előtt 49-ben a shotgunt még nem találták fel, de ez az új nagyon hasonló feladatot látott el

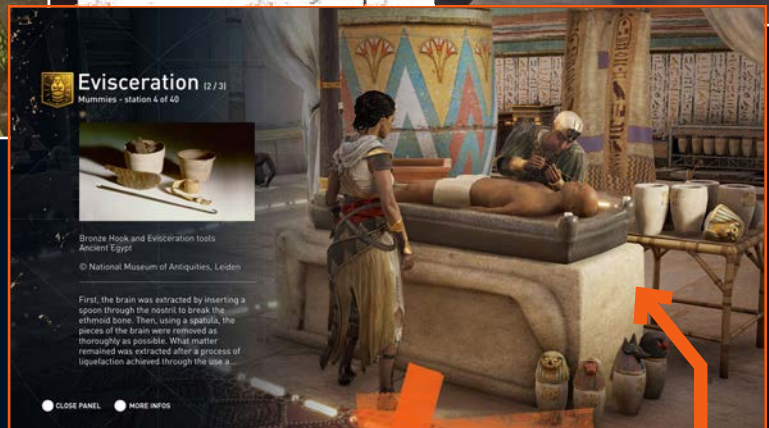


A Ubisoftot minden játékában lennie kell egy drócnak. Itt Senu tölti be ezt a szerepet



HA TE MONDOD

Ashraf Ismail rendező, Ubisoft: „A rajongóknak meg kell értenie, hogy ez már nem az az Assassin's Creed, amely régen volt, de biztos vagyok benne, hogy imádni fogják.”



VISSZA AZ ISKOLAPADBA!

Az Assassin's Creed 2-t a mai napig úgy emlegetik, mint a játékot, amelyből a gyerekek a reneszánsz Itáliáról tanultak, és néhány oktató valóban bevonta a tantervébe. Ez inspirálta a Ubisoft fejlesztőit arra, hogy megalkossák a Discovery Tour névre keresztelt játékmódot, amit ingyenes frissítésként kapunk majd meg 2018-ban. A világ felépítéséhez és a történet megalkotásához egyébként is rengeteget konzultálnak múzeumokkal, történészekkel és kutatókkal, miért ne használhatnák fel azt az elképesztő mennyiségű tudást, ami a rendelkezésükre áll? A Discovery Tourban nem lesznek ellenfelek, a hatalmas nyílt világ viszont tele lesz NPC-kkel, akiktől az ókori Egyiptom történelméről, kultúrájáról és legfontosabb alakjairól tanulhatunk.

a Warner játékaiban tökélyre fejlesztett FreeFlow, hatalmas előrelépést jelent a korábbi iterációkhoz képest. Fegyvereinket természetesen most is cserélgethetjük, ami különböző kombókra ad lehetőséget, a védekezés alapját pedig a dodge és a parry jelenti. Utóbbihoz egy pajzsra és pontos időzítésre lesz szükségünk, jutalmunk pedig egy másodpercre megbénuló, ezáltal védtelenné váló ellenfél. Nem ez a világ legkönnyebben kivitelezhető dolga, főleg akkor, amikor a benga nagy ellenfelek lassú animációja ellen kell tökéletes időzítéssel felemelnünk a pajzsot. Az egyik fejlesztő le is ragadt mögöttem játék közben, amikor észre vette, hogy az átlagosnál sokkal jobban veszem az akadályokat, de száz óra *For Honor* után elég gáz lett volna, ha ezt nem tudom abszolálni. Ezzel együtt azért nem nehéz meghalni, főleg akkor, ha egyszerre több őrt is magunkra haragítunk, ezek ugyanis nem várnak a sorukra, hanem rendszerint egyszerre törnek az életünkre, miközben többen távolról, nyílpuskákkal osztják az áldást. A fejlesztéseknek köszönhetően erősíthetjük kombóinkat, rágyúrhatunk a lopakodásra vagy az íjászatra is,

amelyek kétségtelenül sokat segítenek, de a távirányítós nyílvesztő szerintem kicsit túlzás: sokkal inkább idézi A galaxis őrzőit, mint az ókori Egyiptomot.

ÉN A VÍZILOVAKKAL VAGYOK
A hatalmas nyílt világban a küldetések végrehajtása is egyszerűbbé válik, hála a MMORPG-kben is használt questrendszernek, amelybe egyszerre több feladatot is felvehetünk, és aktiválhatjuk azt, amelyiket épp meg akarjuk csinálni. Ennek köszönhetően sokkal szabadabban járhatjuk be a különböző helyszíneket, ahol rengeteg kisebb, de annál fontosabb dologgal mulathatjuk az időt. A vadászat például kulcsfontosságú ahhoz, hogy erősítsük tárgyainkat, az így összegyűjtött tapasztalati pontokból pedig fejlesszük karakterünket. A fogvatartott állatokat a *Far Cry*-hoz hasonlóan arra is használhatjuk, hogy rászabadítsuk őket az ellenfelekre, ezzel némi káoszt okozva soraikban, míg mi kiszabadítunk valakit, vagy kiiktatunk egy fontos célpontot. Azt hinné az ember, hogy az oroszlan lesz a legkeményebb ellenfél, a londoni demóban azonban a vízilovak bizonyultak a legfélelmetesebbnek; szerintem többször

ölték meg, mint a katonák. A színtezés azért is fontos, mert ha túl nagy a különbség köztünk és a célpontok közt, jóval kevésbé sebezünk meg őket, így az egyébként halálos, rejtett penge sem küldi őket a padlóra. Ennek köszönhetően nem tudunk végigrohanni a központi szálon (vagy legalábbis elképesztően nehéz), muszáj a mellékküldetésekkel is foglalkoznunk, hogy gatyába rázzuk történetünk hőseit, Bayeket.

NEM MINDEN ARANY
Túlzás lenne azt mondani, hogy minden tökéletes az *Origins*-ben. A demóban belefutottam néhány kisebb technikai hibába, de reménykedjünk benne, hogy ezeket kigyomlálják a rajtig. Ennél kicsit komolyabb probléma a szövegek színvonala. Elsősorban mellékküldetésekkel szembesültünk, nem a központi szállal, és elképzelhető, hogy utóbbiban velősebb gondolatokat fogalmaznak meg a szereplők, de nem igazán erőltették meg magukat az írók. A dialógusok butácskák, néha majdnem értelmetlenek, a karakterek faék egyszerűségűek, és néha a színvonal is csak annyira élék bele magukat a szerepbe, mint utóljára a VHS korszak hangalámondásos filmje-

iben tették. Egy ilyen hatalmas játéknak nyilvánvalóan nem könnyű minden elemét tökéletesre csiszolni, de ezen már nem fognak javítani. Remélhetőleg a központi karakterek rendben lesznek, afölött meg majdcsak elsiklunk valahogy, hogy a földművesek nem tudnak választékosan beszélni.

Kaci



Ötvenóra-osonás

MÉTAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

A nyár elején kezdődött tendenciát folytatva a Sony ismét egy (illetve több) kiemelkedően jó, teljes értékű játékot ad ki PS4-re a PlayStation Plus-előfizetőknek. Októberben a rivaldafényt a *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* kapta, amely Kodzsima Hideo utolsó, a Konamival közösen készített játéka. A mester alkotását nehéz értelmezni, de ha nem ragadunk le azon, mi miért történik, egy kiváló lopakodós játékkal játszhatunk több mint 50 órán át. Kilenc évvel a Ground Zeroes eseményei után Snake Afganisztánba utazik, hogy revansot vegyen azokon, akik a csapata megsemmisítéséért felelnek. Izgalmas, könnyen tanulható, de elegendő kihívást nyújt tapasztalt és tapasztalatlan játékosoknak egyaránt.

A másik kiemelt PS4-es játék igazából nem egy, hanem több cím egyben. Az *Amnesia: Collection* a sorozatot nyitó *The Dark Descent* és az azt folytató *A Machine for Pigs* játékokat tartalmazza. Előbbiben egy Daniel nevű, emlékeit elvesztett ifjú szerepében barangolhatunk egy kastélyban, utóbbiban pedig Oswald Mandus, a gazdag iparos hallucinációit élhetjük újra. Mindkettő kökemény pszichohorror, így gyenge idegzetűeknek nem ajánlottak, de aki nem ijed meg egy-könnyen, tegyen egy próbát velük.



Egy éve jelent meg a PlayStation VR, és részben ennek öröme tette ingyenessé a PS Plus-előfizetők számára a Sony a RIGS-et, a Guerrilla Games egyedi játékát. Robotokat irányítva küzdhetünk meg egymással a változatos játékmódokban, amelyek egy részében egymás kilövése a cél, míg másokban karikán átugrással vagy egy labda célba juttatásával szerezhethetünk pontokat. Kell egy kis idő, hogy az agyunk megszokja a pörgést, de kellő türelemmel, idővel élvezni fogjuk. PS VR használata kötelező.



PlayStation Vítán (és a cross-buy-támogatásnak köszönhetően PS4-en) egy színes, hangulatos és kreatív platformert játszhatunk. A *Hue* középpontjában a színek állnak: mindig egy pallettáról kell kiválasztanunk azt, amelyik a továbbjutásunkhoz szükséges. Az egyedi játémenethez egy több, érzelmes témát feldolgozó történet is társul, interakcióba léphetünk a világ más karaktereivel, megismerhetjük történetüket. A *Hue* számos díjat nyert, érdemes kipróbálni, ha esetleg még nem találkoztak vele.



Igazi retró élményt kínál a *Sky Force Anniversary*. Bizonyára emlékeztek a felülnézetes, repülő játékokra, amelyekben ellenséges pilótákat, hajókat kellett elpusztítani lövedékek tengerében. Itt is pont ez a feladat: miközben megpróbálunk minél több ellenfelet kiiktatni, gyűjtögethetjük a repülő tulajdonságait javító power-upokat, megpróbálhatunk bajba jutott civileken segíteni, vagy ha találmunk magunk mellé egy pajtást, kettesben darálhatunk. PS Vítán és PS4-en egyaránt fut, megéri kipróbálni.



A *Monster Jam Battlegrounds* alapjául a Monster Jam tévéműsor szolgál, teljes mértékben annak licencét használja, így 23 hivatalos monster truckot (tudjátok, nagy kerekű erőgépek) vezethetünk őt, hitelesen modellezett stadionban. A 45 pályán bizonyíthatjuk, hogy alkalmasak vagyunk a gépjárműóriások irányítására, de az arénákon kívül is részt vehetünk különböző kihívásokban, amelyek ügyességünket tesztelik. Ha még megtartottátok PlayStation 3 konzolotokat, októberben ezzel is elüthetitek az időt.



Amennyiben elegetek van az akcióból, és szívesen tartanátok egy kis pihenőt, hívjátok segítségül a *Hustle Kings*-et. A PS3-as játékban különböző játékmódokban biliárdozhatunk akár egyedül, akár másokkal ellen online. Helyet kapott benne egy karriermód, de választhatunk bajnokságokat is. Játsható akár DualShock 3-mal, akár PlayStation Move-val. Aki többre vágyik, a PlayStation VR-hoz megjelent *Hustle Kings VR*-ra is nézzen rá – bár az épp nem ingyenes –, mert a virtuális térben lenni még jobb móka.



Több hónapja elérhető a Sony első PlayLink-es játéka, a *That's You!*, amely a leglaposabb partikat is képes megmenteni. Pár okoskészülék, valamint egy baráti társaság kell hozzá, és bár nagyban növeli az élvezeti értéket, ha a csapat tagjai ismerik egymást, ez nem feltétel. A hangulatos játék során olykor választanunk kell valakit, akire egy adott állítás a legjobban illik, máskor rajzolunk kell egymás képeire. Nagyon szórakoztató; ha átjönnek a haverok, cseréljétek erre a műanyag gitárokat.



NEM TUDOD, MI AZ A PS PLUS?

A PlayStation Plus egy egyre több extrát és előnyt kínáló előfizetés, amelyet a PlayStation 4-, PlayStation 3- és PS Vita-tulajdonosok tudnak igénybe venni. Havonta legalább hat ajándék játék jár hozzá, emellett az előfizetőket rengeteg akciós ajánlat és extra szolgáltatás várja. A PS4 esetében elengedhetetlenek a játékok többjátékos módjainak használatához, de mindenki másnak is erősen ajánlott.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

2017.10.27.



18
www.pegi.info

PC



XBOX ONE



PS4



ASSASSINSCREED.COM



UBISOFT

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "X", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

Előzetes

WORLD OF WARPLANES 2.0



A kulcsfontosságú területeket megszerezhetjük és elpusztíthatjuk



A repülésért rajongók nyála azonnal elcsöppen, ha meglátják

Párizsba repültünk, hogy repülőkkel lőjük egymást

WORLD OF WARPLANES 2.0



INFO

Kiadó
Wargaming.net
Fejlesztő
Wargaming.net
Platform PC

Röviden A világháborús online repülőzés öt év után jelentősen megújul a 2.0 verzióval.

Megjelenés
2017. október 10.
PEGI 7+

EGY OLYAN EMBER SZÁMÁRA, AKI NEM CSUPÁN SZERETI, DE – AMIKOR IDEJE ENGEDI – ŪZI IS A REPÜLÉST, NAGYSZERŰ ÉLMÉNY ELUTAZNI PÁRIZSBA, HOGY A SZINTE ÚJ RÉSZNEK IS BEILLÓ WORLD OF WARPLANES 2.0-T AZELŐTT PRÓBÁLHASSA KI A FEJLESZTŐK BÁZISÁN, HOGY AZ LANDOLNA A NAGYKÖZÖNSÉGNÉL.

Mivel hétfőn utaztam oda, kedden pedig vissza, sok cucc nem kellett, csupán egy váltás fehérnemű, ugyanennyi tiszta póló, zokni, piperecuccok, laptop, fényképezőgép. A kevés motyó előnye, hogy minden jött velem a repcsi utasterébe, így tutira nem keveredett el a poggyász, és nem nyitogatták illetéktelenek. Párizsban már várt a sofőr, a modernkor hívó szavának engedelmeskedve nem kartonpapírt, hanem táblagépet használt a nevem megjelenítéséhez. A Charles de Gaulle reptér és a hotel között mindössze 17 kilométer volt a távolság, amit a mindennapos párizsi dugó miatt 1 óra 50 perc alatt sikerült abszolválni, így talán nem csoda, ha félfúton azon gondolkodtam, hogy inkább

kiszállok az egyébként nagyon kényelmes hibrid taxiból, és gyalog teszem meg a maradék távot, de végül csak odaértünk. Az este hátralévő részét a szállással szemben lévő hamburgerező/kocsmakerthelyiségében töltöttem az egyik szervező és néhány külföldi (bár Párizsban mindannyian külföldiek voltunk) kolléga társaságában, ám mindannyian fáradtak voltunk, így hamar nyugovóra tértünk.

A KIRÁNDULÁS

Mivel délelőtt kilencre volt meghirdetve a találkozó a hotel lobbyjába, ugyanakkor Párizsból legalább az Eiffel-tornyot mindenképpen szerettem volna látni, reggel hatra húztam fel az ébresztőt, és a rendkívül jól fejlett fővárosi metróval használva elcsattogtam a Trocadero-hoz, ahonnan bámulatos kilátás nyílik az impozáns égfelé felé törő toronyra. Kicsit sétálgattam a Szajna partján, majd az időközben tekintélyesre növekedett számú utazóközönségben Arno Dorian módjára elvegyülve visszamentem a hotelhez, ahonnan maratoni túra vezetett a szomszédos épületben lévő Wargaming.net bázishoz.

A BEMUTATÓ

Vendéglátóink nem sokat vacakoltak; mikor mindenki együtt volt, a tervezett időpont előtt 10 perccel belecsaptak a ratatouille-ba, és előbb Michael Zinchenko mondott néhány érdekességet (vele interjút is olvashattok a dobozban), majd pedig éles bemutató jött, amikor is láthattuk az újdonságokat Alberto Delgado (publishing producer) kommentálásával. Tőlük tudhattuk meg, hogy rendkívüli hangsúlyt fektettek a játékosok visszajelzéseire, és ezek mentén alakították a HUD-on, a nehézségen, és fejlesztették ki az új játékmódokat. A 2.0 verzió legnagyobb dobása, hogy az egymás ellen harcoló csapatoknak lehetőségük van stratégiai fontosságú létesítményeket (reptér, fegyvergyár, rakétakilövő, kikötő) elfoglalni, amelyek aztán pontokat termelnek nekik, miközben az ellenfél azon van, hogy lerombolja, majd pedig magának megszerezze ezeket. Michael megmutatta azt is, mennyire más lelkiállapotot jelent bombázóval repülni, mint a dogfightokban köpni az ölmot, és ez nagyon így van, hiszen ezekkel a hatalmas gépekkel a biztonságos magasságból leg-

Egy félórás előadásban megtudhattuk, mitől is 2.0 a 2.0



MICHAEL ZINCHENKO (OPERATIONAL PRODUCER) VÁLASZOL

GameStar: Mi a 2.0 legkomolyabb újítása, illetve miben tér el szignifikánsan az előző verziótól?

Michael Zinchenko: Mindenképpen az új játékmódot emelném ki, ahol a játékosok stratégiai fontosságú pontokat foglalhatnak el úgy, hogy a vadászok egymás ellen küzdenek, a bombázók pedig a magasból igyekeznek megtörni az ellenállást. Ehhez kapcsolódik a fárólövész feladata, amit egymás közt minijátéknak hívnak: a pilóta-fülkéből a hátsó gépágyúhoz ülünk, és így próbáljuk meg leszedni az ellent. Továbbá fontos, hogy grafikában és hangulatban is igyekeztünk megfelelni a mostani elvárásoknak, még az olyan apróságokban is, mint a töltőképernyők, amelyekhez teljesen új artokat készítettünk.

GS: Mikrotranzakciós játékról beszélünk, így felmerül a kérdés, hogy volt-e olyan része a játéknak, amit egy darabig csak fizetős tartalomként kívántak adni, ám végül úgy döntöttek, hogy bárki elérheti őket?

MZ: Igen, volt ilyen, például a bombázók esetében, ám egyszer csak azt mondtuk

magunknak: „Hé, miért is ne adnánk meg mindenkinek a lehetőséget?” Így aztán bárki bombázhat, ami egyébként teljesen új élmény lehet a rutinos felhasználóknak is, hiszen egészen más a tempója a bombázásoknak, mint a vadászgépes dogfightoknak.

GS: Ennyi újítás után vajon mit tartogathat még a jövő?

MZ: Tele vagyunk ötletekkel, amelyek egy része apróbb frissítésekkel érkezik majd, de igazán nagy dobásokban sem lesz hiány, ám ezekről most még nem szívesen beszélünk.

GS: Nem lehet megkerülni a kérdést: mi a véleményetek a War Thunderről?

MZ: A játékosok hatalmas tömege rajong a világháborús repülőgépekért, így szerencsére mindkét címnek jut belőlük bőségesen, így nem gondolnám, hogy komolyan veszélyt jelentünk egymásra.

GS: Köszönjük az interjút!

MZ: A GameStar minden olvasójának jó játékot kívánok!



többször csak annyi a dolgunk, hogy a célzókába bámulva ütemesen nyomkodjuk a bal egérgombot, amely kioldja a gyilkos terhet.

AZ ÉLES BEVETÉS

A nagyjából 25-30 perces tudattágítás és demonstráció után megkaptuk az irányítást a gépek felett, ami azt jelentette, hogy a nagyjából tucatnyi újságíró botokkal kiegészítve és két csapatba tömörülve mérkőzött meg egymással. Hamar kiderült, hogy botor dolog volt egymásnak engedni az embereket, ugyanis akadt egy előre nem várt, bár egyébként kalkálható probléma. Jelese az, hogy mivel nagyjából 200 repülőgép közül lehet választani a játékban, a 12 zsrnaliszta ugyanennyi eltérő típusba ült be, így a légeret elég mókás módon jellemezték a kétfedelű matuzsálemek és a II. világháború késői időszakából származó, legyártott vagy csupán papíron létező, sugárhajtóműves bringák. Nem nehéz kitalálni, mekkora káoszt szült mindez, hiszen a kétfedelű fegyverzete szinte semmi

volt, ugyanakkor a csöves gépek képtelenek voltak normálisan manőverezni a lassabb, de fürgébb légszaváros társaik után és között. Éppen ezért a kör végeztével arra kérték minket, hogy egyenként indítsunk el gyakorló repüléseket, és a csapatokat csakis botokkal töltsük fel, ami amúgy azért sem volt butaság, mert így rengeteg gépet ki tudtunk próbálni, és mindig nagyjából egyenlő eséllyel indultunk. A néhány órányi játékidő alatt kiderült, hogy az új játékmód rendkívül szórakoztató, és akár még taktikázásra is lehetőséget adhat, amennyiben a felhasználók képesek egymással érdemben kommunikálni, és nem csupán az egyéni teljesítményre mennek. Grafikára, hangokra nem lehet panasz, nagyon szépen néz ki minden, legyen az hegy vagy völgy, víz vagy híd, zepelin vagy repülőgép. Ottjártamkor azért akadtak még gondok, vagy legalábbis ahogy nálam, úgy több másik kollégánál is hajlamos volt a játék a térkép betöltésekor hibaüzenettel összeomlani, ám a fejlesztőket a jelenség érezhetően nem

Ha van látvány, amit kár lett volna kihagyni, akkor ez az



lepte meg, így biztosak lehetünk benne, hogy mire a nagy nyilvánosság elé kerül a 2.0 verzió, amelynek egyébként a Get Airborne Again nevet adták, már nem lesz semmiféle probléma.

A HAZAÚT

Néhány órányi játék után érkezett a taxi, és az előző napi dugóhoz képest most szinte száguldottunk; igaz, az Orlyról ment a gép, és nem a CDG-ról. Nem ennek köszönhető, hogy a jelzett indulási idő után 20 perccel még min-

dig a földön voltunk, sokkal inkább annak, hogy egy hölgy viszonylagos balhéba kezdett (érezhető ittassága okán), mire a kapitány is előkerült, és a chilei illetőségű nő piros szatyrárt, ami tele volt itallal, nemes egyszerűséggel kihajította a betonra. Ezt követően jött a felszállás, majd a hazaérkezés az esős Ferihegyre, itt pedig már várták a rendőrök a renitenst, akinek vélhetően nem kedélyes sörözéssel telt a kedd estéje, mint például nekem.

RG

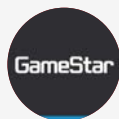
- Kezdőlap
- Kedvencek
- Feltöltések

ÖSSZEÁLLÍTÁSOK

- Minecraft gameplay
- Szépségápolási tippek
- 4K Ultra 60 FPS
- Törlendő videók
- Játékvásárlós haul
- Reakcióvideók
- Ne nézd meg!
- Inboxing videók
- Napi büntetés

CSATORNÁK

- HP burgerfalodája
- Csirke a világ körül
- Paca festőműhelye
- Frizuratippek Kacival
- Chava Security
- Mazur bevásárlószatyra
- Mocsy42 WoW Gameplay
- Pókember rajongói klub
- ASMR EndreMannal
- BZ lyukas humorzsákja
- GameStar hátsó szoba



GameStar előfizetői akció 2018

Prémium IV. 12 darab GameStar, garantált ajándék és egy darab választható dobozos PC-s játék **37 990 Ft**



Garantált ajándék

Skullcandy Jib bluetoothos fülhallgató



Választható játék

The Crew 2, Far Cry 5, South Park: The Fractured but Whole, Destiny 2, Call of Duty: WWII

Megtekintés folytatása



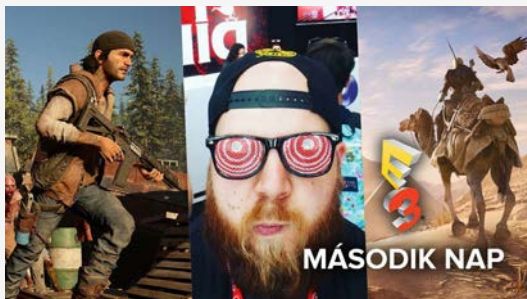
Csak tánc!

A legférfiasabb küzdelem a GameStar írói és a YouTube fenegyerekei közt, amely eldönti az évszázad vitáját.



Halászléfőző verseny Velencén

A GameStar-táborban bármi megtörténhet. Az idei nagy meleg miatt legalább 30 pontot esett a szervezők IQ-ja.



A Microsoft és a Sony háborúja

Több tízezer fanatikus vonult az utcákra kiegyenesített controllerrel. Helyszíni tudósítónk Los Angelesből jelentkezik.



„Ahol van bundám, ott jó”

Minden bátorságunkat összeszedve megszólítottunk egy cosplayer lányt. Ami ezután történt, azt nem fogod elhinni.





IRATKOZTÁL MÁR FEL MAGAZINRA?

Elképesztő és vicces videók sok felirattal... papíron

GAMESTAR.HU/ELOFIZETES

hirdetés

Prémium III.

12 darab GameStar és egy darab választható hardver vagy dobozos PC-s játék

34 990 Ft



Választható hardver

King Dian 120 GB SSD,
Noctua NH-U12S 120 mm hűtő



Választható hardver

Thule EnRoute 18L hátizsák



Választható játék

Assassin's Creed Origins, Pro Evolution Soccer 2018, Middle-earth: Shadow of War, Dirt 4

Prémium II.

12 darab GameStar és egy darab választható hardver vagy dobozos PC-s játék

30 990 Ft



Választható hardver

Trust Exos Plus VR-szemüveg
okostelefonhoz



Választható játék

Total War: Warhammer II, The Evil Within 2, Wolfenstein II: The New Colossus, Warhammer 40,000: Dawn of War III, Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands



Választható hardver

uRage ESS gamerhátizsák

Prémium I.

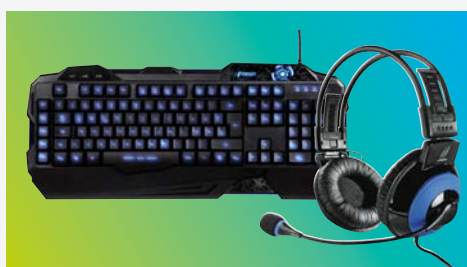
12 darab GameStar és egy darab választható hardver, vagy dobozos PC-s játék

27 990 Ft



Választható hardver

Trust Fero vezeték nélküli Bluetooth-hangszóró



Választható hardver

uRage Exodus Macro gamerbillentyűzet,
uRage Vibra Gaming fejhallgató



Választható játék

Dishonored: Death of the Outsider,
Tekken 7, For Honor, Resident Evil 7

Az akcióról bővebben a gamestar.hu/elfozetes oldalon találsz információt. A prémium csomagok megrendelhetők a shop.gamestar.hu oldalon.

Ajánlatunk folyamatosan bővül, a készlet erejéig, de legkésőbb 2017. december 31-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki az előfizetői csomag típusától függően 37 990, 34 990, 30 990, 27 990 forintos áron előfizet a GameStar magazinra a Project029 Media & Communications Kft.-nél. A prémium csomagokhoz választott terméket megrendeléskor a shop.gamestar.hu oldalon adhatod meg. Ha karácsonyig szeretnéd megkapni az ajándékot, akkor az előfizetést november 30-ig fizesd be! Ha az általad választott játékszoftver már megjelent, azt futárszolgálattal juttatjuk el címedre az előfizetési díj jóváírása után. Amennyiben még nem jelent meg a játék, a hivatalos magyarországi megjelenés után küldjük. A Prémium IV csomag megrendelése esetében a garantált ajándékot és a választott dobozos játékot egy csomagban, a játék hivatalos magyarországi megjelenése után küldjük ki. Az akció időtartama alatt is érvényesek normál előfizetési áraink, azaz ajándék nélkül is előfizethető a magazin 19 020 forintért.

Az akcióval kapcsolatban fordulj bizalommal ügyfélszolgálatunkhoz munkaidőben a 06-1-5774301-es telefonszámon vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail-címen. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel, más akcióval nem vonható össze.

A hirdetésen feltüntetett termékképek illusztrációk. Minden jog fenntartva.

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 22 DESTINY 2
- 28 FIFA 18
- 31 FIFA 18 (SWITCH)
- 32 TOTAL WAR: WARHAMMER II
- 36 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR
- 40 DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
- 44 FORZA MOTORSPORT 7
- 46 PROJECT CARS 2
- 48 PRO EVOLUTION SOCCER 2018
- 50 NBA 2K18
- 52 DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER
- 54 YAKUZA KIWAMI
- 56 ARK: SURVIVAL EVOLVED
- 58 CUPHEAD
- 60 ABSOLVER
- 62 MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE
- 64 HOB
- 65 KNACK 2
- 66 SENRAN KAGURA: PEACH BEACH SPLASH
- 68 WRC 7 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- 69 NHL 18
- 70 SONIC MANIA
- 71 EVERSACE
- 72 MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 - EPISODE 3: JAILHOUSE BLOCK
- 74 NIOH - BLOODSHED'S END
- 75 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM LEGACY
- 76 DISTURST
- 78 CITIES: SKYLINES
- 79 BATTLEFIELD 1 - IN THE NAME OF THE TSAR
- 80 TIME RECOLL
- 80 INJUSTICE 2 - FIGHTER PACK 1

A fény nem alszik ki, amíg tápláljuk

DESTINY 2

HAJNALI FÉL HÁROM VAN, ÉS ÉPP AZT SZÁMOLGATOM, HÁNY ÓRÁT TUDOK ALUDNI, HA AZ ÉPP BEFEJEZETT STRIKE UTÁN MÉG LENYOMOK EGY-KÉT MECCSET A DESTINY 2 PVP-MÓDJÁBAN, VAGY RÉSZT VESZEK PÁR PUBLIC EVENTEN, ESETLEG BEFEJEZEM A MELLÉKKÜLDÉTESEKET, AMELYEK A SZTORI UTÁN MARADTAK. Miközben ezen gondolkodom, egy labdát rugdosok a játék közösségi terén, olvasgatom a felhasználóneveket, elmosolyodok, ha egyértelműen magyar nevet látok. Aztán végül úgy döntök, lefekszem inkább aludni, de úton az ágyig a társalkalmazásban még megnézem, milyen felszerelésem van, hogy áll a GameStar-klán, elkekeredtem végigjárnom a menüpontokat, hátha megtalálom valahol, hány órát töltöttem már el a játékkal. Nem akarom tudni, valószínűleg fájna, bár elpocsékolott időnek semmiképp sem nevez-

ném. A *Destiny 2* menthetetlenül behúzott, ahogy elődje is tette, de van egy óriási különbség: míg akkor azért játszottam, mert kellett a magasabb szint, most azért, mert mindig van valami izgalmas tennivaló, és úgy értem el a raid minimumát, hogy azt csináltam, amit szerettem, nem azt, ami kötelező volt. A Bungie összesöpörte az elmúlt három év tapasztalatát, és kijavított mindent, amit az első eljövételkor már nem tudott. Nem hívhatta 2.0-nak, úgy-hogy szimplán kapott egy kettes sorszámot, de azért megoszlanak a vélemények arról, kiérdemelte-e. Én sem tudok döntenit, de talán nem is számít igazán.

A CABALOK NEM HAVEROK
Emlékeztek még, milyen jó sztorija volt a *Destiny*nek? Az emlékezetes dialógusok, a váratlan fordulatok, a szerethető karakterek... mind hiányoztak, és amikor már épp kezdett volna az egész érdekes lenni, véget ért a történet. A *Taken*



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A Bungie kijavította a *Destiny* minden hibáját, és egy sokkal jobb sztorival és fejlődési rendszerrel rendelkező játékot hozott el nekünk.
PEGI 16+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

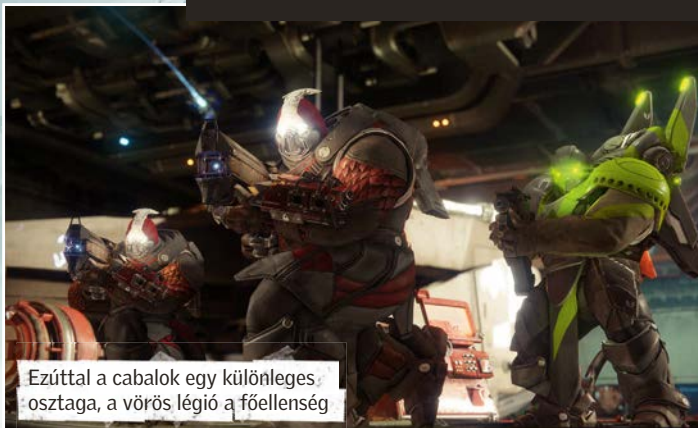
Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságai felett.

60-69%

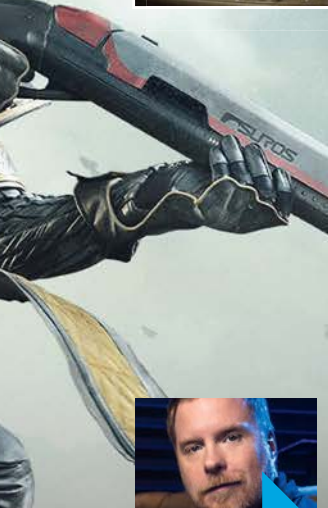
A szürke középút: csak ha vártad vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

1-59%

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



Ezúttal a cabalok egy különleges osztaga, a vörös légio a főellenség



SZIA ISMÉT, OSIRISI!

Ami most a Trials of the Nine, az régen Trials of Osiris néven volt játszható, azonban a Bungie-nak nagyobb tervei vannak Osirisszel. Ő áll ugyanis az első, várhatóan késő ősszel érkező DLC középpontjában. Meglátogatjuk majd a Merkúrt, és kapunk egy rakás új tennivalót is.

HA TE MONDOD

DeeJ közösségi menedzser, Bungie: „Szerettünk volna az őrzők számára egy olyan ellenfelet adni, amely erőszakosabb, mint bármi, amivel korábban harcoltak.”

King és a Rise of Iron esetében jobb volt a helyzet, de a Bungie nem fektette le az alapokat, úgy meg nehéz bármit kiépíteni. Aki nem olvasgatta a grimoire-kártyákat, az semmit sem tudott meg a világról, aki meg igen, az valószínűleg nem értett mindent kristálytisztán. Semmi gond, a Destiny 2 új fejezetet nyit, és ugyan jó érzés tudni, ki Zavala, Ikora Rey és Cayde-6, az sem fog értetlenül bámulni, aki nem játszott az első részszelet. A játék úgy kezdődik, hogy ostrom alatt áll korábbi lakhelyünk, a Tower, és úgy összességében elég ramaty állapotban van a Föld utolsó városa, mivel a cabalok nem baráti szándékkal érkeztek. Vezetőjük, Dominus Ghaul az őrzők (röviden a játékosok által irányított karakterek, plusz néhány NPC) képességeit adó fényért jött, amit egyrészt elvesz a földiektől, másrészt szeretne a saját javára fordítani. Ez már elég ahhoz, hogy legyen a játékosnak célja, az eseményeknek folyama, és ebben a kontextusban értelmet nyerjen a világ minden eleme.

A közösségi terekben visszatérő karakterekkel találkozhatunk, viszont bekerül a képbe néhány

új is, mint Failsafe, a két eltérő személyiség alkotta mesterséges intelligencia (ő amúgy zseniális, minden mondatát imádtam), Hawthorne, a civil, menekülteket segítő lány vagy Devrim, akivel az EDZ-ben, az egyik új zónában találkozhatunk. Kiemelt szerepet kapott a három vanguard, akik közül Cayde-6-et sikerült érdekessé tenni azáltal, hogy úgynevezett comic reliefnek használják (poénokkal töri meg a drámát), de Zavala csak a szigorú profi, Ikora pedig a megfontolt vezető szerepét hozza, semmi újat. Alapvetően örülünk annak, hogy végre van egy épkézláb, érdekes sztori, amelyben lehet szurkolni a jóknak, és gyűlölni a gonoszt, de egy-két csavartól eltekintve nincs benne nagy meglepetés, és a játékmenet sem bontja meg a szokásos „menj, lődd, akit érsz, menj tovább” formulát. Ugyanakkor a díszlet mindenhol lenyűgöző: az első küldetés során a romos város, a Titanon lévő állomás körül viharban hömpölygő víz és az óriási hullámok, az EDZ posztapokaliptikus hangulata vagy az utolsó előtti küldetés helyszíne (amiről szándékosan nem mondok többet, látni fogjátok, miről beszé-

lek) mind elképesztő; az akció hevében is leálltam gyönyörködni.

A történet befejezése után még rengeteg tennivaló vár ránk, ugyanis a húszas szint elérése gyakorlatilag semmit sem jelent, ott kezdődik csak az élet, onnantól a powerszintünket (korábban Light néven volt ismert) kell egyre feljebb húznunk. Mindenképp csak a történet befejezését követően érdemes másba belekezdeni, az addigra elért power már elég lesz a kihívások nagy részének teljesítésére. Megnyílnak a narancssárga mellékküldetések, amelyek nem adnak túl jó lootot, viszont szórakoztatóak, és betekintést engednek az egyes zónákban tartózkodó pajtásaink múltjába, életébe, céljaiba, vagy épp a nagy képet egészítik ki. A kék world questek végén exotic fegyvereket lehet megszerezni; ez mindenképp ajánlott, mert nemcsak erősek, de magas szintűek is, és jelentősen meggyorsítják a fejlődést. Visszatértek a publikus események, ezekbe szabad bóklászás közben botolhatunk bele, és ha legyűrjük őket, értékes cuccokat szerezhetünk. Ezek mindegyikének van egy aktiválható, több-

FOLYTATÁS-E A DESTINY 2, VAGY INKÁBB EGY KIEMELT KIEGÉSZÍTŐ, ESETLEG EGY ÚJ KEZDET? KICSIT MINDEGYIK



VÉGE A SZTORINAK, VÉGE A JÁTÉKNAK?

A Destiny 2 csak a sztori-küldetések teljesítése után nyílik ki igazán. A történet lezárását követően rengeteg tennivaló vár még ránk, megnyílnak új questek, melléküldetések, illetve powerünk növelésével további tevékenységekhez férhetünk hozzá, mint a Nightfall, azaz minden héten egy másik strike nehezített, módosítókkal felturbózott változata, vagy a raid, amelynek egy egész oldalt szenteltünk. Minden héten frissülnek a milestone-ok is, amelyeket értékes felszerelésekért cserébe teljesíthetünk, illetve hétvégenként vár a Trials of the Nine PvP-mód, amelyben szintén értékes jutalmakért küzdhetünk. Később további lehetőségekkel bővül a kínálat (visszatérnek az első rész időszakos eseményei is), mindenkinek lesz elegendő feladata, hogy soha ne unatkozzon.

nyire jobb lootot adó Heroic változata. Mindezekon felül ott vannak a strike-ok, az alapvetően háromfősre tervezett küldetések, amelyek több bossharcból állnak (a végén egy nagyobb), illetve a Nightfall: minden héten másik strike-ot játszhatunk végig, nehezített változatban, korlátozott idő alatt. Tekergettek ezen is egy kicsit, már nem annyira az életben maradásra, mint inkább a rohanásra kell figyelni.

És ha mindez még mindig kevésnek hangzik, minden területen napi szinten cserélődnek a kihívások, amelyek teljesítéséért tokenek járnak, ezeket aztán be lehet váltani engramokra, avagy lootot tartalmazó fénylő dodekaéderekre. (A tokenek nagyon fontos szerepet töltenek be, picit később elmondom, miért.) Hetente érdemes csekkolni a milestone-okat (illetve Cayde-6 térképeit és Ikora küldetés-újrajátszásait), amelyek teljesítése elengedhetetlen a fejlődés szempontjából, főleg 265 fölött. Kipipáljuk a heti feladatokat, kapunk jutalmat, várunk a következő resetig, így mindig van valami tennivaló, de sohasem annyi, hogy teljesíthetetlennek érezzük.

Az új, bejárható területek önmagukban már nem annyira látványosak, és a szabad böklászás közben a

Titan sem tűnik olyan szépnek, mint amikor a játék észrevétlenül megmondja, hova érdemes nézni. Viszont mind nagyon hangulatosak, részben azért, mert ha felnézünk az égre, mindig láthatunk valami lenyűgözőt. Összesen négy égitestre látogathatunk el ezúttal. A már említett European Dead Zone a Földön található: részben erdős terület, ahol megmaradt néhány épületváz a mi korunkból, de minden roszdás, omladozik, az egészet birtokba vette a növényzet. A Titanon, a Szaturnusz holdján egy óceánra épített kutatóközpont terül el; ez a legkisebb zóna mind közül, és a leginkább korlátozott. A Jupiter holdján, az Ión erős a vexdominancia: a robotok egy mindenhol jól látható piramist építettek, ez egyébként az egyik strike helyszíne. A negyedik és a legnyitottabb a Nessus, amely szintén a vexeké, és nagyon hajaz az első rész Vénuszára. Általánosságban most nincs annyira elválasztva, hogy az egyik helyen csak az egyik faj, a másikon csak a másik képviselői tanyáznak, mindenki lehet mindenhol, és ők is egymást, ha úgy alakul. A cabalokat egyébként kiemelték a történet miatt, de hogy a többieknek mi a szerepe és a célja, talán örök rejtély marad... legalábbis a DLC-ig.

Térjünk vissza a tokenekre. A Bungie szinte minden rendszert kukázott, másképp történik a fejlődés, a fegyverfejlesztés is. Ha szétkapunk egy stukkert, az így megszerzett alapanyagot nem kell a továbbiakban visszaforgatnunk, hanem beválthatjuk Banshee-44-nél reputációra, és ha elérjük a szükséges szintet, kapunk egy engramot. Így működik ez Lord Shaxxnél a Crucible-ben (a PvP-módban, amelyben a játékosok egymásnak eshetnek) szerzett tokenekkel, Failsafe-nél a Nessuson összeszedettekkel, Devrimnél az EDZ-ben találtakkal és így tovább. Érdemes tartalomolni őket a sztori végéig, ugyanis mindig a beváltáskor aktuális legnagyobb szintünkön (amit nem a viselt, hanem az inventoryban megtalálható tárgyak értékéből kalkulál a gép) múlik, milyen engramot kapunk. 265 környékén javarészt elértéktelenednek, de addig tényleg hasznosak. Körülbelül 20-25 óra játék után éri el az ember azt a szintet, amikor már csak a milestone-okkal, a Nightfallal, a publikus eseményekkel, raidezéssel és nagy szerencsével tud továbbmenni.

BARÁTBÓL ELLENSÉG

A Bungie a Crucible-t is teljesen átalakította, hogy izgalmasabb, feszül-

tebb csatákra kerüljön sor. A maximális csapatlétszámot levitték négy főre, viszont ezzel együtt a pályák is kisebbek lettek. Nem tudjuk kiválasztani továbbá a játékmódot – ennek állítólag az az oka, hogy így gördülékenyebb a matchmaking, de ez félrebeszélés, hiszen PS4-en az előző részben sem volt probléma mecseket találni, bármilyen módhoz jött is meg az ember kedve. Egyébként két kategóriára osztották őket: a Quickplay-listán vannak a hagyományosak, a Competitive-ben a kiemelt együttműködést igénylő kihívások, köztük a vadonatúj Countdown. A Clash szinte semmit sem változott: ugyanúgy az a feladat, hogy gyilkoljuk a másik csapat tagjait, és ezzel szerezzünk pontokat. Az ugyancsak visszatérő Supremacy hasonló, csak az ér pontot, ha az áldozatok által elhullajtott gömböket (valójában ugye dodekaéderek, mint az engramok) összegyűjtjük. A zónafoglalós Control viszont némileg átalakult: kezdetben mindkét fél automatikusan megkapja a hozzá közeledő, elfoglalandó pontot, így csak a középben lévő B-ért kell harcolniuk – viszont épp emiatt néhányan magabiztosan előreszaladnak, miközben az ellenfelek megrövidülve őket máris leszedik azt, ami kezdetben az övék



CASTELLUM



ROYAL POOLS



PLEASURE GARDENS



ÍGY TELJESÍTSD A LEGNAGYOBB KIHÍVÁST!

GAUNTLET



CALUS



AHOGY AZ ELSŐ RÉSZBEN, ÚGY MOST IS A RAID MINDENNEK A CSÚCSA, A LEGNAGYOBB KIHÍVÁS, AMIÉRT A LEGJOBB ÉS LEGTÖBB JUTALOM JÁR. Az alapjátékban található Leviathant alsó hangon is másfél óra teljesíteni, de ehhez az kell, hogy a hatfős csapat minden tagja másodpercre pontosan tudja, mikor mi a feladata. Nekünk például kilenc óra alatt sikerült eljutnunk a második próba végéig, de összekovácsolódtunk, és olyan szervezettek voltunk, amilyen szervezett csak egy csapat lehet. Alább elolvashatjátok, mi kell a sikerhez az egyes termekben.

CASTELLUM

A történet szerint a cabal nagyúr, Calus meghívja a guardianeket óriási világzabáló hajójára, hogy teljesítsék az általa megáldott akadályversenyt. Megérkezésünket követően a központi térben, a Castellumban találjuk magunkat; itt kell kinyitnunk a három próbához, valamint a végző bosscharchoz vezető kapukat. Már ez is igazi csapatmunkát igényel: míg az A osztály távol tartja az adott ajtótól a támadókat, a B csapat igyekszik egyesével megszerezni és az ajtónál

leszúrni három botot, amiket aztán az ellenfelek megpróbálnak elrabolni.

ROYAL POOLS

Minden valamirevaló kastélyban van egy fürdő, azonban ez nem egy wellnessközpont. A kihívás kezdetén a játékosoknak platformokra kell állniuk, valamint védeltséget szereznie a mérgező víztől. A vízben állva indítható be a mechanizmus, amelynek következtében egy lánc mozog, és ha a lánc végén lévő objektum eléri a lenti folyadékot, bekattan. A dolgot nehezíti (az ellenfelek folyamatosan áradó hullámai mellett), hogy a mérgező víz ellenszere csak egy darabig hat, így azoknak a játékosoknak, akik épp nem állnak a platformon, váltaniuk kell azokat, akik mentessége elmúlik. Amennyiben sikerült négyet bekattintani, kezdődik a következő fázis; itt a feladat lila lámpások szétlövése.

PLEASURE GARDENS

A „vágyak kertjének” hangzatos neve ugyan az iméntihez hasonlóan azt sugallja, hogy ott minden maga a gyönyör és az élvezet, de nem hullanak a fákról lila és sárga engramok. Ehelyett adott egy erdő nyolc virággal és hat

kutyával. Két játékos feladata egy-egy prizmával fényt irányítani ezekre a virágokra, míg négyen, óvatosan osonva, a kutyákat elkerülve spórákat gyűjtenek, hogy növeljék sebesszorójukat. Ahogy a kutyák elkezdnek vonyítani, mindenki odarohan a számára kijelölt dóghöz, és beleküldi, amit csak tud; ha viszont nem sikerül őket elpusztítani, időben a kezdőponton található fedezékbe kell bújni, különben aki az erdőben maradt, annak annyi. Hatvanszoros szorzónál egy körben is teljesíthető a feladat, ez alatt érdemes időt szánni a visszavonulásra.

GAUNTLET

A harmadik próba az egyik legnehezebb, ugyanis egy apró hiba is bukást eredményezhet. Adott egy terem négy platformmal, az egészet pedig egy futópálya veszi körül falakkal, amelyeken kilenc lyuk található. Miután pár ellenfelet sikerült kiiktatni, két futójátékos egy-egy gömbbel bejuttatja magát a pályára, négyen pedig kintről segítik őket. A falakon a lyukak három sorba vannak elosztva, mindhez tartozik egy gomb. A futó játékosnak mondania kell, melyik sorban világít egy kör, a kintieknek pedig

azokat a gombokat kell lönie, amelyekhez tartozó sorokat a futó nem említette. Ha sikerül, az óramutató járásával megegyezően szaladhat mindenki tovább – feltéve, hogy még időben elintézik az ilyenkor megjelenő, erőterrel védett councillorokat. Egy teljes kör után a futók gömbbel a kezükben középre rohannak, és ledobják azt. Miután ezt még kétszer megismételték, mindenkinek futnia kell, miközben gömböket gyűjtögetnek, hogy ne robbanjanak fel. Elég, ha hárman eljutnak a végéig.

CALUS LEGYŐZÉSE

Természetesen a raid is bossarcba torkollik, és ez sem csak annyiból áll, hogy löni kell a főgonoszt. Megfelelő mennyiségű cabal legyűrését követően a játékosok egy alternatív dimenzióba kerülnek, itt kettősözlanak; az egyik csapat visszajut a trónterembe, a másik három őrző az alternatív világban lát különböző szimbólumokat. A trónteremben lévőeknek azt a councillort szükséges kiiktatniuk, akinek szimbólumát a többiek nem látják. Ez a feladat ismétlődik többször, némi lövöldözéssel vegyítve.

MAZUR

Kaszt: warlock
Subclass: stormcaller (arc)
Kedvenc exotic: Sweet Business (auto rifle)
Kedvenc strike: The Arms Dealer
Kedvenc Crucible-mód: Supremacy

Most, hogy lassan háromgyű óraszámom van a Destiny 2-ben, nyugodt szívvel mondhatom: meh. Csak viccelek, szerintem fantasztikusan sikerült a folytatás, szinte mindenben messze-messze túlszárnyalja elődjét (strike-okban éppenséggel nem). Továbbra is a szimplán tökéletes gunplay van a közép-pontban, úgy tűnik, a Bungie-n kívül más nem tudja elérni, hogy olyan valóságosnak érezzük képzeletbeli fegyverek ilyen-olyan paramétereinek különbségeit, mint amikor egy autószafti ül át valami komolyabb szimulátorban Ferrariból Lamborghiniibe. Tudjuk jól, milyen belső drámák zajlottak a Bungie-nál, de most úgy tűnik, új kreatív fénykorát éli a csapat, és megint kijár nekik ugyanaz az elismerés és rajongás, mint amikor a Halo ült a multis FPS-ek trónján.



HP

Kaszt: warlock
Subclass: voidwalker (void)
Kedvenc exotic: MIDA Multi-Tool (scout fegyver)
Kedvenc strike: The Pyramidion
Kedvenc Crucible-mód: Supremacy

Az első 10-12 óra magával ragad, felpörget, lila ködbe borít. Utána jön a jól ismert fejlődési szakasz, amikor mindent megteszel, hogy kicsit erősebb, keményebb, ügyesebb lehess. A felfedezés öröme, a közös pillanatok, a társasági élet – pont, mint egy kapcsolat eleje. Aztán óhatatlanul elfogy a szuffla, maradnak a kötelező heti kalandok, a soha véget nem érő grind, és ha nem felejtet el, hogy mibe is szerettél bele, akkor szerencséd van. Én már egy kicsit kiábrándultam, de ez nem a játék hibája; az end-game content sosem volt az erősségem, csak egy kis Crucible csábít vissza rendszeresen, mert az egyszerűen megunhatatlan élmény. A Destiny 2 egy valóban remek Destiny, és semmiben sem több annál. Ha ezt a tényt el tudod fogadni, remek 30, 50, 100 óra vár rád.



GÓCZA

Kaszt: titan
Subclass: sentinel (void)
Kedvenc exotic: Mask of the Quiet One (sisak)
Kedvenc strike: The Pyramidion
Kedvenc Crucible-mód: Clash

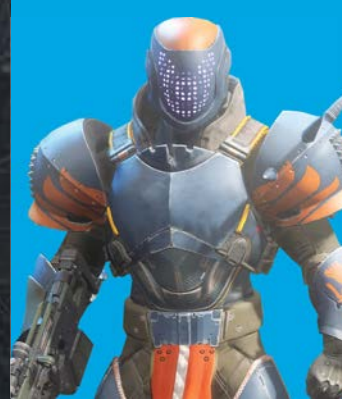
A kritikával, miszerint a Destiny 2 nem teljes értékű második rész, egy bizonyos fokig egyet tudok érteni, mivel egyes dolgokhoz egyáltalán nem nyúltak a fejlesztők. Ezek főként olyan mechanikák, amelyek már az első részben is nagyon jól működtek, de sajnos akad olyan is, amire ráért volna egy kis vérfrissítés. Egy vagy két új idegen faj vagy egy teljesen új kaszt sokat dobott volna a megítélésén a játéknak, de ettől függetlenül a Destiny 2 szerintem már 90 százalékban az a játék, amit három-négy éve a Bungie megígért nekünk. Én már az 1-et is imádtam, ezért pedig egyenesen odavagyok. Az csak hab a tortán, hogy a játék is szeret engem: ha a társaknak lila esik, nekem legalább kettő, de inkább egy exotic.



CSIRKE

Kaszt: titan
Subclass: striker (arc)
Kedvenc exotic: MIDA Multi-Tool (scout fegyver)
Kedvenc strike: Savathun's Song
Kedvenc Crucible-mód: Countdown

Nehéz objektíven megítélnem a Destiny 2-t, mivel szinte az egész szerkesztőség együtt járja a játék bolygóit majdnem minden este, a közös élmény pedig számomra elengedő ahhoz, hogy a játék tagadhatatlan hibái felett is szemet hunyjak. A sztori banális, és érezhetően Halo-szag járja át, nincs új faj, kaszt vagy bármi lényegi újítás, maga az élmény viszont még annál is jobb, mint amit az első rész nyújtott a kiegészítők után. Biztos vagyok benne, hogy még hosszú ideig kötelező program lesz kicsiny csapatunknak a heti Nightfall teljesítése. Lassan pedig a raidre is érdemes lenne már lenézni, mert nagyon zavar, hogy csak AndreMan pompázik szinte teljes raides cuccban, mi meg, mint a sehonnai guardianek.



▼ volt. Emellett nem gyorsabb a foglалás, ha egy-nél többen állnak egy zónában, így elég csak egy játékosnak nyílt terepen lennie, a többiek elbújva fedezhetnek. Újdonság továbbá az is, hogy nem kell először semlegessé tenni a pontokat, a tulajváltás azonnali. Minden elfoglalt területért plusz egy pont jár ölés esetén, tehát nem elég birtokolni a zónákat, gyilkolni is kell a sikerhez – nem mintha ez nem volna magától értetődő. A Survival-módban a két négyfős csapat nyolc-nyolc életet kap, és ha egy tag meghal, egyet elvesztenek.

Ha a számláló eléri a nullát, következik a hirtelen halál fázisa, és ha akkor sikerül az egyik csapat minden tagját likvidálni, a körnek vége, az életben maradtak pedig kapnak egy pontot. Ez négy győzelemig megy. Nagyon feszült, nagyon fontos a csapatmunka; ezt a legtöbb esetben elég hamar felfedezik, egy-két mérkőzés után mindenki megtanulja, hogy ha egyedül mozog, valószínűleg összefut egy három-négy fős osztaggal. A Countdown során a támadó csapat feladata, hogy lerakjon egy bombát két lehetséges pont valamelyikére, a védők pedig értelemszerűen

ennek megakadályozása. Akit lelőnek, mindaddig halott marad, míg nem jön valaki, és újraéleszti, de ha egy teljes csapat elfogy, és a bombát nem sikerült lerakni, vége a körnek. Ha sikerült, azt még hatástalanítani kell a védőknek, amire nem mindig jut idő. Láttunk már hasonló módokat más játékokban, de ilyen megvalósításban és szabályrendszerben még nem. Egyedül az a faj a Crucible-lel kapcsolatban, hogy összesen kilenc térkép játszható, és ebből nem mind kerül be a kompetitív módok rotációjába. Ez egy taktikai shooterben, mint

a *Rainbow Six Siege*, bőven elég lenne, viszont itt mindegyik elrendezése gyorsan kitanulható (kis pályákról beszélünk), és száz lejátszott meccs környékén már több változatosságra vágytam; főleg, hogy ezt a módot nem a gyors fejlődés miatt játssza az ember. A Crucible-t érintő változásoknak összességében inkább a csapatok örülhetnek, de aki egyedül játszik, az is hamar megérti majd, mikor mit kell és érdemes csinálnia.

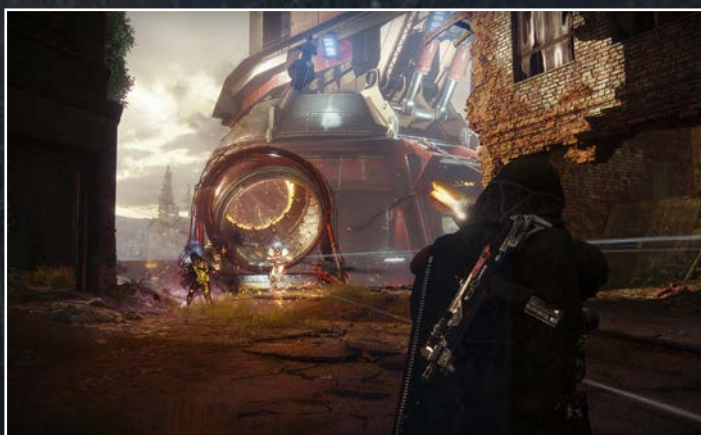
NE FÉLJ A VILLÁMLÓ BOTTÓL

Részben azért nehéz elfogadni, hogy a *Destiny 2* egy folytatás, nem pe-

ENDREMAN

Kaszt: warlock
Subclass: stormcaller (arc)
Kedvenc exotic: MIDA Multi-tool (scout fegyver)
Kedvenc strike: The Arms Dealer
Kedvenc Crucible-mód: Survival

A Destiny 2 megjelenése után két héttel meglehetősen kiálatlan vagyok... de tényleg. Sejtettem, sőt tudtam, hogy ez lesz, hiszen már az első részbe is eszetlen mennyiségű órát töltünk bele, de abban, hogy a Destiny 2 – nem túlzok – minden aspektusában túl tud tenni elődjén, csak reménykedni mertünk. A sztori színvonala nagyt emelkedett, a fegyverfejlesztési rendszer sokkal logikusabb, és az egyéb, kisebb tennivalók is jobb lettek. Emellett egyáltalán nem túlzás azt állítani, hogy a Bungie megalkotta a létező jelenlegi legjobb konzolos FPS-irányítást. A fegyverek visszarágása, stabilitása teljesen egyedül, jó érzés megtanulni mindegyikkel az ellentartást, kezelést.



A publikus események izgalmasak, bármikor belefuthatunk egybe



Hawthorne egy új karakter, akibe nem nehéz beleszeretni



dig egy újabb kiegészítő, mert bár a rendszereken alakítottak és finomítottak, kevés az igazi újítás. Fajonként például egy-két új ellenféltípussal találkozhatunk (és láthatóan nem is ezekre pazarolta el a kreatív energiáját a csapat), a többiekét már jól ismerjük régről, tudjuk a gyenge pontjait, viselkedésüket. Még az is előfordul, hogy egy ellenfelet más néven látunk, de majdnem pont ugyanúgy viselkedik, mint korábbi változata. Miért nem lehetett egy új fajt behozni? Lehet, hogy jön majd egy új

osztag, de valószínűleg csak DLC-ben, ami elég gáz megoldás. Szintén elért volna egy új kaszt a títan, a hunter és a warlock mellett, de ehelyett kaptunk három alkasztot, amelyek korábbiakat váltanak le. Minden kaszt kapott egy extra képességet: a títan pajzsot tud lerakni maga elé, a hunter elvetődhet harc közben, és ezzel azonnal újratöltheti fegyverét, a warlock pedig egy zónát generálhat, ami vagy sebést növel, vagy életerőt tölt. A három új alkaszt esetében természetesen a superok is újak: a void títan egy pajzsral rohangálva és azt eldobva tud irtani, az arc hunter egy elektromos bottal csaphat szét (van egy kis Darth Maul-beütése, de talán inkább akkor már Rey), a solar warlock pedig egy lángoló kard suhogtatásával löhet lángcsóvákat. Mindegyik jól használható mind PvE-ben, mind PvP-ben, elsősorban nagyobb tömegek oszlatására. A títannál megmaradt, de másodlagos képességnek szorult hátra a nagy védőgömb, amely az első részben pár strike során megmentette az életünket. A többieknél jobb is, hogy nem hagyták a két régit, nem voltak azok annyira hasznosak.

KETTŐ VAGY MÁSFÉL

Szóval akkor végül folytatás-e a Destiny 2, vagy inkább egy kiemelt kiegészítő, esetleg egy új kezdet? Kicsit mindegyik. Végre egy olyan játékot kaptunk, amelynek van sztorija (a minőség részletkérdés, legalább lett eleje és vége az eseményeknek), amelyben a fejlődés nem hosszú órákon át történő grindolásból áll, amely elég tartalmat kínál, hogy még azok is elégedetten álljanak fel előle, akik egy játékkal csak pár napig, héti játésszának. Ugyanakkor nincs új faj, nincs új kaszt, a fegyverek egy része is újrahajszított, a Crucible egyetlen új módját az alapjátékba is be lehetett volna patchelni. Sorolhatnánk még érveket és ellenérveket, de az a helyzet, hogy nagyon mennék már vissza játszani: hiába teljesítettem minden feladatot, hiába vagyok kész a heti tennivalókkal, pár Crucible-kör, egy-két publikus esemény még belefér a jó loot reményében.

Paca

- + igazságos és kielégítő fejlődési rendszer
- + gyönyörű díszletek
- + feszültebb Crucible-meccsek
- + valamelyest épkezláb sztori
- nagyon kevés új ellenfél
- nincs új kaszt
- kevés multispálya, kevés strike

PACA

Órülök, hogy a PC-seknek már nem szükséges átélniük az első rész történetét.

88



Alex Hunter legújabb szezonja

FIFA 18

EGY RÉGI KARIKATÚRA JUTOTT ESZEMBE, AMIKOR ÉPPEEN ELKEZDTEM TELEPÍTENI SZERETETT PLAYSTATIONÖMRE A FIFA IDEI EPIZÓDJÁT, AMELYBEN EGY GAMERSRÁCOT JÁTÉK KÖZBEN TEMETNEK EL, HISZEN GYAKORLATILAG MEGSZÜNT ÉLNI A KÜLVILÁG SZÁMÁRA. És bizony így van ez, még akkor is, ha már a huszonötödik szezonjánál – és persze megannyi különkiadásnál – tart a FIFA. Hiába látott már ezer meccset a foci szerelmese, még mindig ugyanúgy érdekli, ha Ronaldo gölt rúgott a hétvégén. Ha a rajongás felől nézzük, érthető, miért sikeres a világ legkedveltebb sportját bemutató játék. Persze a fejlesztőknek illik évről évre letenni valami újat az asztalra, de bizonyon állíthatom, tartalomban már-már ott tart a széria, hogy ha két évente jönne csak új rész, akkor is bőven lenne tennivalónk. Lássuk is, mik az újdonságok.

INFO

Kiadó EA Sports
Fejlesztő EA Canada
Platform PC,
PlayStation 4, Xbox
One

Röviden A FIFA az Electronic Arts focis játéksorozata, amely minden évben ősszel jelenik meg, igazodva az európai fociligák indulásához.
PEGI 3+

GÓL 2, A FILM

Mint ahogy a focis körökben kedvelt film folytatta Santiago Munez életét, úgy követhetjük nyomon Alex Hunter életének legújabb történéseit, ezúttal talán még nagyobb sztárok közreműködésével. Hiszen például Cristiano Ronaldo is szerepel a sztoriban, de itt lesz többek között Griezmann, vagy a régebbi sztárok közül Henry és Rio Ferdinand is. Arról nem is beszélve, hogy a régi ikonokat az Ultimate Teamben is begyűjthetjük, de erről majd később.

Az első rész története meglepően jó volt ahhoz képest, hogy szinte semmit sem vártunk ezen a területen; fordulatos, érdekes (jó, nem egy *Witcher*hez képest), abszolút filmszerű, nem véletlenül állítottam párhuzamba a Gól című filmmel. A Journey sztorija pontosan ott folytatódik, ahol az előző részben abba maradt, szinte olyan, mint egy sorozat következő epizódja. Már a Rióban induló felvezetés is zseni, utalva ezzel a *FIFA Street* sorozatra, de később lehet panaszunk a kreativitásra.

MOST AKKOR MELYIK GOMB IS A LÖVÉS?

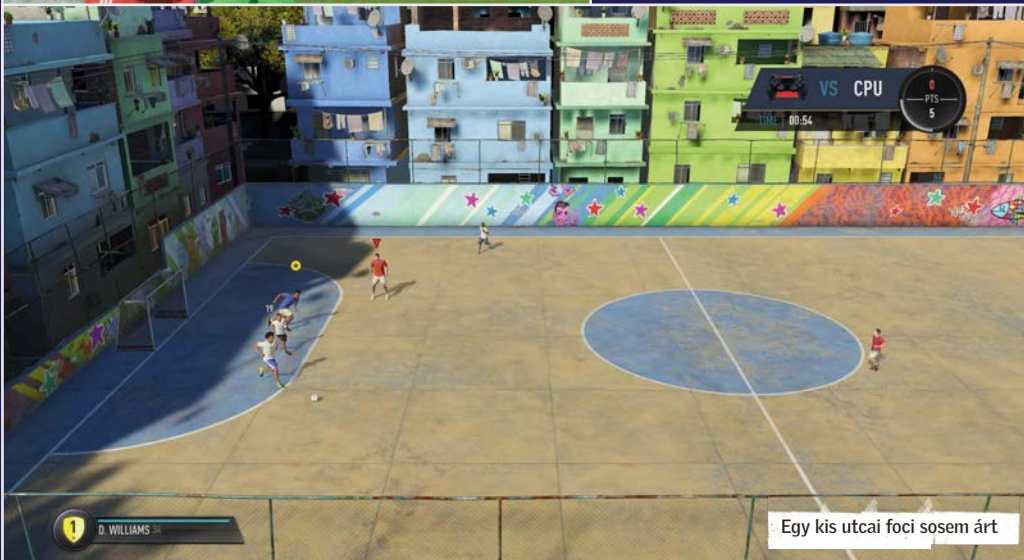
Na jó, talán ennyire nem rossz a helyzet, de idén (tényleg) sokat változott a mozgás. Nekem például két napig tartott eljutni a „Mi a rohadt élet folyik itt?”-től a „Hm, nem is olyan rossz.”-ig. Hihetetlenül megváltozott például a labda tapadása. Örök „filózóffai” (elnézést) dilemmánk, hogy vajon az-e a jobb, ha erősebben hasonlít a valósághoz, vagy éppen az, ha nem? Mert idén például a kapusok sokkal több erős lövést védenek be a hálóba, mert nem kifelé pattan a testükről a laszti, ami szerintem sokkal realisabb, mint eddig; ugyanakkor ha mi kapunk így három gólt egy meccsen, nyilván a halálba kívánjuk a fejlesztőket. De nem csak a kapusokhoz, a mezőny tagjaihoz is sokkal kevésbé ragad a labda; nagyon könnyű elsodorni szerelés nélkül is, és ez eleinte extrém idegesítő. Tanácsos még ezenkívül bátran löni a 16-os környékről, nagyobb eséllyel mennek be a lövések, mint eddig. Illetve ajánlatos kitanulni a helyezkedést a védőkkel, testtel a labda és a támadó közé belépve, ugyanis ez remekül működik ebben a részben, és hatásos. Egyébként a készítőik saját bevalása szerint is hatalmas a különbség a tavalyihoz képest játékmenetben, talán most érződik a legnagyobb ugrás, ami valaha történt két egymás utáni epizód között.

AZT SEM TUDOM, MERRE NÉZZEK

Mint azt már szóba hoztam, lehangoló mennyiségű tartalom került a játékba. Ha valaki, aki mondjuk tíz éve nem játszott vele, megnézné most a FIFA-t, el sem hinné, mennyi lehetősége van. Annak idején nyomtunk egymás ellen meccseket haverokkal, a hardcore FIFA-sok pedig a gép ellen vívták a bajnokságokat otthon, egyre durvább nehézségi fokon, és ennyiben ki is merült FIFA-élmény. Ehhez képest manapság már csak az új, naponta frissülő feladatokból is több van, arról nem is beszélve, hogy minden játékmód szinte naponta frissül, még az egyjé-



Neuer mintha kissé zavarban lenne



Egy kis utcai foci sosem árt



tékos módok is. Értsem ezalatt, hogy például az Ultimate Teamben bekerült a Squad Battle játékmód, amelyben mások előre elkészített csapatai ellen játszhatunk, de ebben az esetben nem ők, hanem a gép irányítja a focistákat, az általunk kijelölt nehézségi fokozat, eltérő jutalmakért. Egyébként jellemző, hogy sokan nem is kattintanak rá az Ultimate Team menüpontra, holott tulajdonképpen egy másik, komplett játék lakozik alatta saját menüvel, egyéni és többjátékos módokkal. Itt tudunk saját csapatot építeni egy kezdő csomagból kiindulva, döbbenetesen nagy játékos-adatbázisból válogatva. Külön cikket lehetne írni a játékosokkal kereskedésről, a csapatépítés kihívásairól. Akár önálló játékként is kiadhatnák az Ultimate Teamet, kiindulva például a *Gwent* sikeréből. Idén rendkívül izgalmas játékosikonok is bekerültek, például a brazil Ronaldo vagy az egyetlen aranylabdás kapus, Lev Yasin. Belőlük is három verzió létezik: kettő „nyitható” a nyert vagy vett kártyapakkokból, a harmadikat

pedig nehezebb, építő feladatokból lehet megszerezni. Az Ultimate Teamben belül csak a single player menüpont alatt öt játékmódot találunk. Hogy még egy példát említsék arra, mennyire aktuális a játék minden téren, létezik például a „hét csapata” kihívás – igaz, ez már nem teljesen új –, amelyben a valóságban az adott héten jól teljesített játékosokból összerakott csapattal kell játszsanunk. De a heti aktualitások a játékosokra egyéni szinten lebontva is igazak, ugyanis a hét nagymenőit különleges kártyák formájában is megszerezhetjük igazi ritkaságként, mivelhogy limitált ideig érhetők el. Tényleg jó szívvel ajánlom ezt a módot azoknak is, akik „csak” sima meccseket játszanak. Egy ideig én is idegenkedtem tőle, aztán rájöttem, hogy saját klubunk meccseibe talán még jobban bele tudjuk élni magunkat, mint kedvenc külföldi klubcsapatunkéba.

A NAPRA LEHET NÉZNI...

... és a FIFA-ra is. A Frostbite csak szépült, nem lehet panasz az EA dön-

ERŐSEN KÉTLEM, HOGY A KÖVETKEZŐ RÉSZ MEGJELENÉSÉIG AZ ÖSSZES JÁTÉKMÓD ÖSSZES LEHETŐSÉGÉNEK EGYÁLTALÁN A KÖZELÉBE TUDNÁNK JUTNI



INTERJÚ STIEBER ZOLTÁN VÁLOGATOTT LABDARÚGÓVAL



GameStar: Mikor ismerkedtél meg a FIFA sorozattal, hány éves voltál?

Stieber Zoltán: 12 éves korom környékén, PC-n kezdtem FIFA-zni, majd amikor Angliában játszottam, volt egy rövidebb PES-es kitérőm. Aztán szépen lassan átálltunk a FIFA-ra ismét az öcsémmel együtt.

GS: Szoktatok például az edzőtáborban FIFA-zni esténként a többiekkel?

SZ: Abszolút igen, most már hozzátartozik a mindennapjainkhoz. Eppel Mártonnal, Lovrencsics Gerivel, Lang Ádival játszottunk sokat.

GS: A magyar válogattal játszottok?

SZ: Főleg klubcsapatokkal játszunk egymás ellen, de most a FIFA 18-ban kíváncsi leszek, hogyan sikerültek a magyarok. Mindenképpen kipróbálom.

GS: Te benne vagy klubcsapat szinten is a játékban, hiszen a csapatod, a DC United is szerepel benne. Szoktad ellenőrizni saját karakteredet; elégedett vagy az értékeiddel vagy a kinézetekkel?

SZ: Régebben szoktam, persze, az új játékban még nem tudom a pontos adataimat, de természetes, hogy a nevesebb játékosokat sokkal jobban megcsinálják. Érthető, ha egy Cristiano Ronaldo élethűbb, mint egy Stieber Zoltán, ha ilyen téren összehasonlíthatom magunkat.

GS: Szerinted ti, profi játékosok tudtok tanulni valamit a FIFA-ból? Például felállásokat vagy az ellenfél jellemzőit? Hasonlóan a Forma-1-es pilótákhoz, akik például a pályákat tudják megtanulni a videojáték alapján.

SZ: Nem szoktam ennyire komolyan venni ezeket a dolgokat a FIFA-ban; elszórakoztat, hogy egymás ellen változtatjuk a felállásokat, de főleg a kapcsolódáson, szórakozáson van ilyenkor a hangsúly, és a komoly taktikázást meghagyom a valós meccsre. Nem zárom ki, hogy van, aki tud tanulni ezekből a dolgokból, de igyekszem pihenni inkább, amikor odakerülök a gép elé.

GS: Mi a véleményed az e-sportokról? Az MTK most indított FIFA szakosztályt; szerinted például egy olimpián szerepelhetnének ezek a sportok, vagy máshová sorolnád őket?

SZ: Szerintem azért túlzás lenne, ha ebből olimpiai sportág válna. Ezt meg kellene hagyni inkább hobbiszinten, hogy összerántsa a barátokat, és élvezetessé tegye azokat a napokat, amikor a baráti társaságok összejönnek, és adott esetben egy jó FIFA-parti mellett szórakoznak egy jót. Szerintem ennek ez az igazi célja. Bár biztos vannak olyan emberek, akik szívesen FIFA-znának egy olimpián, én nem tartozom közéjük.

GS: Mi a véleményed arról, hogy a FIFA egy pénzlehúzás, mert évről évre alig különböznek elődeiktől az újabb részek, és mi mégis megvesszük?

SZ: Évről évre sokkal élethűbb lesz. Ha kijön egy új rész, több hétig tart hozzászokni az új játékmenehez, az új dolgokhoz, úgyhogy nem osztom a kritikus véleményeket. Abszolút értem és érzem a rajongók lelkesedését, nem tartom lehúzásnak egyáltalán. Minden évben meg fogom venni, de az a szép benne, hogy nem egyforma az emberek véleménye, mindenki másképp látja, melyik újdonság számít neki a játékban, melyik nem.

GS: Tudtál már benne olyan gólt lőni, mint tavaly az EB-n, Ausztria ellen a valóságban? Oldalt felfutva, áttemeléssel.

SZ: Személy szerint nekem még nem sikerült leutánoznom azt a gólmot a játékban, de ha minden igaz, akkor valaki lemásolta már, az interneten láttam egy videót róla, és el is küldték nekem a facebookos szurkolói oldalamra, nehogy lemaradjak róla.

GS: Tavaly jelent meg a sztorimód Alex Hunter életével. Kipróbáltad, vagy elég neked a saját életed, hiszen te a focista életben élsz a valóságban is?

SZ: Ez egy nagyon jó kezdeményezés, jó ötlet volt beletenni. Alex Hunter Angliában szerepelt, és én is nagyon fiatalon kerültem oda; voltak benne abszolút hasonlóságok. Ha jól tudom, most is folytatódik a történet; nagyon kíváncsi vagyok, hogyan alakul tovább a sorsa. Ki fogom próbálni, az biztos.



tésére, hogy minden játékukat ez hajtsa meg. Különösen érezhető ez a sztorimód filmes részeiben, ahol volt lehetőségük a készítőknél maximálisan kihasználni a motion capture és a motor nyújtotta lehetőségeket. Pont a Frostbite hiánya miatt nem került be egyébként ez a játékmód a Switch-verzióba. A hálók rezdülése viszont nagyon fura lett, remélem egy patch orvosolni fogja, mert mindenre emlékeztetnek, csak a valóságra nem. Ami a PC-s verziót illeti, panaszra ott sincs okunk, Heisenberg kolléga GTX 770-esén full HD-ben a 60 fps semmi problémát nem okozott, pedig nem a legújabb kártyáról beszélünk.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

Nem győzöm hangsúlyozni, hogy mára mennyire sokféle élményt nyújt a FIFA. Szinte el sem tudom képzelni, milyen új módokat lehetne még belepasszírozni a játékba, és ahogy a nagy FIFA-játékos és e-sport-szakértő Gabu mondta: már szinte nemcsak a játékért fizetünk, hanem a folyamatosan naprakész tartalomért, körítésekért, versenyekért is. Ilyen szempontból egy focirajongó számára maximálisan megéri kifizetni a FIFA 18 árát. Erősen kétlem, hogy a következő rész megjelenéséig az összes játékmód minden lehetőségének egyáltalán a közelébe tudnánk jutni.

EndreMan

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit), Intel Core i3-2100 3,1 GHz/AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GTX 460/AMD Radeon R7 260, DirectX 11, 50 GB HDD

- + jól folytatódik a sztori
- + végtelen tenivaló
- + folyamatos aktualitások valós dolgok alapján
- kicsit gyenge kapusok
- picit lassú néha a menü
- mi történt a hálókkal?

ENDREMAN

Bátran vedd meg, ha rajongó vagy, nem fogsz nagyot csalódní benne.

92

A kisteső is kijöhet játszani?

FIFA 18 SWITCH

EGY NAGYON VÁRT FIFA VERZIÓ ÉRKEZETT MEG HOZZÁNK. Noha folyamatosan építünk be az újdonságok kedvenc focis játékkunkba, tagadhatatlan, hogy kellett már egy teljesen új verzióra várakozás keltette izgalom. És mi más válthatta volna ki ezt az érzést, mint a Nintendo legújabb gépére kiadott Switch-verzió. Sajnos nem felhőtlen az örömünk, el is mondom gyorsan, miért.

VIGYEM, NE VIGYEM?

Először is ejtsünk szót a felhasználói szokásokról. Nem tudom kiverni a fejemből az egyik első Switch-reklámot, amelyben kosaras srácok, miután véget ért valós kosármeccsük, leülnek Switchcel a kezükben tovább kosarazni egy kicsit. Már akkor is azt gondoltam, hogy ez a valóságban nem így működik majd, és itt nem arra gondolok, hogy a konzol gyenge volna – erről majd később –, inkább az emberek attitűdjeire. Sok focidzésen, hétvégi meccsen vettem részt játékosként,

és kétlem, hogy egy mérkőzés után sokan ott maradtunk volna a Switch kis kijelzőjén játszani. A teszt hétben több társasági eseményre, születinapra, összejövetelre is elvittem a kis gépet, ahol javasoltam, hogy játsszunk vele. Mindenhol elutasításban volt részem, mondván, hogy hogy jön ez most ide. Egy pubban senkinek sincs kedve FIFA-zni, ha pedig felmegyünk valakizhez, ott van a „nagy”, konzolos teső, minek vacakolni ezzel a töpörtyűvel? Persze hevenyészett felmérésem nem reprezentatív, de árulkodó lehet.

KICSI A BORS, ÉS NEM ERŐS

A játék grafikája a kis kijelzőn egész jónak tűnik, de amint dokkolóra tesszük, és a tévére küldjük a képet, máris a FIFA 12 szintjére süllyed. Nincs is ezzel baj, amennyiben a játék hordozhatósága a lényeg. Csakhogy épp ezen a sarkalatos ponton vérzik el leginkább a FIFA 18 Switch-verziója. Azzal csábították a játékosokat a marketingesek, hogy egy gépen, a két kicsi Joy-Connal tudnak ketten együtt

játszani. Csakhogy egyrészt nem találkoztam még emberrel, aki FIFA-zás közben rendszeresen meg tudta volna fogni a kicsi Joy-Cont (míg a Mario Kartban például remekül használható), másrészt az irányítás így komoly hiányosságokkal néz szembe. Aki FIFA-zott már valaha, az tudja, mennyire fontos a két analóg kar, bizonyos mozdulatokat csak ezek segítségével lehet véghez vinni. Kitaláljátok, hogyan oldották meg ezt a Nintendónál? Sehoggy. Egyszerűen nem lehetséges ezeken a módokon cselezni. Érhetetlen döntés.

Kihagyott ziccer, hogy egy hosszú busz- vagy vonatútra a FUT játék-mód tökéletes lenne a játékosok gyűjtögetésével, kereskedésével, eladásával, de mivel ez teljesen online, és ha csak nem tudsz útközben korlátlan netet megosztani a Switchcel, erről is lemondhatsz. Ezek után alig várod, hogy hazaéj, és kapcsolódj a hálózatra. De állj... akkor már ott van a sokkal jobb PS4- vagy Xbox One-verzió. Vagy remek single player szó-

rakozás lehetne a vonaton, repülőn a sztormód, a Journey. Ámde Alex Hunter kalandja teljes egészében hiányzik a Switch-verzióból, csakúgy, mint a karriermód bizonyos elemei, illetve a FUT-mód idei újításai. Továbbá mivel maga a Switch nem rendelkezik igazi partrendszerrel, barátainkkal sem játszhatunk neten keresztül, lévén, hogy hiába keressük a megoldást, amely összeköthetne bennünket. Kár érte.

Hogy jót is mondjunk, a frame rate egész stabilnak tűnt, illetve csak egy picit tartott tovább online ellenfelet keresni, mint a nagy tesókat használva, holott jelenleg nyilvánvalóan sokkal kisebb a játékosbázis. Összegzőképpen furcsa dolog derült ki a teszt során: bár nem gondoltuk volna, a FIFA jelen formájában nem alkalmas a „hordozásra”. Az egy gépen való egyjegyos játék pedig a megcsúfolása a FIFA amúgy összetett irányításának, és ebben a nemzetközi sajtó negatív értékelései is egyetértenek.

EndreMan



INFO

Kiadó EA Sports
Fejlesztő EA
Bucarest
Platform Nintendo
Switch
Röviden A EA Sports húszéves múltra visszatekintő focis játéksorozatának a Nintendo aktuális konzoljára megjelent verziója.
PEGI 3+



NEM KÉSZÜLT EL

A sztormód elmaradását a készítő a Frostbite motor hiányával magyarázzák, mert azzal készültek el a már-már teljesen élethű átvezetők és arcok, amiket valódi sportolók, például Ronaldo szereplésével vettek fel. A készítő nem zárják ki a sztori lehetőségét a FIFA 19 switches verziójából, de a mostaniba nem fért bele.

- + hordozható
- + kézi konzolhoz képest tűrhető grafika
- + netkapcsolattal sok játékmód
- ... amelyek útközben úgysem működnek
- borzalmas egyjegyos irányítás
- nincs sztormód

ENDREMAN
Csak akkor, ha csak Switched van, és mindenképp FIFA-zni szeretnél.

60

Warhammer világháború

TOTAL WAR: WARHAMMER II



INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Creative Assembly**
Platform
PC

Röviden A nagy sikerű Total War: Warhammer folytatása négy új fajjal, új területekkel és játékmechanikákkal.
PEGI 16+

HÁLÁS TÉMA A WARHAMMER UNIVERZUM, SOKAN SZERETIK AZ ERRE A VILÁGRA ÉPÜLŐ JÁTÉKOKAT.

A Creative Assembly már az első rész megjelenése előtt megígérte a rajongóknak, hogy trilógia lesz a *Total War: Warhammer*ből, és ők az esetek döntő többségében állják a szavukat. Elkészült a trilógia második része, amelyben az elfek gyilkos testvérháborúban csapnak össze, a gyilkemberek keményen harcolnak azért, hogy a káosz erői soha többet ne tudják felgyújtani a dzsungleiket, a patkányok meg csak szaporodnak a föld alatt, és szövögetik sötét terveiket.

HAJÓZNI MÁRPEDIG KELL

A *Total War: Warhammer* második része már első ránézésre is tekintélyt parancsol magának méretével. A térkép részét egy hatalmas óceán foglal-

ja el, így előbb vagy utóbb kénytelenek leszünk hajóra tenni csapatainkat, és felfedezni a távoli ismeretlen. Négy kontinens és ugyanennyi faj közül választhatunk, és garantáltan nem fogunk unatkozni a felfedezések során. A kezdő hadjáratban a nemes tündéket (high elf) irányíthatjuk, velük a játékkal még csak most ismerkedők kényelmesen elsajátíthatják az alapvető tudnivalókat. Aki azonban játszott az első részzel, az nyugodtan ugorja át az oktatórészt, mert szinte minden ugyanúgy működik, nagy meglepetések nem érik az embert. A tündék a jófiúk a játékban, saját motivációkkal és történetzállal. Ez az egyik újítás a folytatásban: mind a négy hadjárat kapott egy komoly, a négy fajt összekötő sztorit. Egy stratégiai játékban elég nehéz ütős történetet összehozni (leginkább csak a Blizzard tudott a *StarCraft II*-vel felőlni ehhez a feladathoz), de azért jópofa kis újítás ez, minden-

képpen támogatom, hogy hasonló nyálkságok legyenek a jövő *Warhammer* játékaiban.

Az egész civakodás a Vortex, vagyis a hatalmas mágikus örvény miatt tört ki a négy nemzet között. A sötét tündék, a nemes elfek, a patkányemberek és a gyilkemberek is maguknak akarják az örvény mágikus erejét, ennek elérése érdekében még háborút is hajlandók kirobbantani. A történetben lévő csavart nem akarom lelőni, legyen elég annyi, hogy az egyik faj az elejétől fogva átveri a többieket, és kihasznál mindenki mását saját önző céljai eléréséhez.

NÉGY FAJ KÉPVISELŐ ÜLNEK AZ ASZTALNÁL

Az új rész legnagyobb vonzerejét kétségtelenül az új szereplők jelentik. Az emberek, az orkok, a törpék, a káosz és az élőhalottak után négy, eddig még nem látott



„Hé, paraszt, melyik út megyen itt Budára?”



A sötét tündék a Warhammer világának rosszcsontjai, feltett szándékuk, hogy visszahozzák a káosz erőt



Meglepő és mulatságos, hogy a gyilkembereké az egyik legszimpatikusabb faj az új részben, mindenképpen próbáljátok ki a hadjáratukat!



Milyen trendi dolog egy hatalmas T. rex hátán belovagolni a csatába! Patkány legyen a karmán, aki nem rohan el fejesztve



A nagy térkép ismét gyönyörű és változatos. Régi segítők újból feltűnik, és ha nem állítjuk le időben, akkor ismét elmagyarázza a játék alapjait. Sokadjára

Public Order
 Public order in a province is a measure of population happiness or approval, and must be kept in check to prevent the province degenerating into revolt.
 Learn more about public order [here](#).

Growth
 Growth: 45000 (+47)
 Turns until surplus point: 6
Tax Province
 Income: 718
 Public order: -17 (-4)
Corruption
 49.0% 23% (+4%)
Province Effects



A KÜLÖNÁLLÓ SZTORI ALAPVETŐEN JÓ ÖTLET, BÁR AMIKOR MÁR NEGYEDSZER KEZDÜNK BELE A HADJÁRATBA, ELKEZD UNALMAS LENNI, PEDIG A RAJZOLT HÁTTEREK ÉS A HANGALÁMONDÁS IS KIEMELKEDŐ MINŐSÉGŰ

MORTAL EMPIRES

A fejlesztők a közeljövőben egy ingyenes hadjáratral mondanak köszönetet azoknak, akik az első és a második részt is megvásárolták ebből a remek játékból. Az új kampányban egyesítik a régi kontinentet és az új rész négy területét, belezsúfolják csaknem az összes ismert frakciót, és mind a kétszázát egymásnak eresztik egy gigantikus térképen. Ennek persze megvan a maga veszélye, hiszen minden körben kivárni, amíg ennyi frakció megteszi a maga lépéseit... nos, ezt nevezik kihívásnak. Az biztos, hogy menő processzor és jó sok RAM kell majd hozzá, de a fejlesztők megígérték, hogy külön figyelmet fordítanak arra, hogy ez a gigantikus mennyiség ne menjen a játékmenet rovására. Hosszú távon még nagyobbat mertek álmodni, hiszen a harmadik rész megjelenése után mindhárom területet összefűzik, és egyszerre játszhatunk az összes Warhammer-frakcióval. Igazi világháború; alig várom!



fajt ismerhetünk meg a folytatásban. A nemes tündérről már esett szó, őket nem nagyon kell bemutatni; távolságtartó, arrogáns népség, de azért a legtöbb jó cselekedetre tőlük számíthatunk. A sötét tündék pont az ellenkező szerepben tetszelegnek: rabszolgatartó faj, a könyörületet hírből sem ismerik. A skavenek, vagyis a patkányemberek mélyen a föld alatt élnek, ők egyszerűen csak sokasodni akarnak, és ehhez folyamatosan új területekre van szükségük. A gyíkemberek a távoli trópusi dzsungelben élnek, kevesen értik teljes mértékben a motivációikat. Az új karakterek mellett egyedi játékmekanikai megoldások is megjelentek, és mindegyik faj rendelkezik valamilyen speciális képességgel, amely megkülönbözteti a többiektől. Az elfek a manipuláció nagymesterei, befolyásukat felhasználva képesek a háttérből egymásnak ugrasztani riválsaikat, hogy aztán az elhúzódó háborúban legyengült ellenfelet könnyedén lerohanhassák. Szeretágazó kereskedelmi kapcsolataik révén képesek a még fel nem fedezett területeken is befolyást szerezni. A sötét tündék a rabszolgatartás bajnokai, ez gazdaságuk mozgatórugója, ezért folyamatosan harcra kényszerülnek, hogy új kényszertermékeket szerezzenek a legyőzött fajokból. A villámgyorsan szaporodó patkány-

embereknek rengeteg élelemre van szükségük, enélkül elsorvadnak. Igényüket gazdasági épületek felhúzásával tudják kielégíteni, de a győztes csata után dönthetnek úgy, hogy a földön heverő, még mindig meleg tetemekre kajaként gondolnak. A többi, gondolom, nem kell részletezmem; nem egy kultúrfaj a skaven, az biztos. Minden fajnak két kiemelt vezetője van, akiket kiválaszthatunk a hadjárat elején; általában egymástól jól elkülöníthető harcmodort képviselnek, ezért érdemes őket külön hadjáratban kipróbálni, eltérő játékelményben lesz részünk egy új vezetővel.

AZ ÖRDÖG ÉS A RÉSZLETEK
 A térképre pillantva azonnal látszik a fejlődés. Elképesztően jól néznek ki az új helyek, egy halom látnivalót pakoltak a grafikusok az új területekre. A dzsungel mélyén, a fák lombjai közül piramisok emelkednek ki, szivárványok borítják a síkságokat, és heves viharok dúlnak a hegységek felett. Ezeknek ugyan nincs hatásuk a játékmenetre, de olyan jól néznek ki, hogy gyakran azon kaptam magam, elkalandozott a figyelmem a hadjáratról, és csak a látnivalókra koncentráltam. Az első rész vitatható minőségű animációit kukázták, helyüket pazarul megrajzolt állóképek vették át, ezek mesélik el a fajok történelmét. A négy



A sötét elfek fanatikus harcosok és félelmet nem ismerő orgyilkosok, ezt már első ránézésre megállapítottuk



történet között csak a nézőpont a különbség; mindenkinek ugyanaz a célja: az elfek területén tomboló hatalmas, mágikus tornádó varázserejét akarják megszerezni. Ehhez öt rituálét kell végrehajtani, de csak akkor tudunk elkezdni egy ilyen szertartást, ha a hozzávalókból összegyűjtjük a megfelelő mennyiséget. Az összetevők beszerzéséhez különleges épületek és folyamatos terjeszkedés kell, hiszen a másik három faj is azon van, hogy elsőként fejesse be a rituálét. Igazából ez versenyfutás az idővel, és a képernyőre pillantva azonnal láthatjuk, hogy áll saját feladataival a konkurencia. Gyakran előfordul, hogy az ellenfél leelőz, ám ilyenkor sincs veszve minden. Némi arany feláldozásával expedíciós hadsereget tudunk küldeni az adott kontinensre, ahol a szövetséges, gép irányította hadsereg megpróbálja elfoglalni a rituáléhoz nélkülözhetetlen településeket. Három várost kell védelmezni tíz körön keresztül, és ha ez sikerül, akkor az adott kört mi nyertük. A gond az, hogy hasonló trükköt a gép is képes megjátszani: saját rituálékat elindítva hirtelen megjelenik néhány ká-

TÍZ ÓRÁT BÍRT A DENUVO

Pár éve még feltörhetetlennek hirdették a Denuvo másolásvédelmet. A Total War: Warhammer II-t pontosan tíz óra alatt törték fel ismeretlen hackerek. Ez valahol nagyon szomorú, mert a klassz és egyedi játék megérdemli a rajongók támogatását. Másfelől azonban el kellene gondolkozni azon, hogy mennyire érdemes megkeseríteni a legitim vásárlók életét egy ilyen másolásvédelemmel, amely elég sok erőforrást leköt a gépiükben. Nem lepődnek meg, ha egy patch segítségével a CA végleg kiszedné a játékból.

oszhadsereg, amelyek a lehető legrövidebb úton próbálnak meg eljutni a szertartást végző településekhez. Na, ilyenkor jön jól a visszatöltés funkciója, amit sajnos a kelletnél sokkal többször kellett használnom. Külön szeretném felhívni a figyelmet a patkányemberek patkányságaira; sohasé bízzatok meg bennük, sohasé kössetek velük békét, még akkor sem, ha fizetnek érte. Ők a Warhammer világ suttyói; számtalanszor becsaptak, törbe csaltak és kényszerítették arra, hogy visszatöltsék egy mentett állást, pedig azt nem kedvelem, mivel egy kör sokáig tart. A Total War játékokban megszokhattuk, hogy egy-egy forduló lassan ér véget, korábban hosszú perceket kellett várni arra, hogy az összes ellenfél végezzon a napi tennivalóival. Úgy látszik, hogy ezen sokat optimalizáltak, mert a második részben fél percnél tovább sohasem kellett várakoznom. Problémát jelent viszont az, hogy a rituáléhoz szükséges tárgyakat igazán gyorsan csak rengeteg várossal lehet felhalmozni, ez pedig temérdek pepecseléssel jár. A hadjárat vége felé nem ritka az olyan felállítás, ahol ötvennél is több város ügyes-bajos dolgait kell intéznünk, és akkor még nem is beszéltem a hadseregek mozgatásáról. Az első részben volt egy mesterséges korlát, nem foglalhatták el az emberek az orkok és

a törpék településeit, ők csak a vámpírkastélyokban érezték jól magukat. A második részben viszont megszűnik ez a korlátozás, itt bármelyik várost bekebelezhetjük, annyi kényelmetlenséget viszont el kell viselnünk, hogy ha az adott város klímájához nincs hozzászokva a fajunk, annak a városnak a hatékonysága igencsak gyatra lesz. Időmiliómosok előnyben.

HIDEGVÉRŰEK A MELEGVÉRŰEK ELLEN

A Total War játékokban mindig is két hadszíntéren folyt a küzdelem. A stratégiai térképen mozgattuk a hadseregeinket, és igazgattuk a városainkat. A második részben egy sor érdekes újítást fogantatosítottak. Itt van mindjárt a kincskeresés. Bonyos romok rég elfeledett kincseket és varázstárgyakat rejtnek, ezek csak arra várnak, hogy valaki megtalálja őket. A kutatásban a hadseregünk vesz részt, egy körig tart, mire átvizsgálják az adott romokat. Sajnos nagyon sokszor lyukra futunk, vagyis nem találunk semmit, ilyenkor megint ott a visszatöltés varázslata. Dönthetünk azonban úgy is, hogy hagyjuk a fenébe az egész kutatást, inkább kolonizáljuk a romokat. Ilyenkor elvész a kincs, de létrehozunk egy virágzó közösséget. Varázstárgyakat meg amúgy is lehet találni



A KORÁBBI TAPASZTALATOKBÓL OKULVA MÁR ALAPBÓL AZ SSD MEGHAJTÓMRA TELEPÍTETTEM A JÁTÉKOT, A HAGYOMÁNYOS HDD MEGHAJTÓKON NAGYON LASSÚ A TÖLTÉS



A harctéren óriási a kavardás, de érdemes manuálisan levezényelni a sorsdöntő csatákat, mert sokkal jobb eredményeket érhetünk el, mint a gépi intelligencia



HA TE MONDOD

Andy Hall vezető író, Creative Assembly: „Ez a Total War sorozat első olyan játéka, amelyben van Game Over felirat, mert akár el is vesztheted a kampányt.”

harc közben, egy idő után úgyis csak a legerősebbeket fogjuk megtartani. Sokkal biztosabb módja a kincskeresésnek a hajózás. A tengeren időnként megjelennek elsüllyedt hajók, illetve elpusztult cethalak, ezeken a mezőkön folyamatosan találunk értékes dolgokat, ráadásul néhány kör elteltével újra megjelennek, és csak arra várnak, hogy leszűreteljük őket. A *Total War* sorozat azonban nem (csak) a stratégiai térkép miatt lett világhírű. Nagyan hozzájárult a sikerhez az is, hogy remek a harcrendszere, borzasztóan látványos, ahogy a különféle fajok hadseregei összekaszkodnak a harcmezőn. Kedvünkre taktikázhatunk valós időben, egyetlen egy dolgot kell figyelembe vennünk: egy nagyobb csata akár félórás is eltarthat; ezt érdemes számításba venni, amikor csak tíz perc szabadidőnk van, és leülünk játszani. Az ilyen „rövid menetek” vége általában az, hogy órákra ott ragadunk a gép előtt, mert előjön a „csak még egy kört” hatás. Személyes kedvenceim egyértelműen a gyíkemberek; van annak valami díszkrét bája, hogy két lábon járó hullóknak harcolnak patkányok ellen dinoszauruszhatról. Külön ki kell

emelni az animációkat: leírhatatlan élmény volt, amikor a feldühödött Triceratopsom egyetlen rohammal keresztülgázolt a támadó patkányokon, és messzire repítette a szerencsétleneket, akik az útjába kerültek – ezt mindenképpen látni kell. Hasonlóan szuper egységek természetesen minden fajon belül akadnak, értelemszerűen arra kell törekednünk, hogy minél több ilyen nagy erejű lényt sikerüljön megszerezniünk hadseregünk számára.

A FEJLŐDÉS JELEI

Arról már beszéltünk, hogy milyen jól néz ki a játék, de azt sem szabad elhallgatnunk, hogy ehhez bizony komoly vas kell. Két konfiguráción is sikerült tesztelnem a játékot, és elég combos erőgépet igényel. Először egy GTX 1080-as kártyával játszottam, ezen maximális beállítás mellett is kifogástalan sebességgel futott. Ezután váltottam egy olyan konfigurációra, amelyben egy GTX 980-as kártya lapult, és ettől gyakorta szaggatott a stratégiai térkép. Meglehetősen sok kompromisszumra kényszerültem a beállításoknál, mire sikerült elfogadható sebességet

kicsikarnom a gépből. A töltési időről már beszéltünk; 16 GB memóriával és egy i7-4770K processzorral nem volt gondom, ráadásul a korábbi tapasztalatokból okulva már alaptól az SSD meghajtóra telepítettem a játékot, a hagyományos HDD meghajtókon nagyon lassú a töltés. Szerencsére nem foglal el túl sok helyet a játék, 35 GB manapság elég észszerű kompromisszumnak tűnik, főként annak fényében, hogy egyes PC-s játékok 90 GB feletti helyet foglalnak le maguknak.

A *Total War: Warhammer II* kifejezetten jó stratégiai játék, szokás szerint ügyesen ötvözi a körökre osztott rendszert a valós idejű harcokkal. Az új fajok izgalmasak és egyediek, látszik, hogy a fejlesztők nagyon sokat dolgoztak azon, hogy minél változatosabb lényeket hozzanak létre. Az apró változtatások sokat dobtak a játékélményen, de érthetően a régi alapokra építkeztek, nem kívánták megreformálni ezt a műfajt. A különálló sztori alapvetően jó ötlet, bár amikor már negyedszer kezdünk bele a hadjáratba, elkezd unalmas lenni, pedig a rajzolt háttterek és a hangalámondás is kiemelkedő minőségű.

Biztos vagyok abban, hogy számos kiegészítőt kapunk még hozzá, az elmúlt egy évben jó pár néppel, frakcióval bővült az első rész is. Kíváncsian várom, hogy melyek lesznek a trilógiát lezáró rész hadviselő felei, és miként fogják megújítani ezt az egészen jól működő rendszert. Másfél év múlva meglátjuk.

Mocsy

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core 2 Duo 3,0 GHz, 3 GB RAM, DirectX 11, AMD Radeon HD 5770 1024 MB/Nvidia GTS 450 1024 MB/Intel HD 4000 720p, 35 GB HDD

- + egyedi fajok
- + kiváló hangalámondás
- + látványos csaták
- erős gépen megy igazán
- negyedszerre unalmas a sztori
- csak időmilliomosoknak

MOCYSY

Nem ez a harc lesz a végső.

87

Teszt

» MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR



A balrog és a természet bajnokának kapcsolata nem felhőtlen, és a QTE-részekről eltekintve egészen szórakoztató

Ez nem az a Banyapók, akit megismertünk a Király visszatérben. Tolkien nem biztos, hogy örülne annak, amit lát



Ilyen barátok mellett kinek van szüksége ellenségre?



Mordor éjfékete földjén, sűrű árnyak mezején

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

MORDOR KOMOR FÖLDJÉN SAURON HATALMA EGYRE CSAK NŐ.

Hatalmas ork hadsereget toboroz titokban, hogy aztán minden hatalmával Középfölde jóra való népeire támadjon. A hobbitok még javában szívják a pipafüvet, és isszák a jóféle sört a Meggyében, így egy élőhalott kőszára vár a feladat, hogy megállítsa a gonoszt.

EGY-KÉT GYŰRŰ MIND FELETT

A 2014-es *Shadow of Mordor* meglepetésként robbant be a piacra, remek harcrendszerével, látványos grafikájával és egyediségével óriási rajongótáborra tett szert. Azon ritka játékok közé tartozott, amelyeket időnként még a végigjátszás után is elővesz az egyszerű játékos, sőt, bevallom őszintén, többször is újakezdttem új karakterrel a nagy kalandot. A gond csak az volt vele, hogy a repetitív küldetések miatt nem igazán találtam érdemi ösztönzést arra, hogy folytassam a játékot. Miután meguntam az orkvégtagok

és -fejek csonkolását, más szórakozás után néztem.

A második rész minden tekintetben igyekszik felülmúlni az elsőt. Sokkal nagyobb és változatosabb területen kószálhatunk, a személyes bosszúsztori helyett egy grandiózusabb történetet kapunk. Az első rész ott ért véget, hogy Talion, a kőszas hős beteljesítette bosszúját, és a tünde kovács, Celebrimbor segítségével nekilátott egy új hatalomgyűri elkészítésének. A második rész elején ez is készülő, bár vannak fenntartásaink vele kapcsolatban; tudjuk jól, miként torzíthatja el még a jóra való fajok egyedinek személyiségét is egy ilyen nagy erejű varázstárgy. Nem is marad sokáig az ujjunkon a csillogó ékszer, Shelob, alias Banyapók

INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő Monolith Productions
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Nyitott világú akciójáték Középföldén, ahol nem minden orknak kell levágni a fejét.
PEGI 18+



A havas terület nagyban hozzájárul ahhoz, hogy úgy érezzük, változatos a táj. Sajnos a hó csak egy textúra, a játékmeneten nem változtat semmit

MORDORI KÖRKÉP NVIDIA KÁRTYÁN

Az Xbox-verzió mellett megnéztük a játékot egy combosabb PC-n is, és megnyugodtunk. Az Arkham Knight-fiasok után óvatosak vagyunk a Warner PC-s portjaival, de ez a jobbik fajtából való. Nem lehet róla elmondani, hogy kategóriájában a legszebb, bár a maximalisták egészen komoly grafikát is a képernyőre varázsolhatnak. Az ultra beállításokról egy 30 GB-os textúracsomag gondoskodik; ezt SSD meghajtóra érdemes felpakolni, mert a régebbi meghajtók ekkora adatmennyiséggel már nem képesek megbirkózni. A teszthez az Nvidia egy régebbi kártyáját vettük elő, a GTX 980-at, ezzel átlagosan 50 képkockát sikerült kihozni a játékból, maximális grafikai részletesség mellett. A 4K-ról sajnos a jelenlegi állás szerint le kell mondanunk, még egy GTX 1080-as kártyával is csak 35-40 fps-t tudtunk elérni; szép teljesítmény, ha a konzolokkal hasonlítjuk össze, de azért a vérbeli PC-s ennél többet szeretne. Korrekt fejlesztés, a Monolith ezért (is) megérdemel egy jó pontot.

megszerzi. Érdekes módon a rusnya nyolclábú gyönyörű, csábos nővé tud átváltozni, aki vonzerejével hamar behálózta Taliont. Értékes szövetséges lesz belőle a sztori hátralévő részében, bár nehezen illeszthető össze mostani viselkedése azzal, amit a harmadik mozifilmben láttunk tőle. Régi ismerősök is visszatérnek: Gollam ismét ott ólálkodik a gyűrű közelében, s bár ez nem ugyanaz a varázstárgy, ami őt megrontotta, azért titkon reménykedik benne, hogy egyszer ráteheti a mancsát erre a kis drágaságra is.

MERT ITT IS A MÉRET A LÉNYEG

Az első rész egyik legnagyobb problémája az volt, hogy nem mutattak elég változatosságot a helyszínek. Mindössze két terepen bókláshattunk, egy kopár és szürkésbarna, valamint egy dús és zöld típusún. Mindkettőn voltak orkeródtímenyek és komor romok, de egyik sem hagyott nyomot bennünk. A *Shadow of War*ban már rögtön az elején bejárhatunk egy hatalmas várost, Minas Ithil-t. Ezt az egykor büszke települést a Gyűrűk ura filmben is láthatuk, innen indult útjára Gondor ellen az orksereg a Boszorkánykirály vezetésével. Jelen pillanatban is ostrom alatt áll, a mi feladatunk, hogy feltartóztassuk az orhordákat addig, amíg meg nem kaparintjuk a városban elrejtett

A LÁTVÁNY ÉREZHETŐEN FEJLŐDÖTT AZ ELSŐ RÉSZHEZ KÉPEST, DE HA ÖSSZEHASONLÍJTUK A HORIZON ZERO DAWNNA, EGYÉRTELMEŰEN A ROBOTDINOSZAURUSZOK OLDALÁRA BILLEN A MÉRLEG

palantírt (vagy látókövet). Tudjátok, ez az a fényes gömb, amelyen keresztül az öreg Szarumán kémkedett. A teljes első fejezet a város ostromáról szól, ami persze nem jelenti azt, hogy nem mehetünk a falakon kívülre, de ott egyelőre nincs sok dolgunk. A második fejezetben bontakozik ki igazán a cselekmény, és mi is ekkor teljesedhetünk ki. Ekkor tudjuk az orkokat az uralmunk alá hajtani, és ekkor foglaljuk el a hatalmas orkeródtímenyeket.

KAPUNYITÁSI PÁNIK

Az ellenséges épületek ostroma első nekifutásra egészen szórakoztató. Új területre érve láthatjuk, hogy a környéket egyetlen hatalmas citadella uralja. Ide bármikor elmehetünk, megmászhatjuk a falait, és lemészárolhatjuk őreit, de az erődtímeny urát nem tudjuk előcsalogatni. Pedig a hatalmat csak akkor vehetjük át felette, ha magát a nagyfőnököt is elintézzük, még hozzá saját kezűleg, külső segítség nélkül. Ehhez azonban sereget kell gyűjtenünk, nem is akármilyet. Komoly, fekete öves ork parancsnokok azonban nem teremnek minden bokorban, ezeket fel kell kutatnunk, megharcolni velük, és megverni, majd a gyűrű hatalmával átállítani őket a saját oldalunkra. Igazából az egész játék erről szól, nem rakétatudomány. Gyűjtsünk össze elegendő számú ork rajongót, akik szó

nélkül követnek akár a halálba is; minden kósza erről ábrándozott gyerekkorában. Az ork kapitányok magukkal hozzák saját egységeiket, erre nekünk nem kell odafigyelnünk. Csata előtt felturbózzhatjuk egy kicsit a kapitányok harci képességeit, három egyedi kvalitást vásárolhatunk, majd ezek közül egyet aktiválhatunk. Beleszólhatunk, hogy tűzérsgünk méreggel, tüllel vagy átkokkal szórja-e meg a falat védő íjászokat, megválaszthatjuk, hogy milyen különleges egységeket vessenek be az orkkommandók, de dönthetünk úgy is, hogy a kardfogútigris-hátasokon rohamozó könnyűlovasságunk vezesse a rohamot. A védők és a támadók erejét egy-egy szám jelzi, de ezt nem érdemes szentírásnak venni, hiszen ott vagyunk mi magunk is, könnyedén eldönthetjük a csata sorsát. Az ostrom során különböző területeket kell elfoglalnunk; elég, ha egy ideig harcolunk a megadott pont körül, majd kitűzzük saját zászlónkat. Az összes stratégiai pont elfoglalása után jön az igazán izgalmas csata: saját tróntermében kell elintéznünk a főnököt és annak megmaradt testőrségét. Ide egyedül kell bemennünk, mert különben ork alattvalóink többet nem fognak tisztelni. Ez egy viszonylag kemény és egyenlőtlen küzdelem, hiszen nincs egérút, akkor sem tudunk elmenekülni, ha ros-



szul áll a szénánk. Itt bizony elő kell vennünk minden trükköt a tarsolyunkból. A dolgot nehezíti az is, hogy hiába vágjuk le az ork védőket, azok egy idő múlva ismét előbukkannak a semmi-ből, és ránk támadnak. Ez a rész kifejezetten frusztráló, főként akkor, amikor a 10-12 szinttel magasabb ork főnök egy gyenge pillanatunkban kivégez. Ez sem jelent automatikus katasztrófát, nem kell az egész ostromot előlről kezdeni, mindössze a tróntermet kell ismét kipucolnunk, de akkor is bosszantó. Idővel persze már nem jelentenek akkora kihívást ezek a csaták, az esetek nagy részében ijjal, a távolból sikerül pontos fejlődésekkel térdre kényszeríteni a vezéreket.

Az ork fejesek likvidálása után a vár a mi fennhatóságunk alá kerül, ilyenkor nekünk kell egy új vezért kijelölni a megüresedett főnöki pozícióra. Ahogy láttam, teljesen mindegy, hogy kit választunk, úgyis nekünk kell elvégeznünk a piszkos munkát a későbbiekben. A várakat nemcsak elfoglalni kell, hanem meg is tartani. A kalandozásunk során összeszedett pénzből erősebb falakat, ravaszabb csapdákat és jobb védelmi berendezéseket vásárolhatunk. Ezeket a fejlesztéseket jellemzően a játék vége felé kell elvégeznünk, akkor meg a pénz már nem okoz problémát. Érdeemes megemlíteni, hogy játékosársaink

vérait is megostromolhatjuk. El nem lehet foglalni őket, ezek inkább amolyan l'art pour l'art ostromok: jópofák, de mivel túlságosan is hasonlítanak egymásra, nem törtem össze magam, hogy még több ilyet bevállaljak.

VALAHONNAN ISMERŐS

Az ostromot leszámítva a játék szinte teljesen megegyezik az előző epizóddal. A Nemesis rendszert (az ork hierarchiát) áttemelték a fejlesztők, és bár apróságokat változtattak rajta, ezek nem rengetik meg alapjaiban a szisztémát. Itt is ugyanaz volt a helyzet, mint a *Shadow of Mordorban*: először még kiemezttem a kiszemelt célpontok erős és gyenge pontjait, aztán ahogy egyre ügyesebben bántam a kontrollerral harc közben, úgy eszméltem rá, hogy nincs szükségem ravasz tervekre és taktikákra, anélkül is könnyedén le tudom győzni még a legerősebb orkokat is. A harc sem igazán változott meg, és ezért hálás is vagyok. A *Batman* sorozatban bemutatott harrendszer itt is kiválóan működik, sőt, az orkvégtagok csonkolásának köszönhetően egy kicsit még látványosabb is. Kifejezetten jók a lopakodós részek, de a távolsági fegyverekkel folytatott harcra se lehet egy rossz szavam sem. Még mindig nem vagyok kibékülve azonban a hátsókon folytatott küzdelemmel; egészen egy-

HA TE MONDOD

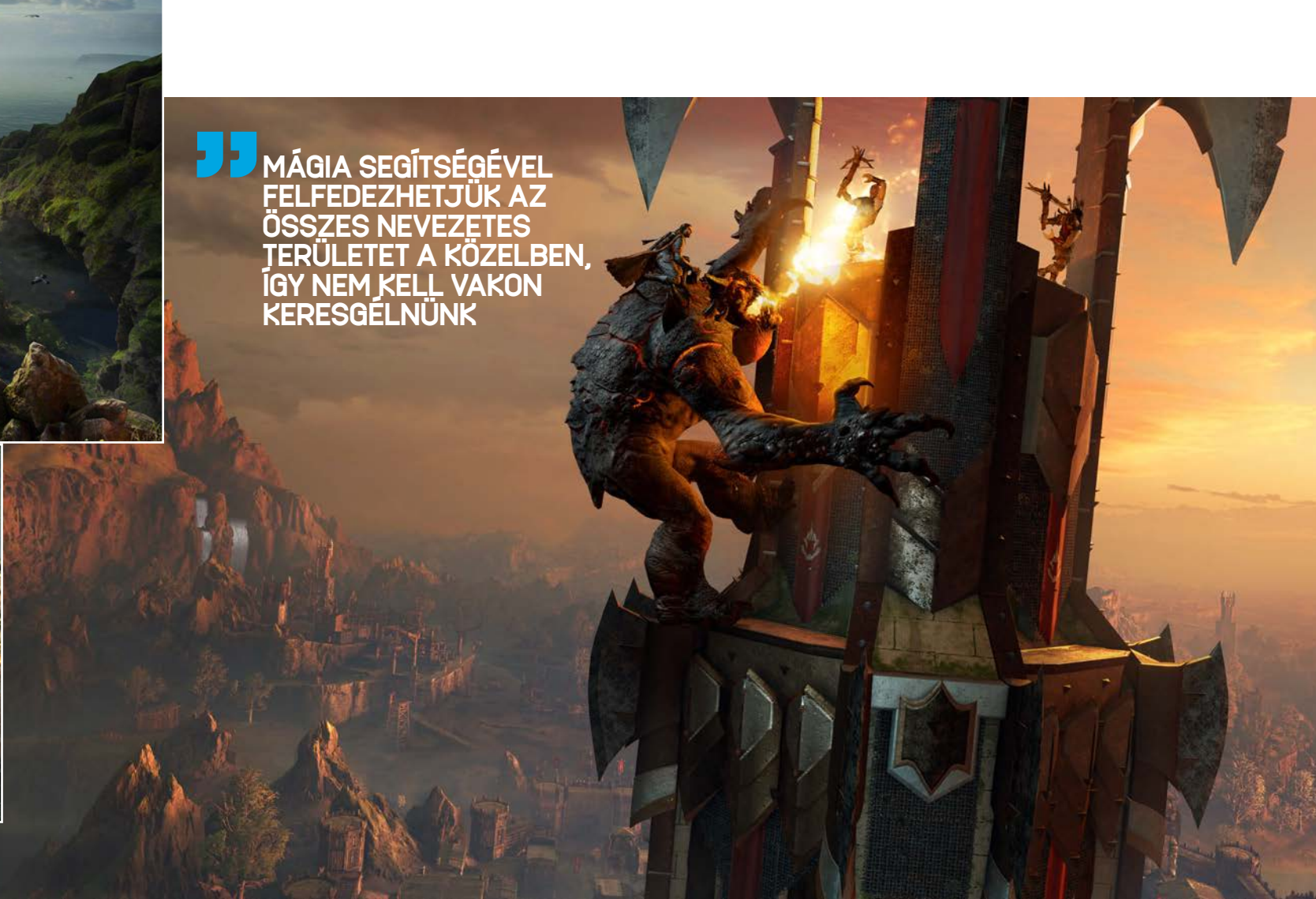
Michael de Plater kreatív igazgató, Monolith: „Minden nagyszerű sztoriban benne kell hogy legyen a bukás lehetősége. A Shadow sorozat Talion tragédiája: hazudnék, ha azt mondanám, hogy happy end lesz a vége.”

JÁTSSZ BÁRHOL: XBOXRÓL PC-N

A *Shadow of War* az egyik olyan, komoly open world játék, amelyik kihasználja a Microsoft Play Anywhere-t. Ez azt jelenti, hogy elég, ha egyetlen digitális kulcsot megveszünk, és máris élvezhetjük a játékot Windows 10-es PC-n vagy akár az új Xbox One X (Scorpio) konzolon. Nem kell aggódnunk a mentések, illetve az „öcsik” miatt sem, ezeket is szépen szinkronizálja a rendszer. A Microsoft saját fejlesztésű játékaival már régóta működik ez a megoldás, a Warner viszont az egyik első olyan nagy kiadó, amely él ezzel a lehetőséggel. Remélhetőleg a jövőben a többi nagy kiadó is lát majd fantáziát benne, de az igazi persze az lenne, ha kitörne a világbéke a Microsoft, a Sony és a Nintendo között, és a nem túl távoli jövőben bárki játszhatna bármelyik játékkal platformoktól függetlenül. Ekkor tényleg eljönne a gamernirvána.



MÁGIA SEGÍTSÉGÉVEL FELFEDEZHETJÜK AZ ÖSSZES NEVEZETES TERÜLETET A KÖZELBEN, ÍGY NEM KELL VAKON KERESGÉLNÜNK



szerűen nem illik ide, nehézkes irányítani, és valahogy nem esik kézre. Az újdonság erejével hatott ellenben a tűzokádó sárkányok megjelenése. Ezeket is meglehetősen nehézkes irányítani első nekifutásra, de roppant kielégítő tűzlabdákkal és sárkánytűzzel felperszelni egy ork katonai tábornok. Ráadásul elég jól lehet megközelíteni vele a küldetések helyszínét, miközben cica-hátasunk hiába gyors, a nagyon meredek sziklákon sajnos nem tud átugrani, és még mindig hajlamos arra, hogy beakadjon az utunkba kerülő összes te-reptárgyba.

A fegyverek és páncélok nem igazán újultak meg. Mindössze egy hosszú kardunk, egy törünk, egy fűnk, egy páncélunk, egy köpönyegünk és per-sze egy varázsgyűrűnk van. Időnként az elit orkóktól szerzett újdonságokkal egészíthetjük ki a listát. Itt is meg-vannak a színkódok: minél színesebb egy új felszerelés, annál hatékonyabb. Időnként találhatunk különböző színű ékköveket, ezeket holmijainkba pakolva nagyon erős felszerelést rakhatunk össze. Ehhez azonban fel kell fedez-nünk szinte minden egyes négyzetcentimétert Mordorban, ami egy idő után meglehetősen unalmas elfoglaltság.

Itt is lesznek természetesen tornyok, amelyek tetejére felmászva belát-hatjuk a környező területet. Mágia segítségével felfedezhetjük az ösz-szes nevezetes területet a közelben, így nem kell vakon keresgelnünk. Ér-dekes feladat az elfrúnák megtalál-lása, ezeket összeszedve megoldhatunk egy tündetalányt: egy-egy aj-tóra rótt vers soraiba kell beírunk a megfelelő szavakat; egyszerűnek hangzik, de azért el lehet molyolni vele, mivel nem egyértelmű, hogy melyik sorba melyik szó való, és csak akkor nyílik ki az ajtó, ha az összes a helyére került.

KÖZÉPFÖLDE ÚJRATÖLTVE

Talion fejlődése egészen korrekten ki-vitelezett; különböző kategóriákban nyithatunk meg új képességeket. Gondolom, nem árulok el túl nagy titkot azzal, hogy az utolsó a legerősebb. Megfelelő mennyiségű skillpont elköl-tése után olyan hatalomra tehetünk szert, amely elég ahhoz, hogy egyetlen csettintéssel egy hatalmas sárkánygít-kot idézzünk magunk mellé hátsónak. Minden képzettség háromféleképpen kiegészíthető, amit menet közben bár-mikor megtehetünk, viszont elég ne-hézkes eligazodni a menüben. Maga a játék (a szerkesztőségben az Xbox One-os verzió járt) egyéb-

ként nem túl hosszú, olyan harminc óra alatt ki lehetett végezni. A végső csata után persze mehettünk tovább, és fejleszthettük erődjünket, de be-vallom őszintén, addigra már elfo-gyott a lelkesedésem, nem éreztem igazi készletet, hogy kimaxoljam. Nem igazán nyerte el a tetszésem a játékban fellelhető mikrotranzakció sem: az Xbox Live rendszerén ke-resztül vehettem volna pénzért ara-nyat, amit aztán elkölthettem vol-na ládákra, amelyekből garantáltan erős felszerelést és követőket szed-hettem volna ki. Ez igazából csak az időhiányban szenvedőknek jó, bizo-nyos tárgyakkal felgyorsíthatják fej-lődésüket. Fontos azonban megjeg-yezni, hogy jelen pillanatban min-den tartalom elérhető arany nélkül, azok sem maradnak ki a jóból, akik nem hajlandók egy forintot sem köl-teni ilyen extrákra. Az Xbox One-os verzió sebessége nem volt tökéletes, számos esetben érezhetően csökkent a képkockaszám. A látvány fejlődött az első részhez képest, de ha össze-hasonlítjuk a Sony hasonló kalibe-rű sandbox játékaival, a *Horizon Zero Dawn*nal, akkor bizony egyértelműen a robotdinoszauruszok oldalára bil-len a mérleg.

A *Shadow of War* kifejezetten jó já-ték, aki most találkozik először a

sorozattal, minden percét élvez-ni fogja – amíg rá nem un a repe-titív küldetésekre és a vég nélkü-li orkmészárlásra. A veteránoknak azonban túlságosan sok az első ka-landból változtatás nélkül átemelt rész, ami nem segít az érdeklődés fenntartásában hosszú távon. Ettől függetlenül biztosan végigjátszom az eljövendő harmadik részt is; jó len-ne végre valami megnyugtató befe-jezést találni a szerencsétlen sorsú, gondori kősa történetének.

Mocsy

HARDVER

Windows 7, AMD FX-4350 4,2 GHz/Intel Core i5-2300, 2,8 GHz, 6 GB RAM, AMD HD 7870 2 GB/Nvidia GTX 660 2 GB, DirectX 11, 70 GB HDD

- + klassz mellékküldetések
- + vicces ork NPC-k
- + óriási játéktér
- egy idő után repetitív
- lassulások Xbox One-on
- műanyag arcok

MOCZY

Jóból is megárt a sok ismétlés.

85

Nincs más út, csak az istenek útja

DIVINITY: ORIGINAL SIN II



INFO

Kiadó **Larian Studios**
 Fejlesztő **Larian Studios**
 Platform **PC**
 Röviden Az izometrikus nézetű, körökre osztott szerepjáték, a Divinity: Original Sin folytatása. **PEGI 16+**

HA AZT FONTOLGATOD, HOGYAN SZÓJK MEG EGY BÖRTÖNSZIGETRŐL EGY ÉLŐHALOTT, SZARKASZTIKUS FICKÓVAL, MIKÖZBEN EGY DEKORATÍV, DÉMON ÁLTAL MEGSZÁLLT VARÁZSLÓNÓ KACÉRKODIK VELED RÖGTÖN AZUTÁN, HOGY ÚTBAIGAZÍTÁST KÉRTÉL EGY PATKÁNYTÓL, AKKOR MEGRÖGZÖTT SZEREPJÁTEKSKÉNT KÉRLEHETETLENÜL RÁD TÖR A SZÍVMELENGETŐ ÉRZÉS: HAZÁÉRKEZTÉL. Pedig kedvező csillaglás kellett ahhoz, hogy a *Divinity: Original Sin II* ebben a formában megszülethesen. A vegyes fogadtatásban részesült *Divinity: Dragon Commander* mellékszál után a játékosok ki voltak éhezve egy világot megrengető, isteni erővel kokettáló szerepjátékra, amit mi sem bizonyít jobban, mint az *Original Sin* zajos sikere a Kickstarteren, 2013-ban. A *Divinity* szériát jegyző Larian Studios rálépett a minőséghez vezető helyes ösvényre, amit nemcsak kritikai ujjongás övezett, de a műfajra fogékony játékosok a kedvező ár-érték arány miatt rituális szertartások keretében áldozták fel bankjegyeiket a digitális áruházak oltárán. Egy konzolos *Enhanced Edition*mel, pár évvel és még több támoga-

tóval a háta mögött a stúdió elérkezettnek látta az időt arra, hogy új királyt ültesse az izometrikus, körökre osztott RPG-k trónjára... így is lett.

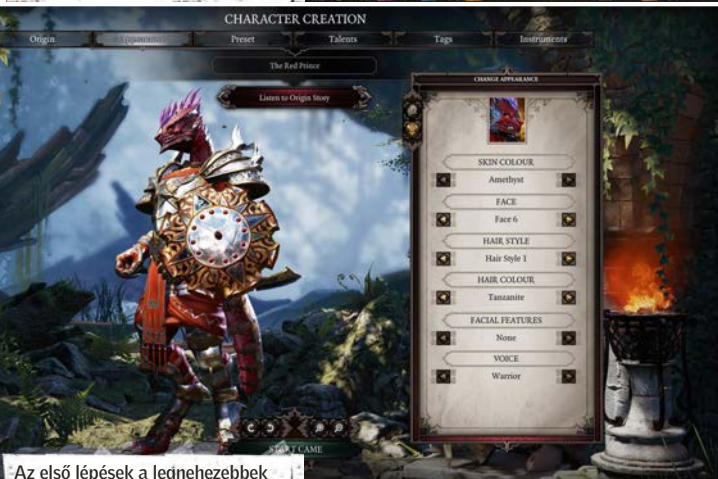
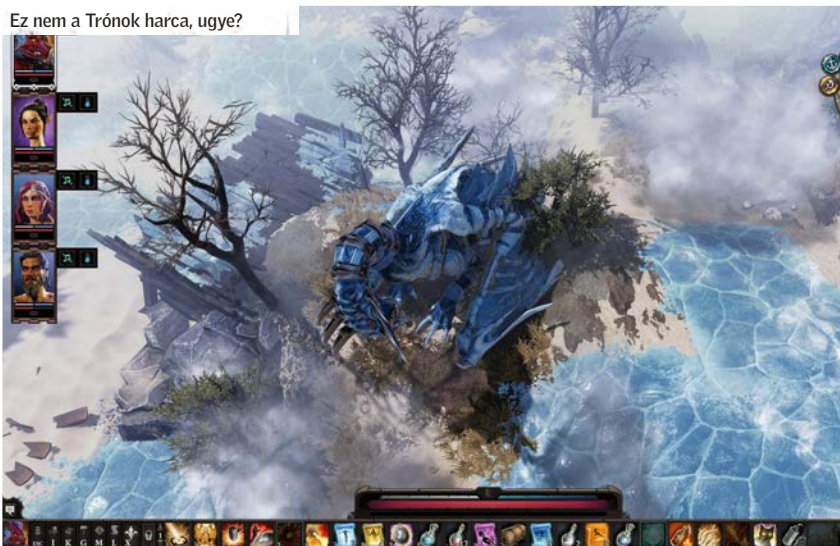
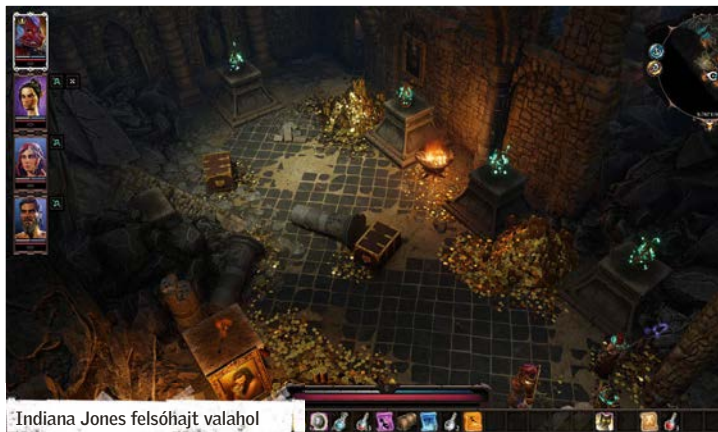
ÉN LETTEM A HALÁL, A VILÁGOK PUSZTÍTÓJA

Persze rögtönzött kis mesénk köszönőviszonyban sincs azzal az eposzokkal, grandiózus fantáziavilággal, amit a fejlesztők megálmodtak a *Divinity: Original Sin II*-höz. Generációkkal az előző rész eseményei után, a vallási üldöztetés korában járunk, amikor Alexander püspök kijelenti, hogy minden sourcerer bűnöző, és a Fort Joy néven elhíresült internálótáborba számúzi őket, hogy megfosztassanak képességeiktől. A sourcererek a varázslókkal ellentétben nemcsak használják a varázslatokat, hanem ők maguk képviselik a mágia forrását, így az erejüket blokkoló nyakbilinc egyszerű halandólétre kárhoztatja őket. Egy közülük főszereplőnk is, akiről hamar kiderül, hogy sokkal többre rendeltetett, mint szikkadt kenyeret majszoló rabszolgának lenni, és az sem marad sokáig titokban, hogy nem a püspök jelenti a legnagyobb fenyegetést a világra nézve. A Larian Studios mesterien csúri-csavarja az eseményeket már a legelső

perctől kezdve, még a zsáner sokat látott veteránjai is úgy fognak pislogni egy-két fordulat láttán, mint törpe a hórihorgas elfre. Való igaz, Rivellonra nem húzható rá az unalomig koptatott „élő-lélegző” jelző, élővilágának tagjai a nekik kijelölt korlátozott feladatokat ismételtetik, viszont minden méterén vár a felfedezőre egy különleges helyszín, egy elcsenésre váró tárgy, egy leszlóítandó személy, egy újabb nagy kaland. Ahhoz azonban, hogy átadjuk magunkat az út hívogató szavának, előbb bajnokot kell választanunk.

LÉGIÓ A NEVÜNK, MERT SOKAN VAGYUNK

Az univerzum megmentőjévé avanszáló parasztlegény már a múlté, ezúttal a névlegesített, komoly háttérrel rendelkező szereplők egyikére bökhetünk rá a játékot elindító karakterkreatálás során – ahogy azt az *Original Sin*ben is tettük. Nyúlsvíveknek itt nem terem babér, de a gögös gyík (Red Prince), a démoni muzsik (Lohse), a sziporkázó élőhalott (Fane), a



FLATLINE MÁSVÉLEMÉNYE

Mindenki tudta az Original Sin megjelenése után, hogy abban az esetben, ha a Larian Studios pénz próbál szerezni a második játékra, kötelező adni nekik, mert az majd még nagyobb és szebb lesz. Ez így is lett; nincs semmi csodálkozónivaló azon, ha a körökre osztott harcok kedvelői a Wasteland és az XCOM részek szénén játszása után olyan könnyen elvesznek egy végre új, sok órás kalandban, mint egyszeri internetfelhasználó a macskás képekben. Nem is az a lényeg, hogy jó a sztori, és több százezer sornyi

dialógust rögzítettek hozzá, hanem az, hogy a coop is fejlődött; négyfős, tehát az egész sztorit elejétől a végéig három barátotokkal is követhetitek. A 150 órányi közös kalandozás még azoknak is könnyeket csal a szemébe, akik évek óta sóhajtozva emlékeznek saját MMO-aranykorukra, amikor még volt idő raidelni cipőfűzőkötés és szülői értekezlet helyett. Ha unod az online, kvázi-MMO-shootereket, de szereted az RPG-eket és a körökre osztott stratégiai játékokat, mindenképp vedd meg... az első részt is.

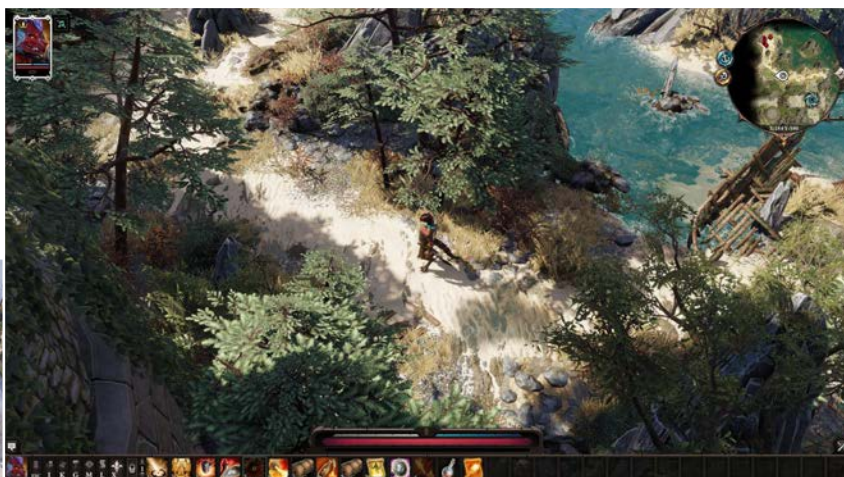
MINDEN MÉTERÉN VÁR A FELFEDEZŐRE EGY KÜLÖNLEGES HELYSZÍN, EGY ELCSENÉSRE VÁRÓ TÁRGY, EGY LESZÓLÍTANDÓ SZEMÉLY, EGY ÚJABB NAGY KALAND

karakán törpe (Beast), a magának való zsoldos (Ifan ben-Mezd) és az emberi húst sem megvető elf orgyilkos (Sebille) mind arra várnak, hogy rajtuk keresztül döntsük el Rivellon sorsát. Fantasztikus egy csapat ez a lehető legszelebb skálán mozgó, gazdagon kidolgozott személyiségekkel, akiknek megvannak a maguk mozgatórugói, céljai, tettei. Előljáróban csak annyit, hogy hatalmas élmény megismerni mindegyikőjük múltját. Természetesen bármennyit csiszolhatunk előre beállított tulajdonságaikon, de akár a semmiből is létrehozhatunk egy vadonatúj arcot, hogy saját ízlésünkre szabva egyéniséget adjunk neki – faja, kasztja és külleme csakis az aktuális hangulatunktól függ (a leglogikusabb megoldás az, ha eltérő erejű segítőket, vagyis távolsági és közelharcost, mágust, valamint bérgyilkost egyaránt beválogatunk a bandába, ezáltal mindennemű eshetőségre felkészülhetünk). A naggyá válás macskaköves útján közülük egyszerre hárman kísérhetnek el, és véletlenül sem azért, hogy biodiszletként szolgáljanak: a csapattagok egymáshoz fűződő viszonyának legalább olyan jelentősége van, mint annak, hogy vezetőként mit engedünk meg nekik egy-egy misszió során, illetve milyen válaszo-

kat adunk a kérdéseikre. Tudniillik döntéseink következményei fájóbbak lehetnek, mint legóra lépni. A jól megválogatott szavak életet óvhatnak, és halált hozhatnak, új lehetőségeket tárhatnak fel, küldetéseket dönthetnek el. Élesebbek a pengéknél is, így bölcsőbb, ha vigyázunk: alkalmi követőinknek minden eseményre lesz valamilyen reakciója.

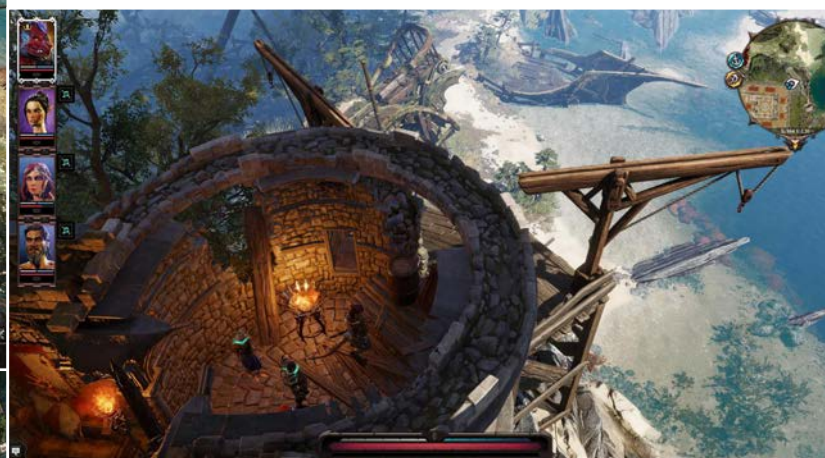
SÖTÉT VARÁZSLATOK KIVÉDÉSE

De nem csak reakcióban, interakcióban is bőven lesz részünk. Garantáltan örömeinket leljük majd a játék egyedi megoldásaiban, mint például az őselemek keverésében, kombinálásában a képességekkel. Már az előd is élen járt abban, hogy a környezetet kihasználva előnyt kovácsoljunk magunknak a harcban, de az *Original Sin II* még tovább fejlesztette ezt. A fizikaórakon tanultakat előszeretettel próbálghatjuk az ellenfeleken (ezt speciel ők kevésbé élvezik majd, mint mi), vagyis szabadon házasíthatjuk a vizet, az elektromosságot, a tüzet, a mérgeket, a gőzöket, a vért, mindent. Arzenálunk bővítésére szolgál a skill crafting névre keresztelt funkció is, amivel a birtokunkba került mágikus könyveket boronálhatjuk össze



HA TE MONDOD

David Walgrave producer, Larian Studios: „Azt gondolom, hogy a játékot a mi tervezési filozófiánk emeli fel igazán: minden mozgatható, használható, elpusztítható. Bárkivel beszélhetsz, bárkivel üzletelhetsz, bárkit megölhetsz.”



Ami a tiéd, az az enyém



MAXIMALISTÁKNAK

A játékhoz elérhető egy digitális, spoilermentes útikalauz is a Divine Ascension DLC képében, amely Reaper's Coast részletes térképét, egy művészeti lore-könyvet, rengeteg koncepciórajzot és a soundtrackalbumot kínálja azoknak, akik extra élményekre vágnak.



egy még erősebb változattá. Így teremthetünk többek között vérből vihart (Blood Storm), tehetjük elektromossá a bőrünket (Jellyfish Skin), és szívhatunk el életet a kisugárzásunkkal (Vampiric Hunger Aura). Ha ezt a látványos szisztémát kombináljuk a körökre osztott stílussal, a harcrendszer sajátosságaival (például a szintkülönbségek és a fedezékek kiaknázásával) és felszerelésünk rúnákkal súlyosbított mikromenedzsmentjével, piszkosul szórakoztató összecsapásokat kapunk eredményül. Már ha nem a legkeményebb nehézségi szintet preferáltuk, abban az esetben ugyanis elő kell kaparni a koponyánk legáljából minden csepp gögyit, és profi stratégiaként megfontolni a legaróbb lépést is.

SZABADSÁG, SZERETEM

Ha éppen nem azzal vagyunk elfoglalva, hogy szétcsapjunk haragosaink között, akkor azonnal orrunkba férkőzik a szabadság édeskés illata, hiszen a Larian Studios nem köti meg a kezünket. Abszolút ránk bízva, hogy mit milyen sorrendben és hogyan abszol-

váljunk, ráadásul rengeteg legális kikaput is kihasználhatunk céljaink elérése érdekében (lásd pl. teleportálás). De Rivellon feltérképezését nem csak a kötetlen játékmenet teszi addiktívvá, rengeteget hozzátesz az élmények szerzéséhez a felturbózott grafika és az egymást váltó, sokszínű helyszínek kínálata is. Hol szennyeiben tocsogó kazamatában, hol kristályligetben, hol oszló csontok között, máskor pedig zöldellő réten fordulunk meg, de ez csak néhány kiragadott minta a számos lenyűgöző területről, amit tiporhat csizmánk. Eközben a talpunk alá valóért – és az atmoszférateremtésért – az a Borislav Slavov felel, aki a *Two Worlds II*-höz, a *Crysis 3*-hoz és a *Ryse: Son of Rome*-hoz is komponált már dallamokat, de ha emlékeink nem csalnak, egyik sem volt annyira fülbemászó, mint az *Original Sin II* főtemája. Nemcsak a zeneszerző, hanem a szinkronstáb teljesítménye előtt is fejet kell hajtánunk, hiszen minden szöveget megtöltöttek élettel, és elérik azt, hogy meg se forduljon a fejünkben egy hosszabb diskurzus átléptetése. Ez nem kis ér-

dem egy tengernyi betűvel felruházott szerepjátékban.

ÖRÖKKÉ SZÉPEK

Ha ne adj' isten a magas újrajátszási faktor ellenére sem találunk már több kihívást a kampányban, még mindig nekifuthatunk három másik játékkal kooperatíván, vagy áthívhatjuk a havert egy osztott képernyős mókára. Belekóstolhatunk a csapatokat egymásnak eresztő PvP-aréna opcióba, nyakig merülhetünk a felhasználók által készített modokban, sőt a stúdió készült egy igazi finomsággal is: a Game Master megidézi a táblás szerepjátékok idejét, egy valódi játékmester kezébe helyezi a szórakozás kulcsát. Hosszú oldalakat lehetne még teleírni a *Divinity: Original Sin II* pozitívumaival, de már ennyiből is pompásan leszűrhető, hogy a Larian Studios elérte azt a csúcst, amit jelenleg el lehet érni egy izometrikus nézetű, körökre osztott szerepjátékkal, a korona pillanatnyilag egyértelműen az övék. Ha valaki ezzel a műfajjal szeretne kikapcsolódni vagy megismerkedni, az ne is keressen tovább: megérkezett.

Szada

HARDVER

Windows 7 SP1 (64 bit), Intel Core i5 CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 55/ATI Radeon HD 6XXX VGA, 35 GB HDD

- + izgalmas történet
- + hatalmas, változatos világ
- + remek harcrendszer
- + kiváló szinkron, dialógusok
- előforduló bugok
- lehetne az NPC-k viselkedése változatosabb

SZADA

Bűn nem játszani vele.

95

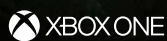
The background features a central character, B.J. Blazkowicz, standing in a dark, industrial city street. He is wearing a yellow leather jacket and a t-shirt with a 'RBORN' logo. Behind him is a large, bright white circle against a red sky. Several blimps are flying in the sky. The city buildings are dark and detailed. The title 'Wolfenstein II' is written in a large, stylized white font, with 'THE NEW COLOSSUS' in a smaller, simpler white font below it.

Wolfenstein® II

THE NEW COLOSSUS™



KERESD A BOLTOKBAN
2017. OKTÓBER 27-TŐL!



CENEGA



Bethesda®

© 2017 BETHESDA SOFTWORKS. ALL RIGHTS RESERVED. "B", "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. WOLFENSTEIN® II: THE NEW COLOSSUS™ IS A FICTIONAL STORY SET IN AN ALTERNATE UNIVERSE IN THE 1960'S. NAMES, CHARACTERS, ORGANISATIONS, LOCATIONS AND EVENTS ARE EITHER IMAGINARY OR DEPICTED IN A FICTIONALISED MANNER. THE STORY AND CONTENTS OF THIS GAME ARE NOT INTENDED TO AND SHOULD NOT BE CONSTRUED IN ANY WAY TO CONDONE, GLORIFY OR ENDORSE THE BELIEFS, IDEOLOGIES, EVENTS, ACTIONS, PERSONS OR BEHAVIOUR OF THE NAZI REGIME OR TO TRIVIALISE ITS WAR CRIMES, GENOCIDE AND OTHER CRIMES AGAINST HUMANITY.



Formaautókkal száguldozni sosem volt ilyen élvezetes



Nem csak kocinkát, a sofőrt is kedvünk szerint öltöztethetjük

HA 700 NEM ELÉG

A 700 autó csak a kezdet, DLC-k formájában jönnek továbbiak is a játékhoz. Már a megjelenéskor elérhető volt két csomag: az egyik a Halálos iramban 8 autót tartalmazza, a másik pedig a Hoonigan Car Pack, amely a Horizon 3-hoz is megjelent.



Az idei év kiemelt autója a Porsche 911 GT2 RS



Bár vezethetünk raliautókat, az aszfaltot nem hagyhatjuk el

Vissza a pályára

FORZA MOTORSPORT 7

INFO

Kiadó Microsoft Studios

Fejlesztő Turn 10 Platform

PC, Xbox One

Röviden Egy új helyszínnel, több száz kocsival, gyönyörű látvánnyal tért vissza a Forza sorozat Motorsport ága.

PEGI 3+

NEM AZÉRT, MERT BE AKAROK ÁLLNI AZOK SORÁBA, AKIK EZT HÓNAPOK ÓTA A MICROSOFT ORRA ALÁ DÖRGÖLİK, DE TÉNY, HOGY A KIADÓNAK NINCSEK EBBEN A SZÉZONBAN TÚL SOK ERŐS SAJÁT JÁTÉKA. Az átlagfelhasználó nehezen tud dönteni, egyszerű érvek kellene, és a legtöbbeknek nem azon múlik a döntése, hogy 1080p-ben vagy 900p-ben (vagy ahogy most áll a helyzet, natív vagy felskálázott 4K-ban) játszhat-e, hanem hogy milyen játékokat érhet el, amiket esetleg más platformon nem. Az Xbox One mellett most a legjobb érv egyrészt a *Cuphead*, másrészt a *Forza Motorsport 7*, amely ugyan döbbenetes újításokat nem hozott, de az elvárt szintet sikerült tartania, és segíthet felledíteni a novemberben érkező One X eladásait. Egyfelől egyébként sajnálom, hogy azon még nem tudtam kipróbálni, másrészt elnézve, milyen One S-en, nyugodtan mondhatom a One X-szel szemezőknél, hogy nem fogják elsírni magukat bánatukban.

KÉTSZÁZZAL A HÉTSZÁZÉRT

Biztosra megy idén a *Forza*, a hetedik *Motorsport* részben nincs szinte semmi kockázat. Miközben a *Slightly Mad* igyekezett a nemrég megjelent *Project Cars 2*-be minél több különböző versenytípust berakni, a Turn10 szigorúan és csökönnyösen maradt az aszfaltnál, ezért a ralinak vagy ralikrossznak bélyegzett versenyek során sem szántjuk a sarat vagy murvát. Nekem

ez egy kicsit visszás; raliautókkal nem a betonon akarok óvatoskodni, hanem hepehupás, veszélyesebb terepekre mennék. Bár soha nem volt még *Forza* játékban ennyi különböző helyszín, mint ebben (szám szerint 32, amelyen összesen 122 eltérő elrendezésű pályát alakítottak ki), az újakat – a dubaji Hafeet Mountain Passtól eltekintve – valójában a *Forza 4*-ből hozták át (Maple Valley, Mugello, Suzuka), a régieket meg már nagyon jól ismerjük, szinte fel sem tűnik, hogy nem a hatodik részt játszunk. A változatosság maga kielégítő, de aki újdonságra vágyik, nem itt fogja megtalálni. A játék legnagyobb újítása a dinamikus időjárás- és napszakváltozás. Korábban is indulhattunk már éjszakai versenyeken, de akkor az elejétől fogva korlátozottak voltak a körülmények. Most viszont bármikor leszakadhat az eső, ami átrendezheti a viszonyokat, vagy elkezdhetjük a versenyt alkonyatkor, és befejezhetjük éjszaka. Tizenhat napszak- és időjárás-variáció létezik, és

a finoman tűző napsugarak teljesen más élményt adhatnak a versenynek, mintha felhős időben cikáznánk. A szélvédőben tükröződő műszerfal ugyan autentikus, de engem például rettentően zavart; ez persze egyéni megítélés kérdése, hiszen néhányan a valóságghűség miatt játszanak, mások pedig hajlandók lemondani a tükröződésről az ütközések elkerülése érdekében.

Az autók rajongóinak ténylegesen az impozáns, 700 kocsit tartalmazó felhozzal (plusz DLC-k, amelyekből a megjelenéskor is volt több) adhatja el a játékot, ez a mennyiség jelentős ugrás a *Forza 6* 450-éhez képest. Az egy dolog, hogy viszatért a Porsche, de lellem megnyugtatóására a Volkswagen is (ami nekem a *Horizon 3*-ból rettentően hiányzott, ha emlékeztek még), és minden egyes gépjárművet kívül-belül precízen, tökéletesen modelleztek le. A Turn 10 nem úgy csinálja, mint anno a Polyphony a *Gran Turismo* játékokban, itt a mennyiséggel minőség is együtt jár. Vannak klasszikus formaautók, kistbuszok, modern sportkocsik, licencelt Formula E és Nascar verdák, valamint kamionok,



HA TE MONDOD

Dan Greenawalt kreatív vezető, Turn 10 Studios: „Ez az első játék, amit kimondottan PC-re és Xbox One X-re készítettünk.”

így mindenki megtalálhatja, ami neki tetszik – viszont nem biztos, hogy meg is vásárolhatja. A fejlesztők ugyanis a trendet követve bevezették a lootboxok rendszerét: a kocsik egy része nem vásárolható meg, csak nyerhető vagy dobozokból nyitható ki. Ennek alapvetően az a célja, hogy izgalmassá tegye a költést; így nem tudhatjuk, mikor mit kapunk. Az egészet nézve elenyésző a lelakatolt járgányok száma, de ez a tényen nem változtat: ha kis mértékben is, de a játék korlátoz, grindra kényszerít.

A lootboxok egyébként a modok esetében kapnak nagyobb szerepet. A versenyek során megszerzett kreditet vagy XP-t növelő, esetleg feladatok teljesítéséért, nehezítések bekapcsolásáért cserébe extra jutalmat adó kártyákat ládákban nyithatjuk ki, amelyekre kreditet kell költeni – komolyan arra szórjam el a pénzem, hogy hátha kapok valamit, amivel még több pénzt szerezhetek? Szerencsére nem kötötték össze mikrotranzakcióval, úgyhogy nem nagy a baj, de a közösségben így is sikerült felhördülést okozni. Ráadásul nem jár több pénz azért, ha kikapcsolunk egyes segítségeket, így még inkább csak a modokban bízhatunk. A Turn 10 nagy újdonságként harangozta be, hogy megváltoztathatjuk a sofőr öltözékét, de ha elképzelem, hogy ezt egy tízezres tömeg előtt közlik, va-

lahogy nem látom a jelenetben a tapsvihart. Verseny közben édes mindegy, mit visel a pilóta (hacsak nem nyitott autóban ül), a menüt böngészve gyönyörködhetünk benne csupán.

ÉN LESZEK A LEGJOBB

A játék középpontjában most a Forza Driver's Cup áll: az új karriermódnak végtelenül egyszerű a koncepciója. Különböző kategóriákban haladunk előre úgy, hogy általunk választott verseny típusokban indulunk, így többnyire kihagyhatjuk azokat, amelyeket nem élvezünk annyira. Van egy minimum pontszám, amit teljesíteni kell, hogy egy divízióval feljebb lépve közelebb kerüljünk a bajnoki címhez, de ez három-négy versenytípus teljesítésével elérhető. Minden kategóriában akadnak showcase események, amelyek a közelébe sem érnek a Horizon játékokban található, azonos nevű extra módoknak, de azért jópofák. Limuzinnal bowlingbábukat ledönteni például jó móka, ahogy klasszikus formaautókkal versenyezni is, viszont a gymkhanaként beharangozott, ugyanakkor semmi extra pályaelemet nem tartalmazó, Ken Blockkal vívott egy az egy elleni verseny hagyott némi keserűséget bennem.

Nemcsak a bajnokságban lépünk egyre előrébb, van egy másik mérő is, amely azt mutatja, mekkora gyűjtők vagyunk.

A kocsikat rangsorolták, több szintre osztották, és úgy oldhatjuk fel a következő szintet, ha elég kocsit birtokunk az aktuálisból. Egyes versenyek nem érhetők el, amíg nem tudunk egy, a szükséges tierbe tartozó kocsit beszerezni, de aki akar, elverhet némi pénzt olyan autókra, amelyeket talán nem is fog használni, ugyanakkor a mérőt növelik, a haladást gyorsítják. Ezáltal a játékos akár megismerhet és megszerethet egy gépet, amelyet egyébként nem. XP-vel szintet léphetünk, és minden szintlépéskor dönthetünk, hogy ruhát, pénzt vagy akciós árú (tehát nem ingyenes) járgányt akarunk-e. A látványra és a teljesítményre nem tudok rosszat mondani, bár a PC-s változattal minimális időt töltöttem el. Szeretném kiemelni az eget; megállítottam miatta a játékot, hogy gyönyörködhessek benne – ezt főleg azok értékelik majd, akik 4K-ban játszhatnak. A Forza 7-ben nem történt nagy előrelépés, de ettől még nem lett rossz, és az autók mennyisége miatt sem kell lehúzásra panaszkodnom. A Forza Horizon 3-at sokkal jobban élveztem, az ottani hangulatot, változatosságot, szabadságot többre tartom. Ez most egy kicsit szürke, egy kicsit megúsós lett, de látzik a gondos bánásmód, amivel a sorozat továbbra is a legjobbak között tartja magát.

PACA

HARDVER

Windows 10 (64 bit), Intel i5-750 2,67 GHz, Nvidia GT 740, GTX 650/AMD R7 250X, 8 GB RAM

- + gyönyörű látvány, stabil teljesítmény
- + lenyűgöző járműfelhozatal
- + az időjárás-változás adta hangulat
- suta lootboxrendszer
- új korlátok

PACA

Lehetett volna több újítás, de így sem rossz.

82

A JÁTÉK LEGNAGYOBB ÚJÍTÁSA A DINAMIKUS IDŐJÁRÁS- ÉS NAPSZAKVÁLTOZÁS



AZ ÉLET EGY DOBOZNYI LOOT

Elérte a Forza világát is az új trend, már itt is vásárolhatunk lootboxokat. Szerencsére valódi pénzt még nem kell, sőt, nem is lehet költeni rájuk, de dönthetünk úgy, hogy kreditjeinket nem autóvásárlásra fordítjuk, hanem kicsit merészebbek leszünk. A ládák 20 ezer kredittől indulnak, ennyiért modokat nyithatunk, 70 ezer felett már autókat, öltözékeket is. A csúcs a 300 ezres láda, amely nagyon értékes kocsit ad.

Uraim, indítsák be a motorokat!

PROJECT CARS 2



INFO

Kiadó **BANDAI NAMCO Entertainment**

Fejlesztő **Slightly Mad Studios**

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

Röviden Még mindig nem vegytiszta szimuláció, de már a kőarcú bajnokok számára is nagyon élvezetes autózás.

PEGI 3+

ÉPP CSAK EGY KICSIT JOBB A PROJECT CARS 2 MEGJELÉNÉSÉNEK IDŐZÍTÉSE, MINT AMILYEN AZ ELSŐ RÉSZÉ VOLT.

Akkor egyértelműen a hónapokkal korábban piacra került *Aspetto Corsa* vitte a pálmát, most azonban még az évek óta húzónevekként szereplő *Gran Turismo* és *Forza* előtt sikerült a nyilvánosság elé lépni. Az már más kérdés, hogy a Slightly Mad Studios terméke mindhárom ismertebb platformot megtámadja, míg a Sony zászlóshajója mindössze PS4-en képviselteti magát, a Microsoft csillaga pedig Xbox mellett PC-n is. Alapvető különbség továbbá, hogy az egyébként a *Need for Speed*-ben is tapasztalatot szerzett SMS messze nem rendelkezik olyan anyagi háttérrel, mint az előbb említett másik két gigacég, ennek ellenére az első rész hibáiból tanulva egy olyan folytatással rukkoltak elő, amely ezúttal nem fog más játékok árnyékában szépen lassan a feledés homályába merülni.

nem tudunk nektek mondani. Szóval aki nekünk sürgős a dolga, az hajtson csak egyet, hiszen még sok-sok érdekesség van ebben az októberi számban. Aki viszont kihagyta az előzetest, netán rabja a betűknek, az istenért se távozzék, hiszen érkezik a szövetségzőkár.

TANULNI A MÚLTBÓL

Első körben érdemes lenne kiemelni azt, hogy bár az előző rész egyáltalán nem volt rossz, nem véletlen, hogy az autós játékok kedvelői valamért nem emlegetik napi szinten. Ezt a Slightly Mad Studios melósai is észlelték, éppen ezért igyekeztek azokon a pontokon is beavatkozni, amelyek korábban fogást talált a közönség. Ennek egyik jele, hogy meghallgatva azt a rengeteg sűrűt, ami az autós játékosoktól jött, akik billentyűzettel nem akartak nekilátni, kormányuk pedig nem volt otthon, immár kontrollerral is megfelelően lehet érvényesülni. Ettől függetlenül természetesen a PC2 is abba a kerekeken gördülő típusba tartozik, amit igazán csak kormányval és pedállal érdemes játszani, mert minek is hazudnánk magunknak: a kontroller nem autózásra való. Vagyis igen, lehet vele játszani azt is, de az nem szimuláció, hanem valami fizikán túli árkád bohóckodás, amit szintén szeretünk ugyan, de minden magára valamit is adó szimulátorvérű gamer az autósjátékok guminojének tekint. Hagyjuk is, nézzük, mi az, ami nem újítás, hanem további javítás. Ilyen a menürendszer, amely az elődben, ha nem is kaotikus,

de elsöre kissé zavarba ejtő, vagy még inkább elbizonytalanító volt; habár az alapvető struktúra most sem változott, valamivel átláthatóbb lett az egész. A versenynaptár megjelenítése is könnyebben értelmezhető, így nem fog a kezdő játékos értetlenül tekintgetni a monitorra, hogy mikor is jön a következő futam. Nem szűrték el korábban sem, most mégis előremutató változtatáson esett át a járművek beállításának lehetősége; míg a pepecselős népek továbbra is fejbűbig merülhetnek a kerékösszetartásban, fékerelosztásban, meggyásmban, addig a kevésbé mérnöki gondolkodásúaknak elég csupán azt megmondaniuk, mit tapasztaltak autózás közben. Ez annyit tesz, hogy – mint a való életben is – versenyzőként elűjságotlunk a szakiknak, hogy kanyarban orrtolós az autó, vagy éppen túl hamar megpördül, ők pedig ennek megfelelően járnak el. Tehát nem csúszkálkál kell kikeverniünk a megfelelő beállítást.

GŰLÍK AZ ESŐ A GÖDRÖKBEN

Ahogy az előzetesben is leírtuk, a *Project CARS 2*-höz egy igen összetett fizikai modellt dobtak össze, amelynek két fontos összetevője van, mégpedig a Madness motor és a LiveTrack 3.0. E két nagyszerű mérnöki csoda révén olyan szimulációt kapunk, amilyen eddig elvileg nem létezett. De még mielőtt mindenki azt gondolná, hogy hála a Pindur Pandúroknak, a világ megmenekült, és eljött közénk az örök szimulátor, nem feltétlenül erről van szó. Arról viszont igen, hogy miközben mi azzal



És íme, megérkeztek a pickapok is!

NYUGODTAN LAPOZZ TOVÁBBI

Az a nagy büdös helyzet, hogy augusztusi előzetesünkben, amit a megjelenés előtt alig egy-két hónappal olvashattatok, szinte már mindent leírtunk, amit csak tudni lehetett a játékról, és bár néhány hibajavító, illetve funkciótélessé tevő beavatkozás történt az elmúlt időszakban, túl sok újdonságot

HÓBAN ÉS SÁRBAN

Komoly fegyvertény, hogy ezúttal nem csupán a szilárd burkolaton hajtathatjuk a versenygépeket, hanem helyet kapnak a fülíg sáros ralikrossz versenyautók, illetve a havas pályák is, ahol akár platós terepjárókkal (leánykori nevükön: pickup) is csapathatjuk, ha ahhoz van kedvünk.



Mint mindig, a belső nézet most is rendben van.

Kiváló a klasszikus gépek felhozatala



A menü valamivel átláthatóbb és könnyebben kezelhető lett



MI NEK IS HAZUDNÁNK MAGUNKNAK: A KONTROLLER NEM AUTÓZÁSRA VALÓ

küzdünk, hogy mindenki előtt a célba érjünk, a szoftver lázasan dolgozik a gumifelhordással kialakult ívek számításán, azon, hogy a kavicságyból visszatérve megszenvedjünk a csúszóssá vált hajtással, vagy megtapasztaljuk, hogy milyen, amikor a topográfiai viszonyok miatt a mélyebb területeken öszszegyűlik a víz. Bizony, ha elkezd esni az eső, az aszfalton vízfolyások jelennek meg, és a folyadék mindinkább igyekszik lefelé jutni, így nem az van, hogy a pálya minden egyes szakasza egyformán csúszik, hanem ténylegesen aktívvá válnak a dőlések és hullámzások. Eddig ilyen nem nagyon láthattunk. Nemcsak ennek köszönhető azonban, hogy a folytatás sokkal élvezetesebb, mint elődje, hanem annak is, hogy az időjárás megjelenítésére és változására is nagy hangsúlyt helyeztek, így nem csupán látást zavaró tényezőként jelenik meg, hanem esztétikailag is remekül mutat az, amikor először csak apróbb pöffenetekben hömpölyög elő az erdőből a köd, majd hamarosan tudjuk masszívá áll össze, és csak sejteni tudjuk, hogy vajon

merre van az egyenes. Itt említenék meg, hogy bár világszerte akadnak olyan megjegyzések, miszerint a grafika messze nem a legjobb, szerintünk a látványra egy pillanattal sem lehet panasz, miközben a másodpercenként megjelenített képkockák száma folyamatosan stabil szinten marad.

MINIMORGÁS

Tökéletes játék nincs, a PC2 sem az, viszont kevés komoly kötekedni valót találhatunk benne. Ha azonban mindenáron muszáj, akkor azt lehetne említeni, hogy még mindig érződik a törekvés a megfelelésre az ár-kadót kedvelő tömegeknek. Mindemellett még annyit lehetne felhozni, hogy bár rendkívül élvezetes pillanatokot szül olykor az, ha a gépi ellenfelek is hibáznak, továbbra is elkövetnek égbekiáltó baromságokat, és minden ok nélkül nekünk jönnek, ha gyorsabbak, holott ki is kerülhetnének. Ja, és még valami: a gokartozás továbbra is bendzsózik az idegeinken.

A KORMÁNY NEM DOLGOZIK TOVÁBB

Szinte hónapra pontosan tíz éve birtoklom Logitech G25-ös kormányomat, amit nem kevés játékorát beletéve tekergettem jobbra és balra, tapostam mindhárom pedálját, rángattam sebváltóját. Ám eljött a pillanat, hogy azt mondja, neki ennyi elég volt. Drága cucc ám, nem is lehet kapni, sőt már az utódja is kifutott, így nem csoda, hogy kissé elkenődtem, de mint mindig, az internet most is segítségemre sietett. Hamarost kiderült, hogy mint oly sokak kormányában, az enyémben is egy kis műanyag alkatrész adta meg magát, amit bár méretéhez képest igen drágán lehet beszerezni, de legalább nem kell új kormányt vennem, vagy darabokra rántani az egész cuccot. A netről azonban azt is megtudtam, hogy egy mérethelyes alátéttel még sokáig működhet a repedt műanyag, így kíváncsian várom, valóban így van-e. Lapzártáig nem tudtam megjteni a javítást, így erről az online felületen fogok beszámolni.



HARDVER

Windows 10, Core i5 3450 3,5 GHz/AMD FX-8350 4,0 GHz, 8 GB RAM, GTX 680, 50 GB HDD

- + rengeteget fejlődött az első részhez képest
- + remek fizikai és időjárás modell
- + stabil teljesítmény
- nem mindig szimulátoros
- az MI kiszámíthatatlan dolgokra képes
- a gokartozás továbbra is elmebaj

RG

Jöttök nekem egy kormányral.

87

HA TE MONDOD

Ian Bell CEO, Slightly Mad Studios: „A Project CARS-ból nem lesz mikrotranzakciós játék.”



Ezúttal a rali is helyet kapott, amiért külön piros pont jár



Bár vannak, akik erre is köpködnek, a grafika eléggé csinos

Itt az ősz, itt van újra, ugorjatok a PES szezonba!

PRO EVOLUTION SOCCER 2018



INFO

Kiadó **Konami**
 Fejlesztő **PES Productions**
 Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
 Röviden A Konami-féle focis játéksorozat, a Pro Evolution Soccer aktuális, egyben legki-forrottabb része.
PEGI 3+

IDÉN VÉGRE A PC-S SPORTTÁRSÁK IS TELJES POMPÁJÁBAN ÉLVEZHETIK A KONAMI FOCIS JÁTÉKÁT, RÁADÁSUL TÖBB KISEBB-NAGYOBB, ÁM FONTOS ÚJÍTÁS IS HELYET KAPOTT A PES 2018-BAN. Mielőtt azonban ezekre rátérnénk, nézzük meg gyorsan, mit nem sikerült kipozfogni a tavalyi rész óta.

MELLÉ

Sajnos nem érzékelünk javulást a játékezetők szakmai felkészültségével kapcsolatban: van, hogy egy kisebb lökést is lefújnak, de a hátulról történő páros lábas becsúszást nem. Hasonló a helyzet a büntetések kiszabásával: a semmire jobb esetben sárgát, rosszabb esetben pirosat kapunk, míg az önjelölt terminátorok és amatőr pankratorok megússzák egy figyelmeztetéssel. Kár. Maradt a lassú és ronda menü is; 2017-ben illene már valami dizajnosabbat villantani, vagy legalább a kezelhetőségen finomhangolni, de e tekintetben még nem történt előrelépés. Ahogy a meccs közbeni apró megakadások ügyében sem: ha kimegy a labda, és bedobás, szabadrúgás, kirúgás vagy szöglet jön, mi pedig lenyomjuk az átvezető animációt, egy pillanatra megfagy a kép, mintha a program akkor számolná újra, ki hol volt, és kit hová tegyen le a pályán. Ez a probléma is túlélhető, de kissé darabossá teszi a játékelményt,

ráadásul már több éve zsinórban. Igazán ránézhetnének már a doglora a Konaminál, nem értjük, őket ez miért nem zavarja. És nemcsak ez, hanem a kommentár sem, mert hát ezzel is évek óta gond van: ideje lenne új szakembereket szerződtetni, és pontosabban leprogramozni a bizonyos akciókra hallható reakciókat.

Ha PES, akkor nem mehetünk el szó nélkül a megvásárolt csapatlicenccel mellett sem, amelyekből évről évre egyre többet kapunk, ám még mindig nem eleget. Ezekkel nem lesz gond: FC Barcelona (na jó, ez kakukktójás, bővebben lásd a Neymar-incident), FC Inter Milan, Borussia Dortmund, Liverpool FC, Valencia CF, Fulham FC, valamint az UEFA-bajnokok ligája és az UEFA Európa-liga. A többivel viszont... Itt van például a magyar válogatott, akikkel, valljuk be, életérzés letolni egy-két meccset, de nem a PES-ben: arcképek nincsenek, és olyan nevek vannak, mint például P. Tillotson, Q. Price vagy A. Hemmings – csak hogy párat említsünk. Persze aki nem riad vissza a piszkos munkától, megoldhatja a dolgot egy kis trükközéssel (a „pes+2018+option+file” kombinációra érdemes rákeresni), de mindez csak PC-n és PS4-en működik, az Xbox One-os sporttársak ebből a megoldásból is kimaradnak. Licencproblémák ide, kamunevű játékosok oda, Usain Bolt többszörös olimpiai és világbajnok futó bekerült mint a leggyorsabb játékos, ami tök jó, csak azt nem értjük, mit keres egy focis játékban. No sebjaj, következzenek a pozitívumok!

GOÓLI

Az elmúlt években a PC-seket valamiért hanyagolta a Konami, ami 2015-ben tehetőzt a PES 2016-tal: a PC-s verzió jócskán elmaradt next-gen társaitól (beszédes az idézet is). Idén végre a PC-s változat is teljes pompájában ragyog mind a grafikát, mind a játékményt tekintve. A Konami az Nvidiával karöltve talált megoldást az eddigi problémákra, és még egy örületes Ansel funkciót is kapunk, amivel sima 2D, 3D és VR pillanatképeket is lőhetünk a játékból, feltéve, hogy arra alkalmas GTX-kártyával rendelkezünk. A látvánnyal tehát nincs gond, de mi a helyzet a játékmennettel?

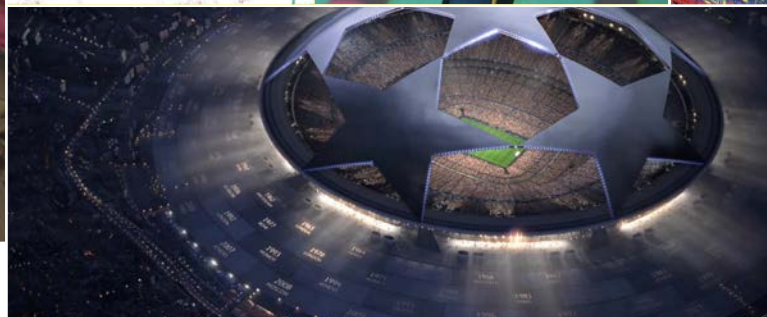
Tisztelettel jelentem, azzal sincs probléma. A játékmény ugyan hangyányit lassabb lett, de ez még inkább előnyre válik a játékkép egészének: még valóságghibék, még taktikusabb az összecsapások, még jobban odafigyelve kell kiviteleznünk támadásainkat. Ez többek között a Real Touch+ funkciónak is köszönhető, amelynek lényege, hogy a játékosok minden testrészükkel reagálnak a labdára és az ellenfelekre. Ezáltal realiztikusabbnak érződik a labdavezetés, a fedezés, a passzolás és a labdaátvétel. A pontrúgásokból kivették a célzónyilatokat, amit szokni kell, de több kameranézet is a rendelkezésünkre áll, hogy belőjük a belőni valót, ami már csak azért sem lesz olyan könnyű, mert a hálóőrök is fejlődtek: ügyesebben védenek, mint korábban. Az pedig, hogy már hátrafelé passzolva is kezdhetünk a kezdőkörből, már csak hab a tortán.



A bírók továbbra sincsenek a helyzet magaslátán, sok döntésük hibás

GONDOLTAD VOLNA?

A játék eredeti, japán címe nem Pro Evolution Soccer, alias PES, hanem angolra fordítva Winning Eleven. Ennek megfelelően a japán változat borítóján 11 játékos szerepel.



És ami igazán szívet melengető, és nem utolsósorban a kontrollerek élettartamát is jótékonyan megnövelő (értsd: mérőgünkben nem helyezzük őket lágyan a földre, a fal érintésével) „újítás”, az online rész kipozfása: eltűntek az apró akadások, amelyek megnehezítették előre kitervelt támadásaink hibátlan megvalósítását, no meg gyakran megszakadt a kapcsolat is, vagy ellenfelet nem talált nekünk a gép. Most viszont nincs más dolgunk, mint a meccsre nyomni, és akadás, váratlan megszakadások nélkül élvezni az online összecsapásokat.

ZICCER

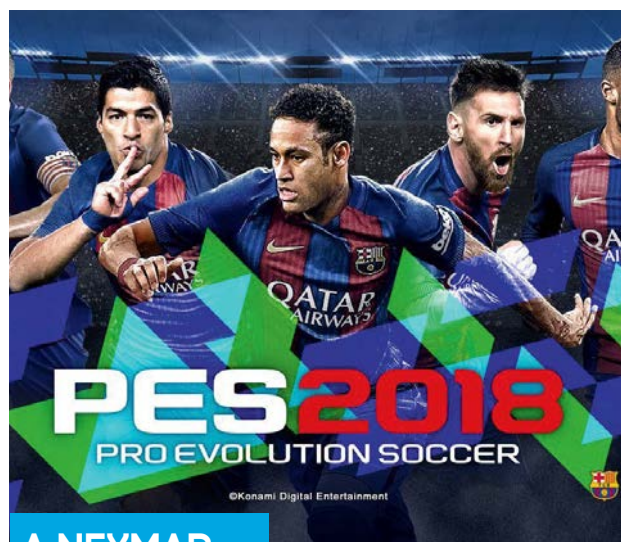
Új játékmódok is érkeztek az idén: a 2v2, illetve 3v3 online kooperatív meccsken pajtásainkkal karöltve küzdhetünk meg más társaságokkal, a mérkőzések végén pedig részletes statisztikákat kapunk teljesítményünkről. Visszatért a közönségkedvenc Random Selection Match is, ami utoljára a PES6-ban kapott helyet, még 2006-ban. Ennek lényege, hogy ellenfelünk és mi is kiválasztunk magunknak több egyesületet és/vagy nemzeti tizenegyet, amelyekből a gép összesorsol nekünk egy csapatra való játékost. Mielőtt azonban kiállnánk randomizált csapatunkkal a másik ellen, játékosokat „lophatunk el” riválisunktól, ahogy ő is tőlünk. Így aztán újabbnál újabb kihívások elé állíthatjuk partnerünket és magunkat, taktikai érzékünket megcsillogtatva: nem feltét-

lenül a legerősebb játékost érdemes elcsenni tőle, ott van például a kapusa is. No meg az sem mindegy, mi melyik játékosunkat védjük le, és ki tudjuk-e sakkozni, vajon ő kivel tett így. Próbáljátok ki, érdemes! Faragtak ez-azt a meglévő játékmódokon is: a Master League-be például bekerültek a szezon előtti bajnokságok, plusz új átvezetőket kaptunk, a myClubban pedig már típus szerint is szűrhetünk a játékosokra, hogy könnyebb legyen összeállítani álomcsapatunkat.

PES VS FIFA

Minden évben felmerül a kérdés, hogy vajon a PES vagy a FIFA a jobb játék, de mi nem feltétlenül tennénk le a garast egyik mellett sem, még hozzá azért, mert más-más kategóriában szerepelnek. Míg a PES inkább a szimulációra fekszik rá, addig a FIFA az arcade-os, gyorsabb játékmenetet képviseli. Mondjuk speciel ez idén pont változni fog, de erről majd a FIFA-tesztben mesélünk. Szóval lényeg a lényeg, aki eddig a PES-sel játszott, az ezután is azzal fog, aki pedig a FIFA-val, nem most fog váltani. Viszont mindenképp érdemes tenni egy ingyenes próbakört a rivális világában, hátha megtetszik egy olyan funkció a másikban, amely saját kedvencünkéből hiányzik. Erre pedig legjobb megoldás a demó letöltése; nem áll semmiből, aztán ki tudja? Egy fifaarcból pespajti válik, vagy épp fordítva. Egy biztos: mi mindenkinek jó játékot kívánunk!

Heisenberg



A NEYMAR-INCIDENS

A Konami korábban Neymarral és a Barcelonával indította útjára a marketingrakétákat, ám Neymar augusztusban átigazolt a PSG-hez, így több mindenben is módosítani kellett az utolsó pillanatokban, például a borítón. Egy-két dologra valószínűleg már így sem volt idő: Neymar a Barca színeiben látható az intróban, a játékban a Barca keretének a tagja, és még a nyitóképen is kékpárosban feszít.

HARDVER

Win 7, i5-3450/FX 4100, 8 GB RAM, GTX 650/Radeon HD 7750, 30 GB HDD

- + realiztikusabb játékmenet
- + sokat javult az online
- + PC-n is jól néz ki
- bírók
- akadások játék közben
- menü

HEISENBERG

Idén végre PC-n is választható alternatíva a PES.

85



VISSZATÉRT A KÖZÖNSÉGGEDVENC RANDOM SELECTION MATCH IS, AMELY UTOLJÁRA A PES6-BAN KAPOTT HELYET, MÉG 2006-BAN



HÁ TE MONDOD

Adam Bhatti globális termék- és márkamedzser, Konami: „Végre a PS4 és az Xbox One szintjére hoztuk a PC-s verziót, ami az elmúlt években egyfajta PS3-PS4 közti hibrid volt, hogy úgy mondjam.”

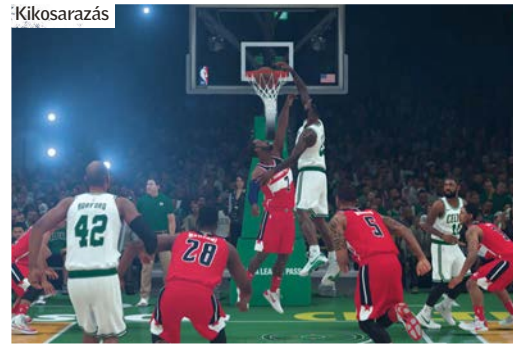


Sajnos elég sok fantomcsapat van az igaziak helyett

Nem akarsz kicsit még fizetni?

NBA 2K18

Kikosarazás



INFO

Kiadó **2K Sports**
 Fejlesztő **Visual Concepts**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Egy újabb fejezet az NBA 2K-széria történelmében, amely az aktuális NBA évad alapján készült.
PEGI 3+

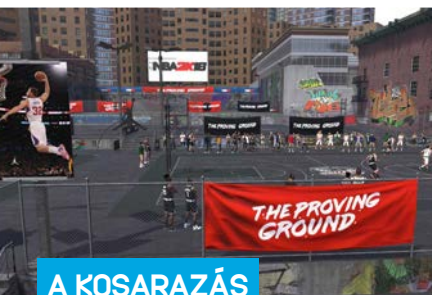
NAGYON NEHÉZ ÉRDEMBEN PONTOZNI EGY ÉVENTE MEGJELENŐ SPORTJÁTÉK SZÍNVO-NALÁT; MINTHA CSAK AZ ÉVENTE KIADOTT PATCHLISTÁT BOGARÁSZ-NÁ ÁT AZ EMBER PÁR KÉNYELMES, KANAPÉSPORTOLÁSSAL ELTÖLTÖTT ÓRA UTÁN. (Most abba bele se menjünk, hogy számomra eleve kín egy játék objektíven nehezen mérhető érdemeit és hibáit pontszámmal tükrözni.) Az alapok ugyanazok, a minőség megszokott, sohasem lesz annyira új semmi, hogy újraértelmezze a műfajt, hiszen végső soron kosárlabdajátékról van szó. A 2K Sports mégis képes mindig valami olyat csavarni az élményen, hogy az ember érdemi változásokról tudjon beszámolni a kedves olvasónak, aki remélhetőleg nem csak a cikk végén található pontszámot keresi most – amely egyébként szinte pontosan ugyanannyi, mint tavaly. Egy zavaró jelenség miatt esik visz-sza kissé, de talán szavakkal jobban érthető majd, mi tetszett, és mi zavart nagyon a legújabb NBA 2K epizódban.

A már ismert (és idén is zsenge sztorit fel-mutató) MyCareer módot egybeköltötték a MyParkkal és a Pro-Am-móddal, ebből lett a The Neighborhood. Folyamatos online kapcsolat szükséges hozzá, és csak a karriert lehet egyedül játszani, a másik kettőben a többi játékosal versenyzünk. Egy MMO jellegű közösségi térként kell ezt elképzelni, ahol saját karakterünk fejlesztése a cél, és megalkotása is komplex (másodlagos képességekkel is árnyalhatjuk, milyen pozíció-ban leszünk a legjobbak a pályán, egy ingye-nes mobilalkalmazással beszkennehetjük magunkat a játékba, és a hasonmásun-kat irányíthatjuk a karrier során stb.). Per-sze a játék legnagyobb hibája is itt mutatko-zik meg: mikrotranzakciók segítségével lő-hetjük ki a végtelennek tűnő grindolást, és pimpelehetjük hősiünket. És nem, ez nem az a lazán megtúrt, gazdag gyereket kozmeti-kai cuccokkal lehúzó lokál a sarkon: a VC (a helyi fizetőeszköz) gyűjtögetése nehéz, és pénzért képességet is fejleszhetünk, ha pe-dig a legtöbb játékmód közösségi, kompe-titív élményre alapoz, akkor nem nehéz ide-vágni a „pay to win” plecsnit, elriasztó jel-leggel. Nagyon sok időt kell beleoljni abba, hogy a túlárzott cuccokat és képességeket ingyen feltöljük, az egész egybegyűrt ren-dszeren érződik a cél, hogy a valós életből is ismert „gazdagabb vagyok, tehát több az esélyem” klisé agyonvágja az amúgy NBA sztorikban visszaköszönő, „a tehetség és a kitartás meghozza eredményét, a szegényle-gényből is lehet király a pályán” fordulatot. Aki más jellegű történetre vágyik, barát-

kozhat a MyGM: The Next Chapter-móddal is, amelyben nem a karakterizáció a lényeg. Itt egy komplexebb sztorit kapunk, edzői és menedzseri éntünk is kibontakozhat, amolyan sportfilmekbe illő interaktív sztori ke-retében: egy sérült sztárból a csapat menedzsere lesz, a cél pedig a legjobb formá-ció kiképzése, győzelemre segítése, ápolása. Számomra ez sokkal érdekesebb volt, mint a klasszikus sztorimód, ami nyilván teljesen szubjektív, ugyanakkor még messze vagyunk a realizmustól, akármennyire próbálják elhi-letni velünk, hogy minden döntésünknek kö-vetkezménye van. Igazából ez csak egy fel-turbózott MyLeague, amely egyébként szin-tén helyet kapott a kínálatban, csak abban a klasszikus paraméterek szerint menedzsel-hetjük a csapatot, supermaxszerződésekkel, NBA G ligával, mindennel, ami kell. A MyTeam által meghonosított kártyagyűj-tögetős játékmódot én messziről kerülöm. Végtelen időt kell bepakolni, ha az ember egy álomcsapatot szeretne összerakni; ele-ve a random nyitogatós jutalmazási mód-szer a mai játékipar rosszindulatú dagana-ta, nem vagyok hajlandó tudomást venni róla. Ugyanakkor el lehet bíbelődni az egyé-ni kihívásokkal, összesen több mint 900-at teljesíthetünk. A Schedule Challenge ese-tében például minden csapat 30 fordulós meccsnaptárát végigjátszhatjuk.

A JÁTÉK MAGA

Érdekes megfigyelni, hogy adott évben mire helyezik a hangsúlyt a fejlesztők, és mi az, amit érthetetlenül elhanyagolnak. A lát-

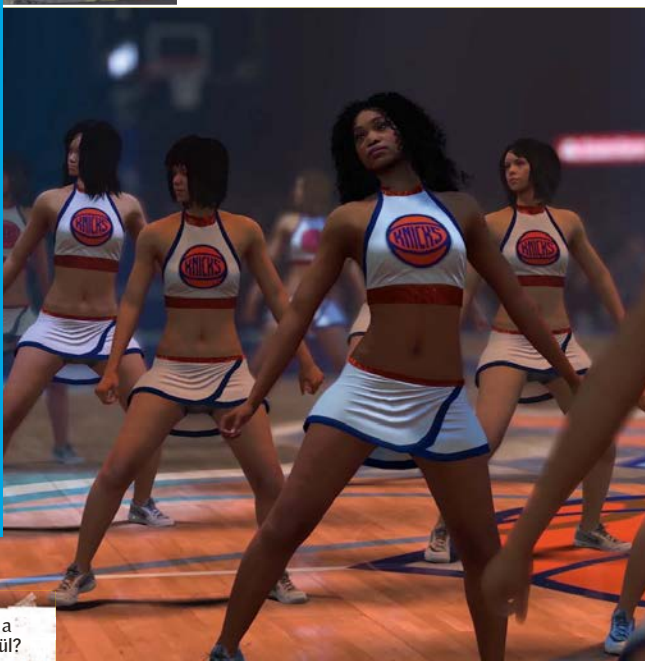


PÁLYÁRA LÉPEK, BELEADOK 110 SZÁZÁLEKOT, ÉS AKKOR MI VAN?

Mielőtt beszélünk az újdonságokról, legyünk jó gyerekek az iskolapadban, és ismételjük át, hogyan kell játszani egy kosárlabdás játékkal; idén ez is változott egy kicsit.

A KOSARAZÁS SZIMFÓNIAJA

Az NBA 2K18 soundtrackje összesen 49 számot sorakoztat fel többek között olyan előadótól, mint Busta Rhymes, Kendrick Lamar, Sean Paul, Onyx és Rag'n'Bone Man. Az idei másik kosaras játékban, az EA Sportshoz tartozó NBA Live 18-ban csak 31 dal csendül fel; nem mintha ez annyira lényeges szempont lenne, de látszik, hogy a 2K minden téren komolyan figyel a tartalomra.



Mi is lenne velünk a táncoslányok nélkül?



Az átvezetőkben lévő arcok néha félelmetesek



Izzadni már mindenki nagyon tud, csak ne keljen beszélnie



vány például évről évre egyre szebb, a pályán mindinkább látszik a különböző stílusú játékosok és sztárok egyedisége, még jobban odafigyeltek a tetoválásokra, a sebhelyekre és az egyéb apró részletekre is, hogy minden játékos úgy nézzen ki, ahogy valójában. A fényhatások és az átvezető animációk is mutatósabbak, a tévés közvetítés hangulata szinte tökéletes, de akkor sem lesz okunk panasznra, ha utcai pályán nyomulunk, ahogy a multis játékok is simák és szépen futnak. A mezek és a kiegészítők az úgynevezett True Color-technológiával készültek (Jól hangzik, nem?), szintén részletesek és autentikusak, és már nem csak kifeszített zászlóként vannak a játékosokra méretezve, a fizika is megfelelően hat rájuk. Szinte mindenkit másképp kell kezelni, talán ez a 2K18 legnagyobb fejlődése az elődhez képest. A mesterséges intelligencia is javult: a játékosoknak van egyénisége, ha tudod, hogy egy csapat, egy játékos hogyan játszik, azt te is oda tudod varázsolni a képernyőre. Persze bőven akadnak még ostoba pillanatok a gép által irányított játékosok életében, de érezhető a fejlődés, és ez mindenképpen jó dolog. Ahogy az is, hogy a labdavezetés, cselezés már nemcsak előre megírt animációk sorozata, hanem természetesebb, folyamatosabb mozgássor. Az egész irányítás nagyon jó irányba változott; életszerűbb lett a passzolás (végre a passzgombot lenyomva választhatunk, hogy ténylegesen kinek akarjuk adni a labdát) és a védekezés, de a „Shot Meter”

is megújult: többféle paraméter alapján küld visszajelzést, hogy precízebben dobhassunk, továbbá a dobás pontosságát segítő csík a játékos feje fölé került, így jobban látjuk annak mozgását, emelkedését – számomra ez megkönnyítette a precízebb játékot. Nem tartom magam jó NBA-játékosnak, de szerény képességeimmel azt éreztem, hogy jobb vagyok, pusztán annak köszönhetően, hogy a játék jobb mozgást, célzást tesz lehetővé, mintha kicsit értelmesebb lenne a játék. Persze bizonyos régi beidegződéseket nehéz elengedni (pl. idén megint más az alley oop kivételése), de az NBA 2K18 rengeteg lehetőséget ad arra, hogy gyakoroljunk, és mélységében is kitanuljuk a játékot, ráadásul ő maga is tanultabb, okosabb, ügyesebb. Ez egy sportjáték lényege, emiatt gondolom azt, hogy az idei részt nagyon is érdemes beszerezni, ráadásul a belepakolt tartalommal is elégedett lehet mindenki. És az aktuális csapatok mellett legendás történelmi formációk is helyet kaptak a kínálatban; összesen 62, de minden csapat All-Time felállása is elérhető a Play Now gyorsmeccsmódban és online is.

Ám sajnos az árnyoldal is kicsit árnyékosabb idén. Például ha már van sztormód, akkor lehetnének jobbak az átvezetők, a karakterek mimikája (a Mass Effect: Andromeda élettelen arcai kísértének itt is); lenne még mit reszelni a meccseken kívüli mozgáson, és ez a képünkbe nyomott mikrotranzakciós rendszer nagyon komoly fekete pont; frusztráló, dühítő, és nyilván



LEGENDÁK VISSZATÉRÉSE

Noha Kevin Garnett és Kobe Bryant már nem aktív játékosok, az NBA 2K18-ban mégis láthatjuk őket egy új szerepben, hiszen vendégkommentátorként térnek vissza. Ebből adódóan a Boston Celtics csillaga és a Lakers ötszörös bajnoka nem folyamatosan elemzik majd a pályán történeteket, csak néha jelentkeznek be egy-egy izgalmas sztormival, megfigyeléssel, ami színesebbé teszi a sok, előre felvett mondat miatt előbb-utóbb monotonná váló narrációt. Több ilyen szeretnénk.

ván nagyon sokat hoz majd a 2K Sports konyhájára (mivel mindig van olyan réteg, amely költ, akárhogy is vinnyogunk). Ha viszont neked az NBA széria az a kanapésport a régi szép időkben, amikor a haverokkal külditek a tévé előtt, élvezitek a tévés hangulatot, a meccsek izgalmait, izdadt tenyérrel nyomjátok rá a dudaszó előtti utolsó másodpercben a háromponost, üvöltve ünnepeltek, vagy kontrollert elhajítva gyászoltok, akkor számodra ez a tökéletes játék. És így csak egyszer kell fizetni érte.

HP

HARDVER

Win 7 64 bit, Intel Core i3-530 2,93 GHz/
AMD Phenom II X4805 2,50 GHz CPU, 4
GB RAM, Nvidia GeForce GT 450 1 GB/ATI
Radeon HD 7770 1 GB VGA, 70 GB HDD

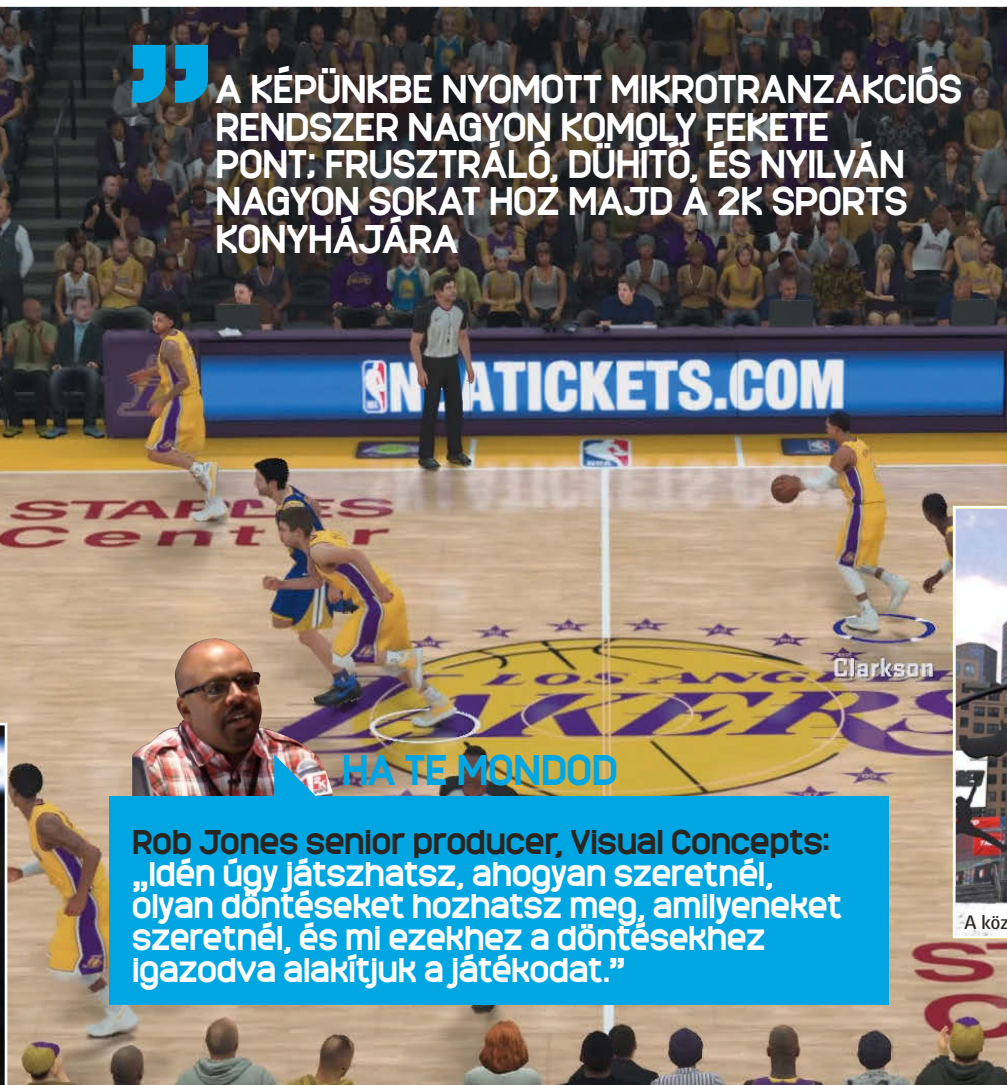
- + jobb irányítás, könnyebb kezelhetőség
- + szebb animációk és látvány
- + rengeteg tartalom és játékmód
- azt akarja, hogy fizess még sokat
- bugyuta sztormód, valódi mélység nélkül
- lehetne még javítani a karakterek mimikáján, mozgásán

HP

Kellemes játékmény kellemetlen mellékhatásokkal.

86

A KÉPÜNKBE NYOMOTT MIKROTRANZAKCIÓS RENDSZER NAGYON KOMOLY FEKETE PONT: FRUSZTRÁLÓ, DÜHÍTŐ, ÉS NYILVÁN NAGYON SOKAT HOZ MAJD A 2K SPORTS KONYHÁJÁRA



Mindenki megcsodálhatja a másikat, gyorsan kiderül, ki költött extra pénzt

Seff Mason
Signature Movement (G) Headphones



A közösségi tér elég mutatós

HA TE MONDOD

Rob Jones senior producer, Visual Concepts:
„Idén úgy játszatsz, ahogyan szeretnél, olyan döntéseket hozatsz meg, amelyeket szeretnél, és mi ezekhez a döntésekhez igazodva alakítjuk a játékodat.”

LAL 0
www.games2.hu 5/22

A tökéletes célpont

DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
 Fejlesztő **Arkane Studios**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A népszerű lopakodós akciójáték-sorozat mellékágát áramvonalasított fejlődési rendszere különbözőteti meg elődeitől.
PEGI 18+

VÉGEZNI EGY ISTENNEL LEHETLEN VÁLLALKOZÁSNAK TŰNIK, MÉGIS EZT A MEGOLDHATATLANNAK LÁTSZÓ FELADATOT RÓJA RÁNK A DISHONORED SZÉRIA VADHAJTÁSA. A *Death of the Outsider* eseménylancolata alig néhány hónappal a második rész történései után veszi kezdetét. Billie Lurk visszatér Karnacába, hogy felkutassa mentorát, minden idők legeredményesebb orgyilkosát. Daudnak, aki Corvóhoz (és amennyiben a *Dishonored 2*-ben őt választottuk, akkor Emilyhez) hasonlóan magán viseli a Kívülről jött jelét, évekkel korábban nyoma veszett. A legfrissebb értesülések szerint egy közfürdőből kialakított illegális küzdőverem bajnokaként tengeti napjait, ám a látszat – mint oly sok esetben, ezúttal is – csal.

ÁSS A DOLGOK MÉLYÉRE!

Az Arkane Studios eddigi munkássága alapján le lehet vonni azt a következtetést, hogy a csapat jellemzően három tartóoszlopra húzza fel játékeit. Ezek egyikeként fantasztikus világokat teremtenek az alkotók, amelyekben öröm elmerülni, és a későbbiekben is szívesen felkeressük őket. Újságcikkek, naplóbejegyzések, levéltörzsek, kihallgatott beszélgetések foszlányai és utcai zenészek dalszövege révén nyerünk betekintést a lakók életébe, értesülünk az aktuálpolitika napi állásáról, és

botcsinálta néprajzkutatóként csipegethetjük össze a helyi folklórral kapcsolatos tudnivalókat. Ez legalább ellensúlyozza, hogy a cselekményt egyetlen, mérsékelten összetett mondatban össze lehetne foglalni, akár csak a korábbi részekét. Megannyi apró részlettel, információval gazdagodik, aki hajlandó továbbtekinteni az orránál, és veszi a fáradságot, hogy keresztül-kasul bejárja Karnaca utcáit, ám ha semmivel sem törődve rohan a cél felé, akkor csak annyit fog fel a történetből, hogy Daud bosszút akar állni a Kívülről, őt okolja minden rosszért, ám mivel egymagában nem képes véghezvinni a tettet, Billie segítségét kéri.

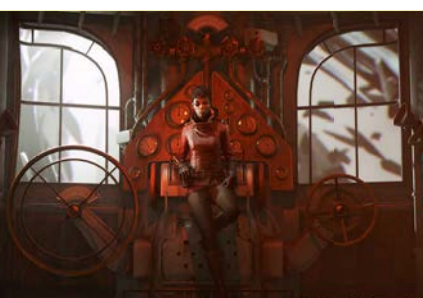
ISMERD MEG A KÖRNYEZETED!

Mint már említettem, a helyszín ez alkalommal is Karnaca, Serkonos szigetének legjelentősebb városa, illetve annak környéke. Tavaly ilyenkor itt göngyölytettük fel az Emily császárnő trónfosztását megcélzó összeesküvés szálait, és miközben egymás után eltakarítottuk az útból a trónbitorló Delilah Copper Spoon támogatóit, mintegy mellékesen fényt derítettünk a kvázi isteni hatalommal rendelkező Kívülről eredetű Karnaca *Dishonored 2*-ben látott kerületét a legmondosabban megtervezett játékbeli kulisszák közé soroljuk. Szinte mindig létezik legalább egy, de inkább több alternatív útvonal, amely elvezet aktuális célállomásunkhoz, ám ezek sosem rínak ki a környezetből, nem keltik azt a benyomást, hogy pusztán előrehaladásunkat megkönnyítő alakították ki vízelvezető árkat serény

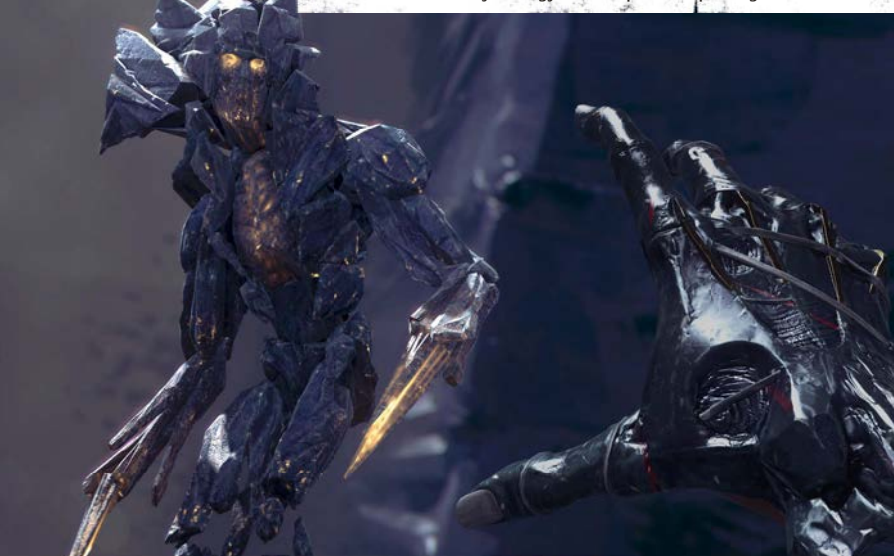
kőművesek az egyik köztérre felvezető lépcsőre merőlegesen. Holott igen, ahogy te-reptárgyak, amelyek takarásában elsurranhatunk a strázsák orra előtt, is csak emiatt kerültek a helyükre. Az illúzió tökéletes, látszólag mindennek célja, funkciója van. Egyébiránt a pályadízájn mindig is az Arkane erősségei közé tartozott. Egyedül azt sajnálom, hogy ezúttal nem erőltették meg magukat, csupán a tőlük elvárható minimumot nyújtották a tervezők, ami más játékokkal összemérve még mindig minőségi. De hol van Kirin Jindosh mozgatható falakkal, sülyeszethető, emelhető és elforgatható szobákkal teli palotája, Aramis Stilton időutazós szekcióval megbolondított udvarháza vagy a természettudományi múzeum? Sehol, kivéve ez utóbbit, amit ismét felkereshetünk. Magyarán újrahajszosztatásnak is tanúi lehetünk; az eddig nem látott helyszínek közül egyedül a bankot emelném ki, ám azt sem különleges mivolta, hanem inkább a hozzákapcsolódó küldetés miatt.

TÉGY, AMIT AKARSZ!

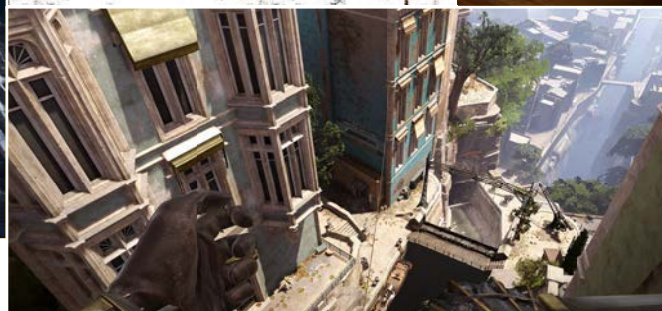
Volt már szó az életszerűre rajzolt világról és annak gazdag legendáriumáról, megtárgyaltuk a fejlesztők pályatervezés terén kimagasló szakértelmét, de mindeddig nem beszélünk a három pillér talán legfontosabbikáról, a mindenkor felhasználó habbitusához alkalmazkodó játékmenetről. Mert való igaz, hogy míg én elsődlegesen lopakodós játékként tekintek a *Dishonored*-ökre, addig mások a kreatív gyilkolás lehetőségét és a látványos akciót várják el tőle.



Egy kezünkön meg tudjuk számolni, hány új ellenféltpussal találkozhatunk. Cserébe viszont némelyikük egyetlen csapással képes végezni velünk



A bankrablás előkészítése és kivitelezése egyértelműen a legszórakoztatóbb küldetés mind közül



A *Death of the Outsider* mindkét tábor igényeit maradéktalanul kielégíti, beleértve azokét a játékosokét is, akik a két véglet egyikeként a homokozóban, akkor szükségünk lesz lapátra, vödörrre, vízpisztolyra és még sok minden másra. Tisztában vannak ezzel az Arkane srácai is, akik komoly arzenállal ruházták fel Billie Lurkot. A kard (amit később lecserélünk) nem számít újdonságnak, ahogy a repeszgránát vagy a tapadóakna sem. Ellenben több olyan eszköz is a rendelkezésére áll, amellyel korábban sem Corvót, sem Daudot, sem pedig Emilyt irányítva nem találkoztunk. Az alkarjára szerelt Voltaic Gun pisztolygolyókkal és gyújtólövedékekkel ritkítja az ellenfél sorait, de használhatunk elektromos töltetet is, ha nem szeretnénk összevérezni a kezünket. Ugyancsak pacifistáknak ajánlott a kábitógránát és a kampós akna nem halálos módja. Utóbbi alaposan próbára teszi a játékban alkalmazott rongybabafizikát, ugyanis a közelébe merészkedőket egyszerűen magához rántja, alkalmanként egészen természetellenes testhelyzetbe kényszerítve őket. Az eszközök némelyikét a feketepiacon fejleszthetjük, már csak ezért is célszerű minden értékes holmit összeszedni, valamint minél több szerződést aláírni. A megbízatások opcionális melléküldetések

formájában öltenek testet, akad köztük felbujtás lopásra, betörésre, emberrablásra, sőt még gyilkosságra is. Utóbbiak kapcsán sajnos nincs lehetőség alternatív pacifista megoldásra, ami idegen a *Dishonored* szellemiségétől.

Érdeemes még megjegyezni, hogy Billie nem viseli magán a Kívülálló jelét, tehát nem rendelkezik mágikusnak mondható képességekkel. Legalábbis kezdetben, idővel azonban szert tesz néhányra, ám ezeket nem magunk választjuk ki, a cselekmény meghatározott szakaszaihoz érve kapjuk meg. Sőt mi több, továbbfejleszteni sem tudjuk őket, szóval ne csodálkozzunk, ha kizárólag amuletteket találunk, rúnákat nem. Idővel lehetőségünk lesz saját faragványok készítésére, így akár több kézműves termék jótékony hatását ötvözhetjük egyetlen dísz tárgyban.

Hősnőnk trükkjeinek száma erősen korlátozott, ám hatékonyságuk megkérdőjelezhetetlen. Élvezet kísérletezni velük. A Void Strike egy pusztító kinetikus csapás, a Displace a teleportálás egy formája, a Semblance lehetővé teszi, hogy másnak adjuk ki magunkat, míg bírjuk manával (ezáltal nem itallal pótoljuk, hanem visszatöltődik magától), a Foresight testen kívüli élmény, elsősorban felderítésre, célszemélyek megjelölésére szolgál (így később is tudjuk, merre járnak, milyen irányba tekintenek stb.), de kombinálható a teleportálással is. Az említettek túl még szóba állhatunk a patkányokkal is némi információ reményében, ennek a képességnek viszont semmi köze a Kívülállóhoz.

KARCSÚSÍTOTT ORGYILKOS

A *Death of the Outsider* a korábbi *Dishonored*ök egyszerűsített kiadása, amely bevált receptre épít, és miközben egyik kezével ad, a másikkal sajnos elvesz. Lezárásként is megállja a helyét, de bízom benne, hogy a srácoknak volna még mondanivalójuk, hiszen oly keveset láttunk eddig ebből a nagyszerű steampunkvilágból. Ahogy a korábbi részeknek, úgy ennek is ott a helye a műfaj rajongóinak gyűjteményében, akik elégedetten vehetik tudomásul, hogy az Arkane időközben megtanult bánni a Void engine-nel; a spinoff észrevehetően jobb teljesítményt nyújt mindhárom platformon.

Chavalier

KIHUNYT A FÉNY

Alig egy hónappal a *Death of the Outsider* megjelenése előtt érkezett a hír, hogy Daniel Licht augusztus 2-án, 60 éves korában alulmaradt a rákkal vívott küzdelmében. Számos filmen, tévésorozaton és videojátékon dolgozott, dallamai közül a *Dexter*hez, illetve a *Dishonored*hoz komponáltak sokáig megőrizték emlékeztünkben.

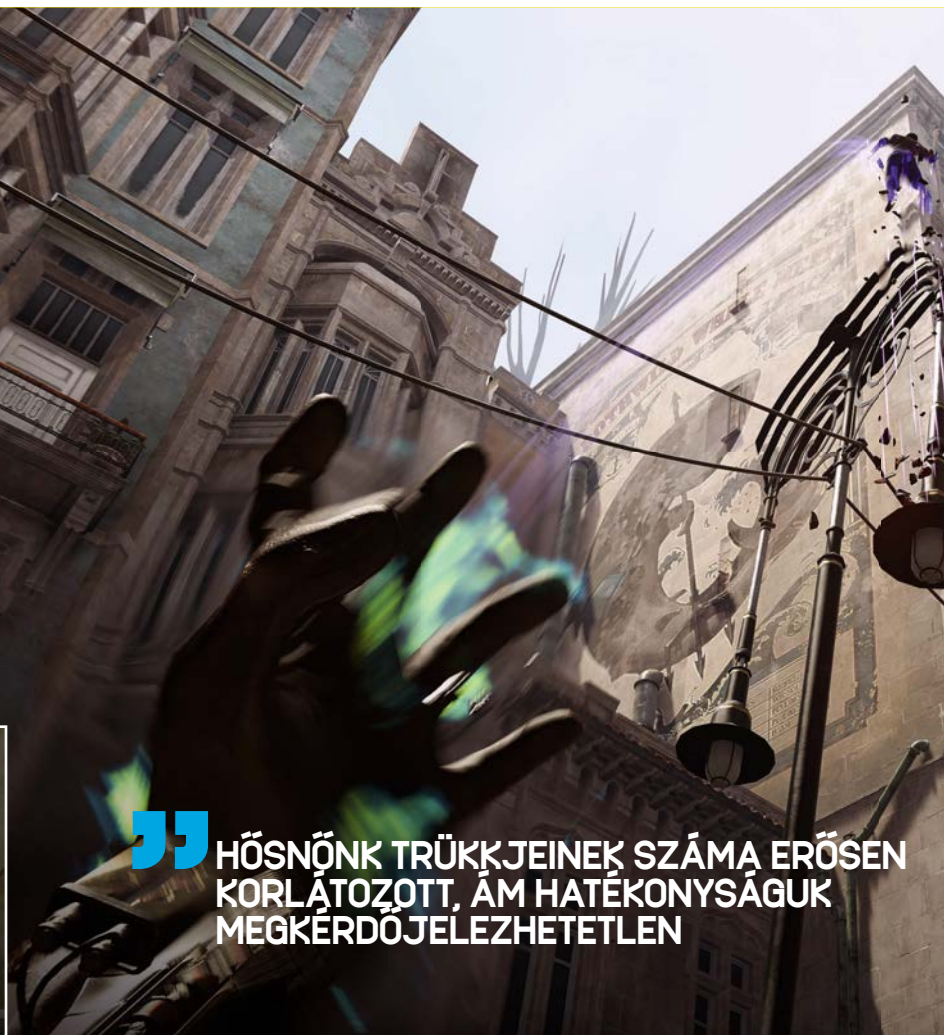
HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core i5-2400/AMD FX-8320; 8 GB RAM; Nvidia GTX 660 2 GB/AMD Radeon HD 7970 3 GB; 32 GB HDD

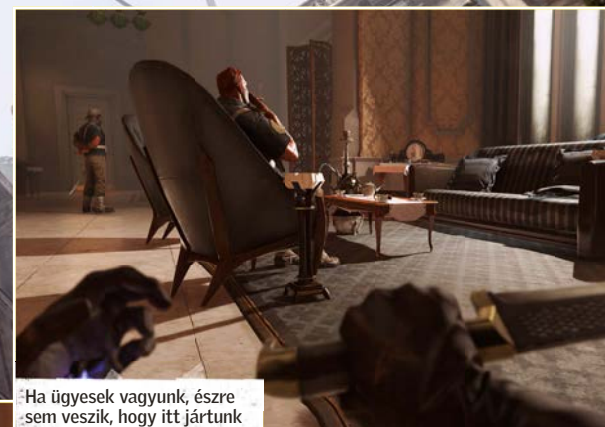
- + kísérletezésre ösztönző játékmotív
- + új képességek és fegyverek
- + a bankrablás küldetés
- egyszerűsített fejlődésrendszer
- kevés emlékezetes helyszín
- banális történet

CHAVALIER
Ötél már istent?

80



HŐSNŐNK TRÜKKJEINEK SZÁMA ERŐSEN KORLÁTOZOTT, ÁM HATEKONYSÁGUK MEGKÉRDŐJELEZHETETLEN



Ha ügyesek vagyunk, észre sem vesszük, hogy itt jártunk



Nagyot pukkan, de nemől az új kábitógránát

Így kezdődött a sárkány története

YAKUZA KIWAMI



INFO

Kiadó **Sega, Deep Silver**
 Fejlesztő **Sega**
 Platform **PlayStation 4**
Röviden A Yakuza sorozat első részének felújított változata, amely egy újabb generációval szerethető meg a szériát.
PEGI 18+

SOSEM GONDOLTAM VOLNA, HOGY ILYEN NEHÉZ DOLGOM LESZ A YAKUZA KIWAMIVAL.

Az első Yakuza játék napjaink követelményeihez igazított újrakiadása folyamatos koncentrációt igényel, az egész játék során időről időre emlékeztetnem kellett magamat, hogy ez egy 2005-ös cím ráncfelvarráson átesett változata, és nem szabad mindazt elvárom tőle, amit legutóbb a Yakuza 0 nyújtott. Kétségtelen, hogy az előzménycím végigjátszása után nem lesz olyan jó érzés nekiesni az első rész Kiwami verziójának, mivel lépten-nyomon azt fogjuk csak érezni, mennyi minden hiányzik a játékból. Pedig ez nem feltétlenül a Sega hibája, mindössze a mi ingerküszöbünk nőtt óriásit több mint tíz év alatt.

ROZSDAMARTA SÁRKÁNY

Kirju Kazuma már nem az a fiatal jakuza, akit legutóbb a Yakuza 0-ban láthattunk. Kirju immár a Dodzsima család megbecsült tagja, a Todzszo klán legerősebb alcsoporájában betöltött helye azonban egyik pillanatról a másikra meginog, amikor börtönbe kerül a család patriarchájának meggyilkolása vádjával. Kirju pontosan tíz év múlva szabadul, harcművészi képességei pedig az eltelt idő alatt eléggé berozsdásodtak. A játék első perceiben még szinte legyőzhetetlenek vagyunk, szabadlábba helyezésünk után azonban megle-

pődvé tapasztaljuk, hogy még az utolsó utcai suhancokra is oda kell figyelnünk harc közben. Az eredeti PlayStation 2-es Yakuzához képest a harcrendszer fejlődött a legtöbbit. A Yakuza 0-ból átemelve megkapjuk Kirju mind a négy harcmódot: Brawler, Rush, Beast és a legendás Dragon of Dojima. Az első három szintlépések után kapott pontokból fejleszthetjük. A fő- és melléküldetések, a harc és már maga az evés is xp-vel halmoz el bennünket, a szintlépések után járó pontokból pedig bőven lesz majd mire költeni; életerőnk növelésére és új harci kombók elsajátítására is áldoznunk kell belőlük. A Dragon of Dojima stílus eltér az előző háromtól, ebben csak akkor fejlődünk, ha összemérjük erőnket Madzsima Goróval, akihez a szintén újdonságnak tekinthető „Majima Everywhere” rendszer kapcsolódik. Madzsima a város szinte bármelyik pontján felbukkanhat, akár még a csatornából vagy kukából is előmászhat csupán azért, hogy megverekedjen velünk. Mindezzel az a célja, hogy előcsalogassa Kirjúból a benne rejtőző régi tehetséget, és leperogjen róla a börtönben töltött idő pora. Ezek a harcok végtelenül szórakoztatóak, azonban az a furcsa helyzet állhat elő igen gyakran, hogy a sztoriküldetések során látott Madzsima Goro teljesen másképpen viselkedik, mint az, akivel egy bárban vagy a nyílt utcán akadunk össze. A történetben például Madzsima meglepődik Kirju láttán, pedig valójában pont fél perccel

ezelőtt verekedtünk össze vele a sarki közeért mellett.

A JAKUZA ÚJ RUHÁJA

A vizualitásra nem lehet komoly panaszunk. Bár a Yakuza 0 nem volt a világ legszebb játéka, a Yakuza Kiwami is képes hasonló színvonalon teljesíteni, ez pedig hatalmas változás a PS2-es látványvilág után. Az új motornak hála az átvezetők is kibővültek, bár ezek élvezete közben sem árt résen lenni, könnyű elveszíteni a történet fonalát a váratlan időbeli ugrások miatt. A sztori egyébként sem olyan erős, mint a legutóbbi Yakuza játékoké. Kirju Kazuma azzal szembesül a szabaddalása után, hogy valaki 10 milliárd jent lopott el a Todzszo klántól, az eltűnt pénz miatt pedig mindenki egy kislány után kutat. Lesznek természetesen fordulatok szép számmal, így a világért sem szeretnék spoilerezni, de annyit azért le kell szögezni, hogy messze nem olyan szép a történet íve, mint például a Yakuza 0-é. A fő történetnél a mellett most is rengeteg mellékmissziót teljesíthetünk, ezek mennyisége és minősége viszont ugyancsak elmarad a közelmúlt epizódjaitól. A szerethetően örült japán pillanatokból azért nem lesz hiány. Mindezekkel együtt is fájóan rövid lesz a kaland, ennek a játékidőnek sokszorosát eltöltöttük a Yakuza 0-ban vagy a Yakuza 5-ben. Cserébe legalább a Sega is érezte, hogy 2017-ben ez nem lesz elegendő a vásárlók azonnali meggyőzéséhez, és nyomott áron dobta piacra a játé-



Madzsima Goro áruhában is felbukkanhat



ÉRKEZIK A FOLYTATÁS

A jelek szerint bejött a Segának a felújítódsi, ugyanis nemrég bejelentették, hogy a második Yakuza játékból is készül egy hasonló kiadás, Yakuza Kiwami 2 címmel. A megjelenésre elvileg 2018 ősze körül számíthatunk.

e Masher

Body Slam

Special Attack

Omni Choke

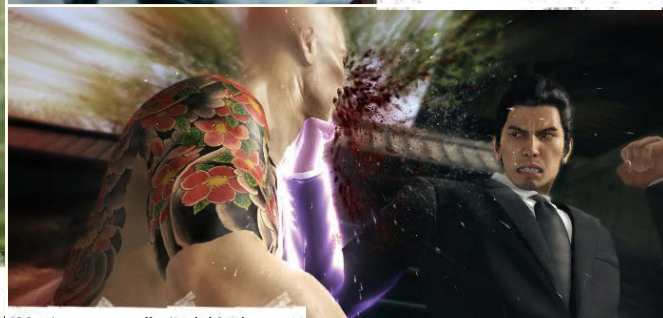
OPTIONS Skip

© SEGA

A bogárlányok nem szégyenlősek



„Egy kisgyerek még a legkeményebb jakuza szívét is meglágyítja



Most sem maradhatnak ki a harc közben színesen izzó karakterek

kot, sőt a későbbi, új tárgyakat tartalmazó DLC-eket ingyen kapjuk meg. A DLC-k cuccait annál a bohócnál találjuk meg, akit a veterán *Yakuza*-játékosoknak már biztosan nem kell bemutatnunk. Ugyancsak nála válthatjuk be extra képességekre vagy tárgyakra a CP-pontokat, amelyeket mellékküldetésekért vagy játékbeli mérföldkövek eléréséért zsebelhetünk be.

BOGARAS LÁNYOK ÉS EGYÉB BOLONDSÁGOK

Ha már az örült pillanatoknál tartottunk, ki kell emelnem az egyik új minijátékot, amely még a *Yakuza 0* bikinis verekedését is felülmúlta – ami ugyebár alulöltözött pankrátorok között zajlott, konkrétan a kő-papír-olló szabályrendszerével megoldott harci mechanikával. Most is valami hasonlót kapunk: bogárnak öltözött hölgyek verekszenek meg egymással (vagyis fürdőruhás szépségek a fejükre húznak mondjuk egy szarvasbogár-agancsot, és úgy esnek neki ellenfelüknek, mialatt a csataterként szolgáló fatönk körül valódi izeltlábúak szurkolnak nekik. Tipikus *Yakuza*-pillanatok ezek; aki itt fintorogni kezd, az jobb, ha már most odébbáll.

A bogaras bunyón kívül is rengeteg hobbit élvezhetünk a játékban. Visszatér a karaoke, a baseball és sokak kedvence, a klubokban csinos lányokkal flörtölés, sőt egy föld alatti kaszinó és egy titkos harci aréna is várja azokat, akik el szeretnének tapsolni pár száz-

ezer jent, vagy meg akarják mutatni, hogy nincs náluk keményebb fickó az alvilágban.

MEGLÁTSZANAK AZ ÉVEK

Egyedül az a probléma, hogy a fentiekből sokkal többet szeretnénk megtapasztalni. A *Yakuza 0* sem volt a szó klasszikus értelmében vett nyílt világú akciójáték, a *Yakuza Kiwami* azonban ennek már a látszatát sem kelti. Mindezeket tetézi, hogy az első pár fejezet kifejezetten unalmas, és sajnos el tudom képzelni, hogy sokan idejekorán félreteszik majd a játékot, mivel az első órák alatt csak meglehetősen ingerszegény, egymásba fűzött küldetéseket kell megoldani. A frusztráció ilyenkor érhető, hiszen öltönyös jakuzahátsókat akarunk ritmikusan rugdálni, nem pedig gyűrűkért rohagnálni a zaciba vagy kutyakaját keresgélni a kisboltban, de ezeket végül mind meg kell tennünk azért, hogy eljuthassunk az érdekesítőbb játékelemekig. A *Yakuza Kiwami* ma már nem tudja azt az élményt nyújtani, mint a 2005-ös, eredeti változat. Ha azonban képesek vagyunk a végigjátszás alatt folyamatosan emlékeztetni magunkat arra, hogy egy klasszikussal van dolgunk – aki éppen új ruhába bújít –, akkor remek órákat köszönhetünk majd neki. Az eredeti japán szinkron és a feljavított látvány, illetve az átglyúrt harc- és fejlődési rendszer sokat segít, de mindezek ellenére érthető, hogy sokak szeme előtt már a *Yakuza 6: The Song of Life* lebeg, ami a jelenlegi tervek szerint 2018. március 20-án



ENNYIT FEJLŐDÖTT A LÁTVÁNY

Egymás mellé állítva a 2005-ben megjelent eredeti játékot és a most érkezett *Yakuza Kiwami*-t, igencsak szembetűnő a változás.

jelenik meg végre Japánon kívül is (ott 2016 decembere óta örülhetnek neki a helyi játékosok). Addig is azonban használjuk ki, hogy megint eljutott nyugatra egy *Yakuza* cím, és az se riasszon el senkit, hogy sok aspektusában kifejezetten rosszul öregedett Kirju Kazuma legelső kalandja.

Csirke

- + a Majima Everywhere-rendszer
- + feljavított látvány
- + átdolgozott harcrendszer
- + új mellékküldetések és minijátékok
- sok szempontból rosszul öregedett
- nem elég feszes a tempó
- túlságosan rövid még az új játékelemekkel is
- az eleje kifejezetten unalmas

CSIRKE

Ne a *Yakuza 0* után ess neki, és nem lesz baj.

79

A YAKUZA KIWAMI MA MÁR NEM TUDJA AZT AZ ÉLMÉNYT NYÚJTANI, MINT A 2005-ÖS, EREDETI VÁLTOZAT

HA TE MONDOD

Scott Strichart lokalizációs producer, Sega: „Alapjaitól építettük újra az eredeti *Yakuzát*, a *Yakuza 0* motorjának felhasználásával.”



Madzsima tényleg a legváratlanabb helyekről is előkerülhet



Csak egy bajnok lehet az arénában

Induljon a dinóm-dánom!

ARK: SURVIVAL EVOLVED



INFO

Kiadó **Studio Wildcard**
 Fejlesztő **Studio Wildcard, Instinct Games, Efecto Studios, Virtual Basement LLC**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Első látásra egy újabb túlélőjáték, csak épp dinoszauruszok között. Ha viszont belemerülsz, ennél jóval többnek bizonyul. **PEGI 16+**

NEM ÉPP ÉLETBIZTOSÍTÁS KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ TULÉLŐJÁTÉKOT FEJLESZTENI.

Láttunk már a Steamen innen és túl egy nagy rakás hasonló címet, amelyik vagy a fejlesztés valamilyen fázisában dobta fel a talpát, vagy évek óta alfa-béta-béna állapotban toporog. Az *Ark: Survival Evolved* nem a legelső között érkezett, és az early access fázis indulásakor én is csak felvontam a szemöldököm. Á, nagyszerű, ez ugyanaz, mint a többi, csak dinókkal – mondtam, majd játszottam tovább a jól bevált *Rust*ommal. Aztán eljött a 2017-es ősz, és lám, a *Rust* még mindig korai hozzáférésben halad csigatempóban (bár ettől még szeretem), az *Ark* pedig egy elegáns dinóugrással kificcint véglegesen megjelent állapotba. Hoppá – gondoltam – itt ezek szerint több van, mint gondoltam. Bele is kóstoltam az elképzelt öslényes túlélésbe, és benne is ragadtam. Mondom, miért.

ELSŐ OK: MERT SZÉP

Az early access címek általában nem arról híresek, hogy a legcsillogóbb grafikai motort csinosítgatják több száz fős fejlesztőstúdiók. Bár annak idején a *The Forest* egész jól teljesített látványfronton, az *Ark* így is meglepett. Oké, egy trópusi esőerdőtől havas hegycsúcsokig mindenféle környezetet felvultató játékban eleve minden adott ahhoz, hogy szemképrázató legyen, de itt valóban zseniálisan megoldották, hogy már „a szememen keresztül beszípjantson” a világ (de szép képzavar, nem?). Bár a színek egy kicsit túl harányak a realiztikusság ori-

gójához képest, az ember simán ellébecol órákig a tájon csak azért, hogy láthassa az ezer színben pompázó erdőt, a kiválóan megrajzolt és animált állatseregletet, a leveleken, vízfelszínen, ablakréseken át ezerféleképpen megtörő fényeket.

MÁSODIK OK: MERT IZGALMAS

Drága feleim és egészeim! Valljátok be, de őszintén: amikor annak idején először láttátok a Jurassic Parkot, hányan akartatok azonnal olyan helyre teleportálni, ahol dinoszauruszok rohagásznak körülöttek? Oké, minden kéz a magasban. Nos, a helyzet az, hogy az eddigi túlélőjátékok viszonylagos realizmusától most ez a dinós tematika elvisz valamelyest, ami már önmagában jó pont, ráadásul az egész sztorit megfűszerezték egy nagy adag sci-fivel. Eleve mi az, hogy öntudatra ébredésünkkor egy furcsa kristályt találunk a csuklónkba ágyazva? És mik azok a lebegő erődítményszerűségek az égen? És mégis honnan jönnek azok a fénycsóvák, amelyekből furcsa tárolóeszközök ereszkednek alá néha, számunkra hasznos eszközöket és alapanyagokat rejtve? A játék hátterére leginkább az egyjátékos kampány végigjátszása közben jöhetünk rá (erről külön dobozban értekezünk), de aki csak egy „simá” túlélősdire vágyik, annak is kiválóan megmagyaráz mindent a környezet. Nem esünk ki a játékélményből akkor, amikor felbukkan egy lootbox, a furcsa égi jelenségekkel megmagyarázható a bázisaink közötti teleportálás mikéntje és akár az is, hogyan élünk újja minden egyes elhalálozásunk után. Az pedig már más túlélőjátékokból is tökéletesen ismerős lehet, hogy a környezet (tehát az éjszaka, a leesés, a mérgező ka-

ják, az elsüllyedés, a megfagyás és egyebek), illetve az állatvilág mellett a legnagyobb ellenség maga az ember, avagy a többi játékos. Ugyan a PvE- mellett a PvP-szervereken is van lehetőség törzsekbe tömörülni, hogy egy többfős csapat tagjaként könnyebben megvédehesük magunkat, bázisainkat és összegegyűlt tartalékainkat a többi játékostól, de itt is érvényes az a túlélő-alaptétel, hogy csak a halott játékosban bízhatunk meg száz százalékkal.

HARMADIK OK: MERT SOKRÉTŰ

Már maga a játék elindítása is egy csomó lehetőséget kínál. Ott van a már említett és a dobozban részletesebben is kifejtett egyjátékos kampány, amelyet ráadásul olyan aprólékos részletességgel szabhatunk testre, hogy az abszolút kezdőtől a szőrös... khm... szívű profiig bárki találhat kihívást. Aztán ott van az alapjáték mellett elérhető egyéb multis mód: PvE és PvP, mindkettő akár extra nehéz, Hardcore-módban, amelyben a halál után teljesen új karaktert kell indítanunk; az Extinction-módban egy hónap után egy meteoros elpusztít mindent; a Primitive-módban hiányoznak a modern technológiai fejlesztések; és a DLC-kkel is számolni kell. Kiváló döntés a modok engedélyezése, sőt olyan modokat is találunk, amelyeket a játék fejlesztői kifejezetten támogatnak. A teljes játékmekanikát átalakításoktól a felpimpelt T. rexekig elérhető minden, ami szem-szájnak ingere. A játékon belül szintén hihetetlenül sokszínű lehetőségeink adódnak. Míg más túlélőjátékokban vagyunk mi és adott az ellenség, kettőnk között pedig a védelmi eszközök és fegyverek, itt létezik egy harmadik út is. A dinókat ugyanis akár meg is szelídíthetjük, hogy aztán különféle formában

Ahogy fejlődtem, úgy fejlődtek házikóim is



TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

A játékhoz kiadott DLC-k közül a két fizetős egyfajta bővítésnek számít – a 20 dolláros *Scorched Earth* és az októberben megjelenő *Aberration* extrákat ad az alapjátékhoz (új lények, helyszínek és küldetések) –, kettő viszont teljesen új konténerbe bújtatja a játékot: az ingyenes *The Center* és *Ragnarok* lényegében különálló térképek új titkokkal és felfedeznivalókkal.

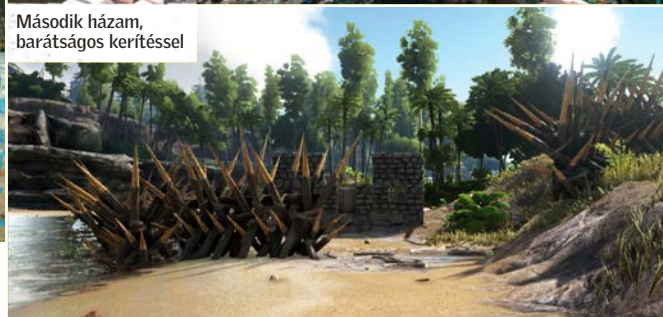
20 perc játék után még kissé szegényes a felszerelés



A dinó randa, de a fények gyönyörűek



Második házam, barátságos kerítéssel



használok a tudásukat. Egyrészt meglovalgathatjuk őket, de akár vadászni, illetve játékosokra támadni is mehetünk falkában – egy bunkósbotnál jóval hatásosabb, ha valahová úgy toppanunk be, hogy a parancsainkat leső vérgőzös óriásgyíkokat eresztünk az ellenfelre.

NEGYEDIK OK: A LEGÓFAKTOR

A túlélőjátékoknak szintén fontos eleme a fejlesztés, az építés, a ruházkodás, az egyre fejlettebb eszközök és technológiák elsajátítása és létrehozása. Olyan ez, mint amikor megépíted az első házikódat legóból, aztán rákapsz az izére, és egyre nagyobbra, részletesebbre, pompásabbra próbálsz átstrukturálni. Az ilyen játékokban ezt az egymás után megszerzhető képességek, egymásból következő tudásanyagok gyűjtése képviseli, valamint ezek felhasználása az egyre nagyobb, szebb, erősebb, többet tudó bázisok, fegyverek, ruhák és kiegészítők készítésében.

Jó hírem van, az Arkban brutálisan hosszú és részletes tech-tree vár arra, hogy szintlépésenként felfejlesszük. Ráadásul a 100-ban maximált szintezés során semmiképp sem lehet az összes tudást megszerezni, ezért okosan kell haladni, és csak a számunkra fontos vonalat okosítani. Ugyanígy kiváló részletességgel és számsággal kapunk építhető és szerkeszthető dolgokat: a lomb, fa, fém, vályog és áttetsző műanyag épületek után a legkitartóbbak akár idegentechnológiás szuper házakat is

felhúzhatnak, bennük a kezdetleges kernenctől és mozsarktól eljutva a szélturbináig és a fúziós generátorig. Felszerelés tekintetében a kőbalta és a fűnadrág a kezdet, és több száz újtáson át vezet az út a plazmapuskáig és az ufópáncélra. Ha valaki nem a PvP-csatákért szereti az efféle játékokat, egy békésebb PvP-szerveren vagy az egyjátékos módban olyat legózhat az Arkban, mint talán semelyik másik, hasonló játékban.

NEM MINDEN JÁTÉK ÉS MESE

Azért pár szóban meg kell említeni azokat a dolgokat is, amelyek nem jöttek be annyira. Egyrészt a játék kegyetlen nehéz: hacsak nem szuper könnyű, egyéni beállításokkal játszunk, irdatlan lassú a fejlődés, a farmolás és ezáltal az újdonságok feloldása. Szintén elég bénácska az ellenfelek MI-je: bár néha jól jön, hogy centikre úszunk el egy ragadozó őshaltól, ami észre se vesz, de a megszállított dinóink terelgetése során agyzsábat kaphatunk a mindenbe beleakadó, összevissza tekergő állatainkon, és néha nekem is sikerült olyan helyekre beszorulnom, ahonnan csak az újraéledés mentett ki, természetesen az összegyűjtött cuccaim nélkül. Szóval korántsem tökéletes az Ark: Survival Evolved, de minden hibája ellenére ez az a túlélőjáték, amely évek óta a legjobban tudott szippantani, és a teszt megírása után is visszavár. És azt hiszem, egy játékban ez az igazán fontos.

AMIKOR AZ EGÉSZ JÁTSZÓTÉR CSAK AZ ENYÉM

„Kevés vagy, mint túlélőjátékban az egyjátékos kampány” – no, ez a kitalált szólás az Arkra nem érvényes. Kezddőknek kiváló lehet, hogy mindenféle multis nyúlvány nélkül belekezdhetnek egy kalandba, ráadásul hihetetlen aprólékossággal állíthatjuk be saját szigetünk minden tulajdonságát a megéhezés gyorsaságától a dinók sebzésén át az XP-gyűjtés sebességéig. Ez egyrészt arra jó, hogy multizás előtt itt ismerjük meg a játék mechanikáját, a szükséges lépéseket, trükköket, másrészt pedig itt jöhetünk rá arra, hogy az Ark bizony több annál, hogy harcoljunk, építsünk, és a lehető legtovább túléljünk. Persze nem vezetik a kezünket, de ha szép lassan elkezdünk kutakodni, mik is az égben lebegő furcsa tornyok, egy idő után találunk három boszt, az ő legyőzésük után feloldható végső bosszarc pedig gyakorlatilag megmagyarázza, mi is ez az egész környezet, a dinók, a futurisztikus lootládák és a kezünkbe ágyazódott furcsa kő. Nem lövöm le a poént, érdemes utánamenni.



HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit), Core i5-2400/AMD FX-8320, 8 GB RAM, GTX 670 2GB/Radeon HD 7870 2GB, DirectX 10, 60 GB HDD

- + nagyon részletes fejlődési lehetőségek
- + sokrétűen játszható
- + DINÓK!
- normál módban nehéz és lassú a haladás
- nem túl okos az MI

BZ

A szigetre érkezés nem csak a dinók miatt letaglózó élmény.

90

AMIKOR ELŐSZÖR LÁTTÁTKOZTOK A JURASSIC PARKOT, HÁNYAN AKARTÁTKOZTOK OLYAN HELYRE TELEPORTÁLNI, AHOL DINÓK ROHANGÁSZNAK KÖRÜLÖTTETEK?



HA TE MONDOD

Jesse Rapczak társalapító, kreatív igazgató, Studio Wildcard: „Nem akartuk, hogy a játékos előre megírt narratíva mentén fedezze fel a történetet. Inkább legyen a világ része, történjen minden természetesen!”

GPS és festékszóró; és ez még mindig csak a tech-tree közepe

0 girls, 2 cups

CUPHEAD



INFO

Kiadó **Studio MDHR**
Fejlesztő **Studio MDHR**
Platform
PC, Xbox One
Röviden Kívülről
bűbájos, belülről pokolian nehéz platformer az 1930-as évek amerikai rajzfilmjeinek stílusában. Javarárszt többfázisú bosszarcok sorozata, néhány „fuss és lőj” pályával kombinálva.
PEGI 3+

NAGYON BELEHÚZOTT AZ XBOX A 2014-ES E3 KONFERENCIÁN. KI AKARTÁK KÖSZÖRÜLNI A 2013-AS „TV, TV, TV” -DÉSÜKET, ÚGYHOGY DÖLTEK A NAGY BEJELENTÉSEK, REPKEDTEK AZ EXKLUZÍVOK.

Fable Legends! Project Spark! Crackdown! Scalebound! (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ott volt a *Super Ultra Dead Rising 3 Arcade Remix Hyper Edition EX + α* is, ami gyakorlatilag megmentette a show-t.) A gigacímek árnyékában, az indie projekteket felkaroló ID@Xbox program montázsvideójában azonban szerepelt egy játék – spoiler: a *Cuphead* –, amelyből bár mindössze másodperceket láttunk, mindenki felkapta rá a fejét. Azt azonban nem gondoltuk, de még a Microsoft és a fejlesztők sem, hogy 2017 talán legizgalmasabb címe lesz belőle, illetve az Xbox One egyik legerősebb konzolexkluzívja. Pedig így lett, méghozzá joggal. A *Cuphead* egészen egyedül, Tex Avery és Max Fleischer harmincas években készült rajzfilmjeit idéző képi világa már önmagában is biztosította, hogy a játék nem fog eltűnni az év végi játékdömpingben, a kérdés már csak az volt, hogy a barátságos látványhoz képest minenképp elrettentő nehézség nem riasztja-e majd el a játékosokat. Eddig úgy tű-

nik, hogy a készítő Moldenhauer testvérek nem bánták meg, hogy mindent egy lapra tettek fel (még a házukat is), mert a *Cuphead* szépen fogyogat annak ellenére, hogy a játékosoknak valószínűleg csupán egy töredéke fog eljutni a végéig.

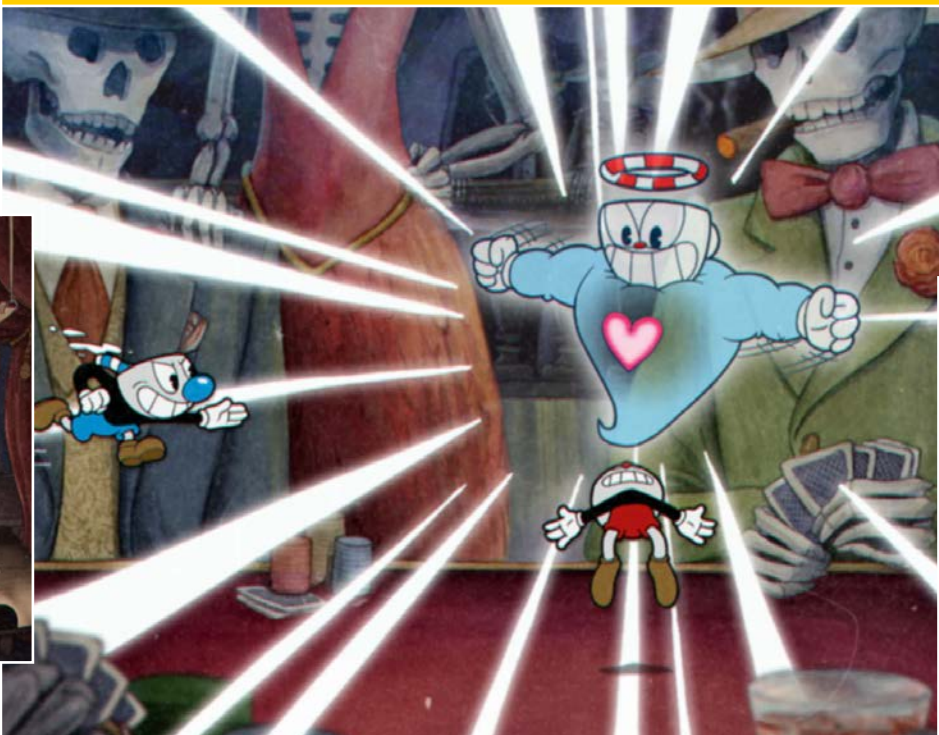
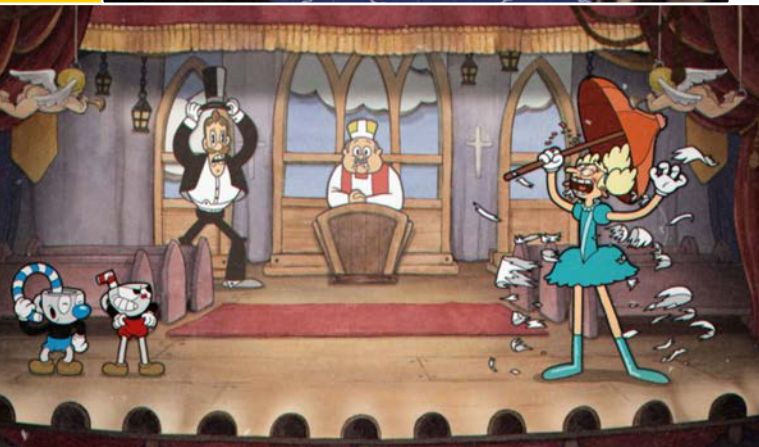
CUPHEAD, MAGYAR HANGJA CSÉSZÉNYI ISTVÁN

A történet szerint Cuphead és Mughead ahelyett, hogy online játékokban költené el a pénzt lootládákra, mint minden normális ember, inkább kaszinóba megy. Ott egyik dolog követi a másikat, és hipp-hopp, már el is adták lelküket az ördögnek (így jár, aki elolvasás nélkül okézza le az EULÁ-t, gyerekek). Kénytelenek egyezkedni vele, ezért beállnak hozzá adósságrendezőnek, és elkezdik végiglátogatni azokat a szerencsétleneket, akik hozzájuk hasonlóan lógnak egy lélekkel neki. Ezek a látogatások gyakorlatilag a játék velejét képező, egy képernyős bosszarcok. A menetrend általában ugyanaz: a boss fázisonként taktikát vált, mi pedig ennek dacára is próbálunk tovább életben maradni, mint ő. Eszköztárunk kezdetben igen szegényes, de fejleszthető: a futást és az ugrást, gondolom, nem kell magyarázni, a guggolást sem, de talán még az sem meglepő, hogy lőni is lehet. Fegyvereket vagy inkább képességeket tudunk majd menet közben vásárolni, bár a három-négy aranypénzt, amibe egyenként kerülnek, nem lesz egyszerű előteremteni (amúgy főleg a run & gun pályákon érdemes ke-

reszni őket). Lehet taktikázni, mert a fegyverek között van olyan, amelyik nagyobb területet szór be kisebb átlagos sebesséssel, van rövid távra nagyobb sebű és így tovább. Mindegyikhez tartozik egy másodlagos lövés is, amit már nem lehet ész nélkül tolni: a képernyő bal alsó sarkában látható kártyalapok jelzik, hogy épp hányszor tudjuk használni őket. Lassacskán termelődnek az idő előrehaladtával is, de aki biztosra akar menni, az jobb, ha el-sajátítja a hátrítás (parry) technikáját. Ha ugyanis rózsaszín tárgyakat, lövedékeket, egyebeket látunk, akkor jó időzítéssel rájuk (vagy inkább rajtuk) ugorva nemhogy nem sérülünk általuk, de töltenek az extra támadásunkon, sőt gyakorlatilag még dupla ugrásnak is használhatók, segítségükkel elérhetünk például magasabbra tett aranypénzeket. Van még egy extra mozdulat, a dash, amellyel gyorsan ki tudunk térni egy felénk repülő... bármilyen elől. Nagyon hasznos, főleg akkor, ha megvásároljátok hozzá a használatát, amelyik sérthetlenséget garantál – baráti jó tanács: első dolgokat legyen!

A CSÉSZE, AMI AZÉRT KÖCSÖG EGY KICSIT

A *Cuphead* kapcsán központi kérdés a játék nehézsége, amellyel kapcsolatban két dolgot nagyon fontos megjegyezni. Az egyik, hogy amint Mijazaki Hidetaka *Souls* sorozata mindennél jobban illusztrálja: ha a játékdízájn – különös tekintettel az irányításra – feddhetetlen, akkor



CHAVALIER MÁSVÉLEMÉNYE

Megszámlálhatatlan alkalommal fakadtam már könnyekre hagymapucolás közben, de most először fordult elő, hogy kihozott a sodromból az emlegetett konyhai fűszer-növény. Pedig az első bosszarc a veteményesben csupán habkönnyű prelúd a későbbiekhez, jönnek idővel békák, lufik, méhek és őrült tudósok. Meggyőződésem, hogy a Cuphead maga a patás ördög. Eléri, hogy magadra légy dühös, ne rá, örök életet ígér, de csak hármat ad, sziréndallal édesget magához, de könyörtelenül meggyötör, és közben bársonyos hangon a füledbe súgja: Add fel, úgyis meghalsz! Te azonban konokul vonszolod magad előre, egyszerre csak egy lépést téve, egyszerre csak egy akadályt legyűrve, és egyszerre csak egy kontrollert összetörve. Szeretve gyűlölöd és gyűlölve szereted, fogcsikorgatva elnézed neki, hogy bolondot csinál belőled, és megaláz már simple és regular nehézségi szinten is. Milyen lenne vajon, ha hard fokozatot is raknának bele?

mazur

hány halál miatt pedig nem bosszankodunk, hanem a tanulási folyamat természetes részének tekintjük. Különben pedig a legjobb taktika nem titok, hiszen ha sikereket szeretnél a *Cuphead*-ben, akkor nem kell más, mint Gyorsaság, Intelligencia, Tanulás, Gyakorlás, Ugrás, Dupla ugrás – vagyis röviden GIT GUD.

HARDVER

Windows 7, Intel Core2 Duo E8400 3,0 GHz/AMD Athlon 64 X2 6000+ 3,0 GHz, 2 GB RAM, GeForce 9600 GT/AMD HD 3870 512 MB, 20 GB HDD

- ✦ lenyűgöző képi világ
- ✦ feszes, pontos irányítás
- ✦ easy to learn
- ✦ hard to nem belevágni a tévébe néha

MAZUR

Olyan, mint egy Bösendorfer zongora: szép és nehéz.

92

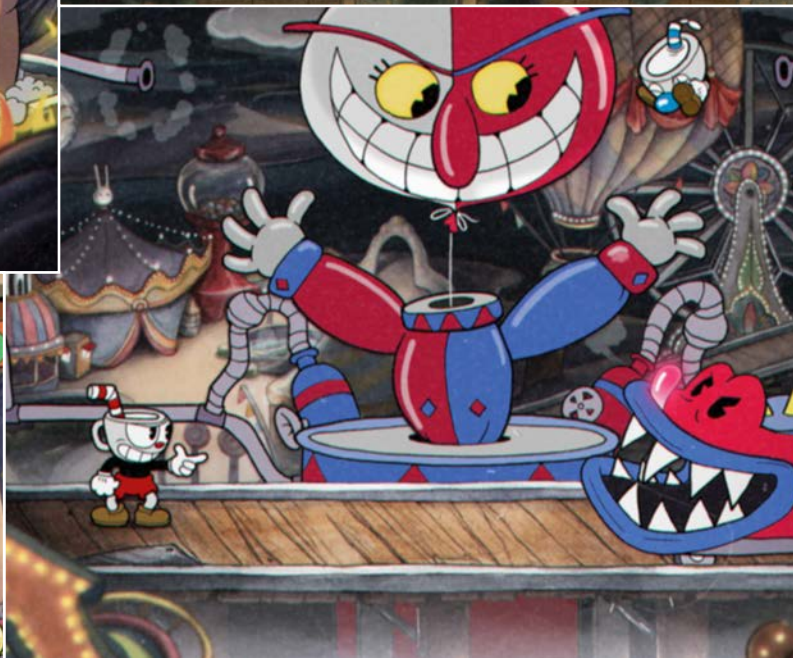
egészen magasra is fel lehet srófolni a kihívás szintjét anélkül, hogy a mindenkori játékos „ez aztán már több a soknál!” felkiáltással (neveltetés függvényében valami csúnyábbal) a tévébe helyezné controllerét. Ha túl látványosan csal a gép, vagy lag, kevésbé rezponzív irányítás, egyéb bug miatt nem sikerül az adott cél teljesítése, akkor garantált a frusztráció, meggyűlöljük a játékot, és fejlesztőanyukák egész hada fog csuklani valahol a világ másik felén. Igazságos rendszer azonban lehet szigorú is: a játékos érzi majd, hogy rajta múlik a siker, és sorozatos kudarcok után is inkább újra nekifut, mert fejlődni akar.

A másik fontos dolog a nehézség kapcsán, hogy bár a játékok fejlődésével párhuzamosan mintha (többnyire) visszaszorult volna a fejlesztők játékosokkal szemben táplált leplezetlen gyűlölete és megvetése, ami olyan undormányokban öltött formát, mint a *Ghosts 'n Goblins* vagy a *Takeshi's Challenge*, tény, hogy a régi, klasszikus platformerek olyan szintű reflexeket, fegyelmzetttséget, belefektetett munkát vártak a játékostól, amittől mára teljesen elszoktunk. (Ha trauma kell, akkor a *Super Meat Boy* vagy

a *Cloudberry Kingdom* rendszám nélküli furgonjába bármikor nyugodtan szálljatok be, gyerekek!) Félre ne értesetek, én is rettentően élvezem, sőt el is várom, hogy kihívás elé állítson egy játék, de ha belegondolok, hogy mit tett velünk a Disney annak idején az *Aladdin* vagy a *The Lion King* ürügyén, azonnal tikkelni kezdek, és elkezdem összekeverni a szalvétákat. A szavakat!

Na de a lényeg: a *Cuphead* egyszerű, tökéletesen rezponzív irányítást ad (ami nem jelenti azt, hogy ne lenne érdemes controlleren kicsit átpakolni a gombokat, például a lövést valamelyik triggerre rakni, hogy ne akadjon össze az ugrással), cserébe pedig annyit vár el, hogy legyen készségi szintű a parry használata, ismerjük meg a bossokat, és találjuk ki, gyakoroljuk be a fázisonként változó taktikát – habár esetenként az is elegendő lehet, ha valakinek kivételesen jó reflexei vannak. Elképzelhető, hogy elsőre (vagy legalábbis másodikra) is sikerül egy bosszarc, de sokkal stresszmentesebb lesz a *Cuphead*, ha egy új összecsapásnál nem az azonnali győzelemre hajtunk, hanem figyelünk és kiértékelünk, az első né-

NEM GONDOLTUK, HOGY 2017 TALÁN LEGIZGALMASABB CÍME LESZ A CUPHEAD, ÉS AZ XBOX ONE EGYIK LEGERŐSEBB KONZOLEXKLUZIVJA



Bunyó karácsonyig

ABSOLVER



INFO

Kiadó **Devolver Digital**
Fejlesztő **Sioclap Platform**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden Összetett
verekedős akciójáték,
amellyel kizárólag a
legszántabb rajongók
fognak megbarátkozni.
PEGI 12+

M EGLÁTNI ÉS MEGSZERETNI - ÍGY TUDNÁM LEÍRNI ELSŐ TALÁLKOZÁSOMAT AZ ABSOLVERREL AZ IDEI E3-ON.

Még nem gyógyultak be teljesen a sebek, amiket az elképesztő potenciállal bíró, de végül a fejlesztői inkompetenciának köszönhetően elbaltázott *For Honor* hagyott bennem, ezért a lehető legjobbkor érkezett a nagyon hasonló irányba tekintő *Absolver*. Ugyanakkor az is világos volt már az első pillanatban, hogy ez az alkotás elképesztően szűk réteget céloz meg, köszönhetően annak, hogy valószínűleg két kezemen meg tudnám számolni azokat a játékokat, amelyek ennél meredekebb tanulási görbével rendelkeznek. Itt nem lehet fél vállról venni a dolgokat, és ahogy a szüleim is mondták anno, nincs harmadik lehetőség: megszoksz, vagy megszőksz.

BAL EGYENES, JOBB HOROG

Az *Absolver* egy nagyon egyedi harcrendszer köré épül, amely ötvözi a gyűjtögetős, pakliépitős játékokat, a *Tekken*-féle verekedős címeket és a felfedezést középpontba állító, külső nézetes akciójátékokat. Nem túlzok, amikor azt mondom: ha a harcrendszert valaki részletesen leírná, kielemezné, és jegyzetbe szedné, ebből egy 2 kredites tárgy lehetne az ELTE-n (vagy legalábbis többet kéne tanulni a megértéséhez, mint

a legtöbb 2 kredites tárgy esetében). Az egész októberi GameStart nem áldoznám fel az *Absolver* oltárán, úgyhogy megpróbálok a lehető legrövidebben.

Van négy különböző beállításunk (stance) attól függően, hogy milyen helyzetben vagyunk az ellenfélhez képest. Ehhez kapunk pár tucat mozdulatot (ütést és rúgást), amelyek mindegyike valamilyen állásból indul, és valamilyenben ér véget. Ezeket aztán láncokba fűzhetjük, így felépítve a kombókat, amiket bizonyos ponton megszakítva az adott stance-ből új kombót indíthatunk. Ennek és a játék során eltanulható 180 mozdulatnak köszönhetően a harcrendszer elképesztően változatos, és amikor leállunk valakivel párbajozni, fogalmunk sincs, mit tartogat számunkra. Ki kell ismernünk a mozdulatait, hogy reagálni tudjunk azokra. Az összesen 180 különböző támadást sem egy képességfán oldjuk fel, hanem állnunk kell a pofonokat, és ha elégszer védünk ki egy adott mozdulatot, megtanuljuk azt használni. Erre jönnek még aztán a különböző stílusok, amelyek még tovább bonyolítják az egészet, na meg a speciális tulajdonságokkal ellátott mozdulatok (mint az alacsony támadásokat átugró rúgás vagy a védelmet feltörő felütés), mígnem az egész egy komplex, folyamatosan változó egészé áll össze. Persze felmehetünk a netre, és lemásolhatjuk valakinek a deckjét, de a dolog szépségét az adja, ha mi magunk fedezzük fel

a kombókat, és állítjuk össze a saját stílusunknak megfelelő harcst.

Míg a *For Honor* egy mészárszékre hasonlított, ahol a csontig hatoló fém brutalitása volt a középpontban, addig az *Absolver* inkább egy tökéletesen megkoreografált ballet. A képzett játékosok agresszív mozdulatai és ellentámadásai rengeteg mixpallal rendelkeznek, amivel meg tudják zavarni az ellenfelet, így a végeredmény legalább annyira látványos, mint amennyire kiszámíthatatlan.

ÁLLTAM A SARAT

Maga a harc hihetetlenül kielégítő, és nagyon élveztem, ahogy megpróbáltam fejben összerakni az ellenfelek különböző mozdulatsorait, hogy aztán ne csak reaktívan védekezzek, hanem képes legyek megjósolni, hogy milyen támadás követi a jobb felütés-bal csapott kombinációt, és ellentámadásba is lendülhessek belőle. Ez ugyanakkor azzal is jár, hogy bizonyos mozdulatokat farmolnunk kell, és egyes esetekben akár egy-két órát is eltölthetünk azzal, hogy eljuttassuk a rögtönzött bokszszak szerepét, mert meg akarjuk tanulni a körbepörgő rúgást. A progress pedig csak akkor marad meg, ha meg is nyerjük a harcot; vagyis ha közben behúzzuk egy másik NPC-t, vagy felbukkan egy bunkó játékos, lehet, hogy hiábavalóak voltak a fáradozásaink. De akár azzal is bekavarhat, hogy túlzottan segítőkész, és leveri azt az NPC-t, akit fél napja



Ha egyszerre féltucat ellenféllel állunk szemben, jobb, ha inkább kereket oldunk



TANÍTS, MESTERI!

A legjobb játékosok akár saját iskolákat is alapíthatnak, az ide beiratkozó nebulók pedig erre az időre használhatják tanáraik technikáit, így kitapasztalhatják azok előnyeit és hátrányait anélkül, hogy ki kellene farmolniuk őket.

Érdekes összeállni más játékosokkal, úgy könnyebben vesszük majd az akadályokat

MÍG A FOR HONOR EGY MÉSZÁRSZÉKRE HASONLÍTOTT, AZ ABSOLVER INKÁBB EGY TÖKÉLETESEN MEGKOREOGRAFÁLT BALETT

kergetünk, és direkt nem ütünk vissza, mert azt az átkozott könyököt akarjuk elsajátítani. Míg az egy az egy elleni csaták élvezetesebbek és viszonylag jól átláthatóak, addig a több ellenféllel folytatott küzdelmek elég kaotikusak. Már a játék korai szakaszában is rengeteg ilyen lesz dolgunk, a legtöbbször pedig ilyenkor még a saját dolgaikra sem tudnak odafigyelni, nehogy arra, hogy az egyszerre három oldalról érkező pofonokat kerüljék. A pusztakezes harc mellett megidézhető kardokkal és bokszerekkel is küzdhetünk, ezekhez azonban teljesen új mozdulatokat kell megtanulni. Mivel viszonylag ritkán kerülnek elő, képek durván felborítani egy párba egyensúlyát, ugyanakkor tényleg kétélű fegyverekről van szó, ugyanis ha az ellenfél képes azokat kicsavarni a kezünk közül, hamar hátrányos helyzetben találhatjuk magunkat.

MÉLY VÍZ CSAK ÚSZÓKNAK

A nem túl nagy, de annál gyönyörűbb nyílt világ számos különböző helyszínt tartogat a számunkra, ahol egyetlen feladatunk van: bizonyítani rátermettségünket. Ehhez le kell győznünk az egyes minibossokat, hogy beocsátást nyerjünk a toronyba, és legyőz-

zük a végső ellenfelet. A fejlesztők a *Dark Souls*hoz hasonlóan nem sulykolják bele a sztorit a játékba, inkább csak apró utalásokkal, rejtett leírásokkal ösztökélnék minket arra, hogy felfedezzük, mit is keresünk egy egykor fejlett civilizáció romjain. Az építészetben olyan ókori népek munkáját fedezhetjük fel, mint a vikingek vagy épp a görögök, de a vadonban csordogáló patakok is lenyűgözőek tudnak lenni, ha épp erre van igénye valakinek. Mérete ellenére könnyű eltévedni az *Absolver* világában, ami a minimalista kezelőfelületnek és a minimális teljes hiányának tudható be, így az elején hatalmas segítség volt, hogy a második monitoron megnyitottam egy térképet. Az aláfestő zene kifejezetten hangulatos, és a táj is szemrevaló, ugyanakkor abszolút megértem azokat, akik keveslik a tartalmat, mert azon kívül, hogy játékosokkal és NPC-kkel vereszkünk, tényleg nem nagyon van mit csinálni az *Absolver*ben. Ezzel együtt abszolút meghálálja a belefeccölt időt, így ha valaki érez magában hajlandóságot arra, hogy elsajátítsa a virtuális kung-fút, annak feltétlenül érdemes kipróbálnia.

Kaci



JELBESZÉD

Ahogy felfedezzük a világot, számos játékba botlunk majd bele, akikkel akár kooperálhatunk is. Lehet, hogy útmutatásra van szükségünk, de az is elképzelhető, hogy ők szorulnak segítségre, mert mondjuk nem találják az egyik bossot. A játékban nincs beépített hangalapú kommunikáció, ahogy chatablak sem, így a néhány beépített gesztus segítségével kell megértetnünk magunkat. Tudunk bólintani és fejet rázni, van meghajlás, integetés, irányba mutató, meg néhány olyan mozdulat is, amit flegmán odavethetünk, ha fel akarjuk húzni a másikat. Bár néha nagyon megkönnyítette volna a dolgom, ha tudok beszélni a többiekkel, elképesztő volt látni, hogy két játékos milyen gyorsan egymásra tud hangolódni mindössze néhány egyszerű mozdulat segítségével.

Az örült maszkoknak köszönhetően bárki kitűnhet a tömegből



HARDVER

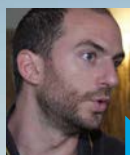
Windows 7, AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz, GeForce GTX 480 4 GB RAM, 11 GB HDD

- + elképesztően összetett harcrendszer
- + élvezetessé teszi a tanulást
- + gyönyörű világ
- ... de sajnos elég üres
- egyedül megküzdeni több ellenféllel fájdalmas

KACI

Ennyi idő alatt az életben is megtanulhatunk karatézni.

80



HA TE MONDOD

Pierre Tarno kreatív rendező, Absolver:
„Azt hittük, hogy a játék tele lesz trollokkal, de legnagyobb meglepetésünkre mindenki nagyon tiszteletteljes a többi játékosal szemben.”



Különböző ruhadarabokkal erősíthetjük karakterünket, de minél több réteget viselünk, annál lassabban mozgunk harc közben

Teszt

» MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE



A Végtelen Kövek ereje nem jelent azonnali győzelmet, de így is sorsfordító lehet



A gyors, de gyengébb és a lassú, viszont brutálisan erős karakterek eltérő játéktílust igényelnek



VÉGTELENŰL KELEMETLEN KÖVEK

A játék gyűjtői kiadása a négy figura mellett a hat Végtelen Kő másait is tartalmazta, amelyek az előzetesen kiadott fotókon remekül festettek. Sajnos a végeredmény már inkább olcsó hűsvéti tojásokra hasonlít, nem is maradt el a rajongói felháborodás.



Méretes flintákból nem lesz hiány

Kő' egy csapat

MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

RÉGI ISMERŐSKÉNT ÜDVÖZLŐTÉK EGYMÁST A MARVEL ÉS A CAPCOM HARCOSAI, AKIKET IMMÁR SOKADIK ALKALOMMAL ERESZTETTEK EGYMÁSNAK.

Nem volt azonban egyszerű összehozni ezt a találkozót, mivel a Capcom 2012-ben (amikor a Disney felvásárolta a Marvelt) elvesztette a képregényíróiás videójátékos jogait, és meg kellett várni, míg a Disney úgy dönt, nem egyedül szeretné kiadni a marveles játékokat. Jogi problémák viszont még így is akadnak, ezeket pedig a szereplőgárda sínyleti meg.

KÉT VILÁG TALÁLKOZIK

A Marvel mozifilmekből is ismert Végtelen Kövek segítségével Ultron és a *Mega Man* játékok Sigmája összeolvasztotta a két univerzumot, amelyben olyan, valóban frappánsan vegyített helyszínek jöttek létre, mint a *Monster Hunter*-féle Val Habar és a Fekete Párduc otthona, Wakanda fűzije, Valkanda. Az említett két főgonosz egyesüléséből megszülető Ultron Sigma azonban nem csak az őzikéket akarja simogatni, és a virágokat locsolgatni ebben a szép új világban, inkább az összes biológiai létformát eltörölné a föld színéről. Az ismert Capcom-karakterek és a képregényhősök tehát azért küzdenek végig a játék kampánya során, hogy összegyűjtsek a Végtelen Köveket, és ezzel megakadályozzák mindkét univerzum teljes pusztulását.

Engem egyetlen másodpercig sem tudott szórakoztatni a kampány. Viccesnek szánt, de inkább szekunder szégyénérzetet kiváltó jelenetek követték egymást, amelyekből ugyan nem volt hiány, de az

INFO

Kiadó **Capcom**
 Fejlesztő **Capcom**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **Ismét összecsapnak a Capcom és a Marvel legnagyobb hősei, ezúttal azonban a Végtelen Kövek is megkavarják az erőviszonyokat.**
PEGI 12+

egész estés mozifilm hosszúságát is elérő átvezetőtenger semmit sem ér, ha olyan csúnyácskára sikerül, mint egyébként az egész játék. Kölyökoromban volt egy pajtásom, Jánoska. Imádtam nála játszani, mert rengeteg menő akciófigurája volt. Díszes gyűjteményében azonban akadt pár furcsa szerzet, például a piacos Csabakka és Obi-Wan Kenobi, akik olyan rusnyák voltak, hogy azóta is rémálmaimban térnek vissza. Nos, valahogy így néznek ki a *Marvel vs. Capcom: Infinite* karakterei is; pár kivételtől eltekintve borzasztó a látvány, főleg az arckonál csúszik el a dolog.

ÜTÉSEINK EREJE

Mindez azért nagyon szomorú, mert maga a játékmenet remek, sőt bizonyos esetekben a szérián belül forradalmi. A kétfősre cserélt csapatok karakterei közötti váltás gyors és zökkenőmentes; a váltás mindig a talajon történik, így nem lehet levegőben elindított kombókkal megkeseríteni a másik életét. A korábbi részekben léteztek indokolatlanul erős, közel verhetetlen csapatfelállások, a Végtelen Kövek bevezetésével azonban megkavarták az egész receptet. Harc közben is használhatjuk – egyetlen gomb segítségével – különleges képességeiket, amelyek a teleportálástól egészen a gyógyításig terjednek, ha pedig a kőhöz tartozó mutató teljesen feltöltődik, elűthetjük a nagy attrakciót, ami szintén az adott kötől függően lehet második karakterünk feltámasztása, erősebb ütés vagy mondjuk a Hyper Combo-méter feltöltése. A különböző kombók a kis ütés ismételtetésétől egészen az emberfeletti bonyolultságú ütőssorokig bonyolódhatnak, így a kezdők is élvezni a fogják, a profiknak viszont

rengeteg megtanulható trükköt kínál a játék. Az oktatómódként szolgáló karakterküldetéseket végigjátszva ezeket mind begyakorolhatjuk. Az online módban a ranked és a casual meccseken felül egy üdítő újdonsággal találkozunk az első belépéskor: megjelent a kezdő játékosok külön ligája, minden újoncnak itt kell először bizonyítania, és csak akkor érhetjük el a többi online játékmódot, ha itt elég képzetnek bizonyulunk. Ezt a rendszert a többi veredős cím is azonnal átvehetné. Az egyébként is vegyes összképet tovább árnyalja, hogy a játékban egyetlen X-Men szuperhős nem bukkan fel. Egyértelmű, hogy licenccébi gondok húzódnak a háttérben, de egy *Marvel vs. Capcom* epizód akkor sem lehet teljes Rozsomák nélkül.

Csirke

HARDVER

Windows 7 64 bit, Intel Core i3-4160 3,6 GHz, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 480/GTX 570/GTX 670, DirectX 11, 59 GB HDD

- + játékosbarát harcrendszer
- + Végtelen Kövek
- + online kezdőliga
- + ötletes helyszínek
- gyatra látvány
- unalmas kampány
- hiányzó X-Men-karakterek

C SIRKE

Követeltem Rozsomákot és a többi X-Men-hőst.

72

THE EVIL WITHIN²



2017.10.13.

THEEVILWITHIN.COM

18
www.pegi.info
PROVISIONAL

PS4

XBOX ONE

PC
GAME

Tango Gameworks™

Bethesda®

© 2017 ZENIMAX MEDIA INC. DEVELOPED IN ASSOCIATION WITH TANGO GAMEWORKS. THE EVIL WITHIN, TANGO, TANGO GAMEWORKS, BETHESDA, BETHESDA SOFTWORKS, ZENIMAX AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ZENIMAX MEDIA INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED. "PS4" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Ahogy előrehaladunk, egyre mérgettebb területeket találunk

KÉPES ÚJSÁG

Egy kevéske infómorzsát mégis lesöpörhetünk az asztalról, ami a játék történetének előzményét illeti. Ha a Runic Games weboldalán böngészgetünk, akkor a Hóbról található híreknél rálelhetünk egy rövidke, három oldalt számláló képregényre, amelyet a tehetséges illusztrátor, Kristina Ness prezentál nekünk.

Nem, ő nem egy főzőlap,
és a gyűrű sem érdekli

HOB

TÖRÉKENY GYERMEKKÉNT SOKSZOR ÁLMODOZTUNK ARRÓL, DE JÓL JÖNNE EGY PÖPEC ROBOTKAR VAGY BÁRMILYEN MENŐ TESTRÉSZ, AMIVEL VARÁZSLATOS DOLGOKAT VIHETÜNK VÉGBE.

A *Hob* főszereplőjének sikerült szert tennie egy mechanikus végtagra, de ő akkor már tudta, hogy mindennek ára van. Nekünk meg most felnőtt fejjel is csak az ábrándok maradtak, és némi pénzünk, amelyen játékokat vehetünk, hogy aztán csodakézzel hadováló piciny lényeket irányíthassunk a boldog békeidőkre gondolva, amikor csak álmodoztunk arról, de jól jönne egy pöpec robotkar!

TÁJFUTÁS TÁJRENDEZÉSEL

Mielőtt eltévednék a saját szöveglabirintusomban, inkább szeretném megdicsérni a Runic Games csapatát, mert ők nem estek bele abba a hibába, hogy önmagukat ismétlegessék. A *Torchlight* első és második része eredményesen szerepelt, ám erre a sikerre építve nem egy harmadik részt hoztak össze, ahogy azt vártuk volna, hanem valami merőben mást. A korábbi két alkotás pörgő hentelesét ezúttal felváltja egy kevésbé tempós, ám kivételesen intelligens játékmenet, amely mindenféle narratívát és dialógust nélkülöz, mégis mesél. Rengeteget! Tökéletesen működik a módszer, ahogy az emberi kíváncsiságra alapozva motiválják közönségüket a fejlesztők. Tudták, hogy ha semmit sem kötnek az orrunkra, akkor mi annál inkább a végére akarunk járni, mi bújhat meg az események hátterében. Mindig pont annyi információ áll a rendelkezésünkre, amennyit személyesen megtapasztalunk.



INFO

Kiadó **Runic Games**
Fejlesztő **Runic Games**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden Felfedezőtűrának álcázott puzzle platformer, amely nem nélkülözi az akciót sem.
PEGI 12+

Kis hősünk látszólag rabigában senyved, de kiszabadítja egy robusztus robot. Amikor kitöri börtöne falát, a buja zöld környezet szinte arcon csapja, és körbeveszik furcsa, de barátságos állatok. „Ellenségessé válhatnak? A közelükbe mehet, vagy meg kell támadnia őket?” Mi, akik irányítjuk, sem tudjuk, de odavezetjük. „Fura, lila trutyi. Vajon hozzáérhet? Lássuk! Ó, kár volt!” Remélem, sikerült érzékeltetnem, hogyan ránt bele minket a történetekbe ez a remekbe szabott kaland, felesleges mellébeszélés és tutorial pályarész nélkül.

A hangsúly tehát a felfedezésen van, és a hely misztikuma megfelelően fenntartja az érdeklődésünket ahhoz, hogy ne unjuk meg túl hamar a játékot. Szép lassan rájövünk a szomorú igazságra, miszerint a különös, mindig változó atmoszféra, amelyben bolyongunk, fokozatosan elenyészik, mintha egy sötét kórság mérgezné, amely a színpompás, kellemes környezet talpa alól kúszik a felszínre. Áldásos tevékenységünknek hála azonban minden folyamat visszafordítható.

A FÉL KARJÁT ADNÁ ÉRTE

Hogy, hogy nem, de kapunk egy pöpec robotkard, amely felruházható különleges képességekkel: szolgálhat fedezékként, üthetünk vele hatalmasat, falakat törhetünk át, gigantikus építményelemeket vagy kisebb tereptárgyakat mozgathatunk, felkapaszkozhatunk a magasba, teleportálhatunk megadott portokon keresztül, és gyorsan cikázhatunk az ellenségeink között is. Egyszóval ez tényleg egy csodavégtag, amit meghatározott helyeken tuningolhatunk. A másik, kevésbé menő kezünkben kardot forgatunk, amelyel először még vígan kaszáljuk a fűvet, aztán szilánkjait meglelve szintén egyre erő-

A folyton változó környezet és a mozgásban lévő mechanikus tereptárgyak sok fejlődést okozhatnak nekünk

A természet és a gépiesített, high-tech világ furcsa, mégis szemet gyönyörködtető egyvelege tárul elénk, elhagyatottnak tűnő, monumentális épületekkel és mozgatható szerkezetekkel

sebb társunkká avanszál. Fejleszthető, variálható felszereltségünk viszont kevésbé a harcok, sokkal inkább az előrejutás, az ug-rálás, pályaalakító részek során hangsúlyos, egyúttal a bolygó megjavításában válik segítőnké. Ezzel szemben a kiszabadítónktól kézhez kapott térkép szándékosan nem mutat előre részleteket, csupán arra szolgál, hogy megjelölje, hol lelhető fel a következő, megoldásra váró feladvány, és persze mit találunk meg eddig. Kedvenceim azok a kilátópontok, ahol lecsücsülhetünk, és csendben élvezhetjük a festményként elénk táruló tájat, amelynek a sorsa a mi kezünkben van. Páratlan játék ez; küllemében, azaz a természet, valamint a mechanikus világot sajtós módon elegyítő megjelenítésében és mély gondolatiságában is mer hozni valami újat. Sok sikert a felfedezéshez!

Eprespuszedlee

HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10, i3 Sandy Bridge Dual Core, 4 GB RAM, Nvidia Gforce GTX 5xx/AMD Radeon HD 7xxx (2 GB VRAM), DirectX 11, 5 GB HDD

- ✦ nincs melléduma
- ✦ változatos feladványok
- ✦ egyedi kihívások és megoldások
- ✦ a vizuális elemek és a hozzájuk illő hangeffektek
- ✖ irányítási nehézségek billentyűzeten

EPRESPUSZEDLEE

Itt van valami kedves, melyben csupa rémisztővel szállhatunk szembe.

90



Próbáljátok ki a játékot ketten! Egészen kellemes élményt nyújthat, ha együtt harcoltok a jó ügyért

VÁLLVETVE

A Knack 2 akár a családi délutánok kedvencévé is válhat új offline kooperatív módjával, amely csupán annyit takar, hogy ha nem szeretnénk egyedül játszani, akkor magunk mellé vehetjük az öcsit, nagyt, havert vagy bárkit, és ott huppanhat be mellénk a játékba, valamint hagyhat ugyanígy magunkra, ahol csak akar. Nem mindig tökéletes a rendszer, de igen interaktív, ugyanis akár egymást is használhatjuk fegyverként, nekiperdítve az ellenfeleknek. Ez a lehetőség még mindig szuperebb, mint a kivett arénaharcok.



Kis méretűnk nagy hasznunkra válik, ha szűk helyeken kell átjutnunk a továbbhaladáshoz, vagy azért, hogy megszerezzünk rejtett tárgyakat



Az egyetlen, aki nem akarja megüszni a jójöeffektust

KNACK 2



Ha már szép nagyra nőttünk, vigyázzunk, hogy ne kapjunk túl sok találatot, mert akkor kiesnek belőlünk alkatrészek, és összemegyünk, mint a gyapjúpulcsi a 60 fokok mosásban

LEGINKÁBB A REGISZTRÁCIÓKOR FOLYTON FIGYELMEN KÍVÜL HAGYOTT ÁLTALÁNOS SZERZŐDÉSI FELTÉTELEKHEZ HASONLÍTANÁM A KNACK ELSŐ RÉSZÉT. Kevesen kattintanak rá, hogy

tüzetesen megvizsgálják, a nagy többség pedig inkább gyorsan túl akar lenni a kötelező procedúrán, és hanyagul belebök az üresen várakozó kis kockába. Hamar átlépnek rajta, egy szikrányi kis villanást sem hagyva emlékeik tárnáinak legsötétebb hátsó soraiban. Ez a fajta mellőzöttség szerencsére nem tiporta porba a készítőik önértetét, sőt még eltökéltebbek lettek abban az elhatározásukban, hogy olyan folytatást produkáljanak, amelyben végre valóban megvalósulnak a határidők markában megszorogtatott és teljesen porrá zúzott ötleteik. Újjászületett hamvaiból tehát az igazi Knack, a még szívtelen bádogember és egy vörös sűn hössé avanzsált szerelemgyermeke, aki nagyon nem szereti a goblinokat. Vagyis azokat se.

FANTASY ÉS SCI-FI FURCSA TALÁLKOZÁSA

Sok jogos vád érte a Knackot, és ezeket a felhasználói visszajelzéseket serényen jegyzetelték a fejlesztők. A kritikákat végül a saját javukra fordították, így egy sokkal kiforrottabb második rész landolhat a konzoljainkon. Ez sajnos továbbra sem érvényes a sztorira, amely most is olyan egyszerű, mint egy darab kő, amit ha Knack magába épít, akkor hamarabb kerekedik belőle egy Ken Follett-remekmű. Szóval a történet szerint ismét meg kell menteni a világot, a goblinok ugyanis nem voltak



INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Sony Japan Studios
Platform PlayStation 4

Röviden Egy sok kritikát kapott akciójegyességű, next-gen nyitócím második része, amely némiképp sikeresen kiköszörülte a csorbát több szempontból is.
PEGI 7+

ott a vetítésen, amikor végigpörgött a film a leigázásukról. Addig törték a kis kobakjukat, amíg hogy, hogy nem, a dzsungel mélyén feltámasztottak egy egész robotarmádiát. A lényeg, hogy különleges talentumai révén megint Knack a megoldás erre a szorult helyzetre, hiszen ha kell, minden lyukba, csatornába, járatba belefér, máskor pedig nyers elementáris erőre tesz szert a környezetéből kinyert anyagokat magára öltve, így válva egyre gigantikusabbá. A játék mechanikája és felépítése mára szerencsére túlmutat ezen a remek, de már nem újdonságként ható elemen.

NEM CSAK FELNŐTEKNACK

Miközben az első részt porgettük, rövid időn belül elfogott minket az unalom, egyrészt a folyton ismétlődő ellenfelek, tájak és feladatok, másrészt Knack harcmodorának egyhangúsága miatt. Örömmel tapasztaltam, hogy a helyszínek immár változatosak, sőt szinte olyan, mintha szándékosan játszanának rá, hogy minden szegmensükben különbözzenek egymástól, és valamivel mutatósabbak is. Többet kapcsolgatjuk, forgatjuk, toligáljuk, taszajgatjuk a tereptárgyakat, és a megoldandó feladatokhoz gyakrabban kell váltogatnunk méretünket, amit eddig kihasználhatlanak érezhettünk. Nyilván, amikor az eszünkre van szükségünk, akkor a kis kiadású legőemberke jön inkább kapóra. Ha pedig elindul a balhé, jól jönnek a kiguberrált, rejtett cuccok, hogy minél hamarabb megerősödhessünk. Persze nem csupán az erő segít a továbbjutásban, hanem néhány hasznos plusz is, amit a természet elemei ajándékoznak nekünk: például fagyaszthatunk, vezethetjük az áramot (bár azt bárki,

csak nem ilyen eredménnyel), de akár láthatatlanná is válhatunk. Bár a megszokott ütő, rugó, kitérő mozdulataink megmaradtak, ezeket továbbfejleszthetjük, emellett bővíthetjük főhősünk harcstílusát új fógásokkal, még valamennyire személyre is szabhatjuk a négyfelé ágazó képességre révén. Mindezzel és védelmező pajzsunk támogatásával már is színesebb, kombinálhatóbb támadássorozatot intézhetünk ádáz rosszakaróink ellen; pont erre vágytunk. Mindeközben megmaradt a játéknak az a könnyedsége (négy nehézségi szinttel), amely lehetővé teszi, hogy pici gyerkőcök is sikerélményt szerezhesse- nek ebben a javuló tendenciát mutató ugrabugrában. Reméljük, hogy a harmadik rész (ha lesz) azért még csiszol valamennyit a történeten és a szereplők karakterességén, mert még mindig nem tudták belopni magukat a szívembe.

Eprespuszedlee

- + kibővült, változatosabb harcrendszer
- + sokszínűbb, több feladványt rejtő helyszínek
- + jól megoldott kooperatív mód
- + kevésbé monoton játékmenet
- sekélyes sztori
- semmitmondó szereplők
- fix kamerakezelés okozta kellemetlenségek

EPRESPUSZEDLEE
Egyszerűen nem képes a szívünkhöz nőni, de legalább próbálkozik.

75

Teszt

» SENRAN KAGURA: PEACH BEACH SPLASH



Nyerésben



Vállról indítható óceán

FANSERVICE

Nem kevés leplezetlen erotika van a játékban. Minden arra van kihegyezve, hogy a férfi játékosok örömeiket leljék a kamerabeállításokban, a térdre rogyott, bánatos szemű karakterekben, a kommentátor nőszemély poénjaiban vagy éppen egy bikini látványában. Akinek bejön az ilyesmi, már rohanhat is a boltba, mert a játék is jó.



A masznak fő szögben kell állnia



Ilyenek a videóik

Vigyázz, kész, víz!

SENTRAN KAGURA: PEACH BEACH SPLASH

MEGÉRTEM, LASSÚ ELJUTNI A KÉPEKTŐL A FOLYÓSZÖVEGIG, BEVALLOM, NEKEM IS NEHEZEMRE ESETT A MEGLEHETŐSEN LEDÉR, KÖNNYED KÖRÍTÉST KAPOTT JÁTÉKRA KONCENTRÁLNÍ AHELYETT, HOGY A LÁNYKÁK-KAL FOGLALKOZTAM VOLNA. Sejtésem szerint valahogy így nézhetett ki a brainstorming, amikor ez a játék Takaki Kenicsiro fejében megfogant:

– Gyerekek, nyugaton tökre nyomják ezt az ugrálós arénashooter dolgot, nekünk is kellene csinálni valami ilyesmit, meg a CoD-ot is nagyon csípem. Mi viszont inkább nagy szemekkel (is) rendelkező bébitket szoktunk rajzolni és animálni. Ha már van egy licencelt kártyajátékfranchise-unk, valahogy összedobhatnánk a kettőt, tuti profit.

– Jó ötlet, főnök! Mi lenne, ha a csajokat folyamatosan locsolhatnánk vízzel egy háborúsimulátorban? Aztán, ha nagyon benedvesedett szemmel néznek már, akkor lehetne taperolni, meg puszilgatni is őket, de persze csak fanservice-szinten. Kis szünet, mindenki összenéz. – Jó lesz, ez a vizes dolog tetszik, kérek rá pénzt.

MICSODA? TÖRTÉNET EBBEN?

Nem család, nem ámitás, gyakorlatilag arról szól az egész, hogy nindzsalányokat telepörtálnak egy szigetre, ahol semmi más nem lehet csinálni, csak különböző arénákban robotokat vagy egymást, esetleg főbossokat irtani. Mindezt bikiniben ro-

INFO
Kiadó **Marvelous**
Fejlesztő **Tamsoft**
Platform **PlayStation 4**
Röviden Komplex arénalövölde vizes arénalányokkal? Nehéz a képek alapján komolyan venni, pedig több van a felszín alatt, mint látszik. **PEGI 16+**

hangálva, vízipisztolyokkal a kézben, derékra szerelt vízsugarhajtóval. Őt szereplőnek még történetet is írtak, amit végig lehet játszani, miközben komplett animemozikat nézhetünk meg, legtöbbször arra kihegyezve, hogy a 12 lányka mennyire tud összehangban táncolni vagy olyan helyzetbe kerülni, hogy az utolsó pillanatban ki kelljen takarni a ciciket, amikor épp leesne a melltartó egy jól irányzott vízcsobbanás miatt. Nagyon bolondos és könnyed az egész stílus, éppen ezért nehéz elfogadni, hogy a játék önmagában egy teljes értékű, többjátékos, online TPS. Az egész játékmecanikát, az ugráson, csúszáson, lövésen, a vízfegyverek újratöltésén túl, amit bárki ismerhet már az utolsó mozzanataig más játékokból, még tovább bonyolítja egy több mint 800 kártyából álló játék is. A lapokat megszerelve kiegészíthetjük tulajdonságainkat a csatamezőn bónuszpercekkel, pont úgy, mint a CoD-ban. A szokásos buffokon kívül ezerféle kombót és variációt lehet összehozni, amivel nagyon hamar sikerülhet kikapcsolni a pályát, és minden ellenfelet térdre kényszeríteni, sőt olykor a kártyák annyira erősek, hogy a sima lövöldözésre már szinte nem is kell figyelni.

HOGY MIK VANNAK!

A fegyverek pont annyira változatosak, mint bármelyik másik, hasonló játékban: van, ami nagyot pukkan, de lassú újratöltéssel vízzel, van, ami sokat puttyogtat, de gyengén sebez. Az arénák átláthatóak, és jól megtervezettek, a menetek pedig gyorsan és többnyire lag- és fájdalommentesen zajlanak le, kevesebb, mint 2-3 percet igénybe véve.

sen zajlanak le, kevesebb, mint 2-3 percet igénybe véve.

A lényeg persze az, hogy akció előtt és után lehet a lányokkal foglalkozni. Feladhatjuk rájuk az újonnan megvásárolt ruhadarabokat (még az utolsó masni vetülési szögét is be lehet állítani), és aki teljesen szerelembe esik a választható karakterek valamelyikével, az nyugodtan elviheti egy kicsit puszilkodni is. Azt most nem írom ide, hogyan lehet, mindenki jöjjön rá magától.

A sztorielemezeket egy domina mentalitású hölgyemény és egy teljesen örült, extrovertált, japán kommentátor meséli el, rengeteg dialógussal fűszerezve a játékot. A percek órákká, az órák napokká válnak a folyamatos akcióval bíbelődve, a játék felépítése pedig nagyon jól adagolja az új tárgyakat, bónuszokat és elérhető új videókat, kiegészítőket, így bőven van mit csinálni, senki sem fog unatkozni.

Flatline

- + nagyon cuki mindegyikük
- + szolid FPS
- + körítés
- a fegyverek nem túl jól súlyozottak
- túl erős perkártyák

FALTLINE
Kell egy kis idő, míg a stílusok találkozását megszokja az ember.

81



BUDAPEST,
2017. november 3-5.
Dürer
Rendezvényház

ARCADIA

JÁTÉKTERMI NOSZTALGIA KIÁLLÍTÁS



Több mint 250 játéktéri gép, flipperasztalok, koncertek, versenyek, és Bud Spencer-Terence Hill nosztalgia vár mindenkit három napon át. Ha te is dobáltad a huszasokat a gépekbe annak idején, kipróbálnád a világ legnagyobb flippergépét, a Herculest, vagy jól esne némi hagymás bab, ott a helyed!

A RENDEZVÉNY KIEMELT
PARTNERE

GameStar | PCWorld

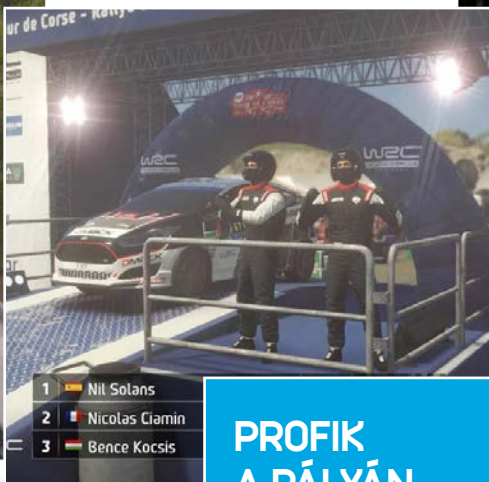
zen
STUDIOS

Teszt

» WRC 7 FIA
WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP



A látvány javulgat, de még mindig nem az igazi



1. Nil Solans
2. Nicolas Ciamin
3. Bence Kocsis

PROFIK A PÁLYÁN

Talán a fejlesztők is éreztették, hogy nincs rendjén az elmúlt két év, ezért olyan neveket vontak be segítségként, mint az angol Kris Meeket, a 32 éves, finn Jari-Matti Latvalát és Sébastien Ogier-t, a franciák büszkeségét.



Szűk pályákon könnyen érhetnek kellemetlen meglepetések

Hetedszer is megpróbálják

WRC 7 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Végre tényleg van különbség az autók és a felületek fizikájában

OLYAN NINCS, HOGY A MOSTANÁBAN BEGÖRDÜLŐ ÉS BEGÖRDÜLT AUTÓS FELHŐZATALBÓL A RÉGÓTA SZÍNEEN LÉVŐ WRC SOROZAT NE VEGYE KI A RÉSZÉT IDÉN IS.

Bár abban nem lehetünk biztosak, hogy ez nekünk jó-e, hiszen amikor 2015-ben a Kytotonn átvette a fejlesztést (a WRC 5-tel), ugyanis visszalökte a játékot tetszőleges kétezres évekbeli ralis cím szintjére (vagy még az alá). Aztán a WRC 6 valamivel talán, de szinte alig észrevehetően jobban sikerült, most pedig itt az újabb rész, amivel esetleg rátalálhatnak a helyes ösvényre, de baromni nehéz lesz nekik megbocsátani azt, amit az előző kettőben műveltek.

KÖZÉPEN EGYENSÚLYOZVA

Tekintve, hogy ralijátékról van szó, kezdjük rögvést a fizikával, amiről egyértelműen kijelenthető: igyekeztek úgy balanszírozni a fejlesztők, hogy egyaránt magukhoz csábíthassák az árkád és a szimulátoros játékosokat. Gondolhatnánk tehát, hogy akkor ez most olyan, mint a négy évszakos gumi, a motorosvitorlázó vagy a sínautó, vagyis hogy igazából egyik funkcióra sem jó, de nem így van. Annak ellenére, hogy fényévnnyi távolságban van a zsáner klasszikusainak realitásától, azért nem is egy *Need for Speed*, amelyben csak arra kell ügyelnünk, hogy elég mélyre tapossuk a gázt. Ez az egyébként, amiben a WRC 7 leginkább kimagaslót nyújt, mivel bárhol legyünk is, rendszeren ott van a sebességérzet, és miközben végignyargalunk a 13 versenyhelyszin több tucat pályáján, egyfolytában úgy



INFO

Kiadó Bigben Interactive
Fejlesztő Kytotonn
Racing Games
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Az alkalmi és a kőarc játékosok számára is élvezhető.
PEGI 3+

érezhetjük, hogy tényleg teljesítményt jelent átjutni az adott szakaszon.

AMIÉRT SZERETHETJÜK

Érezni a fejlesztők szándékát, hogy egy valamivel jobb terméket tegyenek le az asztalra, mint korábban, így egyrészt létszámában is bővültek, másrészt olyan embereket vontak be a projektbe, akik belülről is láttak már ilyen autót (lásd keretes írásunkat), így aztán végül sikerült élvezhető terméket alkotniuk. Külön kiemelendő, hogy immár ténylegesen érezhető különbség van az eltérő típusok és hajtások között, ami korábban nem feltétlenül jellemezte a Kytotonn címeit. Az elégedettséghez hozzájárultak a hangmérnökök is, igencsak autentikus zörejjel látták el a játékot: kiválóan kopognak a kavicsok az alvázon, üvöltenek a motorok, és a környezet zajai is elfogadhatóak. A látvány – ahogy az előző két részben, úgy most is – felemás, de most foglalkozunk csak a széppel. Jól néznek ki az autók, csinos a vizes aszfalt, a havas-jeges környezet pedig különösen kiemelkedő, mint az is, hogy minden egyes országnak megvan a jellegzetességei, és nem csupán egyszerű látott tereptárgyakból építkeztek a fejlesztők. Ja, és el ne felejtjük, visszakapjuk a maratoni etapokat: 10-15 percig is nyomathatjuk ezeken, miközben olykor lerobbant vetélytársakat látunk meg az útszélen.

AMIÉRT KRITIZÁLHATJUK

Amennyire szépek bizonyos effektek, olyannyira rusnya minden, ami a pályán kívül, de annak közelében van, különös tekintettel a nézőkre, akiket valószínűleg még 2006-ból

hagyott ott valaki. A fejlesztők talán most találták meg őket, és ha már úgyis a kezük ügyébe akadtak, akkor betették legfrissebb játékukba. Szintén negatívumként említhető a sérülések és törések kezelése is, mert bár a felületi karosszériaronsolás jobb, mint tavaly, a csattanások szempontjából elég megengedő a játék, holott némi szigorúság nem ártana, már csak a hitelesség érdekében sem. Végezetül megemlíthetjük a büntetés rendszerét, amivel alapvetően nincs baj, de ha eltalálunk egy embert az autóval, a játék azonnal visszatessz az útra, és 9 másodperces eltítást kapunk. Márpedig az időtá nezők olykor rögvést az út szélén csápolnak, ráadásul a kanyar külső ívén, hogy tutira nekik menjünk. Amúgy nem rossz az irány, de van még hová fejlődni.

HARDVER

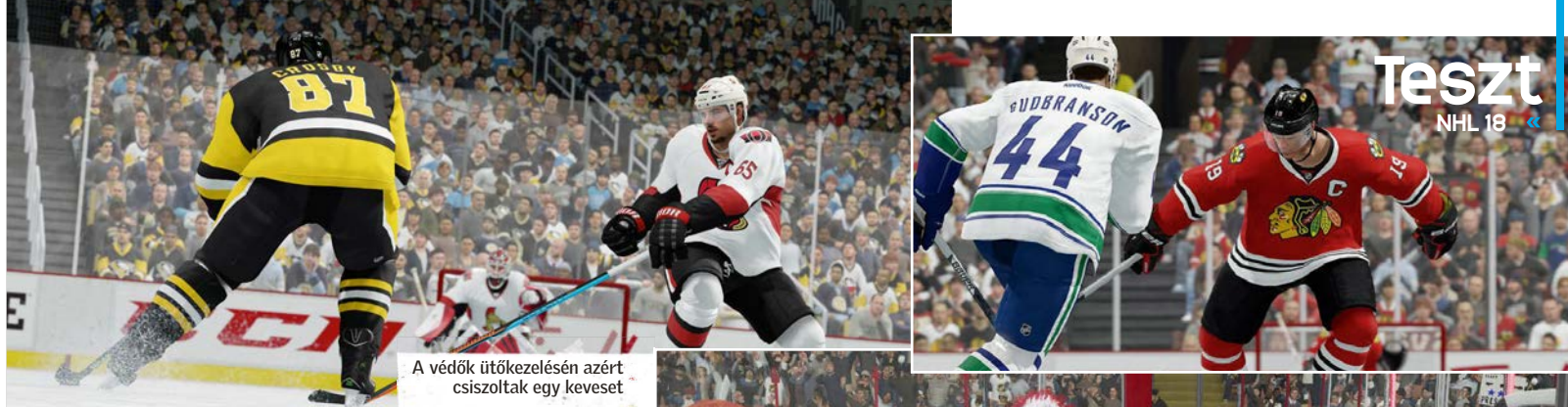
Windows 7, Intel i3 3 GHz/AMD A8, 4 GB RAM, Nvidia GT730/AMD HD5600, 19 GB HDD

- + egész jó fizika
- + javult a játékelmény
- + többnyire pofás grafika
- túl engedékeny sérülésmodell
- béna büntetőrendszer
- ocsmány szurkolók

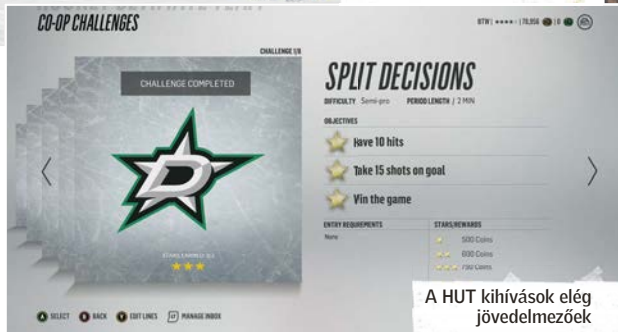
RG

Ha így folytatják, a WRC 12 egész jó játék lehet.

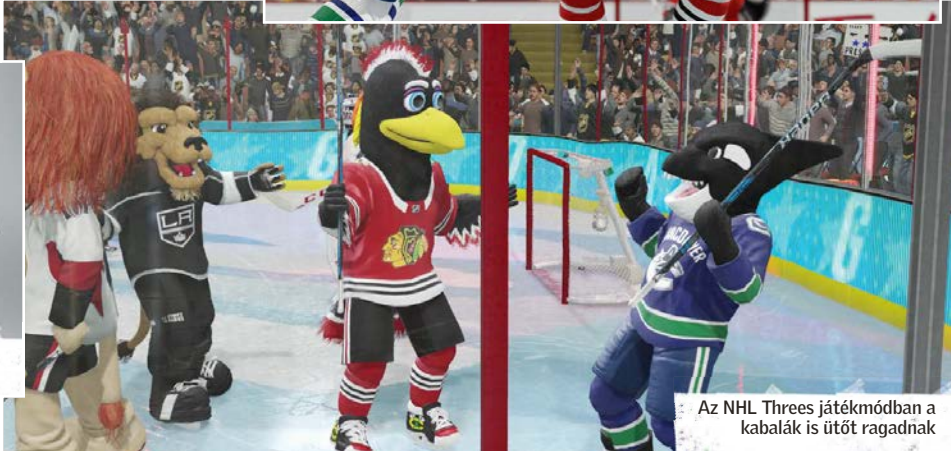
71



A védők ütőkezelésén azért csiszoltak egy keveset



A HUT kihívások elég jövedelmezőek



Az NHL Threes játékmódban a kabalák is ütőt ragadnak

Alibihoki

NHL 18

VEGAS GOLDEN KNIGHTS

Nem kell megjedni, ha egy teljesen ismeretlen csapattal találkoztok az NHL együtteseinek böngészése közben. A liga legújabb tagja, a Vegas Golden Knights csak 2017-ben csatlakozott a bajnoksághoz, első meccsüket pedig rögtön meg is nyerték október hatodikán a Dallas Stars ellen – ilyen nyitányt újoncként 1992 óta először nekik sikerült.

A MEGLEHETŐSEN KELLEMETLEN NHL 15 ÓTA REMEKÜL ALAKULT AZ EA SPORTS JÉGKORONGOS SZÉRIÁJÁNAK SORSA, DE SAJNOS EGYSZER MINDEN GYŐZELMI SOROZAT MEGSZAKAD.

Idén elég vérszegényre sikeredett az új NHL játék, és csak reménykedni tudunk abban, hogy jövőre minden eddiginél nagyobb durranásra készülnek a fejlesztők – persze ez az NHL 18 mostani vásárlóit egyetlen pillanattal sem fogja vigasztalni, mivel ez alkalommal nem olyan jó mőka a virtuális korong kergetése, mint az elmúlt két évben volt.

AMIKOR NEM TE VAGY A KIVÁLASZOTT

A jelek szerint minden évben csak egy új EA Sports játék részesül abban a kegyben, hogy megkapja a remek Frostbite motort és az utóbbi idők legizgalmasabb bővítményét, a sztorimódot. A FIFA után most a Madden NFL volt soron, így az NHL-rajongók csak irigykedve nézhetik a tojás és golyó formájú lasztiikkal játszó pajtásaikat, nekik maradt az egyre kopottasabb látvány, és be kell érniük az egyébként szórakoztató, de ezúttal szinte érintetlenül hagyott játékmódokkal.

Egyetlen szerencsénk, hogy az a kevés újdonság, amit belepaszíroztak az NHL 18-ba, valóban kiválóan sikerült. A most debütáló NHL Threes-mód például pörgős, három a három elleni meccsekre épít, hatalmas gólokkal, gyors akciókkal, ráadásul akár az NHL-csapatok kabaláállatainak jelmezeiben is jégre léphe-



INFO

Kiadó EA Sports
Fejlesztő EA Canada
Platform PlayStation 4, Xbox One
Röviden Az EA jégkorongos sorozatának legújabb része, amely most a korábbi tendenciától eltérően kevés újítással is beírte. PEGI 12+

tünk. A külön minikampány mellett offline coopra és online meccsek lezavarására is lehetőségünk nyílik, ráadásul ezeket a mérkőzéseket nem csak a találatok után beindított pirotechnika teszi emlékeztetővé. Amennyiben engedélyezzük a különleges korongok használatát, megváltoznak a szabályok, és nem minden pakk ér egyetlen pontot. Kaphatunk a játékhoz egy, két vagy akár három pontot érő korongokat is, sőt olyan is létezik, amely találat után az ellenféltől von le ugyanennyi pontot.

ÚJONCOK ELŐNYBEN

Ha csak most kezdés el ismerkedni az NHL sorozattal, akkor igazán hasznosnak bizonyul majd számodra a megújult oktatómód, amelyben valódi felvételek segítségével kísérlik meg a fejedbe verni a hoki legfontosabb alapvetéseit. Kezdetben pofonegyszerű feladatokat kapunk, de később a tutorial a merészebb cseleket is megmutatja, amelyeknél már észnél kell lenniük a gyakorlott kontrollerveteránoknak is. A visszatérő, profi játékosok egyébként főleg a védők ütőkezelésének javulását fogják értékelni, de ennél azért talán ők is többre vágytak volna. Fontos még megemlíteni a kártyagyűjtőgetős, csapatfejlesztős Ultimate Team-mód újítását. Az alapok változatlanok maradtak, a játékosok közötti kémia-építő rendszer sem alakították át, a megszokott bajnokságok és tornák mellett azonban immár különböző kihívásokat is teljesíthetünk, amelyekért busás játékbeli pénztalomban vagy ritka játékosokat tartalmazó kártyacsomagok járnak.

Amennyiben te is unod már a HUT mókuskerékét, kellemes felüldülést nyújthat ez az új lehetőség.

JÖVŐRE UGYANITT?

Különösen a tavalyi NHL után fáj mindez, hiszen akkor temérdek új tartalmat zúdítottak a nyakunkba a készítőik; még én is azt írtam, hogy egy teljes évre elegendő lesz a hoki szerelmeseinek. Most semmiképp sem állítanék hasonlót, sőt bátran kijelentem: még az ötletes NHL Threes sem ér annyit, hogy kicsengessétek az NHL 18 árát, ha az egy évvel ezelőtti játék már ott lapul a gyűjteményetekben. Borzasztóan remélem, hogy jövőre már arról írhatok, milyen gyönyörű az új, Frostbite motorral futó NHL 19, amelyben egy fiatal jégkorongozó pályafutását követhetjük nyomon a sztorimódban. Ha ezeket nem lépi meg az EA Canada, akkor borítékolható a népharag.

Csirke

- + NHL Threes
- + bővített oktatómód
- + HUT kihívások
- a legtöbb játékmód semmit sem fejlődött
- illele már Frostbite-ra váltani
- meddig várjunk a sztorimódra?

CSIRKE
Ha megvan az előző rész, akkor az ideji NHL-t akár ki is hagyhatod.

77

Teszt

» SONIC MANIA

Az egyik egy Tetris-szerű játék, ahol az egyező színű gömböcskék nagyon szeretik egymást



A sünök inkább talajon, a természetes közegükben erősek, ezért vigyázzunk az ilyen platformrészeknél



ÁLLATOKAT GYŰJTŰNK

Annyira mutatós lett a Sonic Mania gyűjtői kiadása (egy mini Sega Mega Drive gépen álldogáló Sonickal és egyéb szemrevaló tartalommal kiegészítve), hogy sokan a szerkesztőségben már méricskéljük a lelkiünket – vajon ér-e annyit, hogy cserébe megkaparintjunk egyet a limitált készletből?

Vigyázz a bepörgött sünivel!

SONIC MANIA

BEZÁRULT EGY KÖR AZ ÉLETEMBEN. Első komolyabb táncomat a konzolok vidám világában 1992 tavaszán lejtettem, amikor édesapám felpakolta az egész családot, és kiruccant velünk Bécsbe, mert akkoriban az volt a divat. Amíg ők egy hatalmas bevásárlóközpontban egyik ámulatból estek a másikba a sok üzlet és kínálat láttán, addig én a komplexum gócpontjában kiállított Sega Mega Drive gépeket elnézve nem tudtam betelni a gyönyörtől. Picuri kék süni szaguldozott, aranykarikákat gyűjtögetett, és olyan menő volt az egész, hogy földöntúli boldogság töltött el már akkor is, amikor más toppant oda játszani vele, és én csak nézhettem. Most pedig, 25 évvel később írhatok erről az alkotásról – hát bocsásatok meg nekem, de elmorzsoltam egy nosztalgikus könnyecseptet.

A SÜN NEM DÖRÖG

Mindezt egy lelkes rajongónak, az érdekes frizurájú Christian Whiteheadnek köszönhetjük, aki annyira szereti az ikonikus figurát, hogy önéből több átíratot is készített, amelyek annyira közkedveltek lettek, hogy végül a SEGA rácsapott egy hivatalos pecsétet a törekvéseire, így a nagyközönség örömeire megszülehetett a *Sonic Mania*. Olyan méltó tisztelgés ez a régi kor játéka előtt, hogy felállva, enyhén megemelt kézzel tapsoljuk meg, amíg ki nem pirosodik a tenyerünk. A fejlesztő munkáját két kisebb stúdió is hathatósan támogatta, így számos platformon – igen, szeretett számítógépeinken szintén – bárki átérezheti, hogy milyen szórakozta-



INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Christian Whitehead**
Platform **PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Sonic úgy tér vissza, ahogy a 90-es évek elején megismertük, mégis többet mutat.**
PEGI **3+**

tó volt az az időszak, amikor még mindenki magasról lepottyantotta, hogy hány fps-sel fut egy adott cím. Megfakult emlékeim rögtön kiszínesedtek, miheyst felpörgtek az események, mert hangulatában teljesen visszaköszönnek a 1991-ben debütált *Sonic the Hedgehog* jelenetei, pixeles képi világa, nyolcbites dallamai és azok a szeméti méhecskék, akiket szaguldozás közben menetrendszerűen megint telibe trafálgatok, elvesztve ezáltal az összes pályán megszerzett aranykarikát. De itt most nem egy szimpla átíratot kaptunk az immáron hatalmasra duzzadt tévéinkre, hanem egy rövidke, ám annál fajsúlyosabb történetbe szorított kalandot, amit naná, hogy a mindig rosszban sántikáló bajszos, kopasz Dr. Eggmann idéz elő. A föld alól megkaparintva a mágikus erőttől duzzadó, rózsaszín Phantom Rubint arra használja, hogy viszaküldi szúrós hősünket és barátait az időben, akik tizenkét pályán átgördülve jó pár-szor elagyabugylják őt ezért a szakaszok végén rájuk váró bossharcokban. Lesznek az új földrészek mellett teljesen ismerős terepek is, tele eldugott zugokkal és olyan extra minijátékokkal, mint amelyek elröptítenek egy 3D-s körpályára, ahol időre kell gyűjtögetni a gyűrűket és a kék bogycsókát. Akad olyan is, amelyben belehuppanhatunk egy hatalmas Tetris gépbe, hogy aztán említett rosszakarónk előtt villogtassuk rakodói tehetségünket. Ezek jópofa kiugrások, de a móka gerincét az oldalról nézős rohángálás adja, ami még az idősebbeket is megizzaszthatja néha. Habár nagyon összetettek a pályák, és többszöri nekifutásra is találtam olyan placcokat,

amelyek mellett először átsuhantam, mégis örültem volna, ha nagyobb számban kapnak helyet a még nem látott zónák, új területek, mint azok, amelyeket már álmuksból felriadva is fel tudnak skiccelni az öregebb játékfogyasztók.

KÉK A SZÖRÖD, ARCOD CSUPA DERŰ

Hogy mennyire ajánlom? Minden ugrás csipogó hangjánál elmosolyodom, akkor gondolhatod, mennyire, de a döntés a te kezében van. A régi stílus szerelmeseinek és a nosztalgiában lubickolóknak kötelező, mert több, mint egy felpolírozott alkotás, a kíváncsiszkodókat pedig isten hozta egy olyan korban, ahol olykor, meleg nyári délutánokon egy kék sündisznó miatt szentségelt a társasház gangja, vagyis az öt megcsípő méhecskék miatt.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7/8/10, Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, 256 MB VRAM, DirectX++

- + ízig-veig nosztalgia-Sonic
- + egy darab gyerekkor
- + új pályák és minijátékok
- több új helyszín effért volna
- könnyű főellenségek

NIGHTWOLF

Méltó megemlékezés egy örök klasszikusról.

83



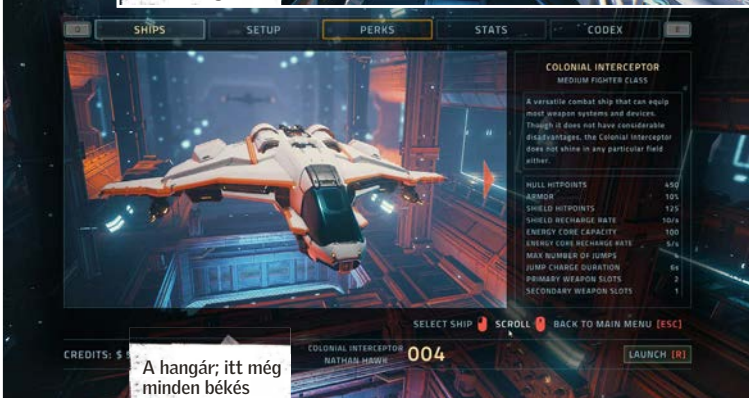
Vége egy szektor vége!



Szépet pukkant



Üzemanyaglopó manőver



A hangár; itt még minden békés



AMIKOR A PATCHEK JÓ DOLGOK

A Rockfish több mint egy éve early access státuszban fejlesztette a játékot, folyamatosan polírozva és hozzácsapva újabb funkciókat. Eleinte nem tűnt túl nagy dobásnak, viszont idővel, ahogy egyre közelebb került a „majdnem készen van” állapotához, egyre érdekesebbé vált. A legújabb patchek végre a joystickkal és megfelelő szimulátoros perifériával rendelkező felhasználók is élvezhetik a játékot, amely előnyt nyújt a billentyűzet-egér-joy-pad kínálat megoldásokhoz képest.

Színes féreglyukak tátognak a távolban

EVERSPACE

MIKOR ELŐSZÖR HALLOTTAM AZ EVERSPACE-RŐL, AZONNAL BEINDULT ÖSSZES PAVLOVI REFLEXEM, ÉS IZZADVANYALADZVA FALTAM AZ INFORMÁCIÓKAT, MISZERINT ESETLEG EGY MINŐSÉGI FREELANCER-KLÓNT KAPOK, HA MÁR A STAR CITIZEN ÉVEK ÓTA CSAK CSALÓDÁST CSALÓDÁSRA HALMOZ. Sajnos nem teljesen olyan méretű és komplexitású az *Everspace*, de nem is ez a célja, hiszen ebben gyakorlatilag véletlenszerű pályákon végigugrálva próbálja a játékos kideríteni, mi is történt vele.

ÉRTEM, LEHET REPÜLNI, DE MIÉRT KELL?

Mondanom sem kell, hogy a történet úgy indul, mint bármelyik tucat űrjátéké. A főhős nem emlékszik semmire, de arra igen, hogy a vérében toxin van, és baromi gyorsan ki kell derítenie, mi történik vele. Ezt pedig egy módon teheti meg: hajója komputerének segítségével (szinte az egyetlen, akivel beszélgetni lehet a játékban), továbbá az adott szektorok végéig fénysebességgel ugrálva újabb múltbéli történések visszaemlékezéseit megtekintve. Ha játszottatok az *FTL*-el vagy bármely hasonló játékkal, ahol a véletlenszerű eseményeknek és adott mennyiségű pálya befejezésének konkrét hatása van arra, mennyire nehezedik a játék, akkor az *Everspace* is ismerős lesz. Őt rendszerugrásokként halad a játékos előre egy újabb szektorig a sztoriban, viszont minden egyes halál az első szektor elejére dobja vissza a pilótát, ellenben az addig összegyűjtött pénz, tapasztalat elkölthető többek között különböző képességekre és új

INFO

Kiadó **Rockfish Games**
 Fejlesztő **Rockfish Games**
 Platform **PC, Xbox One**
 Röviden Látványos űrszaták és roguellike játékelemek keveréke, mintha az FTL és a Freelancer/EVE: Valkyrie szerelemgyereke lenne.
PEGI 16+

űrhajóra. Ezek rendkívüli módon fontosak, hiszen a következő próbálkozásokat segítik. A túléléshez alapvetően szükség van üzemanyagra, hogy tovább lehessen ugrani a következő pályára, pénzre a fejlesztésekhez, alapanyagokra a craftoláshoz és jó reflexekre az űrszatákhoz. Ezekből jellemzően legalább egy nem áll majd rendelkezésünkre, bonyolítva a szituációt. Ilyenkor kell döntenie a játékosnak, megtámad-e egy ártatlan üzemanyag-szállító hajót, hogy sikerüljön némi kerozint szereznie a továbbjutáshoz. Több olyan eset is előfordul, mikor a véletlenszerű szkriptek huzamosabb ideig könnyű pályákat dobálnak, majd egyszer csak a bő esztendőket utáni szárazság és a nagy büdös semmi lesz a jutalma a játékosnak, hiába próbálja az utolsó elhagyatott lebegő űrállomást is végigtapogatni értékes nyersanyagokért.

DE NEM LÁTOK SEMMIT, OLYAN SZÉPI

Minden egyes hiperűrugrás után csodálatos látvány fogadja a játékost, a plazmaviharotól kezdve a közeli bolygók panorámáján át a jégkristályokig minden gyönyörű, nem is beszélve a harcok közbeni effektokról. Nincs is szebb, mint mikor három-négy rakéta száguld el balra a hajóablak mellett egy merész kikerülő manőver után, lángcsóvát húzva. Egy biztos, a grafikára nem lehet panasz. Mint ahogy a zenére és a hangeffektokra sem; egyedül talán az zavart (ha fogalmazhatok így, mert nyilvánvalóan nem számít negatívumnak), hogy a fedélzeti számítógép hangja nem túl jó, sokat segített volna, ha női opciót is választhatnánk a menüben. Ez valószínűleg nem zavar mindenkit egyformán, így csak apró negatívumként említem meg. Az irányítás tökéletes, a menü-

rendszer érthető és használható, a codex pedig rengeteg információt ad a játékosnak arra az esetre, ha a pályáról pályára történő felfedezés során új ellenféltípusok, semleges cégek vagy érdekes információk bukkannak fel. A legújabb patchcel végre bekerült a hardcore mód is, ami kifejezetten azoknak lesz fincsi, akik könnyűnek találták az amúgy egyáltalán nem babazsúrjátékot. Ebben szektoronként több negatív hatású esemény közül kötelező választanunk, így módon is nehezítve az előrejutást. Amennyiben még az early access fázisban, hónapokkal ezelőtt találkoztok valaki utoljára a játékkal, feltétlenül adjon neki egy újabb esélyt, mert minden egyes frissítéssel szignifikánsan jobba vált. Ha pedig először látod, és a képek plusz a magas kihívásfaktor alapján megtetszett, szánj rá egy kis időt, az *Everspace* minőségi játék az árért.

Flatline

HARDVER
 Windows 7/8.1/10, Intel Core i3, Nvidia GTX 480/AMD Radeon HD 5870, 4 GB RAM, DirectX 10, 8 GB HDD

- + káprázatos nebulák
- + hibátlan irányítás
- + megfelelően nehéz (főleg hardcore-módban)
- opcionális női komputerhang hiánya
- átlagos történet

FALTLINE
 Aki szereti a sci-fit, és egy kis időre Han Solo akarna lenni, próbálja ki.

89

Teszt

» MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2
- EPISODE 3: JAILHOUSE BLOCK



GameStar
A KORÁBBI RÉSZEKRŐL
KÉSZÜLT TESZTET KERESD
A 2017/08-AS ÉS 09-ES
GAMESTARBAN



A börtönlet a legnyugodtabb karakterből is a legrosszabbat hozza ki

TÉGED ISMERLEK

A két youtuber ebben az epizódban nem bukkant fel, helyüket popkulturális utalásokkal próbálta meg kitölteni a Telltale, így Hellboyjal és a híres festővel, Bob Ross-szal is találkozunk, akiknek fontos szerepet szántak a harmadik rész történetében.



Ezúttal is van kreatív, építkezős rész, ahol kiteljesedhetnek a Minecraft-rajongók

A pók-creeper mutáns még a QTE harcrendszerrel is félelmetes ellenfél

Minden páratlan rész jó lesz?

MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 - EPISODE 3: JAILHOUSE BLOCK

MÉG SZERENCSE, HOGY A TELLTALE FÜGGETLEN STÚDIÓKÉNT ÜZEMEL, MERT HA LENNE EGY KIADÓ A FEJÜK FÖLÖTT, MÁR LEHET, HOGY FENÉKBE LETTEK VOLNA BILLENTVE. Ez az

epizód most speciel egész vállalhatóra sikeredett, de a csapat teljesítménye továbbra is olyan hullámzó, hogy az valami elképesztő. Látszik, hogy ha megerőltetik magukat, akkor még ki tudnak hozni jó dolgokat ebből a szériából, ugyanakkor az is kezd egyértelművé válni, hogy elfáradóban van az a formula, amitől hanyatt vágtuk magunkat a *The Walking Dead* megjelenésekor.

KEZDEM UNNI

A Telltale immár 12 éve csinál játékokat, az igazi áttörést azonban a 2012-es *The Walking Dead* hozta meg nekik. Ezt követék az ugyanazokra a mechanikákra és történetvezetési elemekre felhúzott játékok, ami eleinte nagyon tetszett mindenkinek, és ha elég időt szánnak rá, a mai napig megállja a helyét. Bizonyos esetekben nagyon is jó, hogy a *Minecraft: Story Mode* egy kicsit elengedi a kezünket, és szabadon bejárhatunk egy adott helyszínt, felfedezhetjük titkait, megismerhetjük a karaktereket. Ha viszont ezt nem dolgozzák ki rendesen, akkor az egész olyan lesz, mint amikor egy analfabéta játszik egy point 'n click kalandjátékkal: csak húzogatja a kurzort a képernyőn anélkül, hogy fogalma

INFO

Kiadó
Telltale Games
Fejlesztő
Telltale Games
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Az évad közepére megint egy erősebb részt hozott össze a Telltale, de emiatt csak még fájóbb lesz, ha elrontják a végét.
PEGI 7+

lenne bármiről, amíg rá nem bukkan valamire, amire rá lehet kattintani. Mi is csak sétálgatunk, és bármiféle indíttatás nélkül nyomogatjuk a gombokat, hogy megtaláljuk azt a karaktert, akivel beszélvén továbbenged majd a játék. Rádásul ez még mindig pontosan ugyanaz a grafikus motor, amit öt éve is használtak, ennek pedig bizonyos helyeken már a *Minecraft* is túl nagy fatatnak bizonyul.

DÖNTSEK MÁR ELI

A legnagyobb problémám még mindig az (és már én is unom, hogy ezt minden egyes tesztben le kell írnom, de továbbra is így van), hogy ezekben a játékokban megvan a potenciál. Soha nem egyértelműen jók vagy rosszak, hanem lógnak valahol félúton a levegőben, és a gyengeségeik mellett mindig vannak nagyon erős pontjaik. Szentül meg voltam győződve például arról, hogy egyáltalán nem érdekelnek a mellékszereplők, aztán egyszer csak egy olyan döntéshelyzetbe kényszerített a játék, ami előtt legalább öt percig ültem. Utoljára talán a már említett *The Walking Dead*-ben éreztem így, amikor azt kellett eldönteni, kinek adok a csokiból. Bár nyilvánvalóan tudja mindenki, aki ismeri a Telltale-formulát, hogy ezek általában csak látzatszdöntések, és a fejlesztők úgyis megtalálják a módját, hogy visszatereljenek bennünket az eredeti mederbe, mégis fontosnak tűnnek. Hasonlóan erős pont az epizód végi boss-harc is, ami az izgalmas, pörgős játékmenetet

még ütős zenével is megtámogatja. A sötét börtönben játszódó történet egyébként megint olyan, mint az első évad kiegészítőjének egyik epizódja: kifejezetten felnőttek témákkal foglalkozik egy egyértelműen gyerekek számára készített játékban, ugyanakkor nem eléggé bontja ki a konfliktust és a karaktereket ahhoz, hogy az érettebb játékosok is megtalálják a szórakozásukat. Sajnos megint be kell érniünk mindössze másfél órás játékidővel, amit természetesen ezúttal is cliffhangerrel zártak. Hogy innen felfelé vagy lefelé visz-e tovább az utunk, azt lehetetlen megjósolni, de amilyen tempóban darálják a részeket, valószínűleg hamarosan kiderül.

Kacsi

HARDVER

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

- + végre egy fontos(nak látszó) döntés
- + új karakterek
- + pörgős harcok
- rövid
- technikai problémák
- rongyosra járatott mechanikák

KACSI

Fel is út, le is út.

75

Ha újság, akkor **Digitalstand**

KEDVENC LAPJAID EGY KATTINTÁSRA!



WWW.DIGITALSTAND.HU

Kínálatunkból:

BO RS **Blikk** *Kishegyed* GLAMOUR **Auto Bild** **GEO** **élet** *FÖLDGÖMB GameStar goodfood **Haszon** **hetiválasz** **KÉPMÁS** KISALFÖLD MÉHÉSZET lakáskultúra Magyar Nemzet MAGYAR HÍRLAP
Mmagyar konyha **NÉPSZAVA** NATIONAL GEOGRAPHIC nők lapja **nemzeti sport** OTTHON **ötlet** A BABÁCSAP MOZAIK PCWorld praktika **gyógyász** *újszab* VILÁGGAZDASÁG **Vidék íze**

A génmanipulált tápszer hátulütője



GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC-K TESZTJÉT KERESD A 2017/02-ES, 06-OS ÉS 09-ES GAMESTARBAN

Nem túl bizalomgerjesztő az a mosoly



PC-SEK ÖRÖME

A Nioh sem kerülhette el azt a sorsot, hogy az összes letölthető tartalom megjelenése után újra kiadják. A teljes csomag a logikus Complete Edition megnevezést kapta. Ettől fogva azonban már nem lesz PlayStation 4-exkluzív a játék, hiszen a minden jóval megpakolt kiadás PC-re is megjelenik még idén, november 7-én.



Rá már szavakat sem találok

A vérontás vége

NIOH – BLOODSHED'S END

AZ INDIÁN NYÁR VÉGÉRE BEFUTOTT A NIOH TÖRTÉNETÉT LEZÁRÓ BLOODSHED'S END DLC, ÍGY A JÓ IDŐ MELLETT UTOLSÓ IDEGSZÁLAIMNAK IS BÚCSÚT INTHETTEM.

Nem akarok abba belemenni, mennyire elképesztően nehéz a Japán képzeletbeli történelmét bemutató játék, és az alapmechanikákat sem fogom újra az egekbe magasztalni, ezeket már megtettem korábban, és nem változott e tekintetben semmi. A nagy kérdés az volt, mint minden kiegészítő esetében: milyen új dolgokat kapnak a tartalomra éhes játékosok, és hogyan záródik le kedvenc nyugati szamurájunk keletre tett látogatásának története?

ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE?

A készítők az elejétől fogva három sztorikiegészítőt szántak a Nioh-nak, hiszen már az alapjáték megjelenése előtt megvásárolható volt a season pass, amely pont ezeket a tartalmakat foglalta magában. Mi több, még idén kiadják a mind a három DLC-t tartalmazó csomagot (részletek a keretes írásban). A *Bloodshed's End* készítésekor érezhetően a narratíva volt a fő szempont, mert kielégítően le kellett zárniuk a *Dragon of the North*-ban elkezdett történetet. Nem szeretnék semmit sem lelni, maradjunk annyiban, hogy a játék hű maradt a történelemhez amennyire csak tudott, de a mesékbe illő elemeket tekintve nem zárható ki egyértelműen, hogy ka-



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment, Koel Tecmo**
Fejlesztő **Team Ninja**
Platform **PlayStation 4**
Röviden A japán történelmet és fantasyelemeket vegyítő Nioh harmadik és egyben utolsó kiegészítője.
PEGI 18+

punk egyszer egy *Nioh 2*-t. Érdemes visszaemlékezni arra, hogy a *Nioh* eredeti történetének végén William egy jóslat miatt tér vissza Japánba, aminek itt kellene valóra válnia. Persze fedje jótékony homály, hogy ez megtörténik-e, de így nemcsak a DLC-trilógia befejező darabja ez a rész, hanem az alapjátékból áthozott konfliktus is ebben oldódik meg.

A MÉLYSÉG TITKA

Sajnos a Team Ninja ezúttal kevés látványos újdonságot pakolt a DLC-be. Nincs új fegyver, és új ellenségtípusokkal sem találkoztam, de a legszomorúbb, hogy a pályák is mind unalmasak. Ha nem is konkrétan csak újrászínezték pár előző területet, mégis mind nagyon ismerősek. A pályadíjjal nincs gond, de lehetnek volna kreatívabbak is a rajzolók. Főellenségek terén viszont jobban megerősítették magukat. Több és jóval látványosabb főellenfelet kapunk a *Defiant Honor* epizódhoz képest. Lesz itt is emberi ellenlábás, persze, de démonmáddal és hibrid boss-szal is összeakasztjuk a bajszunkat. Utóbbi emberi alakban kezd, de ha kellően jól bírjuk a sarat, felfedi valódi énjét. A legérdekesebb tartalmi újítás azonban mindenképp az Abyss névre keresztelt játékmód. Ennek keretében a démonok világában kell a játék legnehezebb kihívásait teljesítenünk. Iszonyatosan erős fegyvereket és páncélokat lovolhatunk, amelyek azonban „defiled”, azaz átkozott cuccok, és csak a terület főellenségének legyőzésével

vehetjük le róluk a rontást. A nagy győzelem után a rendszer ment is egyet, és még mélyebbre hatolhatunk ebben a dimenzióban. Akkor ér véget a móka, amikor úgy halunk meg, hogy védelmező kis lélekállatunk nincs nálunk. Ebben az esetben elveszítjük az addig megszerzett, de még fel nem oldott felszereléseket.

MINDEN JÓ, HA A VÉGE JÓ

Magabiztosan mondhatom, hogy három kiegészítőjével a *Nioh* az év egyik legjobb és legnagyobb kihívást nyújtó alkotása, és a játék ékes gyémántja a *Bloodshed's End*. Ez a legkimagaslóbb a DLC-k közül, de természetesen a leginkább idegtépő is, főleg a tényleges végjátéknak tekinthető Abyss játékmód miatt: csak azoknak ajánlom könnyű szívvel, akik nevetve, egy kézzel, banánnal irányítva a játékot győzik le a vég-ső főellenséget.

Gócza

- + több és érdekesebb bossharc
- + Abyss-mód
- + végig megtartotta eredeti varázsát
- unalmas helyszínek

GÓCZA
Végre felkerült a pont a vérzattata i-re.

86

NARUTÓN TÚL

Azok, akik kíváncsiak Naruto fiának, Borutónak a történetére is, szintén jól járnak ezzel az összeállítással. A külön DLC-ként megvásárolható kiegészítőt ugyanis hozzacsapták ehhez a csomaghoz, így újabb 4-5 órányi játékot kapunk, amely nem lesz annyira monumentális, mint apuka kalandja, de remek levezetés egy eposzi történet után.

A duplikált pacsi minden univerzumban a menőség fokmérője



Ezt a békát nem lehet megcigiztetni



Tovább már nincs, de azért mondják még

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM LEGACY

HA AZT GONDOLTAD, HOGY NARUTO SZÁMOS JOBB HOROGJA ÉS ALULRÓL INDÍTOTT GYOMRÓSA UTÁN NEM OSZT MÉG KI PÁR KÖRÍVES PÖRGŐRÚGÁST A LEZÁRÓ NEGYEDIK RÉSZT KÖVETŐEN, AKKOR NAIV VAGY, MINT AZ A GILISZTA, AKI A HASÁBAN LÉVŐ HORGÁSZHORGÓRÓL AZT HISZI, HOGY EGY DIVATOS KÖLDÖKPIERCING. Igaz, ezek az ütések ismerősek lesznek, de pár pofon helyett most kapunk tőle egy lendületes és totalis bodicseket.

RÓKA LAKIK BENNEM

Muszáj gyorsan túlesni az extra lélegzetvételt igénybe vevő címen, és lendületből elhadarni... szóval a *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy* nem egy újabb folytatás, hanem az eddigi négy felvonást és a záróakkord mellé csíptetett *Road to Boruto* kiegészítőt tartalmazó, öblös csomagba passzírozott kiadás. Ez kisebb Naruto-túltengést okozhat a „húzóra nyomjuk le” típusú játékosoknál. Hogy mennyire tekinthető aranyzütyőnket ismét csak megkarcsúsító rókabőrnek ez a csokorba szedett jószág? Véleményem szerint teljességgel annak vehető, de tessék kivenni a fölösleges negatív kicsengést ebből az állításból, mert egyébként nagyon helyén van ez a pakk. A rajongók polcain – jobb esetben a vitrinben – már alpból ott pihen az összes epizód a különböző kiadásokkal együtt, ezért nekik csak finoman jelezném, hogy kincsestárukat konzolokon egy csinos darabbal bővíthet-



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **CyberConnect2**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**

Röviden A négyrészes *Ultimate Ninja Storm* sorozat most egybecsomagolva érkezik, hogy uralhassd az teljes történetet. **PEGI 12+**

amik, amely különleges fémtokba rejt a játékok korongjait, valamint egy anime-DVD-t, illetve művészeti könyvet. Ha ezek nem csikiznek eléggé, és megvan az összes eddigi *Ninja Storm* rész, akkor nem feltétlenül elsősorú befektetés, mert ettől senki sem fogja szorosabbra húzni a híres fejpántot a homlokán. Az új érdeklődők számára viszont nem létezik nagyszerűbb belépő ebbe a világba, mert egy több mint száz órán át élvezhető történetet kaphatnak, tele monumentális harcokkal és az „egyszerű ember gyermeke” érzéssel, miközben egy kis srácból hatalmas harcos csiszolódik. Mindig érdekes tapasztalat, amikor visszanyúlunk egy picit a múltba, és olyan, közel tízéves alkotásokkal bíbelődünk újra, amelyek egykor teljesen kielégítették elvárásainkat. Most, hogy egymás után pillanthatunk bele a különböző epizódokba – és nem kell esztendőket várni a folytatásokra –, az animevilág szinte minden vizuális élménye egybe van komponálva. Természetesen érezni a sorozatnyitó epizód és a felettből jóra sikeredett finálé között eltelt kilenc évet, ami nem feltétlenül a megjelenésén látszódik, hanem inkább a játékmeneten, amelyen kisebb-nagyobb sikerrel mindig tudtak a készítőik egy kicsit polírozni, egészen a negyedik részig. Ebben annyira kiteljesedett és hatalmas adag tartalmat kaptunk, hogy a végére érve már bedagad a sok gombyomogatástól az alkarunk. Sorsokat formáló megállapítás, hogy nem a cél a fontos, hanem az oda vezető út – amely jelen esetben pofonokkal van szegélyezve –, ezt a bölcsességet szem előtt tartva érdemes a történetet az első rész-

től kezdeni, még ha az a mai szem számára technikailag döcögősnek is tűnik.

ELMESÉLT TÖRTÉNET

Elismerően lehet rápillantani erre a felduzasztott csomagra, hiszen négy, teljes értékű alkotás az extra kiegészítővel együtt igen combos adagnak mondható. Igaz, csupán a játékok külalakja – amire eddig sem volt panasz – kapott egy kis ráncfelvarrást, a különálló részekre jellemző kisebb hiányosságokat azonban nem bolygatták. Ettől a nüansznyi apróságtól eltekintve nem látom akadályát annak, hogy bárkinek ajánljam a játékot, mert – és valószínűleg most írom le utoljára, így tisztelettel rákészülvél – a *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy* a legátfogóbb kiadás, amely napvilágot látott, így minden leendő hokagénak kötelező darab.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7, Intel i3-530 (2,93 GHz)/AMD Phenom II X4 940 (3 GHz), 4 GB RAM, 2 GB VGA, 40 GB HDD

- + a négy az egyben minden felállításban jó
- + már csak a negyedik részért is megéri
- nem orvosolták a bosszantó hibákat

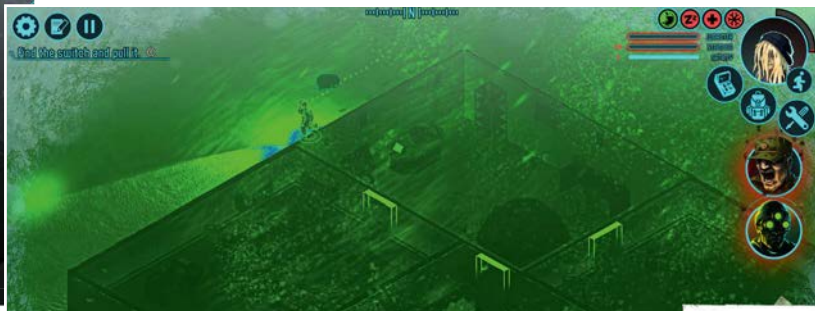
NIGHTWOLF

A fejkendő körbeért, tökéletes lezárása egy hosszú történetnek.

78



Irmának kicsit betett a sarki kaland



Ez itt a vég



Itt még aludni sem egyszerű

Túlélni a kihalt sarkvidéken

DISTRUST

JOHN CARPENTER 1982-ES, A DOLOG CÍMŰ FILMJE ALAPJÁN KÉSZÜLT AZ OROSZ ALAWAR BORZONGATÓ HANGULATÚ ROGUELIKE-JA, AMELY NEM OKOZ CSALÓDÁST A STÍLUS RAJONGÓINKNAK.

Az alaptörténetet nem gondolták túl: egy helikopteres felderítőcsapat gépe egy rejtélyes villanás miatt lezuhan a kihalt északi-sarki kutatóbázison. A feladat papíron egyszerű. Két karakterünket kell átnavigálnunk a bázis hat különböző zónáján, hogy végül kiderüljön, mi történt a bázison, és miért zuhant le a helikopter.

NEM CSAK A HIDEGET KELL TÚLÉLNI

A játék műfaja alapvetően rogue-like, vagyis soha nem lesz két egyforma végigjátszás. A változatosságot erősíti még a karakterek sokszínűsége is: összesen 15 túlélő közül választhatunk egy kör elején. Egyre nehezebb lesz kijutni a zónákból, általában a harmadik-negyedik környékén indul be igazán a dolog. Az izometrikus 2D-s világban karaktereinket külön-külön irányíthatjuk, vagyis egy zónát viszonylag gyorsan fel lehet fedezni. A *Distrust* viszont nem egyszerű gyűjtögetős stratégia, hanem túlélőjáték is. Minden karakternek figyelni kell a testhőmérsékletére, fáradtságára és éhségére is. Az első mutató a kinti hófúvásban és a csontig hatoló hidegben rohamosan csökken, így lehetőség szerint mindenkit az épületekben kell tartani. Itt is csak akkor lesz meleg, ha begyűjtjük a kandallót, elindítjuk a generátort, és becsukjuk az összes ablakot. Az első zónában mindig meg lehet találni a



INFO

Kiadó
Alawar Premium
Fejlesztő
Cheerdealers
Platform
PC
Röviden Egy északi-sarki kihalt bázison játszódó, túlélésre és stratégiára kihegyezett rogue-like, amely már az első körben bedob a mély vízbe. **PEGI 12+**

bázis kulcsomóját, de a megfelelő eszközzel megbuherálhatjuk a zárat, vagy be is törhetjük az egész ajtót. Az éhségmutató elég egyértelmű: egy idő után etetni kell a túlélőket, különben bemondják az unalmast. Ha szerencsénk van, és találunk ehét maradékot, sőt még egy tűzhelyet is, akkor a korgó gyomor lesz a legkisebb gondunk a játék során. A fáradtság a legnehezebben menedzselhető. Ez a mutató csökken a leggyorsabban – mivel rengeteget kell szaladgálni a térképen –, visszatölteni pedig csak alvással tudjuk. Itt jön be a képbe igazán a *Distrust* horrorvonala, ugyanis az anomáliák azonnal előbújnak a REM-hullámokat érzékelve. Többféle ellenség is létezik; ha pechünk van, akkor olyannal találkozunk, amit adott esetben le sem tudunk győzni, így gyorsan vége is lesz a játéknak.

ÖRÜLET ÉS SÉRÜLÉSEK

Ha valaki teljesen elfárad, akkor a karakter elkezd becsavarodni. Az örület több tünetét is produkálhatja a kimerült túlélő, némelyik borzongatóbbá, egyesek pedig nagyon idegcsináló teszik a játékmenetet. Egy karakter többféleképpen is megőrülhet, de csak egyedül tudunk a káros hatásoktól megszabadulni egy-egy kiadós alvással. A sérülések szintén kulcsszerepet kapnak; az eszközök és a nyílászárók javítása közben is megsérülhetnek a szereplők, így nem csak az anomáliák jelentik a fizikai veszélyt. Ha a mutatók közül az egyik lenullázódik, akkor az is folyamatos életpontvesztéssel jár. Nagyon oda kell figyelni tehát; miközben próbálunk rájönni, milyen módon juthatunk át a következő zónába, okosan kell beosztanunk forrásainkat és menedzselnünk karaktereinket.

A LUCKY TICKET ACHIEVEMENT

A fejlesztők egy különleges kihívást tartogatnak a játékosoknak. A Lucky Ticket achievementet teljesítők közül egy szerencsés rajongó tíznapos hajójutat nyer az Antarktiszra. Ehhez a játékban elrejtett öt lottószelvény-darabkát kell összegyűjteni november 30-ig, ami már önmagában nehéz feladat. Sajnos kizárólag amerikai és orosz állampolgárok közül kerülhet ki a fődj nyertese.

A SZERENCSE FORGANDÓ

A játékot akkor veszítjük el, ha az összes karakterünk kómába esik, ez pedig az első pár alkalommal igencsak hamar bekövetkezik. Nagyon sok múlik azon, hogy mekkora szerencsénk van a loottal és az anomáliákkal, mert ha kifogunk egy húzósabb zónát, akkor néha esélytelen onnan kijutnunk a limitált eszközkészlet hiányosságai miatt. A mutatók gyors csökkenése viszont sietősre sarkall, így nem igazán marad idő felfedezni és gyűjtögetni. A stílus kedvelőinek viszont mindenképp ajánlott a *Distrust*, hiszen egy kihívásokkal teli túlélő-stratégiai játékról van szó, amelyben néha fel kell áldoznunk egy emberünket a végigjátszás érdekében.

Kivi

HARDVER

Windows 7/8/10, Intel Core i3 560 3.33GHz+; 4 GB RAM; GeForce 9600 GT/ Radeon HD 3870 (512 MB); DirectX Version 9.0c; 2 GB HDD

- + hangulatos és szép képi világ
- + szinte végtelen újrjátszhatósági faktor
- + változatos „örületek”
- túl sok múlik a szerencsén
- súlytalan karakterek
- gyorsan meguntatható zene

KIVI
Horrorhangulatú, rengeteg kihívást tartogat, de gyorsan unalmassá válhat.

76



PLAYIT SHOW

#JÁTÉKKIÁLLÍTÁS #VR #YOUTUBEREK

#GAMING #STARWARS #SCIFI

#BATTLEFRONT2 #ESPORT #COSPLAY

#AKCIÓK #XBOXONEX

TRÓNOK HARCA SZÍNÉSZEK

2017/11/18-19 HUNGEXPO

WWW.PLAYIT.HU

Microsoft XBOX ONE Windows 10 ASUS ROG MedaMarkt Lenovo OMEN HONSTEIN SAMSUNG LG PS4 konzolvilág T... C&C T-Systems

GameStar CENEGA CAPTOP SZALON PlayON MAGNEW Nintendo astro Skulkandy dupl&ac HOBGO RAGURU hama AXE ESPORTS



Érdeemes felkészülni a legdurvább katasztrófákra is, különben nagy bajban leszünk



A ZÖLD VÁROS

Októberben érkezik a Cities: Skylines legújabb DLC-je, amely több mint 200 épülettel bővíti a játékot, hogy megteremtse a lehetőséget egy teljesen környezettudatos város felépítésére.



Az átdolgozott kezelőfelületen messziről is minden jól kivehető

Több mint húsz különböző nézettel elemezhetjük ki a város közlekedését, infrastruktúráját vagy épp szennyezettségét

Róma sem egy nap alatt épült

CITIES: SKYLINES

GameStar

A PC-S VÁLTOZAT
TESZTJÉT KERESD
A 2015/04-ES
GAMESTARBAN

ELMÚLTAK MÁR AZOK AZ IDŐK, AMIKOR A STRATÉGIAI JÁTÉK KIZÁRÓLAG A PC-SEK KIVÁLT-SÁGA VOLT.

Ma már RTS-t, szimulort és ARPG-t is játszhatunk konzolon: gondoljunk csak a *Diablóra*, a hamarosan érkező *The Sims 4*-re, az *XCOM*-ra, a *Shadow Tactics*ra vagy épp a *Divinityre*. Olyan játékok ezek, amelyeket öt-hat éve még elképzelhetetlennek tartottunk volna konzolon, de a fejlesztők mégis megalkottak egy olyan kezelőfelületet és irányítási módot, amivel könnyen átláthatóvá, egyszerűen irányíthatóvá váltak még a kanapén heverésző játékosok számára is.

SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA

2015 elején a *SimCity*-rajongók egy a pokolra kívánták a kedvenc franchise-ukat meggyalázó EA-t, így nem csoda, hogy a fantasztikusan teljesítő *Cities: Skylines* egy pillanat alatt hatalmas siker lett. Ez az a városépítős játék, amely képes volt a játékos kezébe adni a teljes kreatív kontrollt anélkül, hogy abszolút a mikromenedzsmentre helyezte volna a fókuszot, és arra kényszerített volna miniket, hogy Excel-táblákat bújva próbáljunk meg min-maxolni minden egyes alapról a helyezése előtt. A rengeteg lehetőséggel kecsegtető, átgondolt játékmenetnek köszönhetően még a kezdők számára is nagyon élvezetes volt a játék, hiszen az egyes mechanikák elsajátítása sokat dobott a teljesítményünkön. A teljes körű Steam Workshopt-integráció már csak hab volt a

INFO
Kiadó **Paradox Interactive**
Fejlesztő **Colossal Order**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A világ legnépszerűbb városépítős játéka PC és Xbox One után végre PlayStation 4-re költözött.
PEGI **3+**

tortán, hiszen a fejlesztők is olyan extrákat pakoltak a játékba, mint a keleti építészeti csodái vagy a tömegközlekedés fejlesztése, de a rajongói modok készlete 2016 végére így is átlépte a százazres darabszámot, így már tényleg csak a képzeletünk szabott gátat annak, hogy megépítsük álmaink városát.

EGY KIS BOTLÁS BELEFÉR

Miután a tavasszal megjelent Xbox One-os változat kifejezetten jó kritikákat kapott, rengetegen várták a PlayStation 4-es portot, ami hál' istennek hasonlóan jól sikerült. A rengeteg menü és almenü ellenére egész jól ki lehet igazodni a DualShock 4-es irányításon, és a kezelőfelület is kifejezetten letisztult. Már-már talán túlságosan is, így könnyű elsiklani olyan fontos elemek fölött, amelyek megfelelő kivitelezésén áll vagy bukik városunk sikere. Szerencsére nem könnyű azonnal csődbe vinni kolóniánkat, a játék ugyanis teljesítményünk és a városunkban letelepedők alapján újabb lehetőségeket old fel. A kezdeti szakaszban még viszonylag lassú a tempó, de a tapasztaltabb építések kedvük szerint felgyorsíthatják az időt (ez a funkció a PC-s változatba is csak később került be, és valamiért az Xbox One-osban sem volt benne a megjelenéskor). Persze amikor városunk mérete eléri a kritikus tömeget, már nem fogunk unatkozni, hiszen építkezésből bankrablásba, lakástűzből az egész metropolisz tömegközlekedését megbénító közúti balesetbe csöppenünk majd. Innentől vi-

szont egészen más problémákba ütközünk, amelyek nem annyira a játéknak, sokkal inkább a PS4 teljesítményének róhatóak fel. Ha ráközelítünk a városlakókra, már közel sem olyan élesek a textúrák, mint szeretnénk, ráadásul a forgalmasabb belvárosi részekben a képkockaszám is hajlamos leesni. Még bőven játszható a dolog, de azért érződik, hogy itt-ott fel kellett áldozni a minőségből a teljesítmény oltárán. A *Cities: Skylines* ezzel együtt is megtartotta a legjobb városépítős játék címét, és PlayStation 4-en is olyan kalandot kínál az újdonsült polgármestereknek, amely nemcsak a tapasztaltabbakat, hanem a műfajjal most ismerkedőket is lenyűgözi majd.

Kac

HARDVER

Windows XP, Intel Core 2 Duo 3 GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 260+, 4 GB HDD

- + kezdők számára is élvezetes
- + könnyen kezelhető
- + mutatós kezelőfelület
- nagyobb városok esetén lelassul
- könnyű átsiklani az apró részletek felett

KACI

Még mindig PC-n a legjobb, de itt is rendben van.

80

Galíciában már elolvadt a hó

A köd sokat hozzáad a télies hangulathoz

Egy ilyen erdőben nem könnyű elveszni

EL NEM MESÉLT TÖRTÉNETEK

A Premium Passben foglalt négy DLC közül kettő még hátravan. A harmadik, a Turning Tides decemberben jelenik meg, és a tengeri, illetve tengerparti hadviselést állítja középpontba. A negyedik, az Apocalypse pedig valamikor 2018 elején várható, azt azonban még nem tudni, pontosan milyen csatákat dolgoz fel.

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ ELSŐ KIEGÉSZÍTŐ TESZTJÉT KERESD A 2016/11-ES ÉS 2017/04-ES GAMESTARBAN

Vér folyik a folyón

BATTLEFIELD 1 - IN THE NAME OF THE TSAR

A ZÓTA, HOGY A RAINBOW SIX SIEGE MEGMUTATTA, LEHET MÁSKÉPP IS ÉVES BÉRLETET KIADNI, VÉGKÉPP NEM TUDOK POZITÍVAN TEKINTENI AZ EXKLUZÍV MULTIS PÁLYÁKAT KÍNÁLÓ SEASON PASSEKRE. Régóta éreztem más játékokban (elsősorban a *Call of Duty*-ban) is, hogy nem jó szétszórni a játékosbázist; míg az alapjáték pályáit rengetegen pörgetik, a DLC-s mapeken alig pár száz ember rohangál, és ők is elpártolnak idővel. Az EA ezt sajnos csak a *Battlefield 1* megjelenése után látta be; a novemberben debütáló *Star Wars Battlefront II* esetében másképp jár el, viszont a Premium Pass nem változik meg.

AZ OROSZOK MÁR A DLC-BEN VANNAK

Míg az első csomag középpontjában a franciák álltak, a hangsúlyt most az oroszok kapják. A bátor férfiak és nők (bizony, nők is), akik nemcsak az Osztrák–Magyar Monarchia egységeivel, de a nagy háború után saját honfitársaikkal is kénytelenek voltak megküzdeni. A keleti fronton összesen hat, hó borította helyszínre látogathatunk el (hol több, hol kevesebb hó esett). Egyfelől szépek ezek a vidékek: gyönyörűek az épületek, a főfötte tájak, a támadások által megtépázott építmények; nagyon jól etalálta a hangulatot a csapat. Ugyanakkor felépítésükben nem térnek el gyökeresen a játék korábbi pályáitól, és egyik sem annyira lenyűgöző, mint mondjuk az előző DLC Verdun Heightsa. Galícia például kimondottan sivár és unalmas, a saras,



INFO

Kiadó
Electronic Arts
Fejlesztő **EA DICE**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden **A**
Battlefield 1 második kiegészítőjének középpontjában az orosz seregek állnak.
PEGI 18+

latyakos területeket mindössze egy-két fabódé színesíti. Hasonlóan szegényes a Volga River, ennek hangulatához viszont sokat hozzáad a köd. A Lupkow Pass egy hegyi erdő, szintén viszonylag kevés érdekességgel. Albion már valamivel izgalmasabb: a szigeten a közepe felé növekszik a talajszint, így aki a csúcson tudja magát befészkelni, sikerrel visszaverheti a támadókat. Cáricin (amit egyébként ma már Volgográdnak hívunk) városa magával ragadó, és kiemelkedően szép az óriási katedrális, amelybe bizonyos módokban be kell hatolnunk. Végül kétségtelenül az egyik legváltozatosabb és legizgalmasabb Brusilov Keep, egy kis hegyi városka.

És ha már Brusilov: két Operation során kapunk történelemleckét arról, mi történt pontosan. Az egyik a Brusilov-offenzívát dolgozza fel, amely az első világháború egyik legbrutálisabb, nagyjából két-két és fél millió halálos áldozattal járó eseménysorozata volt, a másik pedig az 1919-ben a vörösök (kommunisták) és fehérek (cáristák) között zajló orosz polgárháborút eleveníti fel.

AHOL A SZÜKSÉG, OTT A SEGÍTSÉG

Az In the Name of the Tsar egy új játékmódot is hoz, amely igazából csak korábbiak variációja. A meccsek során segítségállítmányok pottyannak a pályák különböző részeire, a játékosok feladata ezeket elfoglalni. Változó, hogy épp hány van a pályán – néha kettő, máskor három –, de lényegében ez is olyan, mint a Conquest, csak kicsi pályákon. Valószínűleg nem lesz igazán népszerű.

A fegyverek, járművek sok változatosságot nem nyújtanak, csak a történelmi hűséget hivatottak növelni. Mondjuk jópofa dolog huszárként egy lándzsával lóhátról leszní az embereket, de a játékmenetet nem bolygatja meg.

Nem érzem úgy, hogy aki nem veszi meg a DLC-t, az bármiből kimaradna. Hasonló pályákat már láttunk, csak nem volt hó; az új játékmód nem túl izgalmas vagy innovatív; és tudom, a bejáratott fegyverektől mennyire nehéz elszakadni, pláne ha feladatokat kell teljesíteni az újakért. Ugyan a hangulatot jól etalálta a DICE, ez még önmagában nem indokolja a vásárlást, mert a *Battlefield 1* hangulatával soha nem volt gond. Meglátjuk, mit tartogatnak a maradék kiegészítők.

Paca

HARDVER

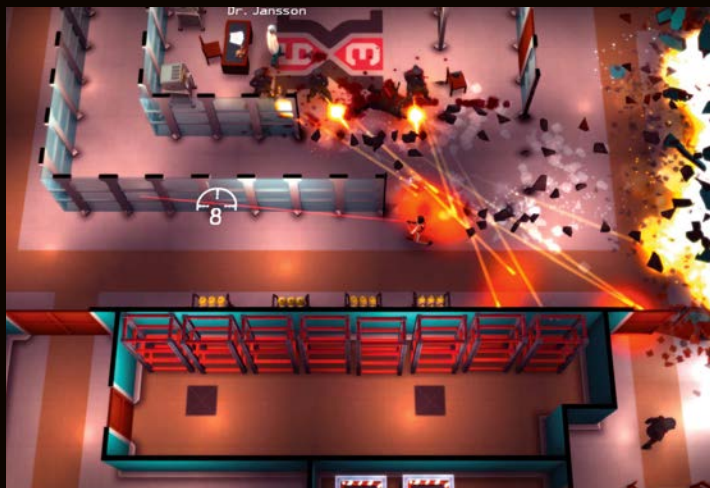
Windows 7 (64 bit), AMD FX-6350/
Intel Core i5 6600K, 8 GB RAM, AMD
Radeon HD 7850 2 GB/Nvidia GeForce
GTX 660 2GB

- + tartalmas
- + hangulatosak a pályák...
- de láttunk már jobbakat
- a fegyverek és járművek hanyagolhatók
- a Supply Drop-mód nem elég kreatív

PACA

Szép-szép, de nem annyira, mint a They Shall Not Pass pályái.

78



A valaha volt legmenőbb időutazás TIME RECOIL

INFO Kiadó 10tons Ltd. Fejlesztő 10tons Ltd. Platformok PC, PS4, XOne Röviden Időutazás sci-fi-sztori, amelyben felső nézetből irányítjuk az eseményeket. Párperces pályákra osztott, tömény akció, időlassítás trükkökkel. PEGI 16+

VOLT OLYAN SZAKASZA A JÁTÉKTÖRTÉNELEMNEK, AMIKOR A BULLET TIME LEGALÁBB AKKORA HÍVÓSZÓ VOLT, MINT MA A 4K HDR.

Habár ez az időszak elmúlt, ma is fellelhetünk néhány apró játékosdát, amely sikerrel használja az időlassító mechanikát. A *Time Recoil* is egy ilyen, kisebb kaliberű indie cím, amelyben azt a feladatot kapjuk, hogy állítsuk meg a Mr. Time névre hallgató terroristát. A 80-as évek bajszos gonosztevője rendelkezik egy időfegyverrel, amivel milliókat ölhet meg a múltban és a jövőben egyaránt. Hogy ezt megakadályozzuk, 1980 és 1987 között ugrálva próbálunk kimenteni kulcsfontosságú tudósokat, levadászni Mr. Time társait, és igyekeznünk egy lépéssel a főgonosz előtt járni. A körítés ugyan jól hangzik, de a lényeg az akción van. Szuper különleges időgünyökként ugyanis a kezünkben lévő pisztoly a legkevésbé érdekes fegyverünk. Minden ölés után lelassul az idő folyása, ami lehetőséget ad számunkra a többi ellenfél tölteteinek kikerülésére, aztán, ha sikerül még valakit eltenni láb alól, szert tehetünk olyan képességekre, mint például a Dash. Ezzel áttörhetünk falakon, kinyírhatunk mindenkit, aki az útban áll, és ha a Dash ideje alatt is eltrafáltunk két embert, akkor megint dashelhetünk. Már ebből is sejthetitek, hogy a sztori iránti érdeklődés egy pillanat alatt elillan, és már csak arra koncentrálnunk, hogy

a lehető legmenőbbben mészároljunk le mindenkit a pályán. Beleugrani egy csávó arcába, fél centiről képen lőni, átvétődni egy falon, majd egy laza ütessel leteríteni a másik rossz fiút olyan élmény, amit nem szabad kihagyni. A *Time Recoil* nem kimondottan magasröptű filozófiával vagy elképesztően komplikált játékelemekkel akarja megkedveltetni magát. Egyszerűen tökéletesen megvalósítja azt, ami: egy felső nézetes akciójáték a lehető legmenőbb időmanipulációs trükkökkel. Nem véssük majd be nevét mélyen a játéktörténelem kőtáblájába, de minden vele töltött óra felhőtlen szórakozást nyújt.

Hunter

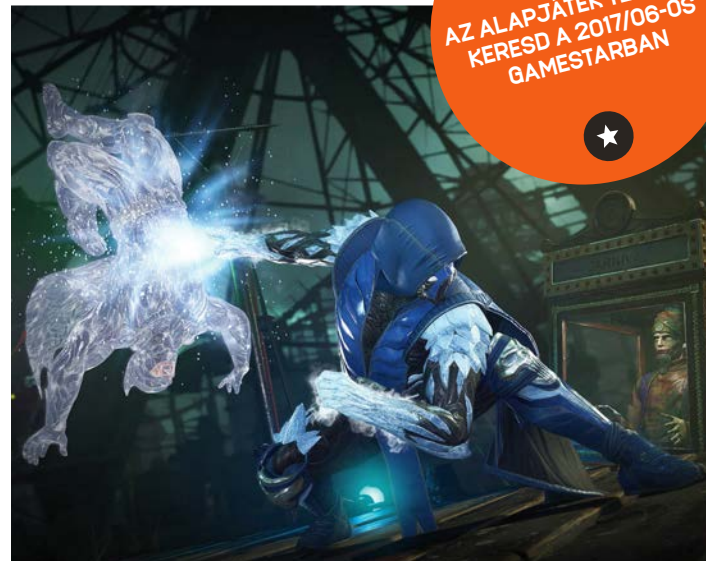
HARDVER

Windows Vista, 2 GHz CPU, 2 GB RAM, Shader Modell 3.0 VGA, 261 MB HDD

- + látványos lövöldözés
- + hangulatos zenei aláfestés
- + menő képességek
- pár óra alatt kifulladás
- érdektelen történet
- nincs újrarájátszási értéke

HUNTER
Ennél lazább időutazós játékot keresve se találhat.

80



A tüzes, a jeges és a vörös Injustice 2 – Fighter Pack 1

INFO Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment Fejlesztő NetherRealm Studios Platformok PS 4, XOne Röviden Az első kiegészítőcsomag a népszerű verekedős játékhoz, amely három új harcost ad a meglévőkhöz. PEGI 12+

MESSE FELÜLMÚLTA A VÁRAKOZÁSOKAT A NETHERREALM STÚDIO SZUPERHŐSÖS JÁTÉKA; AZ ÚJ JÁTÉKFUNKCIÓKNAK KÖSZÖNHETŐEN AKÁR NAPONTA IS ELŐVEHETJÜK EGY KIS BUNYÓRA, ILLETVE KARAKTERFEJLESZTÉSRE ÉS ÖLTÖZTETÉSRE.

A készítőik nyáron dobták piacra az első fizetős DLC-t, amelyben három különböző karakter kapott helyet. A pakk ára húsz euró. Azok, akik az *Ultimate Edition* mellett tették le a voksukat a megjelenéskor, ingyen megkapják a hősokeket. Érdekes módon a harcosok nem egyszerre jutottak el a játékosokhoz: először Red Hood érkezett még nyár elején, aztán becsúszott a legendás Sub-Zero a *Mortal Kombat*ból július közepén, végül Starfire libbent be augusztus utolsó napjaiban. Mindegyik karaktert egyedi mozgás és animáció jellemzi, sőt személyre szabott sztoribefejezést és felszereléseket is kaptak. A *Mortal Kombat* univerzumból behívott vendégszereplő a személyes kedvencem, de azt azért nem árt tudni, hogy a DC világában bizonyos dolgok másként működnek, például alaplól nem fagyaszt a jég-labdája, csak ha feltuningoljuk egy kicsit a szupererőnkéből. Ez persze nem is olyan nagy baj, unalmas lett volna megint ugyanazzal a figurával játszani. A három új hős mellett kapunk még egy remek új shadert

is, amelynek segítségével bármelyik karakterünkből fehér ruhás szuperhős istent varázsolhatunk, világító, fehér szemmel. A csomag megvásárlásával bezsebelhető harmadik extra a Power Girl alternatív skin. Már amennyiben extrának nevezhető valami, amit az *Ultimate Edition* megvásárlói egyszer már megkaptak. A 20 dolláros/eurós ár kicsit magas, hiszen ha úgy vesszük, csak három karaktert kapunk érte, de aki szeretné a teljes pakkot, annak bizony rá kell áldoznia a fagyipénzét. Még két Fighter Pack várható, pontos dátumot egyelőre még nem tudunk, de az már bizonyos, hogy a második pakkban Raiden, Hellboy és Black Manta fog csatlakozni a gárdához. Az azonban rejtély, hogy jövőre ki fog ringbe szállni a DC szuperhősökkel.

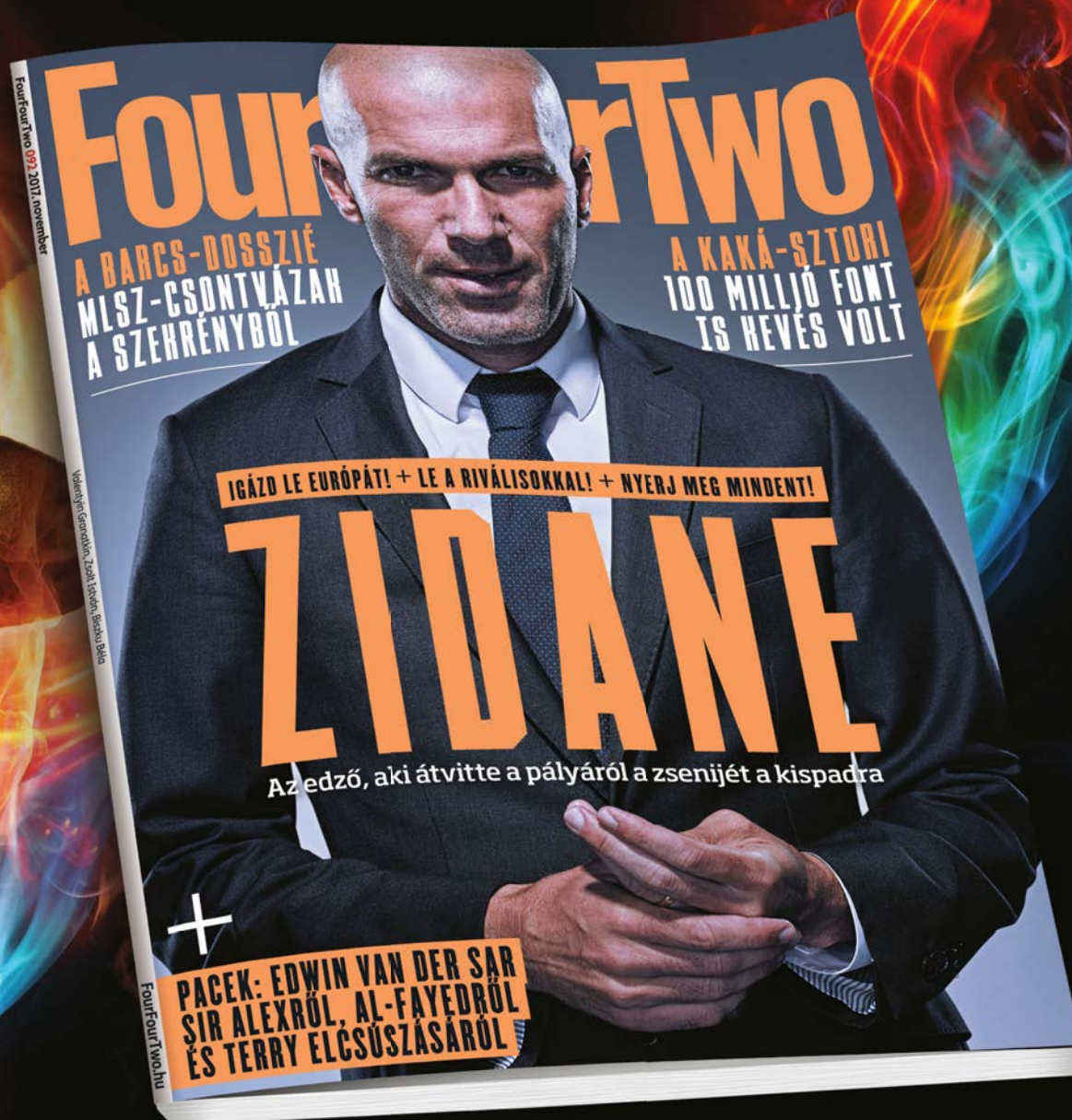
Mocsy

- + érdekes új karakterek
- + sztori az új belépőknek
- + menő God Shaders
- elég drága
- nincs PC-s változat
- kicsit darabos harci animációk

MOCSY
Még ilyet!

85

MEGJELENT!



**A VILÁG KEDVENC
FUTBALLMAGAZINJA**

WWW.FOURFOURTWO.HU

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

PROFI CUCCOKKAL MÉG JOBB A JÁTÉK

Keressd termékeinket az áruházakban, vagy a www.mediamarkt.hu oldalon

Lenovo

LENOVO LEGION IDEAPAD V520

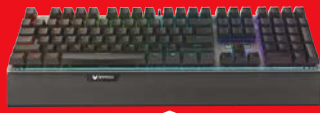
• Letisztult, mégis tekintélyt parancsoló küllemű gamer laptop, amely úgy vékony és könnyű (25,8 milliméter, 2,5 kilogramm), hogy mindent tud, amit egy komoly játékos egy ilyen géptől elvárhat. Intel i7 processzor, 8 gigabyte DDR4 RAM, NVIDIA GTX 1050 videokártya, SSD tárhely, vörös billentyűzet-háttérvilágítás, IPS kijelző... Röviden: zökkenőmentes, esport-kategóriás játékelmény full HD felbontással, 60 fps képráfrissítéssel közepes vagy magas grafikai beállításokkal. Nincs több kifogás, innen-től csak rajtad múlik, hogy legyőzhetetlen vagy-e.



LG

LG 34UC79G

• Hatalmas (34 collos), ívelt, gyors válaszidejű, azaz igazi gaming monitor, amellyel érezhető versenyelőnyre tehetsz szert. Az elegáns, vékony kivétel ugyanis ultraszéles, 21:9-es képarányú, ezt pedig felbontása (2560x1080) is tükrözi. Azaz sokkal szélesebb látószöggel nyújt természetos, magával ragadó játékelményt, úgy, hogy azonnal kiszűrod az összes rád leselkedő veszélyt. A 144 Hz-es képráfrissítés több mint a duplája a hagyományos monitorokénak, a szágatást eltüntető AMD Free Sync technológia pedig csak hab a tortán.



rapoo

RAPOO 158324 V720S GAMER BILL LED

• A Rapoo műalkotása az átlagos gamer billentyűzetekhez képest kifejezetten letisztult, visszafogott, de ez ne tévesszen meg: tökéletes társad lesz, brutális tulajdonságokkal. Amit mondanunk sem kell: teljesen mechanikus, billentyűnként 60 millió műveletnyi élettartammal, gyors, pontos. Amit mondanunk kell: külön chip gondoskodik a másodpercenkénti ezres frissítésről, a gombok az eszközön programozhatók és külön-külön elláthatók akár pulzáló háttérvilágítással is, a konfigurációs fájlok a beépített memóriába menthetők, a firmware pedig online frissül, ha kell.



hama

HAMA 113755 GAM.BILL.CYBERBOARD PREMIUM

• Kifejezetten játékokhoz kifejlesztett precíz, tökéletes tapintást és visszacsatolást biztosító, testre szabható, világító billentyűzet. A fényhatások színét és elosztást saját ízlésednek és a játék tempójának, műfajának megfelelően programozható. Kezeid csiszolt fémfelületen nyugszanak, a billentyűk nyomásérzékenysége lenyűgöző, a tervezők pedig gondoskodtak a ghosting, azaz a több billentyű együttes nyomva tartásakor keletkező „vakfoltok” kiiktatásáról is. A design is magáért beszél: ezt a billentyűzetet büszkén viheted magaddal a legkeményebb megmérettetésekre is.

Logitech

LOGITECH 981-000537 G430 HEADSET

• Masszív, párnázott, high-tech headset tökéletes minőségű hanggal és formatervezéssel, hogy az unalmas külvilágból semmi ne zavarja meg a játékelményt. Ráadásul annyira könnyű, hogy szinte észre sem veszed majd, hogy viseled. 7.1-es Dolby Surround hangrendszer, kristálytisztá beszédhangot ígér – utóbbi természetesen az online chatre is vonatkozik. A textillel bevont párnáknak hála akár órákig is viselheted kényelmetenség nélkül. A textília ráadásul leújítható, mosható. A 3 méteres vezetéken természetesen találsz hangerőszabályzót és némítógombot is.



Logitech

LOGITECH 910-004617 G502 RGB GAMING MOUSE

• Mintha egy sci-fi film kelléke lenne, pedig nem: működik, méghozzá nem is akárhogyan. A futurisztikus külső a tökéletes gaming egeret rejt akár 12 000 DPI-s felbontással, bármely felülettel gond, akadás nélkül megbirkózó Logitech-G Delta Zero optikai szenzorral és – ahogy a Proteus Spectrum név is sugallja – teljesen testre szabható RGB világítással. A mellékelt szoftverrel teljes mértékben programozható, testre szabható minden gomb és jellemző, az elemző funkció pedig segít, hogy megtaláld saját stílusodat és feltörhesd a ranglistákat.



ASUS

ASUS CERBERUS GAMING EGÉR

• Gyönyörű, szimmetrikus kialakítású egér. Utóbbinak gyakorlati jelentősége is van: jobb- és balkezesek ugyanolyan könnyedén használhatják. Érzékenysége kiváló, 500-tól akár 2500 DPI-ig állítható. Ezt ráadásul magán az egeren, négy szinten, egy „kuplunggal” szabályozhatjuk, akár játék közben is, attól függően, hogy mennyire kell éppen precíznek lennünk. A beállított szintet a szinkronok segítségével bármikor leolvashatod. Gumirozott bevonatának hála szabályosan belesimul a kezvedbe, hogy az első pillanattól az utolsóig minden csak a te képességeiden múljon, akadársról, kihagyásról szó se lehessen.

ASUS

ASUS CERBERUS EGÉRPAD

• Ha azt hiszed, elég egy jó egér, és mindegy is, milyen felületen használod, tévedsz! Bár az egyszerű, hagyományos padék is jó szolgálatot tesznek, ha biztosra mész – márpedig biztosra mész, nem? – az Asus Cerberus sűrű szövésű textíliával bevont Cerberusát választod. Az egérpád textúrája kizárja, hogy az érzékelő bármin fennakadjon, a szegétt szélék pedig gondoskodnak arról, hogy soha ne kopjon el, görbüljön, hajoljon fel. Ráadásul bitang jól néz ki.



10%
KEDVEZMÉNY

Érvényes:
2017.10.20-tól 11.16-ig

**MINDEN
JÁTÉKSZOFTVERRE**

10%
KEDVEZMÉNY

Érvényes:
2017.10.20-tól 11.16-ig

**MINDEN EGÉRRE,
BILLENTYŰZETRE ÉS
GAMING HEADSETRE**

A kupon kizárólag 2017.10.20-tól 11.16-ig, de legfeljebb a készlet erejéig valamennyi MediaMarkt áruházban érvényes. Csak háztartásban használatos mennyiségeket szolgálunk ki. Webáruházi vásárlás és megrendelés esetén nem érvényes. Az engedmény a termék aktuális fogyasztói árából kerül levonásra. A kupon más, a termék vételárát csökkentő egyéb engedménnyel együtt nem vehető igénybe, az aktuális reklámújságban szereplő termékek vásárlásakor nem érvényes. Egy kupon egyszeri alkalommal váltható be, készpénzre nem váltható. Kizárólag az eredeti és sérülésmentes kupon leadásával érvényesíthető az engedmény, érvényesítéséhez fordulj munkatársainkhoz!

MediaMarkt®

KÉSZEN ÁLLSZ A JÁTÉKRA?

Nem szeretsz egyedül sportolni? Itt a megoldás!

Szeretsz aprítani? Válassz hozzá terepet...



PES 2018

• A Pro Evolution Soccer a FIFA-sorozat örökös és méltó vetélytársa, idei kiadásában minden eddiginél pontosabb, élethűbb szimulációval, csodás grafikával és életszerű játékosmodellekkel. A legújabb PES utolsó mohikán is: megjelenik az előző generáció konzoljaira, azaz Xbox 360-ra és Playstation 3-ra is, ráadásul mindkettőn különösebb kompromisszumok nélkül, játszhatunk. Eldönthetetlen, hogy a FIFA vagy a PES a jobb-e – az igazi focirajongó azonban meg sem próbálja eldönteni, inkább beszerzi mindkettőt.



BATTLEFIELD 1 REVOLUTION

• A cím ne tévesszen meg senkit: nem másról van szó, mint a tavalyi év egyik legnagyobb durranása, az FPS műfaj egyik megmentőjeként ünnevelt Battlefield 1 Revolution Edition kiadásáról. Benne az alapjáték – az instant klasszikus többjátékos móddal és a döbbenetes erejű, a háború borzalmaival sosem látott pontossággal ábrázoló történettel – és az összes azóta megjelent kiegészítővel, térképpel. Senki nem hitte volna, hogy az első világháború ilyen izgalmas terepe lehet egy játéknak, a DICE fejlesztőcsapat azonban bebizonyította, hogy nem ismer lehetetlen.



FIFA 18

• Az új FIFA természetesen nem újult meg gyökeresen – miért is kellene változtatni egy tökéletesen bevált formulán és a világ legnépszerűbb játéksorozatán? Történet persze némi fazonigazítás és finomhangolás, az irányítás, a játékosok megjelenése és animációi pontosabbak, mint valaha, a kommentár hitehetőbb és életszerűbb, mint eddig bármikor, és visszatér a tavalyi év egyik meglepetése: a The Journey című mozifilm-minőségű történetmód, amely természetesen az azóta befutott Alex Turner meséjét folytatja nagyszerű színészi alakításokkal.



MIDDLE EARTH: SHADOW OF WAR

• 2014 legnagyobb meglepetése volt a Shadow of Mordor: senki sem számított rá, hogy egy évtizeddel a legendás filmsorozat után készül el messze a legjobb Középfölde-játék. A kirobbanó siker után természetes volt, hogy jön a folytatás, amit most meg is kapunk. A hős ezúttal is a halálból visszatért Talion és a gyűrűkövacs Celebribor, Mordor viszont nagyobb, változatosabb és veszélyesebb, mint három éve. A forradalmi Nemezis-rendszert is továbbgondolták a fejlesztők: hatalmas csatákat vezényelhetünk és várakat foglalhatunk el az uralmunk alá hajtott orkokkal.



GRAN TURISMO SPORT

• Az első PlayStation óta a Sony konzoljának egyik legsikeresebb sorozata a Gran Turismo, amelyet minden autósverseny-őrült méltán tart a szimulátorok királyának. Tökéletes kezelhetőség, élethű fizika, csodálatos grafika, rengeteg autó és pálya – a sorozat minden darabján érezni, hogy szerelemből készült. Az új Gran Turismo Sport mérföldkő: az első GT-játék, amely PlayStation 4-re jelenik meg. Elég ránézni és azonnal kiderül, mit jelent ez: minden eddiginél élethűbb és szebb megjelenítés. Kötelező darab mindenkinek, aki egy kicsit is szeret vezetni.



FALLOUT 4 GOTY

• Ha kimaradt volna 2015 egyik legjobb játéka, amely egyben a valaha megalkotott legizgalmasabb open world alkotás is, itt a lehetőség, hogy bepótold! A Fallout 4 apokaliptikus utáni világa most ráadásul nem csak a feszült és meglepően érzelmes főkuldetést, illetve a szerteágazó, változatos mellékülteket tartalmazza, hanem az összes megjelent letölthető tartalmat is. Barátkozz, háborúzz, kereskedj, portyázz, alapíts településeket – amire csak kedved szótyan. Vagy találd meg a rejtélyes Intézményt és tudd meg, mi történt elrabolt gyermekeddel.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK



DESTINY 2

Megjelenés:
2017.10.24.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Megjelenés:
2017.10.27.



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Megjelenés:
2017.10.27.



FOOTBALL MANAGER 2018 LIMITED KIADÁS

Megjelenés:
2017.11.10.



NEED FOR SPEED PAYBACK

Megjelenés:
2017.11.10.



STAR WARS BATTLEFRONT 2

Megjelenés:
2017.11.17.



LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Megjelenés:
2017.11.17.



THE SIMS 4 (XBOX ONE, PS4)

Megjelenés:
2017.11.17.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR

Megjelenés:
2017.11.17.

Keressd termékeinket az áruházakban, vagy a www.mediamarkt.hu oldalon

MediaMarkt®

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

HARDVER

Megjelent a Intel Core i7-8000-es széria

Az Intel visszavág

Noha kevesen hittek a Ryzenben, az AMD-nek sikerült igazán jó CPU-t készítenie, aminek hatására végre az Intel is begyűjtötte a rakétáit, és idő előtt piacra dobta nyolcadik generációs Intel Core modelljeit, a Coffee Lake kódnevű példányokat. Az új processzorok továbbra is LGA1151-esek, de nem kompatibilisek a régebbi alaplapokkal és CPU-kkal, és teljesen új rendszerre lesz szükségünk, ha váltani szeretnénk. Ahogy az egész széria, úgy a legerősebb tag, a Core i7-8700K is csupán egy, de nagyon komoly változást hozott: az eddigieknél kettővel több mag

dolgozik benne. A Core i7 így mostantól hatmagos, a Core i5 szintén, de HyperThreading-technológia (HTT) nélkül, a Core i3 pedig végre négymagos lett. A Pentiumok is erősödnek HTT-vel, de az olcsóbb modellekre és a többi alaplap chipkészletre 2018 első feléig várunk kell még; jelenleg az erősebb Core CPU-k és a Z370-es lapok közül válogathatunk. A másfélszer több mag és a továbbra is 14 nm-es gyártástechnológia ellenére az Intelnek sikerült elfogadható szinten tartania a fogyasztást és a hőtermelést. Az alapórajekel némileg csökkentek ugyan, cserébe vi-



szont a turbók jelentősen nőttek, és nagyobb lett az LLC cache is. A memória-alrendszer szintén gyorsult, a HD Graphicsból UHD Graphicsba váltott, az integrált GPU azonban semmit sem javult teljesítményben, itt csupán a HDMI 2.0-nak örülhetünk.

Az Intel Core i7-8700K nagyon erős CPU, már-már a HEDT kategóriába sorolható. Eközben a platform és az ár-érték arány átlagosnak minősül, bár kezdetben az Intel keményen megkéri az újdonság árát, és egy Z370-es alaplappal a platformváltás sem olcsó mulatság.



A jó még jobb lesz Érkezik a GTX 1070 Ti

A Radeon Vega RX széria több szempontból is nagyon jól sikerült, de a kitűzött célt nem sikerült elérni: a csúcskategóriában továbbra is az Nvidia GeForce-ok uralkodnak. Ez az a pillanat, amikor sok cég hátradólne, fixálná az árakat, és várná, mennyit kaszál a karácsonyi szezonban. Az Nvidia azonban nem ez a cég; valamilyen furcsa okból kifolyólag nem várja meg, amíg látványosan csökken a Vega RX-ek ára, ehelyett inkább piacra dob egy „töltelék” kártyát GTX 1070 Ti jelzéssel: a méltán sikeres és közönségkedvenc GTX 1070 megerősített változatát. A GPU már majdnem GTX 1080 erősségű, így az eddigi 1920 helyett 2432 CUDA-shader dolgozik benne 152 textúrázó és 64 RoP társaságában. A 8 GB-nyi fedélzeti memória is gyorsult, és effektív 9 Gbit/s sebességű GDDR5 került a grafikus chip mellé. Ezzel az apró javítással nem csupán a Vega RX 56-ot lesz képes megelőzni a GTX 1070 Ti, de a Vega RX 64 nyakára is rámászhat, így az AMD-nek nem marad más választása, mint drasztikusan árat csökkenteni; ami nem egyszerű, tekintve, hogy jelenleg a teljes Vega család hiánycikk a piacon.

Ez még gombócból is sok Már lehet 14 TB-os merevlemez

Sokan már egy 240 GB-os SSD-vel is megelégszenek, sőt csodával határos módon még szabad helyük is van, de a legrosszabb esetben is elég nekik egy 500-1000 GB-os külső HDD, hogy minden adatukat tárolják. Persze ott a másik véglet is, akiknek mennyi tárhely sem elegendő. Számukra igazi karácsonyi előtti örömhírré szolgálhatunk: a HGST (a Western Digital égisze alatt működő márka) elkészítette a 14 TB-os merevlemezét. Az Ultrastar HS14 a már bejáratott SMR-technológiára (Shingled Magnetic Recording) épül, de ezt továbbfejlesztették, így a gyártó ígérete szerint a szekvenciális írás sebessége a duplájára nőtt.

A HGST azonban nem a magányos, otthoni adatgyűjtő kisiparosok számára készítette ezt a merevlemezét, inkább a szervervilág csillapíthatatlan tárhelyvágyát igyekszik kielégíteni. Ez számunkra annyit jelent, hogy várhatóan a sarki PC-kereskedésben nem fog tornyokban állni a HS14-es meghajtó, és ha mégis sikerül egyet beszerezniünk, a várhatóan is magasabb árra készülhetünk. Az otthoni felhasználók számára jelenleg a 4 TB-os HDD-k érik meg leginkább, 40 ezer forint alatt, a könnyen elérhető legnagyobb kapacitás pedig a 10 TB, amelyért nagyjából 110-120 ezer forintot kérnek.



Asztali erő kis házban

MSI Vortex G25 minigép

A gyártók imádnak minél kisebb helyre minél nagyobb számítási teljesítményt összezsúfolni, a felhasználók pedig láthatóan keresik ezeket a különleges gépeket. No nem hazánkban, mi egyelőre még vonakodunk megfizetni a magas felárat a kis méretért cserébe, ellenben más piacokon egyre nagyobb a sikere a mini gamergépeknek, amelyeket már nem is igazán monitor mellé, asztalra, hanem a nappaliba tesznek. Az MSI nem kezdő ezen a téren, így nem is csoda, hogy a Vortex G25 különlegesen jól sikerült. A gép külseje nem titkoltan a konzolok dizájnára hajaz, mindazonáltal egyedi, és nagyon jól mutat. A ház mindössze 2,5 literes, és 2,5 kg, mégis sikerült asztali komponensekkel megtölteni. A központi egység a legújabb Intel Core i7-8700-as processzor hat maggal és 4,3 GHz-es órajellel, mellette pedig akár 64 GB RAM-ot és két NVMe M.2 SSD-t is találhatunk. A VR-ra is előkészített gépbe természetesen GeForce VGA kerül: a csúcsmoделlben GTX 1070-nel, az olcsóbb változatokban pedig 6 és 3 GB-os GTX 1060-nal találkozhatunk. Szerencsére a csendes hűtésről és a kiegészítő extrákról sem feledkeztek meg, így Type-C USB-t, ESS Sabre Hi-Fi DAC-ot és Intel LAN vezérlőt kapunk. A hazai árát még nem árulta el a cég, de nem lepődniünk meg, ha magasan a saját építésű PC-k felett nyitna a minigép, illetve a kis méret okán a hűtés zajszintje miatt is aggódunk: ilyen erős komponensek nagyon sok hőt tudnak termelni játék közben.



Már nem divat a belépőszint A ROG Strix a befutó

Nagyon nemes cselekedetet hajtott végre az Asus az Intel 300-as családba tartozó alaplapok bejelentésével egyidejűleg. Ez nem más, mint a termékcsála letisztítása, amire az utóbbi időben jellemző volt a túlzásfoltosság: előfordult, hogy egy-egy betű különbséggel rengeteg, szinte teljesen egyforma, azonos árazású modellt lehetett beszerezni, sőt átlapolódott a ROG, a ROG Strix és a Prime család is. A Z370-es lapok két alapkategóriája a Prime és TUF Gaming lesz: előbbi az árra, utóbbi

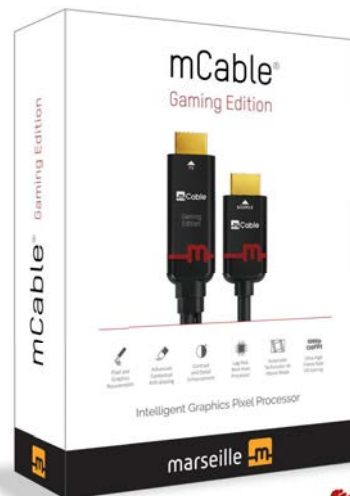
bi a stabilitásra és a 7/24-es üzemeltetésre helyezi a hangsúlyt. A Prime ezért csupán két Z370-es modellt ad ki; a letisztult, szimpla dizájn kapja a főszerepet, deluxe és premium nem várható. A legtöbb lap várhatóan a ROG Strix családban jelenik meg, ami érthető, ugyanis egy ideje ez a legnépszerűbb az Asus kínálatában. A legfelső szinten a ROG található, ebben a kategóriában csupán néhány modellel számíthatunk, amelyek az extrém tuningra és a full extrás felszereltségre helyezik a hangsúlyt.

Még szebb játékok minden kijelzőn Élsimítás HDMI-kábellel

Bámulatos, hol tart már a tudomány! Mióta elterjedtek a 3D-s játékok, komoly gondot okoz az élsimítás, és igencsak erős GPU kell ahhoz, hogy látványosan javuljon a képminőség, illetve eltűnjenek a cakkos, lépcsős vonalak és élek. A Marseille nevű cég azonban egy olyan, speciális HDMI-kábelt mutatott be, amely VGA-kártyától és PC-től függetlenül is képes elvégezni az utólagos élsimítást a képen (anti-aliasing). Az mCable Gaming Edition HDMI-kábelnek meghatározott bemenete és kimenete van, és a képjavítást nem holmi átvérésnek szánják, hanem valóban egy speciális chipet építettek az egyik csatlakozóba, amely hardveresen elvégzi ezt a feladatot. Szerencsére nem csupán áprilisi tréfáról van szó, sőt néhányan már tesztelték is az mCable-t, és

valóban javult a képminőség, kevesebb volt a cakkos él. Sokan a késleltetés, illetve a sávszélesség miatt aggódtak, de az mCable 1 ms alatti késleltetést ad a rendszerhez, ami elhanyagolható, a felbontás és a frissítés pedig 1080p mellett akár 120 Hz-es is lehet.

A mai, modern GPU-khoz már elérhető egy szinte terhelés nélküli élsimítás (FXAA), így az mCable nem kimondottan megváltás, a független tesztek szerint az FXAA jobb eredményt is ad a kábelbe rejtett chipnél. Ugyanakkor régebbi konzollokkal, illetve olyan esetekben, amikor a konzolos játék 1080p alatti felbontásban dolgozik, az mCable csodákra képes. Persze mindez nem olcsó mulatság, a kábel hosszától függően 120-140 dollárt kell kiadnunk a mágikus mCable-ért.



Újra csúcsra tör az AMD

AMD RADEON RX VEGA

SIKERES ÉS JÓ VIDEOKÁRTYÁKAT KÉSZÍT ÉVEK ÓTA AZ AMD, DE SAJNOS EGY APRÓ BÖKKENŐ VAN EZEKEL: A KÖZÉPKATEGÓRIÁBA TARTOZNAK. Ez az átlagos PC-s játékosok szempontjából nem különösebben gond; ebben az árszegmensben fog a legtöbb VGA, és ezeket a modelleket érdemes választani megfizethető, de erős gamer-PC-kbe. Ugyanakkor amint a csúcskategóriára pillantunk, az AMD név eltűnik, és kizárólag Nvidia GeForce-okkal találkozhatunk. Ez árt a presztízsnak, így sokan már elkönyvelték az AMD-t alsó-közép kategóriás gyártónak a VGA-k piacán, ráadásul itt sem olyan egyszerű a dolga a Radeonoknak, az Nvidia ügyesen megnyírbált GPU-i ebben a szegmensben is jól teljesítenek. Sajnos az új GPU kifejlesztése sok időt vett igénybe, ami bőségesen elegendő volt az Nvidiának ahhoz, hogy töretlen termékfejlesztéssel bebetonozza magát a csúcskategóriában. Ezt a hegemóniát kell most megtörnnie a Radeon RX Vega családnak.

HÁTRÁNYOS HELYZET

Augusztusban indult hódító útjára a Radeon RX Vega széria, amely három modellt tartalmaz: a gyengébb Vega 56-ot, az erősebb Vega 64-et és a vízihűtéses, prémium kiadású Vega 64 Liquidet. Mindhárom videokártya a Vega 10 chip köré épül, ám az összes shader csupán a Vega 64-es kártyákon van engedélyezve. A Liquid verzió speciális, zárt körös vízihűtés-

sel, a másik két kártya hagyományos, blower típusú, két kártyahely vastagságú léghűtéssel szerelt. A vízihűtésnek hála a legerősebb kártyán kivételesen magasak az órajelek, igaz, cserébe a beépítés is bonyolultabb, ahogy a fogyasztás is megnövekedett, az árral együtt.

A kimenetek között már csak is DisplayPortot és HDMI-t találunk. Előbbi 1.4-es szabványú, utóbbi 2.0-s, így a Radeon RX Vega kártyák akár két darab 4K-s monitort is meg tudnak hajtani 120 Hz-en (vagy három 4K-sat 60 Hz-en). Természetesen kihasználhatjuk a FreeSync-technológiát, sőt már ténylegesen számíthatunk a 100+ fps teljesítményre, viszont a több videokártyás CrossFireX-rendszernek búcsút intethetünk. Ez nagyjából azt jelenti, hogy bár a technológiát szoftveresen még nem tiltja az AMD, már nem investál a fejlesztésébe, csiszolásába jelentősebb összegeket, márpedig jól tudjuk, hogy folyamatos frissítések, optimalizált CFX/SLI-profilok nélkül a többkártyás videokártya-alrendszerek fabatkát sem érnek, és pont úgy teljesítenek, mintha csupán egyetlen GPU lenne gépünkben.

ÚJ KEZDET ISMERŐS ALAPOKON

Az AMD mérnökeinek rendkívül nehéz dolguk volt, tekintve, hogy a GeForce GTX 1080 Ti magasra tette a lécet mind 3D-teljesítmény, mind fogyasztás tekintetében. A Vega 10 grafikus chipben ezért minden eddigi fejleszt-



A vízihűtéses RX Vega 64 drága, és várhatóan nem is lesz belőle idehaza túl sok

tést bevetettek, beleértve a legmodernebb, 14 nm-es gyártástechnológiát is. A 12,5 milliárd tranzisztorból felépülő GPU összesen 64 compute unitból áll, amelyek 4096 shader állítanak csatasorba. Ehhez 256 textúrázó és 64 RoP-egység csatlakozik, hogy az élsímtás se jelentessen gondot. A grafikus kártyák egyik kritikus eleme a fedélzeti memória, vagyis a VRAM. Itt a minél nagyobb sávszélesség mellett ma már 8 GB kapacitás is szükséges. Ehhez az AMD a HBM2-technológiát hívta segítségül, ami a High-Bandwidth Memory 2 rövidítése. Az AMD Radeon Fury X-en már bemutatkozott rendszer új verziója is egy, a GPU-val közös chipbe integrált memóriát jelent, amely így a szokásos, 256 bit széles adatbusz helyett 2048 bit széles kapcsolaton kommunikál a GPU-val. Ehhez viszonylag alacsony, 1 GHz alatti VRAM-órajel tartozik, ám a késleltetés elenyésző, a sávszélesség pedig megközelíti az 500 GB/s-ot. Ebből a speciális memóriából 8 GB-ot

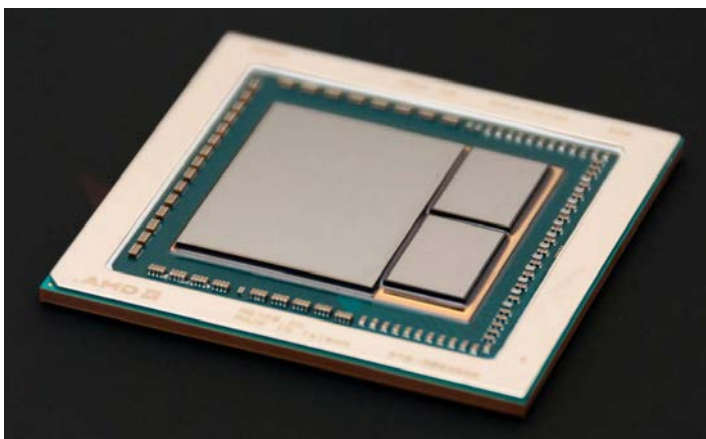
találunk mindegyik Radeon RX Vega kártyában, ami akár a 4K-s, maximális felbontású játékgrafikákhoz is elegendő.

A legnagyobb újdonságként a HBCM-modult, vagyis a High-Bandwidth Cache Controller-t nevezte meg a Vega 10 bemutatásakor Raja Koduri, az AMD Radeon Group vezetője. Ez a vezérlő képes akár 512 TB tárhelyet kezelni virtuálisan, vagyis a fedélzeti memórián túl is címezhető a tárhely, ami különösen a szerveroldali felhasználás és a mesterséges intelligencia szempontjából fontos. A játékosok a driverben aktiválhatják ezt az extrát (HBCM Memory Segment), és beállíthatják, hogy a ritkábban, kevesebbet használt adatokat a vezérlő mozgassa át a rendszermemóriába, ezzel értékes helyet felszabadítva a HBM2 VRAM-ban.

A shadereknél a párhuzamosítás játszotta a főszerepet, így az új generációs compute unitok párhuzamosan már két FP16-os műveletet is képesek elvégezni (Rapid-Packed Math – RPM). Ez

CSÚCSVIDEOKÁRTYÁK

	Termék	Ár	Forgalmazó/gyártó	Pontszám	GPU	Shader/textúrázó/RoP	Memória	Órajelek (GPU alap/turbó/memória)
1.	Asus RoG Strix GeForce GTX 1080 Ti OC asus.hu	277 700 Ft	Asus Magyarország	98	Nvidia Pascal, GP102, 16 nm	3584/224/88 darab	11 GB GDDR5X, 352 bit	1595-1709/11112 MHz
2.	Asus RoG Strix GTX 1080 8 GB Gaming asus.hu	205 100 Ft	Asus Magyarország	95	Nvidia Pascal, GP104, 16 nm	2560/160/64 darab	8 GB GDDR5X, 256 bit	1785-1936/10008 MHz
3.	AMD Radeon RX Vega 64 gaming.radeon.com	213 900 Ft	AMD	89	AMD Vega 10, 14 nm	4096/256/64 darab	8 GB HBM2, 2048 bit	1630/945 MHz
4.	AMD Radeon RX Vega 56 gaming.radeon.com	184 900 Ft	AMD	85	AMD Vega 10, 14 nm	3584/224/64 darab	8 GB HBM2, 2048 bit	1590/800 MHz
5.	Gigabyte GeForce GTX 1070 8 GB WF20C gigabyte.com	154 100 Ft	Gigabyte	85	Nvidia Pascal, GP104, 16 nm	1920/120/64 darab	8 GB GDDR5, 256 bit	1582-1771/8008 MHz
6.	MSI Gaming X Radeon RX 580 8 GB msi.com	164 000 Ft	MSI	72	AMD, Ellesmere, 14 nm	2304/144/32 darab	8 GB GDDR5, 256 bit	1380/8000 MHz



A GPU-val egybetekozott, különleges HBM2 memória sokat dob a Vega teljesítményén

a speciális effektelnél hatásos, így például a megvilágításnál, az utómunkáknál (post processing) vagy akár a hajszaalak számításánál várhatunk jelentős, akár kétszeres gyorsulást. A többi fejlesztés is fontos szerepet játszik a Vega 10 GPU teljesítményének javításában, de bármelyik újdonságról legyen is szó, a cél a hatékonyság növelése volt, nem pedig a nyers erő alkalmazása. A Vega 10 például a jelenet számítása előtt meghatározza az egymásra lapolódó poligonokat, és csak a láthatót számítja ki, illetve a pixeleknél is hasonlóan jár el. Ilyen és ehhez hasonló optimalizálások hoztak óriási teljesítménynövekedést anno az Nvidia Maxwell architektúrában is.

A SZERVERVILÁG ÁTKA

A tesztre érkezett, speciális csomagolású, üvegszobrot, kézikönyvet, karikót és néhány matricát tartalmazó díszdobozból is kitalálható, hogy a Vega 56 és 64 startja kifejezetten a PC-s játékosoknak szól, a motorhaztető alatti fejlesztések mégis inkább a szerveroldali felhasználáskor jönnek kapóra. A komoly 3D-s munkára, adatbányászatra, komplex, matematikai feladatok megoldására kifejlesztett, speciális videokártyák méregdrágák, többször annyiba kerülnek, mint egy átlagos, játékra tervezett VGA. Pedig a chip közel ugyanaz, csak a BIOS,

a körítés és a driver különbözik. A Vega 10-en a HBCC, vagyis a nagy sáv szélességű gyorsítótár-kezelő is arról árulkodik, hogy a mérnököknek a szerveroldali teljesítmény javítása volt a feladatuk, ugyanis a hatalmas, gyorsan és közvetlenül címezhető videomemória nem annyira játékokhoz, sokkal inkább szerverfeladatokhoz elvárt szolgáltatás. A shaderek számításai teljesítménye is ezen a téren fejlődött, és a Vega 10 felépítéséből az is sejthető, hogy több GPU-s kártyák is kialakíthatók kifejezetten speciális szerverek gyorsítására. Jelenleg a mesterséges intelligencia, illetve az adatbányászat a kiemelt területek, amelyekben várhatóan jól teljesít majd egy Vega-alapú célhardver. Erre egyébként kimondottan szüksége is van az AMD-nek, mert az Nvidia a Teslaával ezen a téren is tekintélyes előnyre tett szert az utóbbi időben.

KIS VEGA, NAGY REMÉNYEK

A Vega család indulásakor csupán három modellt dobott piacra az AMD, ráadásul a gyártók egyedi modelljeire is sokat kellett várni, máris felröppenetek azonban az első pletykák a kisebb, gyengébb Vega kártyákról. Várhatóan még több shadert tilt majd le az AMD, hogy a „kishibás” GPU-kat még értékesíteni tudja, és szinte biztos, hogy a középkategóriában HBM2-ről GDDR5-

re váltanak vissza az olcsóbb Vega kártyák. Ez persze még nem zárja ki egy olyan, igazi árbajnok modellt megjelenését, amelyben 4 GB-nyi HBM2 VRAM kapcsolódik egy minimálisan megnyírbált Vega 10 GPU-hoz.

ÚT A CSÚCSRA

Tesztlaborunkba a három közül két Radeon RX Vega grafikus kártya jutott el, a harmadik, a vízhűtéses Liquid verzió limitált kiadású, és várhatóan hazánkban nem is lesz majd kapható. Mindkét VGA, a Vega 56 és a Vega 64 is referenciamodell, amelyek mellé a legújabb Crimson drivert telepítettük. Az AMD marketinganyagja szerint érdemes bekötni az öveinket, mert csúcsebesség vár ránk, azonban mi az előzetesek alapján inkább a GTX 1070 és GTX 1080-as GeForce-ok méltó kihívóit vártuk az új Radeonok személyében. A Vega 56 és 64 mellé éppen ezért bevettünk az összehasonlításba egy GeForce GTX 1070-et, egy GTX 1080-at, egy Radeon RX 580-at és – csak hogy lássuk, hol tart most a PC-s grafikus kártyák fejlődése – egy GTX 1080 Ti-t is.

A teszt végeztével egyértelművé vált számunkra, hogy az RX Vega család jó, csak egy teljes évet késett a piacról, és ezt a hátrányt nehéz behozni (ha lehet egyáltalán). Az RX Vega 64 hiába adott bele mindent, a GTX 1080-at csak utolérni tudta, a földbe döngölni nem. Ha ehhez hozzáadjuk a jelentősen nagyobb fogyasztást, a zajosabb hűtést és a 40 ezer forinttal magasabb árat, egyértelmű, hogy nem tudjuk nyugodt szívvel ajánlani a csúcs-Radeont. Bár lapunk leadásának pillanatában is megvásárolható a Radeon RX Vega 64, vagyis nem hiánycikk, a vételár jelentősen magasabb, mint az AMD által meghatározott ajánlott fogyasztói ár (599 USD). Az AMD a megjelenés pillanatában még egy ak-

ciót is indított, amelynek keretében további 100 dollárt engedett az árból, ez azonban sajnos hazánkig nem ért el, ráadásul ha szigorúan átszámítjuk a 600 dollárt, a 240 ezer forint még így is irreálisan magas (Nyugat-Európában jelenleg 650 euróba kerül a Vega 64).

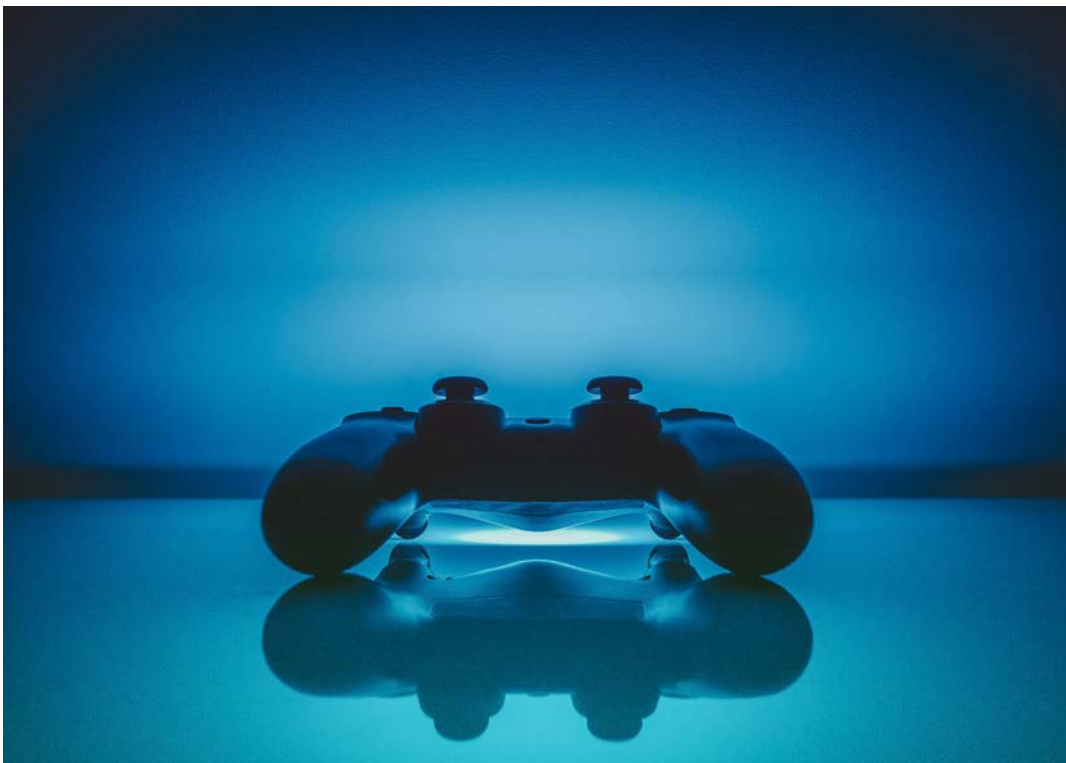
A vízhűtéses extrém kiadás árát nem is lenne érdemes ezek után a GTX 1080 vagy a 1080 Ti vételárához hasonlítani, de erre nincs is lehetőségünk, mert ez a modell nem jelent meg hazánkban, sőt régióinkban sem. Ha mégis belebotlunk egy ilyen videokártyába, készüljünk fel arra, hogy csillagászati összegeket kérnek el érte, miközben a 3D-s teljesítmény alig javul, a fogyasztás viszont annál magasabb lesz.

Hatalmas szerencsénkre azonban nem csupán a Vega 64 csúcsmo dell, hanem kisebb testvére, a Vega 56 is elstartolt. A „kicsi Vega” jobban teljesítette küldetését, mint nagy testvére: több játéknál is megelőzte a GeForce GTX 1070-et, és egyszer sem maradt le behozhatatlanul. A gond azonban ismét ugyanaz, mint a Vega 64–GTX 1080 párharc esetében: a Radeonnál ez a teljesítmény nagyobb fogyasztással, magasabb árral és zajosabb hűtéssel jár.

A régebbi, konkrétan az RX 400/500-as Radeon-startokból ítélve azonban az ár sokat mérséklődhet néhány hónap alatt. Mi optimistán a 120 ezer forintot tartjuk reálisnak, amely aztán 100 ezer forint környékére csökkenhet idővel. Ezenkívül az új Radeonok driverfrissítéseiben is reménykedhetünk – ez átlagosan 10-15 százalékkal javította a korábbi generációk játékok alatti teljesítményét. Amennyiben ezek a jóslatok beigazolódnak, az RX Vega 56 kiváló vétellel avanszálhat. Aki erre nem tud vagy nem akar várni, annak még mindig a GTX 1070 a biztos befutó.

Simánmartin

Kiegészítő tápcsatlakozók	3DMark Fire Strike	3DMark Time Spy	Metro: Last Light Redux	Dirt Rally	Unigine Heaven/Valley (ExHD)	Unigine Superposition benchmark	Doom	Batman: Arkham Knight	Rise of the Tomb Raider	Rendszerfogyasztás (min./max.)
2x8	7058/13088/21049 pont	8958 pont	184,3/64 fps	148,1/70,1 fps	3864/5957 pont	5868/9509 pont	161,7/89,5 fps	133/87 fps	161,8/68,4 fps	65/401 W
1x8, 1x6	5478/9352/18719 pont	7039 pont	161,3/47,8 fps	130,3/62,1 fps	2883/4493 pont	4501/7487 pont	127,4/52,7 fps	114/54 fps	137/49,1 fps	49/337 W
2x8	5306/9688/17767 pont	6810 pont	142,7/41 fps	114,4/47,1 fps	2158/3300 pont	3939/5895 pont	125,3/49,8 fps	129/61 fps	126,8/45,7 fps	64/437 W
2x8	4641/8463/15909 pont	6071 pont	125,7/36,3 fps	106,4/42,9 fps	1949/3142 pont	3493/5123 pont	116,4/42,6 fps	124/54 fps	111,8/39,8 fps	61/351 W
1x8	4126/8012/15229 pont	6117 pont	119,7/40,9 fps	115,4/45,8 fps	2093/2799 pont	3562/5546 pont	119,9/40,5 fps	107/47 fps	112,7/36,5 fps	48/297 W
1x8	3129/5890/11786 pont	4453 pont	88,7/25,3 fps	71,5/28,3 fps	1411/2345 pont	2544/3547 pont	87,7/31,2 fps	101/42 fps	78,5/27,3 fps	46/307 W



A legjobb PC-s gamepadek

VEDD KEZEDBE AZ IRÁNYÍTÁST!

RENGETEG TERÜLETEN KI-
AKNÁZHATJUK A SZÁ-
MÍTÓGÉPEKBE REJLŐ
BRUTÁLIS ERŐFORRÁSOKAT,
DE A HÉTKÖZNAPI FELHASZ-
NÁLÁS SORÁN A PROCESSZOR,
A MEMÓRIA ÉS A VIDEOKÁR-
TYA A LEGLÁTVÁNYOSABBAN
JÁTÉK KÖZBEN CSILLOGTAT-
JA MEG TUDÁSÁT. A Steam, az
Origin, a Uplay és egyéb szolgálta-
tások fiókjaiban rejlik több száz di-
gitális, valamint a polcunkról kéz-
zel fogható kópiák formájában ránk
mosolygó játék pedig szinte könyör-
ög azért, hogy néhány órára elme-
rüljünk az alkotói által megálmo-
dott világokban. A PC-s környezet
szerencsére lehetővé teszi a konzol-
okéhoz hasonló élmény megvalósí-
tását, ugyanis egy játékvezérlő be-
szerzésével máris elszakadhatunk
az alapértelmezett egér-billentyű-
zet kombinációtól, és a tenyerünkbe
simuló kontrollerral léphetünk be a
játékok világába. Szerencsére rend-

kívül kevés olyan eszközt találunk
a piacon, amely a PC-s környezet-
ben nem működik együtt a felhasz-
nálókkal, ezért nekünk pusztán any-
nyi a teendőnk, hogy kiválasztjuk a
legszimpatikusabb vezérlőt, és már
el is indíthatjuk a kontrollertámoga-
tással felvértezett játékokat.

JELENTŐS KÜLÖNBBSÉGEK

A digitális játékkönyvtárakban már
jó ideje külön kiemeltetést kapnak a
kontrollerkompatibilitással rendelke-
ző alkalmazások. A Windows 10 al-
kotói frissítésében megjelent Game
Mode is nagyban hozzájárult a PC-s
játékvezérlők zökkenőmentes hasz-
nálatához. Azonban még e támoga-
tás ellenére is kevesen döntenek úgy,
hogy PC-n is megpróbálják bevet-
ni a konzolos környezetben már meg-
kedvelt kontrollereiket, és sajnos ez
részben a szoftverek fejlesztőinek
számlájára írható. Gyakran előfor-
dul ugyanis, hogy jelentős a különb-
ség a játékok konzolos és PC-s verzi-

ója között, és esetleg még a konzolos
változattal rendelkező játékok sem
kínálnak lehetőséget PC-n a kont-
rollerek használatára. Persze külön-
féle szoftverekkel megoldható, hogy
játékvezérlőnket ilyen esetekben is
használhassuk, azonban ezekkel a
konfiguráló szoftverekkel bibelődni
időigényes és gyakran idegőrlő mun-
ka, ami könnyen elveheti kedvünket
a kontrollerek egyébként rendkívüli
kényelmet és sok esetben a billen-
tyűzeténél egyszerűbb vezérlést kí-
náló világától.

DIZÁJNSZEMPONTOK

Már több mint húsz év eltelt az-
óta, hogy a korai generációk egyik
legjelentősebb sikerkonzolja, a So-
ny PlayStation megérkezett a piac-
ra, azóta pedig nem változott jelen-
tősen a játékvezérlők kialakítása: két
analóg pad, egy D-pad, négy nyomó-
gomb és a hátsó terület négy akti-
válható billentyűje az alapértelme-
zett kiosztás. Az évek során ezt a jól

ÍGY ÉRTÉKELTÜNK

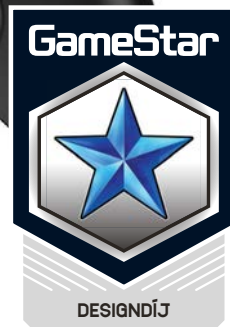
Értékelésünk szempontjai között
a legfontosabb az adott eszköz
kialakítása volt. Ha a tenyerünkben
órákon át szorongatott vezérlő a
megfelelő súlyeloszlással és gomb-
kiosztással minimálisan sem ter-
heli csuklónkat, fájdalmaik nélkül
merülhetünk el hosszabb ideig ked-
venc játékokban. Ezenkívül termé-
szetesen digitális könyvtáraink
legjobbjaival is alaposan teszteltük
a gombok sebességét, valamint
azt, hogy az adott felületen meny-
nyire kényelmesen érhetjük el őket.
Emellett megnéztük a billentyűk
és karok számát és minőségét,
ugyanis ez kulcsfontosságú lehet
a különféle játékbeli cselekvések
során. Igyekeztünk felmérni azt is,
hogy mennyire könnyű kezelni
a gombokat, és hosszú távon
mennyire állják majd a folyamatos
strapát. Mivel a legtöbb megoldás
nem csak egyetlen kapcsolódási
lehetőséget kínál, a csatlakoztatási
lehetőségeket külön-külön is érté-
keltük, aminek során a vezetékes
és vezeték nélküli üzemmód akti-
válásának egyszerűsége mellett
a bevitelkélsletésre is komolyan
odafigyeltünk. Mivel a gyártók
szép számmal ígértek extrákat a
kontrollerek felületén, az elérhető
pluszfunkciókat szintén külön
díjaztuk. Természetesen az sem
utolsó szempont, hogy mekkora
összeget kell kifizetnünk ezekért a
képeségekért; könnyen előfor-
dulhat, hogy néhány extra funkció
nélkül egy egyszerűbb modell
sokkal olcsóbban a miénk lehet.



Logitech F310: kerek formák



Razer Raiju: mindenből a legjobbat



kézzel készített – modellek beszerzésére is lehetőségünk van. Cikkünkben hat gyártó termékével ültünk le egy játékmaratonra, hogy kiderüljön, melyik az az eszköz, amelyik PC-s környezetben a legjobban teljesít. A modellek kiválasztásakor igyekeztünk a legnagyobb területet lefedni, így a belépőszintet képviselő játékeztérlők mellett az e-sportolókna készített versenykontrollerek is helyet kaptak.

LOGITECH F310

Klasszikus formaterv, egyszerű felépítés és közepes ár jellemzi a Logitech vezetékes játékeztérlőjét, amelyen azért a PC-s környezetben valóban szükséges funkciókat mindenképp megtaláljuk. A kissé nosztalgikus hatást keltő modell felületén egy, a klasszikus Sega játékeztérlőket idéző pad, az Xbox 360 színes, üvegszerű akciógombjai, valamint két analóg kar foglal helyet, a kialakítás pedig a Sony „standardját” követi. A játékeztérlő még az energiát is az USB-kábelen keresztül kapja, és LED-es visszajelző sem került a felületére. Mivel így a gombokon kívül komolyabb elektronikát nem kellett beépíteni az eszköz tervezésekor, egy légiessen könnyed készüléket

TÖBBÉ NEM VAGYUNK A BILLENTYŰZET-EGÉR KOMBÓHOZ LÁNCSOLVA PC-N, SŐT, SZINTE BÁRMELYIK KONTROLLERT VÁLASZTHATJUK – A KOMPATIBILITÁS ÉS A KÉNYELEM NEM ISMERETLEN FOGALMAK MÁR ITT SEM

kapunk, ami felhasználói igényektől függően lehet előny és hátrány is – játék közben inkább utóbbi volt a jellemző. Ergonómia szempontjából sem épp a legideálisabb a modell, az alsó rész kialakítása alapján csak a mutatóujjaink kapnak lehetőséget az eszköz elején található négy gomb vezérlésére, így meglehetősen körülményes és kényelmetlen a triggerek és a felettük elhelyezett akciógombok egyidejű aktiválása. Emellett még az is nehezíti a kezelést, hogy a ravaszokat meglehetősen erősen kell szorítanunk az akciók végrehajtása során, ami hosszú távon mindenképp hátrány, igaz, huzamosabb használat mellett ez a kezdeti ellenállás csökken. Persze apróbb hibái ellenére mégis megfontolandó lehetne a Logitech megoldása abban az esetben, ha árban jelentősen a konkurens kontrollerek alá ígérne, azonban

a tízezer forint feletti ár korántsem biztos, hogy a kissé kényelmetlen és mindössze vezetékes kapcsolatot kínáló modell felé billenti a mérleget.

RAZER RAIJU

Keményvonalas gamereknek száma a PS4- mellett PC-kompatibilitással is felvértezett irányítóját a Razer, amely a Sony kínálatából régóta hiányolt Pro kontrollert helyét kívánja betölteni személyre szabható extra gombokkal és különleges – ám nagyon is ismerős – kialakítással. Felületén az alapértelmezett kiosztás természetesen megegyezik a DualShock 4-es felületével, olyannyira, hogy még a touchpadet is megkapjuk. Intelligensen helyezte el a pluszgombokat a gamepad felületén a Razer, ugyanis kapunk két extra ravaszt a modell alsó részén, és az eredeti vezérlő világító jelzőfényének helyére is került két gomb, amelyeket kedvünkre programozhatunk, az alsó részen pedig a hangerőszabályzóhoz kapunk vezérlőfelületet. A kontrollert formatervét az Xbox One vezérlőjétől kölcsönözte a gyártó, ez USB-kapcsolaton keresztül csatlakozik a PlayStation 4-hez és a PC-hez, a dobozában elhelyezett háromméteres, szövetborítású kábel pedig remekül teszi a dolgát, ám előrevetíti azt a tényt, hogy nélkülözniük kell a vezeték nélküli támogatást. Az eszköz mellé kapott hordtáskában egy apró precíziós csavarhúzó is található, amellyel a Raiju alsó részére helyezett ravaszoktól szabadulhatunk meg, amennyiben nincs szükségünk rájuk. A készülék gombjai rendkívül érzékenyek, sőt helyenként

már-már túlzottan is könnyedén kintottunk velük, ennek megfelelően a kontrollert komolyabb erőfeszítések nélkül, szinte simogatva is használhatjuk. A szélesebb gomboknak, valamint a kábeles kapcsolatnak köszönhetően a Razer vezérlőjét bátran bevethetjük mindenféle, gyors mozgásokat megkövetelő játékhoz, gombnyomásaink hatásait ugyanis azonnal, mindenféle input lag nélkül élvezhetjük a képernyőn. Mivel egy prémium kategóriás terméket kínál a Razer a Raiju képében, az árazás is ennek megfelelő magasságokban szárnyal, a PC-s környezetben pedig nem biztos, hogy egy ilyen versenykontrollerre szüksége van minden felhasználónak.

SONY DUALSHOCK 4

Novemberben ünnepli huszadik születésnapját a Sony DualShock szériája, amely már a kezdetektől fogva a piaci trendek meghatározó elemeként volt jelen. Ma sincs ez másként, a negyedik generációs vezérlő pedig jelentős fejlődésen ment keresztül, ám az elődök formatervét gondosan megőrizte. A PlayStation 4 mellé megjelent DualShock 4 vezérlő a megszokott gombkiosztása mellett dedikált Share- és Options-gombokkal, valamint egy touchpaddel bővült, emellett pedig egy extra hangszóró is került a modell felületére, valamint megjelent egy világító sáv, amely a Move vezérlők mozgásérzékelős képességeivel is felruházta a készüléket. Számtalan előnye közül a legnagyobb, hogy a Bluetooth-kapcsolatnak köszönhetően visszafelé kompatibilis,



Sony DualShock 4: klasszikus, új köntösben



Steam Controller: vezérlőreform



Trust GXT 545: olcsón, vezetékmentesen

így a PC mellett a PS3-hoz is komolyabb erőfeszítések nélkül csatlakoztathatjuk. Sajnos a PS4-es extrák közül csupán keveset élvezhetünk PC-n a csatlakoztatást követően azonnal; a kontroller ezen a platformon csupán minimális Sony-támogatással rendelkezik, azonban extra driverek és harmadik féltől származó konfiguráló szoftverek segítségével előcsalhatjuk összes funkcióját. A DS4 egyik legnagyobb ütőkártyája továbbra is az, hogy Bluetooth-kapcsolaton keresztül kommunikál, így ha van BT-vevőegység számítógépünkben, nem kell a vezetékes csatlakoztatás mellett dönteni. Az alapfunkciókat pedig mindenféle trükközés nélkül előcsalhatjuk, tehát ha nincs szükségünk a felületen elhelyezett touchpadre és a beépített hangszóróra, bátran használjuk ezt az opciót. A játékokon belül szinte kifogástalanul működik a vezérlő, a rászok ugyanis szélesebben reagálnak, a két analóg pad pedig rendkívül precízen használható.

STEAM CONTROLLER

Egy ideje már a hardveres piacon is megvetette lábát a Valve, a Steam Controller pedig olyan ígéreteket hordoz magában, amelyekkel egyetlen konkurens játékeztető sem képes felvenni a versenyt, legalábbis azoknál a felhasználóknál biztosan nem, akik a Steam-könyvtárban halmozták fel játékaikat. Ezen a téren ugyanis tényleg verhetetlen a Steam játékeztető, mivel a rengeteg letölthető, közösségre épített gombkiosztás lehetővé teszi, hogy olyan játékokat is különösebb megszorítások nélkül használjunk vele, amelyek alapértelmezetten nem támogatják a kontrollereket. Ehhez természetesen asszisztál a kontroller felülete is. Mindössze egy analóg padet kapunk, mellé viszont két érintésérzékelő, kör alakú terület is a rendelkezésünkre áll. Közülük a jobb oldali pontosan úgy funkcionál, mint egy laptop touchpadje, így a társítást követően akár a Windowson belüli navigációra is gond nélkül használhatjuk. Míg a

touchpad a kontrollertámogatást általában mellőző stratégiákhoz még kényelmes is lehet, egy TPS-t már korántsem annyira kellemes irányítani vele. Talán az egyetlen problémát a készülék két érintőfelületének rezgőmotorja jelenti, amely ugyan az érintés visszacsatolás során remek munkát végez, ám a használat közben kiadott kattogó hangja igencsak zavaró, amennyiben nem fülesrel játszunk. Sajnos az eszköz nem kapott beépített akkumulátort, az elemes megoldás pedig egy keményvonalas gamertermék számára nem a legjobb választás, igaz, a telepek behelyezéséhez használt megoldás igazi mérnöki csoda; a kontrolleren még az elemtartó elálló fedlapja is extra nyomógombként funkcionál. Sajnos a Steam kontroller sem tökéletes, a Valve felületének elhagyásával már nincs garancia a kompatibilitásra, azokhoz a játékokhoz pedig, amelyekhez a két analóg pad használata elengedhetetlen, szintén nem a legjobb választás.

TRUST GXT 545

Igazán szemrevaló, kompakt méretű, és remek súlyeloszlású a Trust játékeztetője, amelyet a PC-s és PS3-as közönségnek szánt a cég, ennek megfelelően maximális kompatibilitást kapunk mindkét platformon akár vezetékesen, akár vezeték nélkül kívánjuk használni a modellt. Az eszköz fekete, matt plastikborítását csupán a gombok kontúrjaként felfestett piros árnyalat töri meg. A játékeztető tenyerünkbe simuló felülete enyhén bordázott, ami kellő tapadást eredményez, még hosszas szorongatást követően is. A GXT 545 belső részében egy 500 mAh-s akkumulátort találunk, amelynek feltöltésére a microUSB-port és a dobozban található kábel használható. Összesen 11 gombot helyezett el a gyártó a kontroller felületén egy D-pad, illetve két – szintén kattintható – analóg kar társaságában, a kiosztás elrendezése pedig a DualShock vezérlőkét követi. Az eszköz alsó fe-

PC-S KONTROLLEREK

	Termék	Gyártó/ forgalmazó	Pontszám	Ár	Gombok száma	Analóg kar	Érintőfelület
1.	Steam Controller store.steampowered.com	Valve	98	17000 Ft	14	1	✓
2.	Xbox One Controller (2016) xbox.com	Microsoft	97	16990 Ft	14	2	✗
3.	Razer Raiju razerzone.com	Razer	96	45790 Ft	21	2	✓
4.	Sony DualShock 4 playstation.com	Sony	92	16990 Ft	13	2	✓
5.	Trust GXT 545 trust.com	Trust	84	8990 Ft	13	2	✗
6.	Logitech F310 gaming.logitech.com	Logitech	78	11399 Ft	14	2	✗

ÖSSZEZÉS

Rendkívül nehéznek bizonyult kiválasztani a legjobb vezérlőt. Mindegyik modell képes volt nagyjából tartani azokat az ígéreteket, amelyeket a gyártók a piaca dobásukkor a felhasználóknak tettek, és ennek megfelelően nehezen találtunk bennük hibát. A legjobb controller díját a Valve játékvezérlője kapta, a Steam Controller ugyanis merész újításokat hozott a PC-s piacra, és gondolkodás nélkül képes volt felrúgni a két évtizedes sablonok egy részét, a bevezetett friss funkciók pedig remekül működnek. Emellett gombokból is bőségesen elegendő mennyiségűt találunk a felületén, és a maximális Steam-kompatibilitás, valamint a közösségre összeállított és az egyes játékokhoz külön elkészített gombkiosztás csak még tovább növeli a modell érdemeinek hosszú sorát.

Természetesen egy ilyen volumenű listán a GameStar ajánlata díj kiosztása sem maradt el, amelyet hosszas mérlegelést követően a 2016-os Xbox One Controller nyert el, mert a vezérlő a komplett Windows-kompatibilis felület mellé végre beépített Bluetooth-chipet is kapott, aminek köszönhetően már a PC-s társításhoz sem kell extra vevőegységeket vásárolnunk. Egy dizájdíj kiosztására is sort kerítettünk, ezt pedig a Razer Raijúnak ítéltük, az eszköz ugyanis remekül vegyíti a DualShock 4-es modellek kiosztását az Xbox One vezérlők kialakításával. A prémium végeredményre kinézet szempontjából egy rossz szavunk sem lehet, ha pedig egy kicsit alacsonyabb áron lenne elérhető, még a listán előtte található versenyzőket is gond nélkül megszorogathatta volna.



Xbox One Controller (2016): fontos újítások

lén találunk egy egyszerű váltókapcsolót, amely a DirectInput és az Xinput közötti váltást teszi lehetővé, így a támogatott beviteli szabványokkal is gond nélküli kompatibilitást kapunk. Játék közben igazán kényelmes volt a modell, mindössze a szükségesnél kicsit komolyabb ellenállással rendelkező ravaszok rontottak az összképen. A reflexeinket megdolgoltató játékokban előfordult elenyésző input lag, főként vezeték nélküli összeköttetéssel. A készülékhez kapott USB-s vevőegység klasszikus pendrive-mérettel rendelkezik, ami nem túl előnyös egy ilyen eszköznél. A Trust GXT 545 kedvező ára és kompakt mérete miatt remek választás lenne, azonban a beviteli jelek apró késleltetése, valamint a rezgő visszajelzések hiánya sajnos az FPS, valamint a sportjátékok kedvelői számára mindenképp problémás.

XBOX ONE CONTROLLER (2016)

Míg a Sony a PlayStation korai változatával már felépítette a controllerkialakítási standardot, a Microsoft még csak a szárnyait próbálgatva igyekezett felbolygatni az állóvizet, meghozta oly módon, hogy a klasszikus kialakításban megcserélte a bal oldali analóg kar és a D-pad helyzetét. Persze ez a kiosztás a mintaként szolgáló Dreamcast játékvezérlőn már ilyen pozícióban helyezkedett el, újításként a második analóg kar megjelenését tudta felmutatni a készülék. Az Xbox One-hoz készített játékvezérlőn is ez az első generációból örökölt kialakítás él tovább, igaz, néhány extra kapcsolót és gombot felszedett az évek során a modell. Meglehetősen sokáig kitartott a Microsoft az Xbox controllerekben alkalmazott egyedi rádiófrekvenciás jel használata mellett, amiből a felhasználók csupán azt érzékelték, hogy kénytelenek voltak ge-

nerációról generációra beszerezni az új kontrollereket és a friss vevőegységeket, ha PC-n is szeretnék volna élvezni a vezérlő képességeit. Aztán 2016-ban végre megtört a jég, és a friss controllerekbe a saját technológiás rádiójel mellé egy Bluetooth-egység is került, amely már lehetővé teszi, hogy PC-n is problémamentesen bevethessük a One Controller vezeték nélküli képességeit. A kapcsolaton keresztül a készülék a rezgő jeleket is továbbítja, valamint az alsó részére szerelt jackslotra még a hangot is képes továbbítani. A készülék áramellátása az egyetlen pont, amelyben még mindig nem tudott megfelelően felzárkózni a konkurenciához a Microsoft, az elemek használata ugyanis nem a legkorszerűbb megoldás, ráadásul az eszköz tömegét is jelentősen növeli. Reméljük, hogy ezt hamarosan akkumulátorra cserélik a One X alapértelmezett játékvezérlőjében.

Luke

Rezgő visszajelzések	Tömeg	Vezeték nélküli kapcsolat	Áramellátás	Kompatibilitás	Csatlakozók
✓	285 g	✓	Két AA elem	PC	MicroUSB
✓	280 g	✓	Két AA elem	PC, Xbox One	MicroUSB, 3,5-es jack, bővíthető
✗	310 g	✗	USB	PC, PS4	MicroUSB, 3,5-es jack
✓	210 g	✓	1000 mAh-s akku	PC, PS4, PS3	MicroUSB, 3,5-es jack, bővíthető
✗	240 g	✓	500 mAh-s akku	PC, PS3	MicroUSB
✗	210 g	✗	USB	PC	✗

Olcsó gamerlátvány

Genius Scorpion K10

KIVÁLÓ MECHANIKUS
BILLENTYŰZETEK KÖZÜL
VÁLOGATHATUNK, HA

**TÖRTÉNETESEN AKAD 30-50 EZER
FORINTUNK CSAK ERRE A PERIFÉ-
RIÁRA.** Sokkal nehezebb a dolgunk, ha

a 10 ezer forint alatti termékek között kell keresgelnünk úgy, hogy közben túl rosszat sem szeretnénk venni. Az árlistákat böngészve azonnal szembetalálunk ebben a mezőnyben a Genius nevével, amely rengeteg billentyűzetet kínál már 1-2 ezer forintért is. Ezeket játékokra még nagyon szorult helyzetben sem igazán ajánljuk, viszont a 8 ezer forintos K10-et annál inkább.

A műanyag, átlagosan masszív ház kompakt méretű, a gombok is a felső lap síkjából emelkednek ki. Ez a dizájn a mechanikus modelleken megszokott, ezért kelleme meglepetés ezen az árszinten, ahogy a „Mechanical” felirat is, amely ott díszleg a dobozon. Sajnos a Cherry még mindig nem adja fillérékért a minőségi kapcsolókat, vagyis a Scorpion K10 sem az, csupán mechanikus érzetet ígér. Ez



nagy különbség, és érezni is a gombokon, hogy membránt nyomkodunk. A tervezők ugyanakkor igyekeztek lemásolni a mechanikus gombok kopogását, nyomáspontját és úthosszát, ami részben sikerült is: a kopogást megkapjuk, de a lenyomásakor érezhető a membrán puhasága. Szép számmal kapunk extrákat a Scorpion K10-zel, mind szoftveresen, mind hardveresen. A legfontosabb talán a háttérvilágítás, amely RGB-s, vagyis bármilyen színű lehet, azonban ez nem gombonkénti, hanem zónákra osztott, a vezérlésnél pedig mindössze néhány világítási sablon közül választhatunk. A fényerő sem túl magas, de ezen az áron ezek a hiányosságok még megbocsájtá-

tók. A K10-hez tartozik a SmartGenius szoftver, amely programfüggő makrózást, profiltárolást ad a felhasználó kezébe, ez pedig igazán előnyös és szokatlan ebben a kategóriában. Szintén sok felhasználó számára lesz döntő erejű választáskor a magyar leírás és kiosztás is. A teszt során gyorsan megkedveltük a Scorpion K10-et, de ebben jelentős szerep jutott az alacsony árnak. A „mechanikus érzet” nekünk nem vált be, a kattogás nem tetszett, az RGB világítás alapszintű, a ház csak átlagosan masszív, és a csuklótámasz hiányában a kényelem is sérül. Ugyanakkor a kiosztás és a leírás magyar, van háttérvilágítás, a szoftver jó, az ár pedig nagyon barátságos.

INFO

Forgalmazó:
FAN Hardver Kft.
Ár: 7990 Ft
Web: genius.hu

Specifikáció:
magyar kiosztás;
membrántechnológia;
többzónás RGB
háttérvilágítás;
5 fényerő- és
sebességszint;
19 gombos anti-ghosting;
makrózható F1-F12
gombok; gaming mód;
1,8 m kábel; 900 g;
450,7×143,5×39,5 mm;

Pro:
RGB világítás, kemény
gombok, sok funkció,
magyar, olcsó

Kontra:
nem túl masszív ház,
hangos gombok, zónás
háttérvilágítás

83

Lap a jövőből

Gigabyte Z370 Aorus Gaming 7

**ÚJ INTEL CPU-GENERÁCIÓHOZ
ÚJ CHIPKÉSZLET ÉS ALAPLAP
IS DUKÁL, ÉS BÁR CSUPÁN
FÉL ÉV TELT EL A 200-AS SZÉRIA
ÓTA, A GIGABYTE VARÁZSOLT Z370-
ES GAMING 7 LAPJÁVAL.** Káosz és

kapkodás jellemző az Intel 2017-es évére. Az alaplapgyártók félfévente kénytelenek újabb és újabb intelles alaplapokat piacra dobni, a felhasználók pedig elvárják, hogy hasznos újdonságokat is kapjanak pénzükért. A Z370 Aorus Gaming 7 ezt becsületesen szállítja is, igaz, cserébe felső kategóriás árat kell fizetnünk.

A legújabb, Z370-es Intel chipre épülő lap a nyolcadik generációs LGA1151 Intel Core CPU-kat fogadja, és méreéseink szerint ezeket képes is maximálisan kihajtani. A 200-as szériával összehasonlítva a Z370 nem hoz túl sok újdonságot (értsd: az Intel ismét nem erőltette meg magát túlságosan), ezért a Gigabyte mérnökeire maradt a munka, hogy hasznos újdonságokat

adjanak a felhasználóknak. A három PCIe x16-foglalat mellett három M.2-helyet is találunk, amelyek mindegyike NVMe-kompatibilis, a barátságos BIOS-ban pedig rögtön a RAID-et is aktiválhatjuk. A méretes hűtőbordák alatt elsőosztályú VRM-áramkör és az elmaradhatatlan RGB Fusion világítás adott, így az óriási, Aorus-logóval (ez egyébként lecserélhető) díszített lap nemcsak mutatós, de tuningra is nyugodt szívvel ajánlható.

A Z370 Gaming 7 azonban egyedi extráinak köszönhetően tűnik ki igazán a mezőnyből. A Killer és az Intel dupla LAN mellett ugyanis a ma elérhető legjobb minőségű DAC-ot, egy ESS Sabre chipet és minőségi erősítő-áramkört kapunk, amit tökéletesen kiegészít a Creative SoundBlaster 720 technológia. Kedvencünk pedig a Smart Fan 5 Fan Stop szolgáltatás, amely a hőmérséklet függvényében képes leállítani a házhűtő ventilátorokat. A mérnökök a hátlapi panelt takaró



páncél alá egy extra, miniatűr ventilátort is elrejtettek, amely csakis extrém terhelés és tuning során aktiválódik, hogy a VRM-rész még véletlenül se melegedjen túl. Ez különösen előnyös, ha K jelzésű processzort választunk, amely kiválóan tuningolható. Az Aorus Z370 Gaming 7 lap az egyik legjobb modell a mezőnyben jelenleg, de ennek a tudásnak megvan az ára.

INFO

Gyártó: Gigabyte
Technology
Ár: 87 990 Ft
Web: gigabyte.com

Specifikáció:
Intel Z370 chipkészlet,
ATX méret;
4×DDR4-4133+ DIMM;
3×PCIe x16, 3×PCIe x1;
1×Killer, 1×Intel GbE
LAN; 6×SATA6G, 3×M.2
NVMe; 2×USB 3.1 Gen2
(ASMedia), 6×USB 3.0,
6×USB 2.0;
ALC1220+ESS Sabre,
SoundBlaster 720;
41/187 W min./max.
rendszerfogyasztás

Pro:
modern szolgáltatások
és külső, RGB Fusion,
Smart Fan 5, extrák

Kontra:
régebbi LGA1151 CPU-
kkal nem kompatibilis,
premiум ár

91

INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarország
Ár: 139 900 Ft
Web: asus.hu

Specifikáció:
16:9-es képarány,
1800R ívelt panel;
27 col átmérő,
1920x1080 pixel;
4 ms válaszidő;
300 cd/m² fényerő,
3000:1 kontraszt;
144 Hz frissítés,
FreeSync-technológia;
HDMI, DP, DVI
videobemenetek;
dönthető -5-20 fokban,
forgatható, emelhető,
VESA100; 50 W átlag-
os fogyasztás

Pro:
jó képminőség, dögös
dizájn, 144 Hz VA-panel

Kontra:
csak FHD, nem Aura
Sync, nincs USB-hub

84

Ami a full HD-ből kihozható

Asus ROG Strix XG27V



LASSAN 2017 VÉGÉHEZ ÉRÜNK, ÉS MÉG MINDIG MEGJELENNEK FULL HD-S MONITOROK A PIACON. Ebből az egyik legjobbat küldte el hozzánk az Asus, amely könnyen a hardcore gamerek kedvence lehet. Hiába a rengeteg gamerhardver, kevés közöttük az olyan dögös, mint a ROG monitor, amely külsőre vagány, belül pedig profi. A játékosoknak tervezett kijelző talpa egyedi, és amellett, hogy nagyon jól néz ki, stabil is. A nyak alján egy világító ROG-jelet találunk, amely az asztallapra vetül, illetve a monitor hátulján Aura RGB világítócsíkot aktiválhatunk, hogy kellemes fényben derengjen a kijelző mögötti fal. A külső mellett a belsőben sem csalódik, aki igazi gamermonitort keres. A 27 colos, VA típusú panel R1800-as ívet kapott, a 16:9-es képarányhoz pedig full HD felbontás tartozik. Ez munkához határozottan kevés, nagyon pixeles képet ad, de a hangsúly itt a játékokon volt, ehhez pedig ideális ez a

pixelszám, így egy olcsóbb videokártyával is magas fps-értékeket érhetünk el. Érdekes is erős Radeon VGA-t párosítani az XG27V mellé, így kihasználhatjuk a 48-144 Hz közötti, aktív, FreeSync adaptív képfrissítést, hogy a játékok képe ne essen szét. A monitorba hangszórók sem kerültek, viszont a magasság és a dőlésszög állítható, és forgathatjuk is a kijelzőt. Az előlap teljesen letisztult, a káva látható, de kellemesen vékony, a rendezett, jól átlátható OSD-menüben pedig a hátsó gombokkal navigálhatunk. Ugyanitt dedikált gombokkal az előre

beállított játékos üzemmódok között lépkedhetünk. A képminőség jó, különösen a kontraszt tökéletes, IPS-glowtól sem kell tartanunk, és a háttérvilágítás is homogén. A monitor válaszideje játékhöz ideális, a bemeneti késleltetés pedig elhanyagolható – a hardcore gamereknek is megfelelően. Ha a full HD felbontást nem tekintjük hátránynak, mi csupán az USB-hub és az Aura Sync hiánya, illetve a nagyon magas ár miatt tudunk fanyalogni, illetve nem ártott volna megoldani, hogy a PC kikapcsolásakor kialudjon az asztallapra vetülő ROG-jel.

Kényelmet a gamereknek!

Trust GXT 707 szék

SOK MINDENT TESZTELTÜNK MÁR AZ ELMÚLT ÉVEKBEN, DE A GAMERSZÉKEK VALAHOGY KIMARADTAK. A Trustnak köszönhetően még a nyáron kölcsönkaptott a szerkesztőség egy GXT 707-es székét. Kipróbálása után rögtön tudtuk, hogy hónapokig nem fogunk róla beszámolni, mert ez egyben azt is jelenti, hogy vissza kell adnunk. Azt meg nagyon nem akartuk. A szék egészen egyszerűen gyönyörű: a vörös és a fekete remekül mutat egymás mellett, az irodába lépve rögtön megakad rajta a szeme mindenkinek. A látvány persze nem minden, a kulcsin semmit sem számítana, ha nem lenne piszok kényelmes az ülés rajta. Pont annyira puha, amennyire kell; ez nem valami flancos fotél, amelyben elmerülünk, ez komolyan megtámasztja a hátat és a nyakat, miáltal egy egész napos gépelés után sem éri úgy az ember, hogy kiszakad a helyéről a háta. Van egy nagyon klassz fejpárna a nyakrésznél, amelynek az az egyetlen baja, hogy ha kicsit pihentetjük rajta a fe-

jünket, akkor másodpercek alatt el lehet aludni, ez pedig nem illendő, még a GameStar szerkesztőségében sem. A GXT 707 egy tipikus kagylóülés, amelyben még a nagyobb testű játékosok is simán elférnek; Mocsy például a nyolcvan kilójával messze nem töltötte ki a rendelkezésre álló helyet. Gázpatronos megoldásának köszönhetően természetesen állítható a magassága, sőt a háttámlája egészen hátradönthető, de akkor garantáltan elalszunk (tíz perc úgy kiesett a lapleadás előtti délutánon, hogy öröm volt nézni). A szék anyagminősége egészen jó, a bőrrészek nagyon puhák, és a szövetfelületekkel érintkezve sem izzadtunk meg még a legnagyobb kánikulában sem. Igen tartós darab, érezni a súlyán, hogy van benne anyag. Meglehetősen macerás összerakni, tömege miatt nem egyemberes munka, de a végeredmény mindenképpen megéri az erőfeszítést. Aki szeretne egy kényelmes, de mégis tartós gamerszékét, amit akár hosszú évekig tud használni, annak érdemes tennie egy próbát a Trust új termékével.



INFO

Forgalmazó:
Cédrus Kft.
Ár: 69 900 Ft
Web: cedrus.hu

Specifikáció:
360 fokban forgatható;
állítható kartámaszok;
90 fokban dönthető
háttámla;
állítható derék- és fejpárna;
robosztus fém alapváz;
dupla kerekek

Pro:
kényelmes, robosztus,
testre szabható

Kontra:
magas ár, lötyögő
kartámaszok, nehéz
összeszerelni

84

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MEREVLEMEZ

WD Red 4 TB



gyártó: Western Digital
Ár: 39 000 Ft
Web: wdi.com

Noha minden az SSD-kről szól manapság, korai lenne még tetetni a merevlemezeket. A hagyományos adattárolók világában alig fejlődik a sebesség, ellenben a kapacitás szépen növekszik, az árak pedig egyre szelődülnek. Ennek eredményeképpen idén ősszel már 40 ezer forint alatt kapunk 4 TB-os háttértárat, amely egy komoly digitális gyűjteményhez is elegendő. A Western Digital Red szériáját 7/24-es üzemre fejlesztették ki, és nagyon megbízható. Ennél olcsóbban is kaphatunk egyszerűbb modellt, viszont ha a sebesség is fontos, sokkal mélyebben kell a zsebünkbe nyúlnunk.

VIDEOKÁRTYA

Asus Nvidia GeForce GT 1030



gyártó: Asus
Ár: 21 900 Ft
Web: asus.hu

Nem éppen a hardcore gamerek szíve csücske lesz ez a kártya, amely még a 1080p felbontás alatt is megizzad egyes játékok közben. A GT 1030 igazi erénye az ára, illetve az a kompatibilitás, amit a GeForce fejlett drivere és a kártya felépítése garantál. A végtelenségig butított GPU-hoz mindössze 2 GB VRAM kapcsolódik, az is szűk adatbuszon, de még ez is elegendő ahhoz, hogy minden játék szépen fusson HD-ben, a néhány éves címek pedig 1080p-ben, közepes/magas részletességgel FHD-ben is. Az Asus kártyája nemcsak olcsó, de passzív hűtésű is, így néma gépünk lehet még játék közben is.

ALAPLAP

Gigabyte Z270X-Ultra Gaming



gyártó: Gigabyte
Ár: 49 100 Ft
Web: gigabyte.com

Megérkezett a nyolcadik generációs Intel Core széria, de azért még nem érdemes lemondani a 6., 7. generációról sem. Ehhez kiváló alaplapot jelent a Gigabyte: elérhető árú, de már felső kategóriás szolgáltatásokat nyújt. A gamer dizájn mellett kapunk USB 3.1 Gen2-t Type-C-vel, dupla NVMe M.2-foglalatot, ALC1220-as, minőségi hangrendszerrel, Intel LAN-t, RGB Fusion világítást és számtalan extrát, amelyek hosszú évekig jó szolgálatot tesznek majd. A lap sebességére sem lehet panaszunk, a csendes, összehangolt hűtésről pedig a Smart Fan 5 gondoskodik.

BELÉPŐSZINTŰ FULL HD-MONITOROK



1 LG 27MP59G-P

67100 Ft
TIPP lg.hu

2 Samsung C24F390

49999 Ft
samsung.hu

3 AOC I24750XQU

48800 Ft
aoc.com

4 Dell S2418H

59990 Ft
dell.hu

5 HP T3M78AA

54990 Ft
hp.hu

MECHANIKUS BILLENTŰZETEK



1 Cooler Master Mkeys Pro L RGB

48600 Ft
coolermaster.com

2 Logitech G413 Silver

31990 Ft
TIPP logitech.hu

3 Razer BlackWidow U-2016

36400 Ft
razerzone.com

4 Cougar Attack X3 RGB

32300 Ft
cougargaming.com

5 HyperX Alloy FPS

34500 Ft
hyperxgaming.com

BLUETOOTH- FEJHALLGATÓK



1 Sony MDR-100ABN

84900 Ft
TIPP sony.hu

2 B&O Beoplay H4

89990 Ft
beoplay.com

3 Bose SoundLink around-ear II

79999 Ft
bose.de

4 AKG K845BT

79900 Ft
akg.com

5 Sennheiser Urbanite XL Wireless

75000 Ft
sennheiser.com

MULTIFOGLATOS CPU-HŰTŐK



1 Cooler Master Hyper 212 Evo

9980 Ft
coolermaster.com

2 Arctic Freezer 13

8400 Ft
TIPP arctic.ac

3 Akasa AK-968

7900 Ft
akasa.com.tw

4 Alpenföhn Sella

6100 Ft
alpenfoehn.de

5 Deepcool IceEdge Mini FS v2.0

3500 Ft
deepcool.com



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Pentium G4500	24 800 Ft
Processzorhűtő	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap	Gigabyte B250M-D2V	18 300 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 kit	23 400 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon RX 560 2 GB Pulse OC	33 900 Ft
SSD	-	x
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	13 300 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Raijintek Arcadia	10 100 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	11 500 Ft
ÖSSZESEN		137 100 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i3-7100	30 900 Ft
Processzorhűtő	Arctic Alpine 11 Pro rev.2	3 100 Ft
Alaplap	ASRock B250M Pro4	23 300 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR4-2133 kit	23 400 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 1050 Ti 4 GB OC	50 900 Ft
SSD	Kingston SSDNow UV400 240 GB	25 400 Ft
Merevlemez	-	x
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSB0	4 000 Ft
PC-ház	Thermaltake Versa H13	13 900 Ft
Tápegység	be quiet! System Power 8 S8-500 W	15 700 Ft
ÖSSZESEN		190 600 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i5-7600K	64 200 Ft
Processzorhűtő	Noctua NH-U12S	20 900 Ft
Alaplap	Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	49 100 Ft
Memória	Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB kit	45 200 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 1070 WF20C	149 900 Ft
SSD	Samsung 850 EVO 500 GB	48 400 Ft
Merevlemez	WD Red 4 TB	39 000 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Corsair Carbide Spec-03	18 100 Ft
Tápegység	Corsair Builder CX600 v2	20 600 Ft
ÖSSZESEN		455 400 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL	
LGA1151	
Intel Core i7-7700	97 000 Ft
Intel Core i5-7600K	64 200 Ft
Intel Core i3-7350K	46 000 Ft
Intel Core i3-7100	30 900 Ft
Intel Pentium G4600	24 800 Ft
Intel Pentium G4400	15 400 Ft

AMD	
AM4	
AMD Ryzen 7 1800X	129 900 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	99 500 Ft
AMD Ryzen 7 1700	89 000 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	65 700 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	52 200 Ft
AMD Ryzen 5 1400	46 000 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	39 000 Ft
AMD Ryzen 3 1200	32 200 Ft

AM3+	
AMD FX-8320E	27 800 Ft
AMD FX-4300	13 000 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1151	
Gigabyte Z270X-Ultra Gaming	49 100 Ft
ASRock B250M Pro4	23 600 Ft
Asus Prime B250M-Plus	25 600 Ft
MSI B250M Mortar	25 200 Ft

AMD AM4	
Asus RoG Crosshair VI Hero	77 800 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	56 400 Ft
ASRock Fatal1ty X370 Gaming K4	50 400 Ft
Gigabyte AB350 Gaming 3	32 990 Ft
MSI B350M Mortar	27 900 Ft
Asus Prime B350-Plus	30 700 Ft

★ Különösen ajánlott

Megirigyelted a 100 ezer forintnál is jóval magasabb áron kapható, hatmagos Intel Core i7-8700K teljesítményét? Ha az AMD AM4-es platformját választod, 70 ezer forint alatt a tiéd lehet egy hasonlóan erős CPU. A Ryzen 5 1600X egy középkategóriás processzor, ám ennek ellenére hat fizikai magot tartalmaz, így párhuzamosan 12 programszálát képes végrehajtani. Az alapórajel 3,6 GHz, amit azonban boostmódban a vezérlés 4 GHz-ig emel (XFR-rel 4,1 GHz-ig), így akkor sem kell gyengye teljesítménytől tartanunk, ha az adott program csak egy-két szálon fut. A Ryzen 5 az AMD ajánlása, illetve az ára alapján is a Core i5-7000-es széria konkurense, ám ezt nem lehet elmondani erről a CPU-ról, ugyanis az AMD processzora minden tesztben győzedelmeskedik. Ahol mind a hat mag kihasználható, ott a Ryzen 5 1600X köröket ver még a leg-erősebb Core i5-7600K-ra is, de egyszerűs módban is kiválóan teljesít. A Ryzen processzorok folyamatos mikrokódfrissítést is kapnak, így már memóriakezelésük is kiváló, ami a játékok alatti egyre jobb teljesítményben is tetten érhető. Mindehhez 95 wattos TDP-érték tartozik, de a fejlett energiagazdálkodásnak hála túlzott fogyasztástól vagy melegedéstől nem kell tartanunk.

INFO

Gyártó: AMD
Ár: 65 700 Ft
Web: amd.com

Specifikációk:

14 nm, Summit Ridge;
 6 mag/12 programszál;
 3,6-4/4,1 GHz órajel;
 AM4-foglalat;
 16 MB L3 cache;
 1233 cbs CineBench R15;
 4381 pont PCMark8;
 95 W TDP

Pro: hat mag, 12 programszál, magas órajel, kiváló ár/érték, jó platform

Kontra: egyszerűs módban lehetne erősebb, nincs integrált GPU

AMD Ryzen 5 1600X



94

EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játékpszichológia

A PROFI E-SPORTOLÓVÁ VÁLÁS PSZICHOLOGIÁJA

MOSTANÁBAN EGYRE GYAKORIBB, HOGY A JÁTÉKOT NEM PUSZTÁN HOBBIKÉNT, SZÓRAKOZÁSKÉNT FOGJUK FEL. Vannak közöttünk, gamerek közt olyan játékosok is, akik komolyabb szándékkal szeretnének játszani általuk kedvelt játékokkal. Ahhoz, hogy valakiből igazán jó e-sportoló váljon, távról sem csak az szükséges, hogy legyen egy nagyon pöpec gépe, megfelelő perifériák hozzá, gamerszék és hasonlók. Mentálisan és fizikailag is oda kell tennünk magunkat, ha komoly karriert és sikereket szeretnénk elérni.

ELŐ LÉPÉSEK
Akármelyik multiplayer játékkal is játszunk, az első lépések sokszor könnyűnek tűnnek, ami nem is meglepő, hiszen a játékefejlesztők arra törekednek, hogy minél nagyobb játékosközösséget sikerüljön megszólítaniuk, bevonniuk az általuk megalkotott virtuális világba, akár a kezdeti könnyed szintlépési lehetőségekkel, akár az izgalmas ingame jutalmakkal. Egy idő után azonban a játék nehe-

KI VAGYOK?

Nevem Bányai Fanni, pszichológus és jelenleg az ELTE Pszichológia Doktori Iskolájának PhD-hallgatója vagyok. Kutatási területem az egészséges, problémás és versenyszerű videojáték-használat (e-sport) mintázatának feltárása. Ezenkívül a Pixelben Lélek blog szerzőjeként saját videojátékos kutatásaimról és kedvenc játékaimról írok pszichológiai megközelítésből.

zebbé válik, hiszen felfelé haladva a ranglétrán egyre inkább olyan játékosokkal fogunk találkozni, akár csapattársként, akár ellenfélként, akik ugyancsak rengeteg időt és energiát beleöltek kedvenc játéukba, így kelendő tapasztalattal rendelkeznek, és ugyanaz a céljuk, mint nekünk: a legjobbnak lenni. Valójában abban a pillanatban lép rá az útra a játékos, amikor az a szándék megfogalmazódik a fejében, hogy ő versenyzője legyen az adott játéknak.

MUNKA VAGY SZÓRAKOZÁS?

Akkor, amikor elhatároztad, hogy komolyabban szeretnél a játékkal foglalkozni, nem pusztán munka/tanulás mellett pár órát eltölteni benne, és élvezni, hogy összemérheted az erődet másokkal, megváltozik a hozzáállásod is a játékhoz. Egy 2016-os kutatásban Yuri Seo és Sang-Uk Jung dél-koreai kutatók mélyinterjút készítettek profi játékosokkal, arra helyezve a kutatás hangsúlyát, hogyan is értelmezik az e-sportolók saját játékhasználatukat: még mindig egyfajta szórakozásként, hobbi-ként értékelik, vagy munkaként? Az interjúk anyagából az derült ki, hogy a versenyzők valóban nem pusztán szórakozásként tekintenek arra a játékra, amelyet profi szinten űznek, hanem egyfajta komoly szabadidős tevékenység-

ként (serious leisure activity) írják körül. Ez a fogalom nagyjából azt jelenti, hogy az adott cselekvésben – amely lehet esetünkben a játék, de az amatőr sportolást, különböző művészeti ágakban való remekelést is idesorolják a kutatók – megtalálható minden pozitívum, minden előny, amely a szórakozással összefügg, ugyanakkor megmutatkoznak benne a munkára jellemző elhivatottság jelei is. Vagyis ha valaki versenyszerűen játszik, a személyisége részévé válik a játék, ezáltal növelheti hatékonyságát, általa fejlesztheti önmagát, a számára fontos képességeket. Emellett érezheti az elköteleződést, a munka felett érzett elégedettséget. Mindezt aközben, hogy szórakozik is. Ezért is szoktak a profi versenyzők úgy fogalmazni, hogy a játék számukra nem munka, hanem hivatás, életstílus.

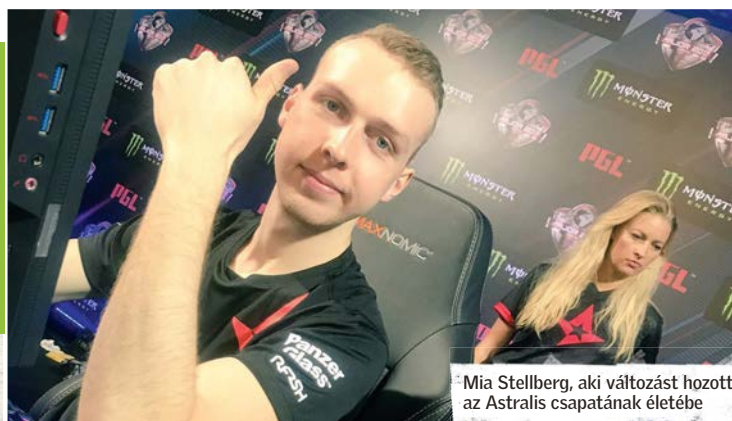
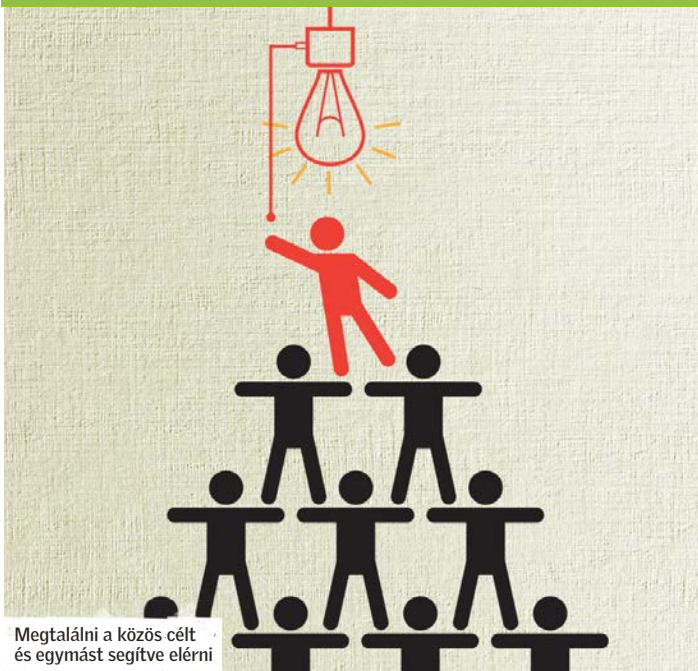
MÍERT AKARSZ VERSENYZŐ LENNI?

Mint láthattuk, a versenyszerű játék önmagában számos pozitívumot hordozhat, ha a játékos „komoly szórakozásként” fogja fel. Akkor merülhet fel probléma, ha a versenyző, vagyis esetünkben még egy e-sportolóvá válni akaró játékos kizárólag olyan érveket hoz fel az e-sportolói karrier mellett, mint a komoly pénzkeresési lehetőség, népszerűség megszerzése, egyfajta „személyi kultusz” elnyeré-

ÍGY SEGÍT A PSZICHOLÓGUS

Miben segíthet a pszichológus egy e-sport-csapatnak? Mia Stellberg sportpszichológus az élő példája annak, hogy mennyire sokat jelenthet a szakmai támogatás a versenyző videojátékosok számára. Az Astralis csapatához kerülve segítette a játékosoknak

megtanulni, hogyan teljesítsenek kimagaslóan téthelyzetben is, ne roppanjanak össze a mérkőzések alatt. A pszichológussal való közös munkájuknak köszönhetően az idei ELEAGUE-döntőt, az ECS-győzelmet és egy Major-elsőséget hoztak össze alig két hónap alatt.



HA TE MONDOD

Joe Vitale amerikai író, színész és zenész: „Egy célnak kicsit ijesztőnek kell lennie, és mellette rendkívül ösztönzőnek.”

se. Természetesen a fent felsorolt okok önmagukban nem lennének rosszak, viszont nagyon félre tudják vinni a játékos gondolkodását, hogy csak ezek a külső motivációk (ún. extrinziqk moti-vációk) ösztönözzék a játékra, és ezen értékek elnyerése legyen az egyetlen, amely a szemé előtt lebeg. Egy szintén e-sportolókkal készült kutatás (Kim és Thomas, 2015) arra is rámutatott, hogy azok a játékosok, akik nemcsak azért versenyeznek, hogy pénzt keres-senek vele, vagy hogy híressé váljanak, hanem a játék önmagában is jutalma-zó számukra (tehát a játék örömeért, az önfejlesztés lehetősége miatt játé-szanak), hosszú távon jobb eredménye-ket értek el, stabilabb volt a karrier-fejlesztésük, illetve a kiégés és/vagy já-tékkelhagyás is kevésbé jellemezte őket.

Tehát amikor eldöntöd játékosként, hogy komolyabban szeretnél a video-játékokkal foglalkozni, és versenyzővé akarsz válni, fontos, hogy ne csak külső motivációid legyenek (pl. a rajongóid lelkesedése, magas pénzjutalom). Semmi baj sincs azzal, ha anyagi szempontokat is mérlegelsz, viszont ne hagyj, hogy ez legyen az egyetlen indok, amiért a tabella élére akarsz kerülni.

KELL EGY CSAPAT

Nincs is annál jobb, mint amikor az ember önmagához hasonlóan lelkes és eltökélt játékosársakra talál, akik osztoznak a saját céljaiban. Egy darabig lehetőségünk van ugyan multiplayer játékokban is egyedül, teljesen random játékosokkal együtt fejlődni, de egy idő után az ember elakad egy szinten, ahonnan csak egy egységes csapat tudja kirángatni. Amikor csapattársakat keresel, érdemes azonnal tisztázni, hogy milyen céljaid vannak, és milyen elvárásokat támasztasz jövődö játékosársaiddal szemben. Fontos az is, hogy ezek a célok és elvárások egyez-nek-e az övéikkel, és persze a kompromisszumkészség. Például ha összeállt a csapat, de a munkaidőtök/ tanulmányaitok meggátolják, hogy mindennap közösen gyakoroljatok, akkor egyezményesen találjatok olyan időpontokat, amelyek mindenki számára elfogadhatóak, vagy ha van arra lehetőségetek, cserejátékosokkal feloszthatjátok a hetet, hogy melyik napokon kívül edzettek együtt.

Az edzésterv kidolgozása nem pusztán azért fontos, hogy meglegyen, mi- kor és mire lehet számítani, hanem azért is, hogy rendszert vigyen a hétköznap-jaitokba. Az edzésterv, amelyet közösen készítetek el, segíthet a csapat össze- tartásának növelésében, a következetes gyakorlásban, hosszú távon teljesítme- nyetek javulását is eredményezheti. Ugyanakkor fontos beépíteni a terv- be a „szabadnapokat” is, hogy minden- kinek legyen ideje feltöltődni. Jusson időtök más hobbikra, ahogy természetesen életetek más fontos tevékenység- eire (munka/tanulás, családdal, barát- tokkal töltött közös idő) is. A csapat megalakulását követően ér- demes személyesen is találkoznatok, tehát ne a LAN-versenyek legyenek a kizárólagos alkalmak, amikor látjátok egymást. Ez először szokatlan le- het, hiszen ekkor arc is társul a hang- hoz, amit eddig csak a fülesből hallot- tatok, viszont segít abban, hogy jobban megismerjétek egymást, és erősödjön a csapatellem. Több profi csapat pél- dául rövidebb-hosszabb időre beköltö- zik egy gamerháza, ahol aztán tényleg lehetőség van arra, hogy profi kör- rülmények között gyakorolják, hogyan kell csapatban működni.

KÜLSŐ SEGÍTSÉG

Amikor már úgy érzed (akár egyé- ni, akár csapatverseny esetén), hogy szükséged lenne további segítségre az áhított cél eléréséhez, vagyis a pro- fi e-sportolóvá váláshoz, többféle szak-

emberhez is fordulhatsz, akik az e-spor- tolók mentális és/vagy fizikai állapotá- nak fenntartását, javulását támogatják. Új stratégiákat, játéktílusokat sajátít- hattok el egy jó edzővel (coach), aki ha- talmas lexikális tudása mellett jó elem- zőként (esetleg az adott játékból visz- szavonult e-sportolóként) beleláthat a játékba, és olyan szempontokra mutat- hat rá, amelyre ti még nem gondolta- tok. A játékbeli mellett érdemes a fizi- kai edzésre is időt szakítani, és ha szük- séges, szakember segítségét kérni. Hiába mondják ugyanis sokan, hogy az e-sport nem sport, mert hiányzik belőle a mozgás, valójában az e-sportolók szá- mára is ugyanolyan fontos (ha nem fon- tosabb), hogy fizikailag is fittek legye- nek. Az edzéstervbe beépített akár kö- zös, akár egyéni tréning újult erőt adhat a versenyezéshez, és megelőzhető ve- le az olyan testi betegségek kialakulá- sa, amelyek hosszú távon az e-sportolói karrier feladását is eredményezhetik (pl. krónikus hát-, csukló-, nyakfájás, helyte- len testtartás, elhízás stb.). Ahogy mondani szokás, ép testben ép lé- lek, így manapság már nem ritka, hogy az e-sportolói csapatokat támogató stábhöz pszichológusok is csatlakoznak (lásd a szövegdobozban). A pszichológus a játékosok mentális felkészültségéért felel, ezáltal segíthet a csapat egységé- nek kialakításában, a játékosokra nehe- zedő feszültség, a verseny előtti szoron- gás leküzdésében vagy éppen a konfli- kthus helyzetek megoldásában.

FELHASZNÁLT FORRÁSOK

Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655.
Kim, S. H., & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176-186.

Fanni



Kacsa, káposzta és knédli. Ja, meg a sör

WARGAMING MENNI PRÁGA

SZERETEK PRÁGÁBA UTAZNI, BÁR AZ IGAZAT MEGVALLVA A NAGY KIADÓK MEGLEHETŐSEN RITKÁN SZERVEZNEK ODA RENDEZVÉNYT. Van

annak már vagy húsz éve, hogy arra jártam, még az *Operation Flashpoint* fejlesztőit látogattam meg egy másik magazin színeiben. A Wargaming jóvoltából hosszú évek után visszatértem ebbe a gyönyörű európai és felet-tébb közeli nagyvárosba.

HÚSZ ÉV HOSSZÚ IDŐ

Lassan húszéves lesz a Wargaming, és ennyi idő alatt az egyik legnagyobb kiadó lett belőle. Még a cég társalapítója, Victor Kislyi sem tudta pontosan megmondani, hogy hány stúdiót, illetve irodát működtetnek világszerte, bár a prágai iroda megnyitóján elkezdte számolni az ujjain, de tíz után feladta, láthatóan nem akarta tovább untatni az egybegyűlteket. Karel Drda, a Wargaming cseh PR-menedzsere érthető örömmel és nem kis büszkeséggel hívta meg a GameStart – Magyarországról egyedülként – a prágai stú-

diólátogatásra. Az esemény előtt egy nappal landolt a repülőm a Václav Havel reptéren, kétórás késéssel; este tizenegykor a hátam közepére nem kívántam az egészet. Frustrációmát csak fokozta, hogy a reptéren nem várt senki, ilyen még nem fordult elő egyetlen wargaminges utazásom során sem; a fehéroroszló vendéglátók mindig kínosan ügyeltek arra, hogy időben ott legyen a reptéren az általuk lefoglalt taxi. Néhány álmos hangú telefonhívás után aztán megoldódott minden, és hamarosan Prága egyik jó hírű negyedében találtam magam, alig két sarkra a város történelmi központjától. Éjfél környékén fáradtan és éhesen az egyszerű újságíróknak nem a Károly híd szépsége körül forognak a gondolatai, inkább valami szilárd táplálékot szeretne magához venni a szellemi elemözsia helyett. Erre kiválóan alkalmas volt a közeli McDonald's étterem, ahol hosszadalmas sorban állás helyett érintőképernyős automatákon keresztül rendelhettem meg a szokványos Big Mac menüt. Bámulatos, hogy hol tart már a technika és a tudomány!

TERJESZKEDŐ WARGAMING

A másnapi sajtótájékoztatóra frissen és kipihenten érkeztem, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Igyekeztem kialudni magam, mivel a menetrendből tudtam, hogy az új iroda megnyitásának tiszteletére valami puccos partit fognak adni a közeli Hilton Prague hotelben, ott meg illik ébren maradni és fogyasztani valami rövidet, ha nem akarjuk megsérteni a vendéglátóinkat. A stúdióbemutatót szerencsére nagyon gyorsan lezavarták, alig egy óra alatt elmondta a Wargaming vezetősége a tudnivalókat, senkit sem fárasztottak unalmas részletekkel.

A Wargaming mindig is elkötelezett híve volt annak, hogy az adott térség legnagyobb koponyáival dolgozzon együtt, ez volt az oka annak, hogy Prágába helyezték új irodájukat. Első körben csak egy kisebb tesztelőközpont akartak létrehozni, de menet közben rájöttek, hogy valamivel több pénz befektetésével már sokkal nagyobb léptékben is gondolkodhatnak. Értelemszerűen pontos összeget nem mond-

tak, de azt azért lehet tudni, hogy bőven egymillió dollár feletti összegről beszélünk, és legalább 150 új munkahelyet is teremtettek. Ez a választások előtt nagyon jól jött Prágának. A stúdió vezetője szerint pontosan az ilyen vállalkozások mozdíthatják elő ennek a térségnek a fejlődését, hiszen a szellemi tőke helyben dolgozik, ráadásul az üres kávé poharakon kívül egyáltalán nincs környezetszennyezés. A tesztközpont mellett komoly figyelmet fordítanak az üzleti intelligencia részlegére is. Ennek a csoportnak az lesz a feladata, hogy a játék közben begyűjtött adatokat összegezze és elemezze, majd a levont következtetéseket megossza a fejlesztőkkel. Megfigyelik, hogy adott pályán több ezer meccsből melyiket utat preferálták leginkább a játékosok, és melyiket kerültk el. Ezeknek az adatoknak a birtokában a fejlesztők sokkal bátrabban nyúlhatnak majd hozzá a térképekhez, nagyobb rálátásuk nyílik a játékosok viselkedésmintáira. A sajtótájékoztató végén a kiválasztott újságírók leülhettek Victor Kislyivel egy gyors interjúra; ez azért nagy szó, mert



INTERJÚ VICTOR KISLYVEL, A WARGAMING TÁRSALAPÍTÓJÁVAL

GameStar: Húsz év nagyon hosszú idő. Mire vagy a legbüszkébb eből az időszakból, illetve mi jelent számodra a legnagyobb kihívást?

Viktor Kislyi: Minden normális ember a családot említené, én sem vagyok kivétel. Van egy gyönyörű tízéves fiam, sokat dolgozom azon, hogy jó apa legyek. A legnagyobb kihívást a cégben az új emberek megtalálása jelenti. Szó szerint kifogytam már a rokonokból, így nem tudok felelős pozícióba felvenni olyasvalakit, akiben teljesen megbízom. Sokszor nehéz a megfelelő személyt kiválasztani, még nekem is, pedig folyamatosan képzem magam ezen a téren: járok tanfolyamokra, ahol azt tanítják, miként csináljam jobban a jelenlegi dolgaimat.

GS: Azt hallani a Wargaming alkalmazottaktól és az üzleti partnerektől, hogy egyszerre vagy jó főnök és üzleti partner. Hogyan tudod ezt összekapcsolni azzal, hogy egy kőkemény piacon kell megállnod a helyed? Lehet a jó ember egyben jó és hatékony üzletember is?

VK: Ez egy nagyon jó kérdés, az igazat megvallva még sohasem tettem fel eddig. Igyekszem horekett lenni az üzleti életben, úgy gondolom, hosszútávon ez a célra vezető. Magánemberként is ilyen vagyok, személy

szerint úgy gondolok magamra, mint jó apára és férjre, nincsenek botrányaim, úgy érzem, szeretnek a körülöttem lévő emberek.

GS: Egyesek szerint a jó ötlet után már egyenes út vezet a sikerhez. Mások szerint azonban ez csak a tíz százalékot jelenti, a maradék kilencvenért nagyon keményen meg kell dolgozni. Mi erről a véleményed?

VK: Jó ötletre mindenképpen szükség van. Ez azonban semmit sem jelent, ha nincs mögötte kemény munka, kitartás, elhivatottság, és persze az sem árt, ha valamilyen szinten szerencsések vagyunk. A Wargaming történelmének több mint a felében hiába dolgoztunk keményen, a siker elkerült minket. Aztán megnyílt egy apró piaci rés, és mi kihasználtuk a kínálózó alkalmat. Ennek köszönhető, hogy ma több mint négyezer alkalmazottja van a cégnek.



mindig nehéz vele időpontot egyeztetni, a többi Wargaming rendezvényen időhiányra hivatkozva rendre lemondja az interjút.

WORLD OF ÓKOR

Míg vártam a soromra, kipróbáltam a helyszínen kiállított gépeken a Wargaming játékeit. A „World of” sorozat részei már volt szerencsém, viszont az F2P kategóriába tartozó Total War: Arena stratégiát még soha nem próbáltam, tehát éppen itt volt az ideje, hogy közelebbről is megvizsgáljam. A játék egyaránt magán viseli a World of Tanks és a Total War jellemzőit, amolyan hibrid, amivel a fejlesztők szeretnék megmutatni, hogy igenis van kereslet a stratégiai játékokra, és bizony ezekkel játszván is megnyílnak a pénztárcák, ha lehetőségünk van élesebb kardokat, keményebb páncélokra és gyorsabb fejlődést venni mikrotranszrakciók segítségével. A játék elindítása után ókori hadvezérek közül választhatunk, nálam a kelta Boudica királynő volt a nyerő, félelem nem ismerő harcosai kiválóan teljesítettek a csatákban. Maga a játékmenet szinte teljesen megegyezik a World of Tanks mechanikájával: két csapat küzd meg egymással, mindegyiket emberek irányítják, és az az oldal győz, amelyik előbb elfoglalja az ellenfél bázisát, vagy hamarabb megsemmisíti az összes ellenséges egységet. Meglepő módon egészen jól működik a rendszer, és hamarosan élesben is elindul a játék, bár azt nem voltak hajlandók elárulni, hogy a hamarosan az idej

évet jelenti, vagy átcúszi a következő esztendőre.

HÍD ÉS TÚZIJÁTÉK A MOLDVA FOLYÓ FELETT

Az esti puccos parti előtt még volt időnk egy kis városnézésre. Karel, a kapcsolattartónk másfél óras városnéző túrát lengetett be a pártfogására bízott újságíróknak, de utólag kiderült, hogy ezt csak viccnek szánta, harminc másodperc séta után leterelt minket egy pincesorözöbe, ahol finom prágai barna sört és hozzá sült kacsát, párolt káposztát és persze az elmaradhatatlan knédit szolgálták fel nekünk. Ezután kísérőnk faképnél hagyott minket, mondván, neki fel kell készülnie az esti bulira. A később mégiscsak megtartott városnéző túra alatt megbizonyosodtam arról, hogy Prága is közkedvelt turistikai célpont; kis túzással azt is lehet mondani, hogy olyan tömeg verődött össze a Károly hídon, hogy nem mertük megkockáztatni az átkelést Európa egyik legrégebbi köhídján. Az esti parti tényleg nagyon fényűző volt; nem kellett fizetni a bár kínálatáért, fogyott bőven a Wargaming speciális koktéjlaiból. Nekem a tűzijáték a Moldva folyó felett kicsit túlzásnak tűnt, de így a vak is láthatta, illetve hallhatta, hogy itt valami nagy és fontos esemény zajlik. Összességében jól sikerült az esemény, örülünk, hogy nyílt egy új iroda a szomszédban, bár egy kicsit irigykedtem a csehekre, jól mutatna egy ilyen létesítmény itt, Budapesten is.

Mocsy

Extra life

» ICEBLUEBIRD PÁRBAJÁTÓL A FALRA MÁSZTUNK



MI IS AZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

A játékosokkal szembeni sztereotípiák még mindig nagyon erősek; a közvélemény szerint a gamerok csak játszanak, és semmi más nem érdekli őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változatosságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önfejlesztés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi 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, mindezt úgy, hogy közben remekül érzik magukat. Hiszen ez is csak játék.

További infó: mozduljgamer.hu

Chio Mozdulj Gamer

ICEBLUEBIRD PÁRBAJÁTÓL A FALRA MÁSZTUNK

KEVÉS VIDEÓSNAK VOLT EDDIG OLYAN MOZGALMAS HÓNAPJA, MINT A FŐLEG MINECRAFTOS VIDEÓIRÓL ISMERT ICEBLUEBIRDNEK, AKI GYAKORLATILAG KÉT SPORTÁGNAK IS HÓDOL MINT A CHIO MOZDULJ GAMER SZEPTEMBERI NAGYKÖVETE. Jó volt megint egy olyan videóval találkozni, aki mindenféle sportra igent mond, szenvedéllyel veti bele magát a mozgásba, ráadásul a videós kereszties lovag stílszerűen a törözést választotta bemutatandó sportágnak, az erről készült videót mindenképpen érdemes megnéznetek csatornáján. Szeptember végén pedig egy újabb ingyenes Mozdulj Gamer program boldogította a népet (legalábbis azt a felét, amelyik eljött az óbudai Spider Clubba), amelynek keretében falmászversenyt nyomtunk. Erről láthattok többek kö-

zött képeket itt. Természetesen IceBlueBird is kivette a részét a mókából, alig bírtuk levakarni a falról. Szóval nagyon jó hónapot köszönhetünk neki, és ha már ennyiszor találkoztunk, természetesen interjút is készítettünk vele arról, mit szeret sportolni, mi az a mozgás, amit nagyon szívesen kipróbálna. Ja, és az is kiderül, hogy miben más a törözés, mint a kardvívás.

GameStar: Két sportágban is megmutattad magad mint a Chio Mozdulj Gamer nagykövete. A törözés és a falmászás is közel áll hozzád?

IceBlueBird: Igen, mind a két sport évekig része volt az életemnek, nagyon fontosak a számomra, azonban a vívást csináltam komolyabban, versenyszerűen.

GS: A legtöbben nem tudjuk, hogy mi a különbség a vívás és a töröz-

zés között? Mit kell tudni ezekről?

IceBlueBird: A vívásnak három fő típusa van: a tör, a párbajtőr és a kardvívás. Ezek ugyan más-más szabályokkal és felszerelésekkel járnak, de lényegében egyeznek; minél előbb találatot kell bevinni az ellenfélnek. Nem mindegy azonban a találat helye; a sima törözésnél csak a felsőtest számít érvényes találatnak. A párbajtőrt is kipróbáltam annak idején, de nem sokáig, csak fél évig, a tör volt a kedvencem. Először még csak az tetszett benne, hogy be kell öltözni, kap az ember tört, de aztán rájöttem, hogy ez a sport nagyon jó precizitás- és állóképesség-fejlesztő, sokat köszönhetek neki.

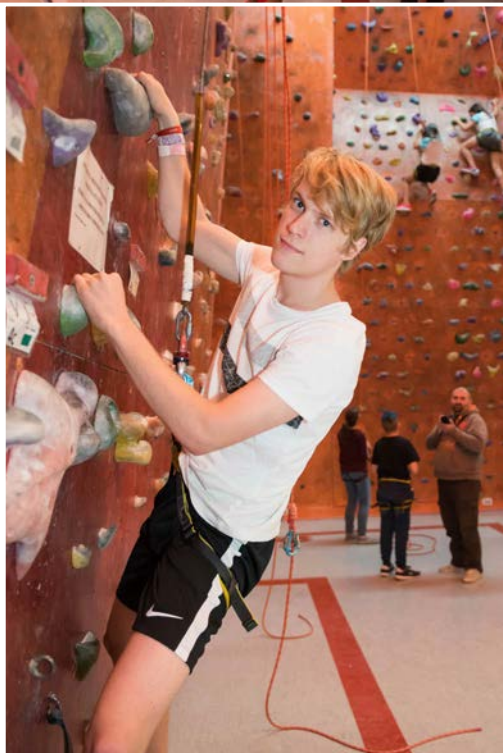
GS: Ha valakit érdekel ez a sportág, hogyan kezdjen neki?

IceBlueBird: Ha az ember el szeretné kezdeni, érdemes egy közeli helyen lévő vívóedzést meglátogatni, annak

idején én is egy kis csapatnál kezdtem. Idővel, ha eléggé megtetszik a sport, és van kitartás az emberben, profi vívótársaságot is lehet keresni; ezzel csak az a gond, hogy nem biztos, hogy éppen a lakhelyünk közelében találunk ilyet. Nekem például nagyon sokat kellett volna utaznom, és később ezért sem tudtam folytatni a törözést, bármennyire is szerettem volna.

GS: Mennyi időd van mostanában sportolni? Visszamennél még vívni, ha lesz majd időd rá?

IceBlueBird: Sajnos az egyetem utolsó éveiben szinte semmi időm nem maradt komolyabban sportolni. Néha haverokkal összejárunk focizni vagy túrázni, de ez sajnos nem rendszeres. Suli után feltétlenül el szeretnék kezdeni egy aktív és rendszeres edzést kívánó sportot, mert nagyon hiányzik.



” A TÖR, A PÁRBAJTÖR ÉS A KARDVÍVÁS MÁS-MÁS SZABÁLYOKKAL ÉS FELSZERELÉSEKKEL JÁRNAK, DE LÉNYEGÉBEN EGYEZNEK: MINÉL ELŐBB TALÁLATOT KELL BEVINNI AZ ELLENFÉLNEK

GS: Mi a helyzet a falmászással? Azt már láttuk a rendezvényünkön is, hogy nem ismeretlen neked a műfaj.

IceBlueBird: Igen, a falmászás szintén gyerekkorom óta része az életemnek.

GS: Hogy ismerkedtél meg ezzel a sporttal?

IceBlueBird: A családdal elkezdtünk annak idején hegyet mászni via ferrata (ez olyan hegyi út, amelyen előzetesen felszerelt létrák, lépcsők, hidak és fémkábelek segítik az előrehaladást) útvonalakon. Ez a kihívás akkoriban nagyon megtetszett, és télen is akartam ilyesmit, persze akkor nem nagyon van erre szabad téren lehetőség. Így jött az ötlet, hogy keressünk termet beltéri falmászáshoz, ezt osztálytársakkal közö-

sen nyomtuk rendszeresen, és nagyon hamar a szívemhez nőtt.

GS: Ezt is lehet tanulni? Hogy érdemes nekikezdeni?

IceBlueBird: Igen. Az alapokat itt is megtanítják, sőt, el sem lehet indulni anélkül, hogy az ember ne kapna egy rövid képzést a biztonságos mászásról. Kivéve a bouldert, ott nem lehet annyira magasról leesni, mivel ez egy biztosítás nélküli, nehézségi mászás kis magasságban, és a földre helyezett vastag szivacsok védik meg a sérülésektől a mászót.

GS: Milyen felszerelést ajánlasz hozzá? Kell valami speciális dolog?

IceBlueBird: Szinte mindent tudnod adni hozzá a helyszínen. Ha viszont az ember hosszú távon akarja üz-

ni a sportot, érdemes saját felszerelést venni. Ez általában egy beülő, egy karabiner-lapka szett és magnézia (magnézium karbonát) a kézre, csúszás ellen. Nem olcsó mulatság, de közel sem olyan költséges, mint a vívás.

GS: Milyen sportokat szeretsz még?

IceBlueBird: Nagyon sok mozgásformát szeretek még ezenkívül. Ilyen a foci, a kosár, az úszás, az evezés, a biciklizés, de még a pingpong is abszolút kedvenc. Könnyen rávehető vagyok a mozgásra, ha éppen van időm rá.

GS: Melyik az a sport, amit még nem próbáltál, de nagyon szívesen megtennéd?

IceBlueBird: A téli sportok közül csak sísétést próbáltam, de nagyon

szeretnék a snowboardozásba is belekóstolni.

GS: Mi a helyzet a sportjátékokkal? Szeretsz PC-n vagy konzolon „sportolni”?

IceBlueBird: Nagyon kevés sportjátékkal játszottam. Szinte csak a FIFA-t próbáltam ki közülük.

GS: Mik a terveid a jövőre, mire számíthatnak a követőid?

IceBlueBird: Ez különösen aktuális kérdés, ugyanis most értem el a 200 ezer feliratkozást. Nagyon sok mindent terveztem, de sajnos csak lassan tudok haladni velük, szintén a suli miatt, idő hiányában. Viszont a későbbiekben szeretném színesíteni a csatornámat új sorozatokkal és kültéri videókkal is.

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

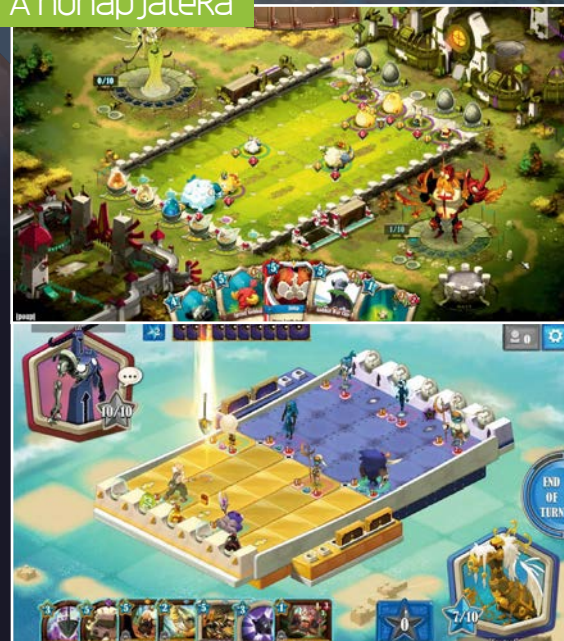
SZABAD(A)JÁTÉK

Krosmaga

A kártyajátékok tengerében úszkál egy színes, aranyos és újszerű taktikai máguspóker, a *Krosmaga*. Célunk vele játszván nem az, hogy életpontokat vagdosunk le az ellenfélről, hanem hogy feltörjük és ellopjuk dofustojásait. Minden játékosnál öt ilyen bogó található, amelyeket kijátszott lényeinkkel hozhatunk el az ellenféltől. Szörnyeinknek ebben a játékban vannak támadó, védő és mozgási pontjai, utóbbi határozza meg, hogy mennyit fognak előremenetelni a négyzet alakú mezőkön. A táblának és az aranyos figuráknak köszönhetően a *Krosmaga* inkább hasonlít egy online társasra, mint gyűjtögetős kártyajátékra, de ettől függetlenül komoly stratégiai döntések meghozatalára lesz szükségünk a győzelemhez. A csa-ta öt ösvényen zajlik, így mindig figyelemmel kell kísérnünk a tábla minden részét, és vála-

szolnunk az ellenfél mozdulataira. Ha nem vigyázunk, és figyelmen kívül hagyunk egy ellen-séges figurát, az két kör alatt besétálhat, és elviheti egy dofusunkat. Ez már csak azért is probléma, mert a győzelemhez mindössze ket-tőre van szükség belőlük az ötből. Ezt valame-lyest bonyolítja, hogy két tojás üvegből van, azok pedig nem érnek semmit; a rendszer meg-keveri a tojásokat, így sosem tudhatjuk, hogy az ellenfélnél melyik a valódi és melyik a hamis. Már ebből is látszik, hogy bár a *Krosmaga* cuki külseje alatt egy mély taktikai játék lapul, azért itt inkább a szórakozáson, a véletlenszerűség okozta mókán és a nagyon furá hatásokkal mű-ködő kártyák összegyűjtésén van a hangsúly. A játék PC mellett iOS- és Android-készülékeken is elérhető, és mentéseinket átvihetjük egyik eszközzől a másikra.

A hónap játéka



Final Fantasy XIV – The Legend Returns

A *Final Fantasy XIV: Stormblood* történetének végén felszabadítottuk Ala Mhigót, és ezzel véget ért a zsarnokok kora. Zenos yae Galvus halott, Gyr Abania népe pedig hirtelen nem is tudja, mit kezdjen a szabadsággal. Itt az idő, hogy az új világ polgárai eldöntsék, merre mennek tovább, és kezükbe vegyék saját jövőjük irányítását. A világ újjáépítésében persze mi is segítke-zünk majd, és végigkísérjük Lyse első lépéseit a felszabadított ország új vezetőjeként. A kampány új küldetésekkel bővül, amelyek filmszerű átvétetőkkel folytatják a *Stormblood*ban lezárt-nak hitt történetet. Azok, akik inkább a felszerelésük fejleszté-sével foglalkoznának, összeszedhetik a haverokat, és nekiugor-hatnak az új raidnek. A Return to Ivalice azoknak szól, akik már kifarmoltak mindent a *Stormblood* tartalomából, és a legdög-gebb cuccokat viselik, a legjobb fegyverekkel vannak felsze-relve. Idő kell ahhoz, hogy valaki itt tartson, de ezt majd meg-rövidíti egy új dungeon, a The Drowned City of Skalla, amely egy kis csapatra szabott, viszonylag könnyű kazamata. A 4.1-es frissítéssel érkező Trials már sokkal keményebb kihívás: a Shinryu's Domainben ugyan csak egy sárkánnyal kell megkü-zdeni, de az hatalmas, és komoly figyelmet követel az egész csa-pattól. Ide közepesen erős felszerelés is elég, inkább a taktikán és a mozgáson, mint a karaktereink értékein van a hangsúly. Mindezek mellé befért még egy új PvP-aréna, egy új lakóöve-zet a *Stormblood* fővárosában és számtalan új mellékküldetés. Azok a *Stormblood* sztorija után otthagyták a legutóbbi kiegészítőt, most mindenképpen térjenek vissza egy második körre.



A hónap frissítése

Rift – Crucia's Claw

A 4.2-vel egy új történetszál kezdődött el a *Rift*ben, amely tovább folytatódik október végén. A *Crucia's Claw*ban a saját bőrünkön érezhetjük majd Crucia teljes erejét, ahogy ránk küldi minden katonáját egy aréna stílusú harc során. A frissítéssel bekerülő új raidben a mi dolgunk az, hogy az Ahnket frakció erőit megvédjük, amíg felkészülnek a harcra. Rengeteg új szörnyeteg és ellenfél vár ránk, amelyek a játékban jelenleg megszerzhető legerősebb tárgyakat dobják majd ki. Érdemes lesz

tehát megküzdeni a kihívással, ha szeretnénk karakterünket a legjobb cuccokban tudni. Egy új Mage Soul is megnyílik, a Mystic Archer, amely különféle speciális nyilakat tesz elérhetővé a használójának. Ezeket óvatosan szabad csak bevetni, mert mindegyik területre hat, és komoly célzást igényel. Ha a *Rift* legutóbbi kiegészítője óta már meg is untad a kalandozást, akkor most érdemes lehet visszazélned. Rengeteg új tartalom jött azóta, amelyeket mind megéri végiglátogatni.



World of Warships – Naval Base

Ha még nem vagy tagja klánnak, akkor itt az ideje, hogy belépj egybe, vagy megalapítsd a sajátodat. A *World of Warships* legújabb funkciója a csapatoknak saját, külön bejáratú bázist kínál, amit együtt fejleszhetnek és élvezhetnek. Minden megvett épület a klánnak vagy annak tagjai részére garانتál különböző permanens bónuszokat. A főépület szintje határozza meg, hogy éppen hány tagja lehet a csapatnak. Mivel ez egy elég meghatározó szám, ennek fejlesztése nem is olcsó. A teljes klánnak be kell szállnia ahhoz, hogy ki bírjátok fizetni, de

ha sikerül, akkor tízesével növelhetitek a befogadható kapitányok számát. A kutatóépületek szekció extra tapasztalati pontot kínál a klán tagjainak. A kikötő az egyes hajóosztályok kutatásának hosszát rövidíti le, így egy jól kiépített bázissal rendelkező csapat kapitányai viszonylag rövid idő alatt kifejleszhetnek akár Tier VIII-as szörnyeteket is. Érdemes hát időt és pénzt költenünk bázisainkra, hogy növeljük klánunk értékét. Aki még magányos farkas, pláne kezdő, az gyorsan keressen csapatot! Egy jó bázis megkönnyíti majd a fejlődést.



Travian: Legends – Fire and Sand

Tizennégy év után megkapta történelmének legnagyobb frissítését a világ egyik legismertebb, ingyenesen játszható stratégiai játéka, a *Travian*. A megjelenése óta eltelt közel másfél évtizedben a gallok, a rómaiak és a teutonok harcát követtük, de most két új frakció, az egyiptomiak és a hunok is csatlakoztak. A hunok erőssége a lovas harc, így a legtöbb egység valamilyen lovas variáció lehet. Mindegyik katona gyors, erős, de sokba kerül fenntartani őket. Az ostromok alatt katapultok és faltörő kosok segítik őket az előrenyomulásban. Az egyiptomi ennél egy fokkal kevés-

bé harcias nemzet, viszont ők a leggazdagabbak az öt nép közül. Ennek köszönhetően az egyiptomi városok sokkal gyorsabban fejlődnek, és minden technológiai újításuk viszonylag rövid idő alatt használhatóvá válik. Annak, aki technológiai fejlettségre, erős védelemre és terjeszkedésre játszik, jó ötlet lehet csatlakozni az egyiptomiakhoz. A *Travian* nagyon sokat változott az elmúlt években, így ha szeretnéd újra átélni a hajnalokon át tartó küzdelmeket és a klánharcokat a világszoda felépítéséért, itt a remek alkalom a visszatérésre.

Heroes of the Storm – Assault on Volskaya Foundry

A Blizzard MOBA-játéka új *Overwatch* tartalmakkal bővült, ezúttal az orosz Volskaya Industries robotos témájára építve. Az új térkép, a Volskaya Foundry egy meglehetősen nagy, háromsvényes pálya, amelyen a játékosok célja egyes pontok irányítása. Ha ez sikerül, akkor a vezetésben lévő csapat egy hatalmas, kétszemélyes mechát kap, amivel legyalulhatja az ellenséget, és betörheti bázisa kapuit. Az új csataterhez új hősök is járnak, akik szintén az *Overwatch*ből érkeztek.

Ana, a mesterlövész itt is távolsági gyógyítóként működik. Képes életpontokat töltő lövedékekkel segíteni társait, vagy elaltatni ellenfeleit. Junkrat egy kiszámíthatatlan sebészesztő, akinek fő célja, hogy pusztítást, lángokat és hullákat hagyjon maga után. Aknákkal és bombákkal szórja meg a csatateret, így mindenkinek figyelnie kell, hogy hová lép. A két karakterrel együtt rengeteg új kozmetikai kiegészítő, a Brawl játékmód és küldetések is bekerültek.



Játékok Halloweenre

TÖKKELÜTÖTT JÁTÉKOK

MÁRMINT HALLOWEENI TÖKKEL. A sokak által amerikaiak tartott, de valójában kelta gyökerű ünnep visszatalál Európába, amennyiben

egyre népszerűbb az öreg kontinensen, így nálunk is. A magunk részéről egy játékválogatással tudjuk le a halottak napjának előestéjét, a Halloween ugyanis a videojáték-

kokban is elő-előfordul témaként, az ünnephez kötődő külsőségek és ijesztgetés meg pláne. Szóval akinek a „csokit vagy csalunk!” felkiáltásra az a reakciója, hogy „kont-

rollert”, annak érdemes átfutnia a lenti listát; avagy a halloween is remek apropó arra, hogy játsszunk egy jót.

Stöki

CAULDRON 1-2 (1985, 1986)

Kezdjük egy spectrumos/Commodore 64-es klasszikussal, amit a platform egyik legjobb brit fejlesztőcége, a Palace Software készített. A program a Halloween című horrorfilm feldolgozásának indult, aztán egy halloweeni díszletekből összerakott platformjáték lett, némi akcióval. Első részében egy boszorkánnyal kell röpködni és ugrázni, bejárva egy óriási labirintust, és legyőzve a gonosz Tökkirályt. A folytatásban a tök visszavág, őt kell irányítania a játékosnak a boszorkány palotájában, és visszavenni a hatalmat. Kész művészet volt kiismerni akkoriban a tök pattogását (emulátorral most is ki lehet próbálni).



ELVIRA 1-2 (1990, 1992)

Elvira 1981-ben mutatkozott be a Movie Macabre című amerikai tévéműsorban: a hosszú combú, mellben erős, sötét ruhába és sminkbe bújtatott nő B kategóriás horrorfilmeket ajánlott a nézőknek. A sorozat évekig sikerrel futott, Elvira pedig – akit a korábban Bond- és Fellini-filmben is szereplő Cassandra Peterson formált meg – a nyolcvanas évek egyik popkulturális ikonja lett. Nem meglepő tehát, hogy két kalandjáték is készült róla a Horrosoft fejlesztésében, Mistress of the Dark, illetve The Jaws of Cerberus címmel. Mindkettőben megtalálható az Elvira karakterére jellemző önrónia, ugyanakkor rengeteg véres módon lehet elhalálozni bennük – ami nem feltétlenül megszokott a kalandjátékoktól. Halloween ugyan nem kerül elő bennük, a két játék mégis autentikus halloweeni hangulatot áraszt.



LUIGI'S MANSION (2001)

A Gamecube megjelenésekor nem szerepelt Mario játék a premiercímekek között, helyette a bajszos vízvezeték-szerelő visszatérő segítőtje, Luigi kapott egy saját játékot. És nem is rosszat, egy külső nézetes akció-kalandot, amelyben a jó Lajosnak egy szellemek által megszállt kúriát kellett megtisztítania csodaporszívójával. Persze egy nagy rakás cuki karakter, ötlet és jól megtervezett pálya gondoskodott arról a nívóról, ami a Nintendo saját fejlesztésű játékeit jellemzi. A szellemirtó Luiginak azóta is bérelt helye van a halloweeni válogatásokban, 2013-ban pedig megjelent a folytatás is 3DS-re.

SILENT HILL 2 (2001)

Na jó, ne finomkodjunk itt cuki játékokkal, amikor a játékipiac tele van brutális horrorsorozatokkal. Például a Silent Hill, amelyből szubjektív véletlenszám-generátorunk alapján a Team Silent és a Konami koprodukciójában készült második részt ajánljuk. A főhős egy férfi, aki levelet kap halott feleségétől, ezért elutazik Silent Hill városába, ahol sűrű köd fogadja, és addig jó, amíg ez a köd elrejt, hogy milyen lények tanyáznak arrafelé. Rengeteg feszült pillanat, egyre kuszább történések követik egymást, amelyek miatt a főhős (és a játékos) mindinkább elveszíti a talajt a lába alól, és lassan a tagjaiba kúszik a rettegés. Aki halloweenkor nem csak viccből akar félni, hanem igaziból, annak ajánljuk például ezt.



THE SIMPSONS HIT & RUN (2003)

Aki a Simpsons című rajzfilmsorozatot követi, az tudja, hogy a készítőik minden évadban különleges résszel készülnek Halloweenre. Ez köszön vissza a Radical Entertainment Simpson játékában, amely tulajdonképpen egy GTA-paródia. A játékban őrülnek művelnek furcsa dolgokat Springfield városában, és a játék végére gyakorlatilag rémtanyává változtatják azt: az utolsó játékorák olyanok, mintha egy halloweeni Simpsons-epizódban firkáznánk – szép tisztelgés a sorozat hagyománya előtt, és amúgy az egész játék tök szórakoztató.



COSTUME QUEST 1-2 (2010, 2014)

Tasha Harris a Pixarnál dolgozott animátorként kilenc évig, most pedig a stúdió egyik művészeti vezetője. A két pozíció között viszont nem a Pixarnál dolgozott, hanem lehúzott pár termékeny évet a Double Fine-nál, és egy saját játékot is tervezhetett. Ez volt a Costume Quest, amelynek megírásába Tim Schafer is besegített. A nem meglepő módon rajzfilmes dizájnú szerepjáték elképesztően cuki: főhősei gyerekek, akik Halloween estéjén beöltözve mennek cukorkát gyűjteni a városukban, de egyiküket elrabolja egy szörny. A gyerkőcök felkerekednek, hogy megmenték társukat (és végső soron az egész ünnepet), és ezt egy japán szerepjáték formájában teszik (körökre osztott harcokkal); ráadásul a harcok idejére a gyerekek tényleg átváltoznak olyan lényé, amelynek beöltöztek. Nagyon aranyos RPG, és pár éve a folytatása is megjelent (azt már nem Harris készítette).

EMILY WANTS TO PLAY (2015)

Hogy a VR-játékoknak is megadjuk, ami jár, álljon itt Shawn Hitchcock (micsoda vezetéknev!) játéka. Halloween egyik visszatérő motívuma az ijesztgetés, az indie fejlesztő túlélő-horrorjában pedig egymásba érnek a hirtelen előugrással ijesztgető jelenetek, vagyis a jumpscare-ek. A játékos egy szerencsétlen pizzafutár kálváriáját követi végig, aki kiszállít egy pizzát egy baljós hangulatú házba, ahol aztán az élő babák és a címszereplő Emily adta feladatokat kell teljesítenie, ha meg akarja érni a másnapot. Ahhoz képest, hogy egyetlen ember csinálta, nem is rossz.



TEAM FORTRESS 2 (2007)

Több multiplayer videojáték is különlegességekkel készül halloween idejére, de ezt a tradíciót talán a Team Fortress 2 ápolja legrégebben. Az első halloweeni móka – amit a játékban Scream Fortressnek hívnak – 2009-ben volt, akkor még csak egy szellem jelent meg a játékban a kontrollpontok fölött lebegve, amely átmenetileg lebénította a játékosokat. Aztán később évről évre komolyabb dolgokkal készült a Valve: új térképek, új kihívások, legyőzendő ellenfelek jöttek, és persze hozzájuk új achievementek. A Scream Fortress idén is nagy mókának ígérkezik.

UNTIL DAWN (2015)

Fiatalok valami félreeső helyen, segítségtől távol egy gyilkos veszedelemmel próbálnak megküzdeni, illetve inkább csak életben maradni – ismerős? Nagyjából minden harmadik horrorfilmnek ez az alapvetése – az 1978-as Halloween is ilyesmivel machinál –, szóval az Until Dawn kitaposott ösvényen jár. A Supermassive Games túlélő-horrorja nagyon szépen megidéz az említett filmeket, de könnyedség nélkül teszi, komolyan véve a feladatot. A sok karakterdrámával fűszerezett, amúgy elég hagyományos horrorsztori előadásmódja is olyan, mint egy ügyesen megrendezett filmé (persze, a QTE-kkel meg kell barátkozni), jó néhány félelmetes jelenet akad benne. A játékos döntésein sok múlik, és ha nem vigyáz, a játékban új értelmet kap a halottak napja.



LITTLE NIGHTMARES (2017)

A legutóbbi, eléggé halloweenhez illő játék a Limbo és az Inside nyomdokain jár (és azok is nyugodtan szerepelhetnének ebben a válogatásban). A svéd Tarsier logikai fejtörőkkel teletűzdelt platformere olyan, mintha Tim Burton egy különösen depressziós napján csinált volna egy videojátékot. A sötétségével együtt is megkapó képi világú Little Nightmaresben egy sárga ruhás kislány menekül a nyomasztó vidék veszélyes lakói elől. A játék szlogenje jól megfogja a lényegét: „Játssz a gyerekkori félelmeiddel!”

Extra life

» ÍGY ZÁRULT AZ OVERWATCH
CONTENDERS ELSŐ SZEZONJA



E-SPORT- INFÓ

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságod profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

Megnyílt az aréna, megindult a harc

ÍGY ZÁRULT AZ OVERWATCH CONTENDERS ELSŐ SZEZONJA

MIKÖZBEN AZ OVERWATCH LEAGUE MÉG AZ ELSŐ SZEZONJÁRA KÉSZÜL, ELINDULT EGY OLYAN VERSENY, AMELY MINDENKI SZÁMÁRA NYITOTT VOLT.

Az Overwatch Contenders két célt is szolgált: a komolyan játszó versengő arcok óriási pénznereméyért szállhattak harcba, emellett pedig megmutathatták magukat a világnak és az Overwatch League csapatvezetőinek. A már szerveződő klubok vezetősége biztosan nem egy tehetséget fog felmarkolni a Contenders korábbi résztvevőiből, akik közül a legjobbak ráadásul elsőként játszhattak a néhány hete megnyílt Blizzard Arénában.

A NYOLCAK CSATÁJA

Több hónapnyi versengés vezetett odáig, hogy a legjobb négy-négy amerikai és európai csapat megmérkőzhetett a Contenders rájátszásában. A tengerentúlról a jelentős FPS-múltra visszatérő FaZe Clan, az e-sportban újonc Envision, a korábbi Fnatic/NRG/Gale Force-játékosokat tömörítő FNRGFE és az Overwatch jelenlegi legnagyobb sztárjait magában hordozó EnVyUs érkezett. Az európai ágon az összes nagyobb e-sportban jelenlévő Misfits és Cloud9, illetve a két relatív újonc szervezet, a Team Giganatti

és az 123 csaptak össze. Az amerikai rájátszásban egyértelműen az volt a kérdés, hogy ki tudja majd megállítani az EnVyUs hadigépezetét. A csapat tényleg komoly tehetségeket ad thont, és még az Overwatch egyik legismertebb figurája, Seagull is náluk játszott (aki egyébként be is ugrott egy körre). Minden elemző azt tippelte, hogy ők nyerik az egészet, és nem tévedtek. A szedett-vetett FNRGFE-nek esélye sem volt, és bár a FaZe Clan megpróbálta megfogni őket a döntőben, szinte egyetlen karcolás nélkül átmentek rajtuk az EnVyUs játékosai. A tényleg túloldalán már egy kicsit árnyaltabb volt a helyzet. A Misfits, a Giganatti és a 123 is komoly esélyekkel indult, bár utóbbi csapat vezetője vízumproblémák miatt nem tudott részt venni a döntőn, és így megromlott az 123 morálja. Ez meg is látszott teljesítményükön: a Giganatti 3:0-ra elverte a sráccokat. A Misfits egy nagyon szoros 3:2-vel verekedett csak ki magát a Cloud9 elleni találkozóból, és került be a döntőbe, ahol egy hétkörs meccset játszott a Giganattival. Pontok repültek jobbra, balra, míg a Misfits megkapta az egyik legrosszabb térképét, Iliost. A pontfogalós csatateret egyértelműen a Giganatti dominálta, így ők nyerték a Contenders európai részét.

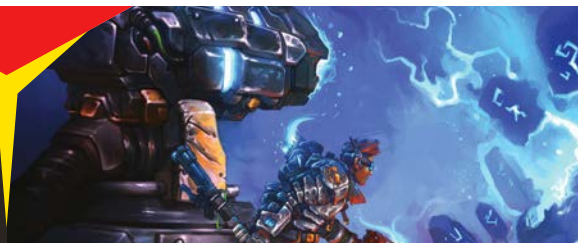
FELAVATTÁK AZ ARÉNÁT

A Contenders azért is nagyon fontos esemény volt a Blizzard e-sport-történetében, mert ez volt a nyitóalkalma a Los Angeles-i Blizzard Arena épületnek. A fejlesztők a '90-es évek óta fejlesztik a jobbnál jobb kompetitív címeket, és most ahelyett, hogy a közösségre bíznák a szervezést, inkább a kezükbe veszik a dolgot. Első lépése volt ennek saját arénájuk tető alá hozása. A helynek csak egy része a lelátót és a játékosok asztalait képező terület. Emellett az arénában van egy tévéstudióóra emlékeztető vágószoza, valamint a játékosok meccs előtti felkészülését és az azutáni pihenését szolgáló „öltöző”. Az épületben helyet kapott még egy merchandise-bolt, ahol mindig az adott versenyhez illő Blizzard termékekkel lesznek megpakolva a polcok; az Overwatch League-szezon alatt például az egyes csapatok mezeit, pulóvereit és egyéb kegytárgyait lehet majd ott beszerezni. A látogatói rész csúcsa a legfelső emeleten megtalálható trófeaterem, ahol a bajnokok pótlói, fotói és régi kupái vannak kiállítva; egy fiatalnyi e-sport-történelem. A Blizzard játékok rajongói számára zárandokhely, az e-sport-játékosoknak pedig az egyik legnívósabb aréna ez, ahol csak a legjobbakra vetül a reflektorfény. Alig várjuk, hogy az Overwatch League első meccseit is megnézhessük benne.

Hunter

LEGION
by Lenovo

**AZ E-SPORT ROVAT
TÁMOGATÓJA A LENOVO.**





Elindult a harc az idézők kupájáért

MI AZ A WORLDS 2017?

WORLDS A LEAGUE OF LEGENDS- VILÁGBAJNOKSÁG RÖVID NEVE, AHOL ÉVRŐL ÉVRE ÖSZSZECsapnak a régiók legerősebb csapatai. Bár a pénzdíj sem

csekély, itt az igazi tét a kupa, amelyet a Season 3 óta csak koreai csapat emelhetett a levegőbe. A *League of Legends*, a világ legnépszerűbb, ingyenesen játszható MOBA-ja több régióban is komoly sporttá nőtte ki magát, amelyben tíz hónapon keresztül különböző formátumokban versenyeznek az adott ország legjobbjai. Az egész éves gyakorlás és harc után a titánok egy helyen, a világbajnokságon gyűlnek össze, hogy eldöntsék, melyik régió viheti haza a kupát egy évre. A helyszín minden évben változik, idén éppen Kínán van a rendezés sora. Ezt az eseményt senki sem veszi félvállról, már csak azért sem, mert a nyereményalapban 2130 000 dollár várja a gazdáját, nem számolva a közönség által összehordott extrát. A

verseny több fázisból áll: a Play-in már véget ért, azt követték a csoportkörök, és mire ezt olvassátok, már a negyedöntők következnek.

MI TÖRTÉNT EDDIG?

A csoportkörök meglehetősen izgalmasan indultak: a háromszoros világbajnok, a koreai SKT T1 közel sem tűnt legyőzhetetlennek, az amerikai régió pedig meglepően erősen, hat győzelemmel nyitotta az eseményt. A cikk megírásának pillanatában még csak a B csoport sorsa dőlt el, de az hatalmas meglepetéseket tartogatott. A koreai Longzhu 3/0-val állt a tabella helyén, nem is volt kérdés, hogy ők viszik majd el az első helyet a csoportból, de a második hely is eldöntöttnek látszott már, amikor az Immortals 2:1-es eredményt vésett a ponttáblára. Kiderült, hogy túl hamar ítéltük: Cody és Xmithie meglepően gyengén teljesítettek, ami megadta az esélyt a Fnaticnak a visszatérésre. A világbaj-

nokságok történetében eddig nem fordult elő, hogy egy csapat, amelyik az első hetet 0:3-mal kezdte, kijutott volna a csoportjából, de a Fnatic ezt is megoldotta. Elverték az Immortals és a Gigabyte Marines ötéseit is, és egy döntetlent feloldó körrel megszerezték maguknak a második helyet.

HÁTRA VAN MÉG A JAVA

Az talán nem túl veszélyes becslés, ha az A csoport első helyét megtippeljük az SKT T1-nek, és talán a Cloud9 is kijut a második helyen. A C csoportban a kínai titánok, a Royal Never Give Up keményen tartja az első helyet, és ha beválik a papírfirma, akkor őket a Samsung Galaxy követi majd. A D csoport egy hatalmas káosz, ahonnan most még bárki kijuthat. A lényeg, hogy a negyedöntőkbe csak nyolc csapat juthat tovább, ott pedig már B05-ös (azaz legalább öt meccsből hármat meg kell nyerni a győzelemhez) köröket játszanak majd a továbbjutók. Minden héten

egy lépünk előre az ágrajzon egészen addig, amíg Pekingben, a kínai nemzeti arénában össze nem csapnak a döntősök, és ki nem derül, hogy idén melyik nemzet viheti haza a kupát.

Egyelőre a legnagyobb esélye Dél-Koreának van, és ha a Longzhu folytatja azt a játékot, amit az elmúlt napokban láttunk tőlük, akkor a többiek már most készülhetnek a vakációra. Még a háromszoros világbajnok SKT sem tudta megállítani őket a koreai ligában, és jó eséllyel a világbajnokságon is veszíteni fognak ellenük, hacsak Faker elő nem húz a tarsolyából valamilyen hihetetlen megmozdulást. De bármennyi is tippelgetünk a papírformára alapozva, azt már megtanultuk az elmúlt években, hogy az eddigi adatok nem sokat számítanak. A világbajnokságon csak a legjobbak játszhatnak, éppen ezért bármi megtörténhet a titánok összecsapásakor. Ti se maradjatok le a meccsekről, amelyeket élőben a Riot Games csatornáján követhettek.



LENOVO LEGION KUPA 2017
Találkozunk a PlayIt Show e-sport színpadnál!

Lenovo

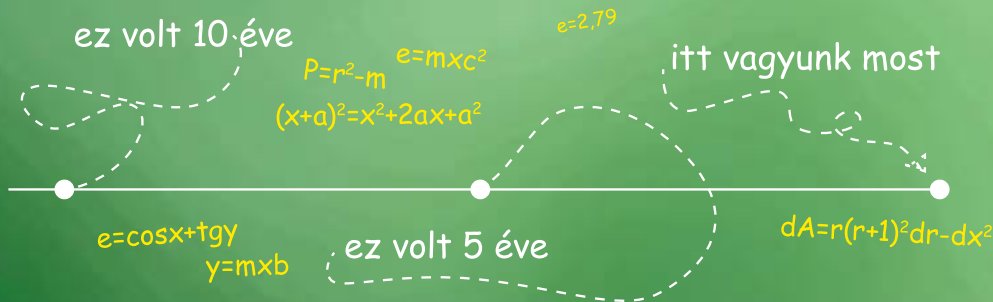
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

TÍZ ÉVE A HALF-LIFE 2: EPISODE TWO VOLT A GAMESTAR BORÍTÓJÁN. Erről eszünkbe jutott, hogy a Valve azóta sem szereti a hármas számot, hogy hány poén, elkéseredett rajongói panasz, várakozással telt rajongói kéztördelés nap futott már le, és itt állunk Freemantelenül, ha szabad ezt mondani. Marc Laidlaw nemrégiben egy egészen egyedi megoldással játszott ki a rendszert: Twitteréről átírányította a lelkes olvasókat saját weboldalára, ahol egy érdekes történetet közölt. A sztori olyasmi formát kapott, mind egy XIX. századi levélregény, amelyben a főhős beszámol szeretteinek az általa megélt kalandokról. Így lett Gordon Freemanből nő (Gertie Fremont), Alyx Vance-ből Alex Vaunt, Dr. Elias Vance-ből Elly, Judith Mossman helyett Jerry Maast ír és így tovább. Ilyen keserűes módon derült hát ki a történet befejezése, amit elértek a marclaidlaw.com/epistle-3 oldalon. Itt most nem lesz többet erről szó, befejeztük a reménykedést. Gordonbontásnak is nevezhetnék a folyamatot, de a BZ szellemét idéző foszlányok helyett inkább koncentráljunk a múltra. Tudjátok, arra, hogy mit is írtak a régiek. Íme hát.



10 ÉVE



Idézet: **Boe – főszerkesztői bevezető**

Mazur szerint valami olyasmi kéne, ami nemcsak hogy nem arcolós, mert már uncsi, hogy mindenből van Magyarország legizébb hogymicsodája, hanem olyan kéne, ami kifejezi, hogy milyen emberek is olvasják a GameStar. Így került elő a Magyarország Legintelligensebb Játékosok Által Olvasott Magazinja, a GameStar magazin – A 16:9-es Monitor Mindenkinél Jár, a Játékosok Népe Frontja Magazin és az „Én Magazinóóóm” Vendetta kedvéért.

Azóta lett ebből a szlogenszövegéből valami? Na majd az Arénában megkérdezi HP, hogy milyen is lehetne a GameStar.



Idézet: **ender – hírek rovat bevezető**

Az ősz az elmélyülés, az elmélkedés időszaka, nincs is annál szebb ilyenkor, mint Süttő András egy jó könyvével karosszékünkben elmélkedni, gondolkodni. Akárcsak az ember életében, eljön ez a pillanat egy sajtótermék, az írástudó ember napi betevőjének életében is. Hiszen a lap, a sajtó is él, lélegzik, gondolkodik, munkál; akárcsak a parasztember szőleijében. Azért is hasonlatos a földműveshez, mivel hallgatag ugyan, de bölcsőbb, s megfontoltabb lesz minden egyes esztendővel. Szal ezért váltottunk designt.

Már tíz éve annak, hogy megújult a magazin arculata. Ha esetleg nem lett volna világos a fentiekből.



Idézet: **ZeroCool – Half-Life 2: Episode Two teszt**

Hogy mit fogunk csinálni a harmadik epizódig, nem tudom, illetve jobb is nem belegondolni abba, mi lesz velünk, ha másfél év múlva lezárul ismét a történet... Inkább megpróbálom elterelni a figyelmemet egy kis Portallal és Team Fortress 2-vel, mert a gyomrom is összerándul.

Szegény Zero, egy jó ideje ráng a gyomra, viszont már elég jól tolja a TF2-t.



Idézet: **Mady – SEGA Rally teszt**

Amikor '95-ben találkoztam a SEGA Rally Championshipel, még nagyon fiatal voltam, meg akartam váltani a világot, a zsebem mindig tele volt húszasokkal, hogy suli után csapathassunk egyet a haverokkal a helyi vendéglátóipari egységben.

Látjátok, piára akkoriban sem költött egy igazi gamer, csak játéokra. Egy jó játéktérmi SEGA Rally a mai napig remek móka; ha szembejön egy ilyen gép, ne hagyjátok ki a lehetőséget!



$$P=r^2-m$$

$$e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5
ÉVE

Idézet: Duncan - Far Cry 3 előzetes



Halkan megjegyzem, hogy érthető módon egyre nehezebb a programozóknak összehangolni a 150 ezer forintos videokártyák és a hét évvel ezelőtti hardverre épülő játékkonzolok által leadott teljesítményt – és ez nem csak a Far Cry 3 esetében jelent egyre viccesebb kihívást.

Nos, ez a kihívás azóta sem lett egyszerűbb, és a játékosok elvárása sem változott, egy 150 ezres PC-n is futnia kell minden új címnek 60 fps-sel, vagy pocsék az egész, ahogy van.

Idézet: Chavaller - Dishonored teszt



Az extravagáns álarcok mögé rejtőzött gazdagok és nemesek között egyaránt megtalálható az első férfival ágyba bújó, kiéhezett céda, valamint a legkisebb sértésen is felháborodó, azonnal párbajt kiáltó pojáca.

Manapság erre már teljes iparág épül, amit reality show-nak nevezünk.

Idézet: HP - Resident Evil 6 teszt



Az előzetesek alapján (Leon és Chris egymásra fogja a fegyvert – helló!) azt hittem, hogy itt most valami nagyon összerakott, drámai és kemény epizódot kapunk, de sikerült ilyen nyilem-nyalom vasárnapi tinihorrorot összetákolni, amelyben a legnagyobb feszültség ahhoz fogható, hogy a Barátok köztben Berényi Miklós kedd este éppen melyik szemöldökét vonja fel.

Nagyon kellett a szériának az a váltás, amit a Resident Evil VII hozott, csak remélni tudjuk (HP meg főleg), hogy az új irány egyre jobb folytatásokat jelent majd. Ezzel együtt láttuk már azóta is HP-t Resi 6-tal játszani, de ő szereti a bűnös élvezeteket.

Idézet: EndreMan - FIFA 13 teszt



Ó, FIFA, FIFA, te szeretve gyűlölt istencsapása, te... Úgy döntöttem, megint maradhat az a gépem még egy évet.

És ez azóta sincs másképp; mindig kap egy új esélyt, egy új évet ez a játék, csak a kontrollerek fogyanak rendíthetetlenül, amelyeket EndreMan földhöz, asztalhoz, szekrényhez, szomszéd nénihez vág egy-egy felháborodás alkalmával.



1
ÉVE

Idézet: RG - Mafia III teszt



Amikor ugyanis ellenséges területen mászkálunk, és megbújunk egy fedezékben, lehetőségünk van egy rövidet fütytteni, hogy ezzel magunkhoz csaljuk az ellent, akit aztán megfojtunk, elvágjuk a torkát, belevágjuk a kést a mellkasába, széttapossuk a fejét, puskatussal kilocsantjuk az agyát, és még sorolhatnánk. Vagy fogjuk a csúzlít, és szitává lövünk mindenkit. De azért a fütyögés kevesebb zajjal jár.

„Te fütyülsz, én meg azt mondom, hogy ne fütyülj.”

Idézet: Paca - Destiny: Rise of Iron teszt



A Rise of Iron remekül összefoglalja az első Destiny két évét, de egyben megmutatja, hogy nincs tovább. Mikor kijön a Destiny 2, az eredetit elfeledhetjük, és sokkal több időt tölthetünk majd el annak jelentősen kibővített, minden tekintetben feljavított, kicsit megváltozott, tökéletesre csiszolt változatában.

Szóról szóra, pontosan ez történik most. Sem több, sem kevesebb.

Idézet: mazur - ReCore teszt



Menet közben mintha kicsit elszámolták volna magukat a fejlesztők, mert túl nagy teret próbáltak megtölteni kevés tartalommal. Ha inkább pár dűnét kívágnak, és összebb zsúfolják az akciót, az a mínusz két-három óra játékidő csak javított volna az összehátson. És a százalékon is.

Nem egyszer éreztük már ezt, főleg sandbox játékok kapcsán. A játékidő valahogy érzékeny pont; mintha röföre mérnék a minőséget, holott egy félórás játék is lehetne meghatározó élmény, ahogy 90 óra is állhat üres grindolásból és baktatásból. Kinek mi, ugyebár.

Idézet: HP - Dead Rising Collection teszt



Pedig ha még dolgoztak volna is vele egy keveset, akkor egy igazán jó játékot tehettek volna le az asztalra. De a fejlesztők szemében nyilván mi vagyunk a sok zombi, akik között át kell gázolniuk az év végi bónuszért.

Annymira igaz, hogy ilyen csodás igazsággal rovat még talán soha nem ért véget. Elismerően csettintünk, az e havi nagypofájú túlzás kipipálva. Köszönjük!



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

A kémek krémje

Kingsman: Az aranykör



Film
akció/vígjáték

MATTHEW VAUGHN KÉT-SÉGKÍVÜL NAPJAINK EGYIK LEGTEHETSÉGESEBB RENDEZŐJE, AKI OLYAN CÍMEKKEL ÖRVENDEZTETTE MÁR MEG A FILMKEDVELŐKET, MINT AZ X-MEN: AZ ELSŐK, A CSILLAGPOR, A HA/VER ÉS 2015-BEN A KINGSMAN: A TITKOS SZOLGÁLAT, AMELY INSTANT KLASSZIKUSSÁ VÁLT. Vaughn tökéletes érzékel nyúlt a témához, jó néhány fricskát kiosztott a kémfilmek legismertebb képviselőinek – beleértve James Bondot is –, valamint az akciószekvenciákban is egyedi tudott lenni, műve pedig a mai napig hivatkozási alap a zsánérban, és ez feltehetően így lesz még évekig (ha nem évtizedekig). Vaughn mind ezidáig olyan rendező volt, aki ózdkodott a folytatás gondolatától, és mindig új koncepció után nézett, ha elkészült egy projekttel. A Kingsmanban azonban anynyi potenciált látott, hogy megadta magát a kísértésnek, és író társa, Jane Goldman segítségével megálmodta Az aranykört. Jó döntés volt. Mivel a viláért sem szeretnénk lelőni bármi fontosat a második rész sztorijából, legyen elég annyi kedvcsinálónak, hogy miközben főhősünk, Tö-

ki (Taron Egerton) személyisége tovább fejlődik és építgeti magánéletét, addig a Kingsman elszenvedi történelmének eddigi legnagyobb csapását egy új gonosz, a drogokkal bizniszelő Poppy (Julianne Moore) cselszövésének következtében. Egyedül a brit kémszervezet amerikai megfelelője, a Statesman tudja őket kirángatni a slamasztikából, azonban nekik sem éppen eseménytelen a munkájuk. A kisebb és nagyobb volumenű visszatérő arcok mellett a Statesman tagjainak örülnek majd a rajongók a legjobban, hiszen Vaughnnak olyan neveket sikerült elcsábítania a tengerentúli csapatba, mint Jeff Bridges, Channing Tatum, Halle Berry és Pedro Pascal, noha hozzájuk köthető a Kingsman: Az aranykör egyik legfájdóbb hiányossága is, a kihasználatlanság. Bridgesék ugyanis nem túl sok játékidőt kaptak, kiaknázatlanul maradtak a karaktereik, amely állítás alól egyedül Pedro Pascal lóghat ki egy picit, viszont őt meg sikerült a sztori végére elsablonosítani. Dacára az A listás színészek érthetetlen mellőzésének, az újabb Kingsman magában hordozza mindazt, amiért az elődjet

szerettük, sőt igyekszik többet is nyújtani annál. Még örültebb akciókoreográfákat (csókolgatjuk George Richmond operatőrt és Eddie Hamilton vágót), még eszementebb kutyüket, még korhátárosabb jeleneteket, még könnyfakasztóbb humorbombákat durrogat (beleértve Elton John hosszabb cameóját is), miközben nem sikkad el sem a drámai rész, sem a társadalmi problémák boncolgatása (kiemelve az amerikai elnök felelősségét is). A színészek pedig maximális szinten hozzátesszik azt, amit kell, hogy élvezetes legyen az összkép, sőt! Mark Strong egy ponton ellopja a show-t a többiek elől, de a reflektorfény minden másodpercét megérdemli. Ahogy a Kingsman: Az aranykör is a szeretetünket és tiszteletünket, hiszen bár nyomokban magán hordozza a folytatások gyermekbetegségeit – például a gyengécske főgonoszt –, így is ki tud tűnni a tömegeből egyediségével. Akit igazán elkap a stílusa, az úgy fog kijönni róla a moziból, hogy tükön ülve várja a Kingsman 3-at. Mert biztosak lehetünk benne, hogy lesz. Legyen is!

Szada

Még, még, még, még! Ennyi nem elég.

4/5





Film
horror

Így kell bohóckodni AZ

REMEK ÉVET HAGYHAT MAGA MÖGÖTT MINDEN IDŐK EGYIK LEGNAGYOBB ÍRÓJA, STEPHEN KING. Bár nem minden regényéből készült valóban minőségi adaptáció, mégis aranykorukat élék a művei, hiszen míg a sorozatok világában a 11.22.63-nak, a felemás The Mistnek és a Mr. Mercedesnek örülhetünk, addig a filmek esetében a megosztó Setét Torony mellett bejött a Bilincsből, az 1922 és az idei év legnagyobb slágere, az Az is (amelyből ugyebár Tim Curry virított már egy vérfagyasztó feldolgozást).

A Mama című horror rendezője, Andy Muschietti próbálta megteremteni a tökéletes Az filmet, amelyben nem csupán a zsánerrel kapcsolatban szerzett korábbi tapasztalatai voltak segítségére, de a címszereplőt alakító Bill Skarsgård is, aki egyenesen lubickolt a szerepben, mintha csak erre született volna. Az általa zseniálisan alakított titokzatos entitás tér vissza, hogy legnagyobb félelmek képében megjelenve csaljon kelepécebe egy csapat kiközösített tinédzsert egy viharos múltú kisvárosban. A színészalántrák egytől egyig megállják a helyüket szerepeikben, mindegyikőjük háttértörténete ér-

dekes tudott maradni, ráadásul nem volt nehéz dolguk a körítéssel sem, hiszen Muschiettiék hibátlanul megidéztek a 70-es, 80-as évek Amerikáját, így nem csak a színészi teljesítményekben, de az atmoszféra megteremtésében sincs hiba. Sztén a film pozitívumai között kell említenünk a stúdió bevállalását is, miszerint a felnőtt korhatár-besorolás mellett döntöttek, ezáltal pedig nem csupán a szitokszavak csúszhatnak ki a kamaszok száján büntetlenül, de személyes tragédiáikat vagy éppen Pennywise durvább cselekvéseit sem kellett rejtegetniük.

Az Azt azonban egyfajta kettősség jellemzi: remek humorral bír, viszont szeretné megborzongatni a nézőt, amely elegy sok alkalommal működik, sokszor viszont nem, és egy mókás beszélés vagy vicces csipkelődés megakasztja a félelmetesnek beállított jelenetet. Szerencsére Muschietti a játékidő nagy részében sikeresen eltalálta az arányokat, így ha nem is fogjuk a körműnket rágni izgalmunkban (de olyan is előfordul majd), akkor is remekül szórakozunk a srácok dialógusain. Ki tudja, lehet, hogy évek múltán ez is kultklasszikussá válik; a potenciál megvan benne.

Szada

Már készül a folytatás, és cseppet sem bánjuk.

4/5



Film
sci-fi

Álmodnak Szárnyas fejvadász 2049

NAGY VÁRAKOZÁS ELŐZTE MEG AZ 1982-ES SZÁRNYAS FEJVADÁSZ FOLYTATÁSÁNAK BEMUTATÁSÁT; TALÁN EZÉRT IS SZÜLT MEGOSZTÓ VÉLEMÉNYEKET. A nemzetközi mérvadó lapok kritikái elégedetlenségről tanúskodtak. Ha ezeket a sorokat olvasván esetleg mégis ahhoz a kevés számú szerencsés kivételhez tartozónak érzed magad, akik nem olvastak/hallottak semmit a Szárnyas fejvadász 2049 című filmről, azt tanácsolnám, már ezt a cikket se folytasd, inkább azonnal menj el, és nézd meg egy moziban. Mindennemű egyéb információ csak elvesz az élvezeti értékből, ami egyébként szerintem azt jelzi, hogy igenis jelentős műről beszélhetünk. A filmet megnézve indokoltnak tűnik a rendező Denis Villeneuve (Sicario – A bérnyílkos, Ellenség) kérése: a korai vetítéseket megtekintők ne spoilerizzék írásaikban, blogbejegyzéseikben a filmet, hagyják meg a nézőnek azt az örömet, hogy többek között a főszereplő Ryan Gosling nagyszerű játékának köszönhetően beleéljék magukat a humanoid megjelenésű, ám nem ember lény, azaz replikáns főszereplő helyzetébe.

Annak, aki látta a 82-es eredetét, egyértelmű lesz, hogy a 2049 tökéletes folytatás: az a filozófiai kérdés, amely annak végén kezdett homályosan kibontakozni, (spoiler) itt kibomlik, és olyan értelmet ad az egésznek, amely számomra mesterművé emeli a filmet. S feledtetni a nem túl progresszív cyberpunk jellegét. (A Szárnyas fejvadász alapjául Philip K. Dick Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokkal című könyve szolgált, de abból csak kevés elemet jelenítenek meg az adaptációk. A 2049 nem túl Philip K. Dick-szerű, de persze nem is kell annak lennie.) Ugyanakkor ez a kibernetikus, replikánsok és emberek lakta Föld, amely ebben az időben már csak egy lepratelep, mert mindenki elköltözött más, szebb, meghódított világokra, a maga nemében csodálatos. A fényképezésre nem lehet más szót használni: zseniális. Folyton esik valami, hol hó, hol eső, csak a belső terekben látni teljesen éles képeket, egyébként tejüvegen át nézünk mindent, és neon elmosódottságban sétálunk a sötét városban a felhőkarcolónyi magas, piruettozó hologrambalerina lába között. Lassú mozi, nem mindenkinek való, de gyönyörű, igazi, okos science fiction.

H.A.L.

A remek castingot, Hans Zimmer zenéjét és a magyar nyelven ordibáló mellékszereplőt még nem is említettem.

4/5



Képregény
képregényfilm

Sötét nagyrnak lenni
sem fenéig tejfel

Star Wars – Darth Vader 1

MIUTÁN „VILÁGURALMI TÖREKVÉSEI” KÖZBEN A DISNEY FELVÁSÁROLTA A MARVEL ENTERTAINMENTET ÉS A STAR WARS-JOGOKKAL RENDELKEZŐ LUCASFILMET, ELKERÜLHETETLEN VOLT, HOGY MARVEL MINŐSÉGBEN JELENJENEK MEG A STAR WARS KÉPREGÉNYEK.

A cég egyik első lépésével eltörölte a Star Wars 70-es évek óta folyamatosan bővített univerzumát: minden könyvet, képregényt és videójátékot „legendának” minősített, most már csak a The Walt Disney Company által kiadott történetek számítanak a hivatalos történet részének. Ezek közé tartoznak a különböző képregények, amelyek sorában a Darth Vader széria a sötét nagyr életét és megpróbáltatásait mutatja be az első Halálcsillag megsemmisítése után.

Az „Új remény”-re keresztelt, negyedik Csillagok háborúja epizód végén hatalmas győzelmet arattak a lázadók.

Nemcsak a Birodalom legveszedelmesebb fegyverét pusztították el, de Grand Moff Tarkin halálával a birodalmi flotta is vezető nélkül maradt. Ezt a csapatot Darth Vader hibájának tartja az uralkodó, amit nem rest érzékeltetni vele, így olyan pozícióban láthatjuk a galaxis egyik legrettegettebb emberét, amilyenben ritkán szoktuk. Bizonyítania kell mesterének rátermettségét, miközben saját erőforrásait felhasználva azt is megpróbálja kideríteni, ki az az Erő-érzékeny pilóta, aki képes volt megsemmisíteni a Halálcsillagot. A Darth Vader képregény első részében a két sithen kívül találkozhatunk még ismerős karakterekkel, például Boba Fett-tel, de teljesen új személyiségek is feltűnnek, köztük a The Old Republic játékok vérszomjas HK-47-es droidjára emlékeztető O-0-0, azaz Triplazéró.

Az első kiadás az eredeti kiadvány első hat számát foglalja magában, és akcióból, valamint intrikából is akad benne bőven, továbbá érintőlegesen az Erő és a tudomány szembenállásával is foglalkozik. Star Wars-fanatikusoknak, különösen Darth Vader rajongóinak kötelező olvasmány, de azok is megtalálják benne az örömeiket, akik csak egy jó képregényt szeretnének olvasni. A dialógusok jól kidolgozottak, a rajzokra és a színezésre sem lehet panasz, a művészek tökéletesen jelenítik meg a Csillagok Háborúja ikonikus karaktereit.

Gócza

Az Erő van ezzel a képregénnyel.

4,5/5

R.A. Salvatore Hős

NEM KEVESEBB, MINT 33 KÖTETEN KERESZTÜL KÍSÉRHETTÜK NYOMON A FORGOTTEN REALMS TALÁN LEGISMERTEBB HŐSÉNEK KALANDJAIT 1988 ÉS 2016 KÖZÖTT. Igaz, hozzánk némi késéssel érkeztek meg a népe hagyományával szakító sötétfelkarakterre köré felfűzött a regények, de a Delta Vision példás gyorsasággal pótolta a lemaradást, és tette teljessé gyűjteményünket.

Már a Hazatérés trilógia előző darabjaiban is érződött, hogy Salvatore sokkal fel szabadultabban ír, mintha mázsás teher és óriási felelősség került volna le a válláról azáltal, hogy a Wizards of the Coast a többi szerzőjéhez hasonlóan tőle sem rendelt további könyveket. Bob pedig arra használta az ölébe hullott lehetőséget, hogy olyan befejezést kerekítsen regényfolyama számára, amely összetrombitálja a még életben lévő szereplői színéjét, megmutassa őket eddig nem látott oldalukról, és megoldhatatlan próbatétel elé állítsa a nemes lelkű drow kőszát,

a legvalószínűbb hős kezébe adva a megoldás kulcsát.

Elégedetten dőlhetünk hátra akkor is, ha nincs tovább, ugyanakkor a szerző felvilantja a folytatás lehetőségét. A lezárás ismeretében elmondhatatlanul szomorú lennék, ha sosem valósulna meg.

Chavalier



Könyv
fantasy

Méltó befejezés, de nehéz elfogadni, hogy ezzel valószínűleg vége.

5/5

Brandon Sanderson Vész

DAVID CHARLESTON, AVAGY DACÉLŐLŐ VESZTÉSRE ÁLL A TERMÉSZETFELETTI KÉPESÉGEKKEL FELRUHÁZOTT IDOLK ELLEN VÍVOTT HÁBORÚBAN.

Elvesztette mentorát és példaképét, jobb híján pedig neki kell összefognia és vezetnie mindazokat, akik csapatából megmaradtak. A forrófejű fiú mégsem adja fel, konokul küzd, és állhatatosan próbálkozik, idealizmusa végigkíséri a Leszámolók trilógiát, akárcsak agyviszbasztó hasonlatai és metaforái. A félig acéllá változtatott Új-Chicago, majd a víz borította Babilár (Manhattan) után Sanderson ismét különleges kulisszát teremtett az Idolok és a velük szemben közönséges fegyverekkel, valamint szuperképességeket utánzó eszközökkel kiálló Leszámolók összecsapásai számára. Ildithia (a valamikori Atlanta) egy növekvő sókristályokból álló város, amely folyton úton van, és úgy vonzolja magát keresztül a néhai Egyesült Államokon, mint egy hatalmasra nőtt meztelencsiga. Majdnem ugyan-

akkora élvezetet nyújt a körülményekhez alkalmazkodó lakosok mindennapjaíróról olvasni, mint végigrohogni David és Denevér parádés szócátait, vagy megismerni a meglepő fordulatokban bővelkedő befejezést.

Chavalier



Könyv
sci-fi

Most már tényleg jöhetnek a filmek.

4,5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZLETEK
GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA





Fogd a cuccot, és menekülj, amíg még nem késő!

Clank!

MINDENRE ELSZÁNT FOSZTOGATÓK VAGYUNK, AKIK ELÉG VAKMERŐEK AHHOZ, HOGY AKÁR AZ ÉLETÜNK KOCKÁZTATÁSA ÁRÁN IS LEERESZKEDJENEK A SÁRKÁNY BARLANGJÁBA, HOGY MEGLOPJÁK AZT. Csetlő-botló, pitiáner bűnözők vagyunk, elég oktalank ahhoz, hogy hatalmas zajt csapva ingereljünk a sárkányt, csak azért, hogy egymás elöl hapolhassuk el a kincseket. Ha kijutunk, hősök leszünk, ha nem, akkor néhány újabb bolond, aki magának kereste a bajt. Röviden ez a Clank! egy pakliépítéses kompetitív játék, amelynek végén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szedi össze. Valójában tehát egy versenyfutásról van szó, amelynek során különböző ereklékért folyik a küzdelem; aki hamarabb lejut, az előbb nyúlhatja le a cuccokat, aki mélyebbre merészkedik, az értékeesebb kincseket kaparinthat meg. A gyorsaság tehát nem minden, hiszen rengeteg veszély leselkedik ránk. Ha gyors vagy, akkor nagy eséllyel

hangos is, és ha hangos, akkor előbb-utóbb elkap a sárkány, vagy gyáva módon olyan gyorsan visszaszaladsz a felszínre, hogy nem szedsz össze elég pontot. Persze ez a ritkább eset, hiszen a legtöbbször simán győz a kapzsiság; mindenki nekiáll mértéktelenül harácsolni, aminek aztán természetesen lesz a vége, hogy a kijutásra már nem marad elég idő. A játék kapcsán alapvetően két mechanikát érdemes mindenképpen megemlíteni, az egyik a pakliépítés, a másik pedig a sárkány megtámadásának a mikéntje. A játék elején mindenki ugyanolyan lapokkal indul, a tízlapos kezdőpakli arra elég, hogy az első két kör alatt mindenki két lépést haladjon előre, két zajjelzőt berakjon a közösbé, és legyen két alkalma arra, hogy megvegye magának első extra lapjait. A játék ezután kezd el differenciálódni attól függően, hogy ki milyen lapokra megy rá: mozgásra, harcra, nagyobb értékű lapok vásárlására vagy egyebekre. Persze ebben azért jelentős szere-

pe van a szerencsének is, hiszen nagyon nem mindegy, hogy jönnek ki a lapjaid, meg hogy éppen miket lehet megvenni. Ráadásul minél több lapot vesztek, annál nagyobb eséllyel támad a sárkány, vannak ugyanis olyan lapok, amelyek erre utasítanak. Ilyen esetben pedig egy zsákból kell húzni, amelybe a csapott zaj függvényében kerülnek a tokenek. Aki hangosabb, annak nagyobb eséllyel húzzák ki a kis kockáit, márpedig minden egyes kocka egy sebet jelent, tízbe pedig már bele lehet halni. Van ugyan lehetőség gyógyulni is, de csupán korlátozott mértékben, és ahogy kezd kiéleződni a helyzet, ahogy egyre dühösebb lesz a sárkány, úgy kell egyre több és több kockát húzni a zsákból, úgyhogy nem érdemes túl vakmerőnek lenni, mert könnyen utolér a végzet. Fontos eleme a játéknak, hogy nem csupán az elorzott ereklék érnek pontot, hanem szinte minden, amit a játék so-

rán szerzünk. Így az összpontszám kiszámításakor simán benne van a pakliban, szó szerint, hogy nem az a játékos nyer, aki elhozta a legértékesebb ereklét a többiek orra elől. Ebből kifolyólag számos nyerő stratégia létezik, amelyek csak még érdekesebbé, még izgalmasabbá teszik a játékot, és növelik újrajátszhatósági faktorát. A Clank! egyelőre csupán angol nyelven érhető el, de információk szerint készülő már a magyar változata is. Komplexitását tekintve kifejezetten a „casual fun” kategóriába tartozik: könnyű megtanulni vele játszani, így akár – 10-12 éves kor felett – az egész család számára ideális választás lehet. Egyedüli hátránya, hogy maximum négyen lehet vele játszani, ami bizonyos társaságokban kizáró tényező, viszont cserébe nem olyan hosszú, így egy alkalommal akár több menetet is le lehet játszani.

Társasjáték
fantasy

Egy kifejezsen okos, szórakoztató játék, amely méltán lett 2016 egyik legnagyobb meglepetése.

mercenary

5/5

Megjelenik november 17-én

KÖVRSZÁM



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Óvatosan lelkesedünk az elmúlt évek AC részei után a következő fejezetért. Reményre ad okot, hogy idén egy eredettörténetet kapunk, amely megreformálhatja a szériát, friss vért pumpálva bele. Bízunk benne, hogy nem csak a korszak változott, hanem más tekintetben is előrelépés az egyiptomi kaland.



SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

Félve írjuk le, de úgy néz ki, hogy végre tényleg megjelenik a South Park RPG, amelyben szuperhősök pizzamáit és kívül hordott alsógatyáit rántjuk magunkra. Ismét éles sztorira, a politikai korrektséget teljesen mellőző poénokra és szórakoztató játékmekre számíthatunk.



THE EVIL WITHIN 2

Viszonylag kevés reflektorfényt kapott az E3-on a Bethesda horrorcíme, de ettől még jó eséllyel egy izgalmas és félelmetes kaland vár minket október közepén. Sebastian Castellanosnak nemcsak meg kell mentenie a lányát, de saját félelmeivel is szembe kell néznie. Mi pedig végigkísérjük küzdelmét.



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

A New Colossus ott veszi fel a fonalat, ahol az előző rész elhagyta: Amerikát a náci Németország uralma alá hajtotta a második világháborúban kivívott győzelmét követően. Főhősünk csatlakozott az ellenálláshoz, hogy harcoljon az elnyomás ellen. Meglátjuk, ez hogy sikerült.

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!



KEDVEZMÉNYKUPON

DOBHATSZ EGYET
A VEGZET KOCKÁJÁVAL,
ÉS TIÉD LESZ AZ
EREDMÉNYŰL KAPOTT KOKTÉL

vagy

EGY DARAB **INGYEN**
BELEPŐ A TÁRSASJÁTÉK -
BÁRBA

Barcraft 2 Esport Bár
1065 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 1 406 2201-es telefonszámon vagy a barcraftbudapest@gmail.com címen!

DUNGEONS

"Dungeon Keeper
meets Warcraft"

- RockPaperShotgun



MEGJELENT!



[f / kalypsomedialNT](https://www.facebook.com/kalypsomedialNT)

www.kalypsomedia.com

XBOX ONE

PS4

PC

REALMFORGE

kalypso

Dungeons 3 Copyright © 2017 Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.

Different games better

Lenovo™



LEGION Y520
by Lenovo

**CSÚCSTELJESÍTMÉNY
GAMEREKNEK**

Keresd a Legion GAMING termékeket
a www.lenovo.com/hu oldalunkon.



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

Az Intel, Intel Logo, Intel Inside, Intel Core és Core Inside kifejezés az Intel vállalat védjegye az USA-ban és más országokban.

TALÁLKOZUNK A PLAYIT SHOW E-SPORT SZÍNPADNÁL •
**LENOVO
LEGION
KUPA 2017**