

TELJES PINBALL FX3 –
JÁTÉK STAR WARS PINBALL



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2017/12

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 Warcraft-koktélikupon



Év végi
**PRÉMIUM GAMESTAR-
előfizetői akció**

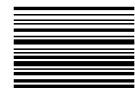
17 JÁTÉK, 9 HARDVER, 12 TÁRSASJÁTÉK
4 KÜLÖNLEGES CSOMAGBAN

Megérkezett, és mindenkit lenyűgözött a világ legerősebb konzolja

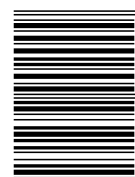
XBOX ONE X



www.gamestar.hu
2017/12 1995 Ft



17012



9 771787 1902009

Star Wars Battlefront II | Need for Speed Payback | Xenoblade Chronicles X | Total War: Arena
Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds | Warhammer: Vermintide II | Lego Marvel Super Heroes 2



AJÁNDÉKOZZ DIGITÁLIS GAMESTAR ELŐFIZETÉST!



**NYITVATARTÁS: ÉJJEL-NAPPAL,
AZ ÜNNEPEK ALATT IS!**



IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu
Vigh Tímea (Epreszuszdedlee) dvigh@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) ivoros@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

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

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

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Bátty Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu
Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu
Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu
Dragon György (Gyu)
Erdéi Patrik (Paca) 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 (hmolnarj) jmolnar@gamestar.hu
Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu
Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu
Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu
Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.
2600 Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető:

Borbás Gábor info@ipresscenter.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

tel: +36 1 577 4301, fax: +36 1 266 4343
e-mail: terjesztes@gamestar.hu
piacter.project029.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316
Irodavezető: Bohn Andrea - abohn@smartsense.hu
Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/
e-mail: info@smartsense.hu, www.smartsense.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

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

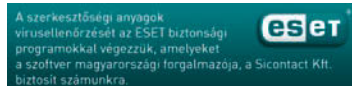
A GameStar régebbi számai és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitva tartás: H-Cs: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00), valamint elektronikusan a piacter.project029.hu honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen.

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.
GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,
1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft
GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESSZ auditálja.



SZIASZTOK!

ELÉRKEZTÜNK AZ ÉV UTOLSÓ GAMESTAR-BEVEZETŐ-JÉHEZ.

Bevallom őszintén, nem bánom, hogy véget ért ez az év, és lesz egy szusszanásnyi időnk arra, hogy bepótoljuk azt a rengeteg játékot, ami év közben kimaradt. Minden évben ez a tervünk, de aztán januárban kiderül, hogy a GameStar csapatának nagy része meg sem közelítette az önkéntes penzumot, a tervezett végigjársásoknak alig a negyedét tudjuk általában teljesíteni. Ennek egyik oka a kajakóma és csak két dolognak nem bírnak ellenállni: a kísértésnek és a diós bejglének. Sokkal nagyobb gond, hogy a mostani játékok nagy részét már úgy tervezték, hogy azokkal szó szerint egy „életen át kell játszani”. A *Call of Duty*, a *FIFA*, a *Battlefield/Battlefront*, a *World of Warcraft*, a *World of Tanks*, a *Rainbow Six: Siege*, a *PUBG*, a *LoL*, az *Overwatch* nem elégszik meg azzal, hogy száz órát beléjük pakolunk, és végigjátsszuk őket. Rafinált módszerekkel ezek a remek videojátékok elérnek, hogy napi rutinunk részévé váljanak, és esténként fussunk velük néhány kört. Nem sokat, éppen csak annyit, hogy a napi küldetéseket teljesítsük, és bezsebeljük a jutalmakat. Ez a módszer borzasztó hatásos, egy idő után már ez lesz a „második munkahelyünk”, és akkor is bejelentkezünk a játékba, ha ahhoz éppen semmi kedvünk. Hiányoznak azok a játékok, amelyekben szépen le-

zárják a történetet, kerek az egész, és nem hatnak rám különböző pszichológiai módszerekkel, hogy naponta legalább egyszer jelentkezzek be. Ilyenre is volt azért példa ebben az évben, elég, ha csak a *Horizon Zero Dawn*-ra gondolunk, nem véletlenül fogom ezt javasolni az év játéka kategóriában. Ettől a hiányérzetemtől függetlenül ez egy kifejezetten erős év volt, például a Nintendo is előrukkolt végre egy hozzá méltó konzollal, de a Microsoftnak sem kell szégyenkeznie, hiszen jelen pillanatban övé a világ legerősebb konzolja. Nagy kérdés viszont, hogy miként fog ezzel sáfárkodni; hiába repkednek a teraflopok, ha nincsenek rá olyan exkluzív játékok, amelyek láttán a konkurencia önként a sarokba térdepel. Nagyon szépen köszönjük, hogy 2017-ben is velünk követtétek nyomon a játékipar történéseit. Jövőre is szeretnénk folytatni ezt az utazást; tovább erősödünk videós fronton, lesz ismét GameStar-tábor, klassz különszámunk, és várunk mindenkit ingyenes GameNight rendezvényeinkre. Nagyon kellemes ünnepeket kívánunk nektek! Pihenjétek, és játsszatok sokat, de ne feledjétek el, hogy izgalmas dolgok várnak rátok a digitális világokon túl is. A loot boxokkal óvatosan, minden egyes zár feltörése után kérdezzétek meg magatoktól, hogy tényleg szükség van-e a benne rejlő digitális kacat-ra. Viszlát 2018-ban!

Mocsy

TARTALOM



TOTAL WAR: ARENA

14



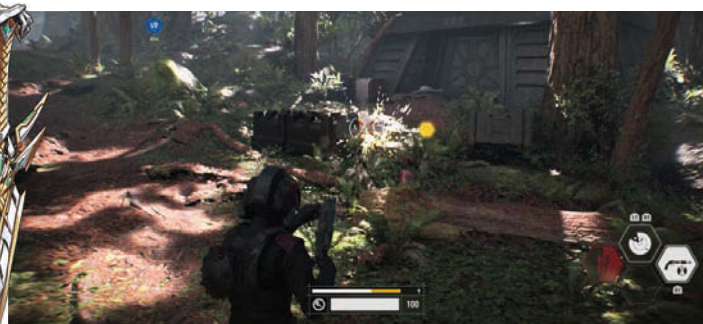
XBOX ONE X

28



XENOBLADE CHRONICLES 2

36



STAR WARS BATTLEFRONT II

40



GUILD WARS 2: PATH OF FIRE

46



LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

48



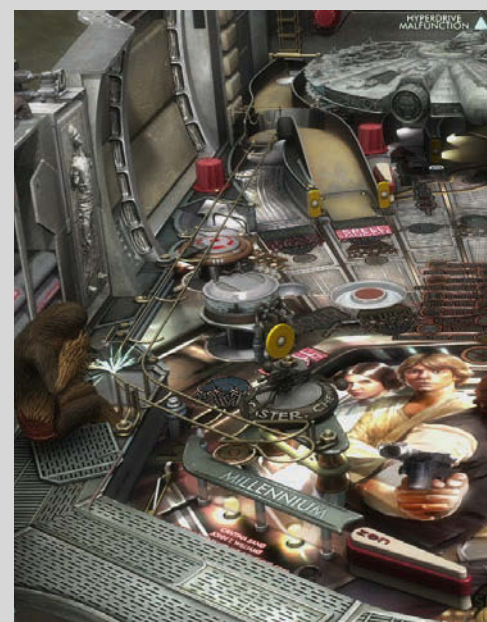
OUTCAST: SECOND CONTACT

50



BLACK MIRROR

52





GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES – EPISODE 5: DON'T STOP BELIEVIN' 60



INJUSTICE 2 64



SPINTIRES: MUDRUNNER 66



LITTLE NIGHTMARES: SECRETS OF THE MAW – THE HIDEAWAY 67



NAGY KARÁCSONYI AJÁNLÓ 84



ÉPÍTS MAGADNAK ONE X PC-T! 88



PINBALL FX3 – STAR WARS PINBALL

A HAZAI ZEN STUDIOST VALÓSZÍNŰLEG SENKINEK SEM KELL BEMUTATNI, HISZEN VIRTUÁLIS FLIPPERBEN GYAKORLATILAG VERHETETLENEK, EZT A MŰFAJT NEM ŪZI MÁS UGYANEZEN A SZÍNVONALON. A srácok rengeteg izgalmas téma alapján készítettek már asztalokat, a Szellemirtók és a Marvel univerzum is volt már terítéken, e havi teljes játékunk pedig nem más, mint a Star Wars Pinball, amelyben nemcsak lélegzetelállító tematizált asztalok várnak, hanem folyamatos bajnokságokra, egyjátékos kihívásokra, fülbemászó zenékre és rengeteg meglepetésre is számíthatok. Itt biztosan nem kell bedobni egy százaszt, ha bénázol.

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

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 TOTAL WAR: ARENA
- 16 WARHAMMER: VERMINTIDE II
- 18 DEEP SKY DERELICTS
- 20 RAILWAY EMPIRE
- 22 FABLE FORTUNE

TESZT

- 28 XBOX ONE X
- 36 XENOBLADE CHRONICLES 2
- 40 STAR WARS BATTLEFRONT II
- 42 NEED FOR SPEED PAYBACK
- 44 HORIZON ZERO DAWN: THE FROZEN WILDS
- 46 GUILD WARS 2: PATH OF FIRE
- 48 LEGO MARVEL SUPER HEROES 2
- 50 OUTCAST: SECOND CONTACT
- 52 BLACK MIRROR
- 54 SUPER LUCKY'S TALE
- 55 ZOO TYCOON: ULTIMATE ANIMAL COLLECTION
- 56 RUSH: A DISNEY-PIXAR ADVENTURE
- 57 SEVEN: THE DAYS LONG GONE
- 58 SONIC FORCES
- 59 OBSERVER
- 60 GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES – EPISODE 5: DON'T STOP BELIEVIN'
- 61 BATMAN: THE ENEMY WITHIN – EPISODE 3: FRACTURED MASK
- 62 MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 – EPISODE 4: BELOW THE BEDROCK
- 63 HIDDEN AGENDA
- 64 INJUSTICE 2
- 65 INJUSTICE 2 – FIGHTER PACK 2
- 65 MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE CHARACTER PASS – PART 1
- 66 SPINTIRES: MUDRUNNER
- 67 LITTLE NIGHTMARES: SECRETS OF THE MAW – THE HIDEAWAY
- 68 TOTAL WAR: ROME II – EMPIRE DIVIDED
- 69 FOOTBALL MANAGER 2018
- 70 THE BARD'S TALE: REMASTERED AND RESNARKLED
- 71 TITAN QUEST: RAGNARÖK
- 72 GOLD RUSH: THE GAME
- 73 L.A. NOIRE
- 74 BATTLE CHASERS: NIGHTWAR
- 76 DOOM VFR
- 77 SPELUNKER PARTY!
- 78 ROGUE TROOPER REDUX
- 79 SNIPER GHOST WARRIOR 3: THE SABOTAGE
- 79 NIDHOGG 2

HARDVER

- 82 HÍREK
- 84 NAGY KARÁCSONYI AJÁNLÓ
- 88 ÉPÍTS MAGADNAK ONE X PC-T!
- 90 PIACTÉR
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 94 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA – CYBERBULLYING, AVAGY ONLINE ZAKLATÁS
- 98 AMIKOR A KD CSAPAT SEM BÍRJA MÁR A TEMPÓT
- 100 SZABAD(A)JÁTÉK
- 102 JÁTÉKVILÁG – DC COMICS
- 104 JÁTÉKOK KICSIKNEK A FA ALÁ
- 106 ÍGY MŰKÖDIK AZ OVERWATCH LEAGUE
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSHAM

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



STAR WARS BATTLEFRONT II



NEED FOR SPEED PAYBACK



HIDDEN AGENDA

TELJES JÁTÉK



PINBALL FX3 - STAR WARS PINBALL

EXTRA: FilmMagazin 2017. december

MAGYARÍTÁSOK: XCOM 2, BioShock 1-2 Remastered, Spintires: MudRunner

HÁTTÉRKÉPEK: Need for Speed Payback, Star Wars Battlefront II, Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds, Guild Wars 2: Path of Fire

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

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



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

Az antivírusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2018. január 31-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a gamestar.hu/plus oldalra, és add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Válassz, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadnod a kódot, hanem utána is lehet, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban.



A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2018. január 31-ig. A regisztrációhoz látogass el a gamestar.hu/plus weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a support@sicontact.hu címen kérhető segítség.

MEET THE TEAM

Mit kellene tartalmaznia annak a loot boxnak, amiért hajlandó lennél valódi pénzzel fizetni?



MOCSY

VÁLASZ: A szerencsejáték a vesztesek sportja. Kár volt ezt behozni kedvenc szórakozásunkba, de csak rajtunk áll, hogy meddig nyomja fel a vérnyomásunkat egy-egy ilyen pófálan pénzhűzési kísérlet.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Wolfenstein II

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Red Dead Redemption 2



CHAVALIER

VÁLASZ: A loot box mindenkori áránál magasabb összegű garantált pénznyereményért hajlandó lennék fizetni.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Assassin's Creed Origins, Fallout 4, Pillars of Eternity

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Pillars of Eternity II: Deadfire, System Shock Remake



MAZUR

VÁLASZ: Fizettem én már loot boxokért, nem is egyszer, és a néhány értelmetlen kacat mellett volt bennük gazdagon Csalódás, Felismerés és Szégyen, úgyhogy egy ideje már nem fizetek értük.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Wolfenstein II.

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Psychonauts 2, Ghost of Tsushima



HP

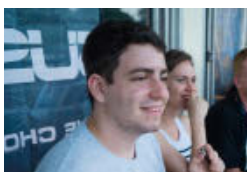
VÁLASZ: DLC-re hajlandó vagyok költeni, random dolgokra nem. Ezzel együtt értem a jelenség gazdasági okait, és látom, hogy mennyire sikeres, de engem nem mozgat.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Call of Duty: WWII

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Mindazt, amit a kollégák leírnak itt, várom nagyon.



PACA

VÁLASZ: Szívesebben fizetek konkrét tartalomért; ha tetszik, és nem indokolatlanul magas az ára, hogy támogassam a fejlesztőket. Esetleg olyan loot boxért, amelyben garantáltan van legalább egy nagyon jó cucc.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

AC Origins, Wolfenstein II

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Red Dead Redemption 2, State of Decay 2, A Way Out



CSIRKE

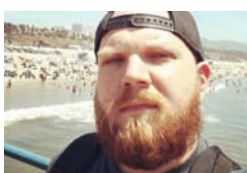
VÁLASZ: Emlékeim szerint eddig csak az EA sportjátéka-
inak Ultimate Team részében és a Magic Duelsben vettem
kártyacsomagokat. Teljesen ugyanaz az élmény, mint mikor
a valóságban veszek és bontok ki boostereket.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Destiny 2: Curse of Osiris

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Spider-Man, Detroit: Become Human, Biomutant.



KACI

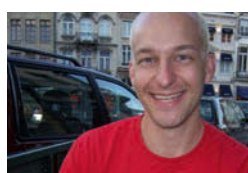
VÁLASZ: Elköltöttem pár száz dollárt kozmetikai cuccokat tartalmazó dobozokra, mert amikor egy játék több száz órára képes lekötöni, akkor a fejlesztők megérdemlik a támogatást. A pay-to-win viszont nem pálya.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Destiny 2

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Detroit: Become Human



SIMÁN MARTIN

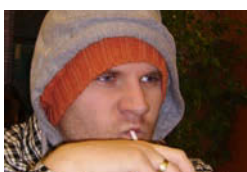
VÁLASZ: Bár játszom F2P játékokkal, alapvetően ellene
vagyok a loot boxoknak, inkább új játék után nézek, ami-
kor irreálisan nehézze vagy unalmassá válnak. Talán, ha az
áránál több valódi pénzt rejtene a loot box, fizetnék is érte.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Wolfenstein II

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

God of War



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Salma Hayekről egy képet, amelyen éppen ne-
kem integet.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Guild Wars 2, Uncharted: The Lost Legacy

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Days Gone, Detroit: Become Human



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Szerintem nincs olyan opció, amikor fizetnék ér-
te, szeretem magam megváltatni, hogy mire adok ki
pénzt. Maradna az, hogy együtt nézzük Wolfival Salma Ha-
yek képét.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

The Witcher III. Kint van több fenőfa is, bent nem lesz.

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Detroit: Become Human



STÖKI

VÁLASZ: Az örök élet és ifjúság elixírjét.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Horizon Zero Dawn – The Frozen Wilds

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Detroit: Become Human, Red Dead Redemption 2, God of War



RG

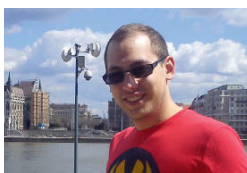
VÁLASZ: Amennyiben a loot box tartalmaként Jessica Biel
is elérhető lenne, habzó szájjal rohannék, hogy vegyék el a
pénzem. Egyebekben lehűzésnek tartom, de ez csak a som-
más véleményem, mert ennél összetettebb a téma.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

The Witcher III: Wild Hunt, GTA V

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Mafia IV, ami pont karácsonykor jelenik meg.



GÓCZA

VÁLASZ: Jelenlegi formájában nincs olyan loot box, ami-
ért hajlandó lennék fizetni. Esetleg ha az ebből befolyó
pénzek egy részét jótékonyásra fordítanák, akkor meg-
fontolnám a dolgot.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Destiny 2

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Red Dead Redemption 2, Spider-Man



BZ

VÁLASZ: Ha lenne olyan loot box, amelyben van egy loot
boxok nélküli világ, akkor máris fizetnék érte. Egyszer.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Rust, WoW (igen, már megint)

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Metro: Exodus, Anno: 1800, és a fene tudja, legyen mégis új
Assassin's Creed? Legyen!



ENDREMAN

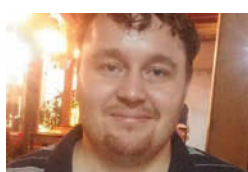
VÁLASZ: Szőke haj, Minimum D kosár... Viccet félretéve,
azt vallom, ha látom, miért fizetek, mert valami konkrétan
kell, az rendben van, de lutrira pénzt kiadni erre nonszensz.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

AC Origins, Wolfenstein II

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Detroit: Become Human, Red Dead Redemption 2,
Spider-Man



SZADA

VÁLASZ: Számomra az a lényeg, hogy lássam azt a tartal-
mat, amiért fizetek, és ne zsákbamacsát vegyek. Ha példá-
ul kiírja, hogy a loot box tartalmaz egy skint és egy karak-
tert bizonyos összegért, akkor azt korrektnek tartom.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

SpellForce 3

MELYIK 2018-AS JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?

Detroit: Become Human

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



BEJGLIKÓMÁS, TÉLI SZÜNETBEN FETRENGŐS, GAMESTAR MAGAZINT LAPOZGATÓS, ÜNNEPI DECEMBERT MINDENKINEKI

Mintha csak tegnap lett volna, hogy karácsonyi és újévi köszöntés gyanánt – rávasz módon ivós játékot kezdeményezve – azt mondtam volna, hogy „Vegyetek GameStar!”, erre tessék, már megint iszunk valamire. A nyomtatott újságírás Tibi atyjája lettem, bár talán kevesebbet lopok, nehéz ezt megítélni. Bárhogy is, túl vagyunk a PlayIT-en, csendesedik az élet, már az utolsó idei lapleadás végét tapossuk, pislákol az ünnepi érzés mindenkiben. Bennem már csak azért is, mert olyan kegyetlen megfázós, kidöglős, fulladós, zihálós, náthás napokon vagyok túl, hogy filmet lehetne készíteni válogatott szünetedéseimről. A kövér Val Kilmer játszhatna mondjuk engem, bár azért még jobban tartom magam. Valamennyire.



A fenti kép a legutóbbi PlayIT-en készült, a HelloWorld-színpadon, és éppen arról beszélgetünk, hogy mennyire tartom magam jól. Hazudok, természetesen. Nagyon remélem, hogy páran legalább ott voltak, mert nagyon érdekes beszélgetések zajlottak. Iszonyatosan örültem, hogy egy olvasó ennek kapcsán levelet is írt nekünk, mert folyamatosan eszembe jut azóta, hogy vajon sikerült-e valami nyomot hagyni a közönségben. Nyilván óriási kihívás ez; a PlayIT színes, zajos forgatagában komolyabb témákról beszélgetni amolyan rituális öngyilkosság az ingerküszöb alá zuhanva, de szerencsére mindig akad pár ember, akit valamiért megfogott az aktuális téma. Videók is készültek, szóval nem maradtok le a legfontosabb eszmeváltásokról, a GameStar YouTube-csatornáját érdemes heves érdeklődéssel követni. Most viszont átadnám a stafétabotot, következzen a mélyen tisztelt olvasó, zengjen az ének, kapcsolódjunk össze, már-már ünnepi pátoszban legyünk egy csapat! Ti diktáljátok a tempót.

PLAYIT ÉS AZ ÖNISMERET

Kedves GS!

Kedves olvasó!

Nemrég ért véget a PlayIT, aminek hatására megfogalmazódott bennem pár gondolat. Friss az élmény, HP, te pedig szeretsz leveleket kapni az Arénában, szóval akkor már egyenesen ide címezem, remélem, elégedett vagy, hogy ilyen tudatos olvasó vagyok.

Nem is tudod elképzelni, mennyire. Az odaböfentett online kommentek világában a szépen, mívesen elkészített (mondhatni kézműves) olvasói véleményformálás ritka kincs, és engem mindig nagyon boldoggá tesz. Ezért is könyörgök kártartóan, hogy ne szokjatok le erről.

A számos cosplayer és kiállító között barangolva szembesültem azzal, hogy milyen – ha szabad ezt a kifejezést használnom – mainstreammá és elfogadottá váltak a játékok, a játékos közösség. Felemelő volt látni a sok mosolygós arcot, akiket a hobbijuk, a játék vagy a képregények szeretete köt össze, illetve a kis lurkókat, akik minden játékhoz, kiállítóhoz odafutottak, és ragyogó szemekkel csodálták azt.

Igen, megvan ennek a maga varázsa. Számomra ez az évek során megszokássá vált, már fel sem tűnik, mekkora dolog, pedig az.

Ahogy sejthető, most jönne a „Bezzeg az én időben...” kezdetű mondat, de nem siránkozás vele a céloom: az jutott eszembe, hogy amikor az én korosztályom volt fiatalabb (erről ti többet tudnátok mesélni, mert én még csak a húszas éveim végén járok), nekünk nem volt lehetőségünk arra, hogy egy ilyen „térben” éljük ki a játékok

(vagy más hobbink) iránti szeretetünket. Örülök, hogy nekik megadatott a lehetőség, de egyben félttem is őket, mert van egy árnyoldala is az egész jelenségnek: amíg nekünk hobbi volt a játék, és nem úgy azonosítottuk magunkat, mint „gamerek”, addig úgy tűnik, ez nekik már az önmeghatározásuk részévé vált, és ez nem csak a gyerekekre igaz. Többször hallottam olyan beszélgetésszálányokat, amikor valaki kijelentette, hogy ő „marvelos”, vagy hogy ő „LoL-os”. Persze minden ember szeret(ne) valahova tartozni, de nem pont az lenne a lényeg, hogy a játékok/könyvek/képregények szeretete hozza össze őket?

Szerintem ez egy természetes folyamat, minél többen vannak egy adott „halmazbar”, annál jobban tagolódnak kisebb egységekre. Kicsit olyan ez, mint a Júdeai Népfőnt vagy a Júdea Népe Front a Brian élete című filmben, ha emlékszel – márpedig ha „Bezzeg az én időmben...” kezdetű felüttéssel indítasz, akkor bizonyára emlékszel. Talán van egy ilyen kényszeres elszakadási és újraalakulási kényszer bennünk, nem elég egy nagy halmaz (alaphelyzetben ember) tagjának lenni, szükséghierarchiánk (Maslow, ugyebár) fontos eleme, hogy egy csapat részeként is meghatározzuk magunkat. Így születik a konzol vs. PC, a LoL vs. Dota, a Marvel vs. DC, a Star Wars vs. Star Trek vita, és benne az eltartott kisujjal önmagát piederesztálra emelő ego, ami pusztán saját ízlésével gondolja többnek magát azoknál, akiknek más az ízlése. Azért ez





zelt vagy valós – megvizsgáljuk magunkat, és elgondolkodunk céljainkon vagy azon, hogy helyes úton járunk-e ezek megvalósításához. Ne úgy tekintünk személyünkre, mint egy márka vagy egy eszme rajongójára, hanem legyünk képesek önmagunkat és társainkat emberként látni és kezelni.

Teljesen egyetérték.

Talán egy napon jobb és szebb lesz így a világ. Köszí, hogy elolvastátok a levelem. **(Sentinel)**

Én pedig nagyon örülök, hogy írtál, és bár vannak kétségeim arról, hogy javíthatók-e az emberek, mi azért igyekszünk megtenni, amit tudunk. Mert mi, itt a GameStarnál nem hiszünk abban, hogy a márka határozza meg embert. A GameStar nem követőket akar, hanem azt, hogy a gamestarosok önálló egyéniségek legyenek, hogy az embert lássák meg a GameStar mögött. Mert a GameStar a szeretet maga, ami összeköt, és nem nézi, ki vagy. Erre iszunk: „Vegyetek GameStart!”

LEÁLDOZOTT AZ ASZTALI SZEREPJÁTÉKNAK?

Üdvözlétem!

Csodás napot!

A videojátékok és a társasjátékok egyre népszerűbbek lettek az utóbbi időben, elég csak beülni a metrón, ahol a legújabb Assassin's Creed epizód plakátja díszíti a kocsi oldalát. Nem cíki, ha egy harmincas, negyvenes éveiben járó anyukáról/apukáról kiderül, hogy a hóna alatt szorongatott társasjátékokot nem elsősorban a gyereke szórakoztatására, hanem saját magának vette, illetve a hétvégenként összeülő játékos cimboráinak.

Igen, nálunk is sok a gamerszülő (valamiért), és ugyanolyan ajándék nekik is a gyerek ajándéka, ez elég frankó, szerintem.

Egyre több társas- és videojáték készül, viszont azt vettem észre, hogy van egy „szubkultúra”, ami nem került bele a köztudatba, de még a játékosok tudatába sem: mégpedig az asztali szerepjátékoké. Mi lehet ennek az oka? Miért van az, hogy a Diablo, a Baldur's Gate vagy a World of Warcraft őseivel, mondhatni nagypapjával nem nagyon játszanak az emberek, nem ismerik őket?

Talán mert nem ismerik anynyian.

Talán meg is választottam magamnak részben a kérdést, amikor azt írtam, hogy „nem ismerik őket”.

Na, látod, teljes összhangban vagyunk.

Többször előfordult már, hogy amikor az asztali szerepjátékokról mesélt, kiderült, hogy sokan kipróbálnák, de nem tudják, hogyan. Sokakat megrettentenek a hatalmas szabályköny-

nem ma kezdődött, általános emberi vonás, csak új játszótérrel kapott a geekkultúrával.

Természetesen a PlayIT, ahogy a nevében is szerepel, egy show, egy talk-show. Levelemmel nem az a célom, hogy elindítsak egy lavinát, ami a sokak által (általám is) szeretett rendezvény felfüggesztéséhez vezet (ha lenne is ilyen, emberáradatot megmozdító hatalmam, akkor inkább valami nemezebb cél érdekében szólnék fel, például kampányt indítanék, hogy a YouTube-

alkalmazás a képernyő kikapcsolása után is működjön telefonon).

Reménykedtem is benne, hogy nem záratnád be azonnal az egészet, még ha lenne is hatalmad. Mint tudjuk, a nagy hatalom nagy felelősséggel jár.

Rengeteg érdekes előadásnak voltam szem- és fültanúja a rendezvény alatt, ilyen volt például az internetes zaklatásról szóló vagy a pályaválasztással kapcsolatos bemutató nálatok. Abszolút jó, hogy van egy ilyen rendez-

vény, ami egy adott közösséget szolgál ki minden tekintetben, szórakoztat, és még nevel is.

Inkább utat mutat, messze vagyunk a neveléstől, de nagyon örülök, hogy láttál minket, és hogy nyomot hagytunk benned.

Levelem célja, hogy az önmeghatározás kérdését feszegetsem, ami nemcsak a gamereknek szól, hanem – úgy vélem – minden embernek. Az életünkben el kell jönnie egy olyan pillanatnak, amikor a tükörben – legyen az elkép-

f Facebook-sarok

Nem tudom, hogy jó ötlet-e minden valamire való filmes jogot lepasszolni a Disenynak? A Marvellel csodát tettek ez tény (bár akad már némi fenntartásom a vége felé), de mondjuk mernek e R kategóriás vonalat tartani mondjuk egy Deadpoolban továbbra is? A SW-t például totál felhígították ami azért annyira nem jó.

Ha a Disney megveszi a Foxot, vajon milyen világ vár ránk? Azért egy Avengers vs. X-Men mozit megnéznénk.

A Battlefield 2-ben minden cuccot meg lehet szerezni pénz nélkül is. Más játékba is ugyan így van függetlenül attól, hogy kozmetikai cuccokról van szó, vagy fegyverekről, vagy képességekről. Nem kell senkinek hisztériázni. Fantasztikus játékról van szó. Örüljétek, hogy van ilyen játék és kész. Senki nem lesz lépés előny-

be csak mert ő fizetett azért amiért te sokat játszottál. Semmivel sem rosszabb az EA a többi játék cégnél, mind ugyan azt csinálja. Az ingyenes játékok sokkal jobban letudják húzni a beteg embereket, akik mindenért képesek pénzt kiadni.

Elképesztő pro és kontra indulatokat kavart most az EA a Battlefield II-vel, érdekes volt egy ellenforradalmár véleményét is olvasni a témában.

Régen Gladiator, Utolsó samuráj és hasonló filmeket vártunk most meg jön a Marvel és a DC kreatív történetvezetése ja nem csak sztár parádé és olyan verekedések aminél még Jackie Chan is jobb volt mondjuk ő Oscart kapott az életművéért ezek a szuperhősök nem fognak

A 2018-as filmeket bemutató cikk alatt jött ez a komment. Kis-

sé összemosis dolgokat, de valami olyasmiről van szó, hogy „bezzeg régen...”.

kezd a lego a skynetre hasonlítani...

Mivel mindenből készül már Lego-feldolgozás, az aggodalom is erősödik, hogy egy napon egy hatalmas legórobot fogja majd elpusztítani a világot egy legóbombával. Vagy ilyesmi.

Tök vicces nézni, ahogy a youtube saját magát gáncsolja ki újra, meh újra

Az „újra, meh újra” kifejezés – a maga véletlen elütésével – annyira tökéletesen írja le a monotonitást és az általa kiváltott unalom érzését egyszerre, hogy belefájdul az ember agya. Ezzel együtt a YouTube igen sokszor lép a saját lábára, ez tény, de kemény dolog ez a popszakma. Vagy senkiháziak kezében van? Már nem tudjuk felidézni a megfelelő anekdotát.



★ A HÓNAP LEVELE ★

A GAMESTAR-KOLLEKCIÓ FELEMELO EREJE

Kedves HP és Vanda!

Két jó barát, kolléga, csodálatos ember.

(Szervusz – V.)

Hosszú út vezetett ennek a levélnek a megírásáig.

Örülök, hogy idehozott.

Régóta készülök rá, de egészen eddig nem sikerült összeszedni és rendezetten leírni a gondolataimat, pedig az univerzum egy ideje már küldi a „jeleket”. Először is: volt szeptemberben egy levél itt az Arénában, amelyhez az írója csatolt egy képet néhány 2005-ös GameStar CD-mellékletéről.

Másodszor pedig: az októberi magazin Visszapillantó rovatában olyan ismerősök voltak a magazinok. Szóval következzen egy hosszabb eszmefuttatás a magazin és jómagam kapcsolatáról. **Jaj, erről én is rengeteget tudnék mesélni, a magazin életem jelentős részében ott volt valamilyen formában, de gondolom, most csak tompítanam a fényét a te katarzisdohnak, szóval inkább befogom a számat, és figyelek, bocsí.**

Ahogy az ember felnő, úgy kapcsolódik bele egyre jobban és jobban a világba: elkezd követni a híreket, az információk áradatából csak a számára érdekes tartalmakat figyeli, netalántán ő is kifejezi a véleményét, és/vagy tartalomgyártó lesz.

Most leginkább mindenki tartalomgyártó akar lenni, és kevésbé figyel a világra, de majd elmúlik ez a hóbort is, gondolom. Nagyjából így volt velem is. A rengeteg, YouTube-ozással töltött óra lassan lecsökkent, egyre több csatornáról leiratkoztam, és kialakult az igényem egy bizonyos minőségre is. Elkezdtem a GS Online-t (meg persze más – nem gaming témával foglalkozó – hírportálokat) olvasni, hogy az aktuális témákban is naprakész legyek. És mivel itt tetszik a megjelenő tartalom, a tartalomgyártók személye és a közösség is, egy jó ideje a papíralapú magazinok is a postaládám rendszeres vendégei, és most már a gondolataimat is megosztom az Aréna nyújtotta lehetőséget kihasználva.

Bekeretezem ezt a bekezdést, talán fali dísz is csináltak belőle. Nekem nagyon sokat jelent, hogy ezt írod, mert rengeteget gondolkodom azon, vajon mi lesz a „mai fiatalokból”, ők még nyitottak lesznek-e a hírekre, cikkekre, akár a nyomtatott magazinra, vagy mindenképp elnyel a videós világ. Féltre ne értsd, semmi baj sincs a változással, csak abban reménykedünk, hogy a



klasszikus újságírás nem tűnik majd el, nem oldódik fel az új trendekben, mert valljuk, hogy nem csak erre vagy arra van szükség, fontos, hogy lehessen választani. És nagyon hálásak vagyunk neked, hogy te most minket választottál.

Én még viszonylag fiatal vagyok a magam 18 életével, úgyhogy csak néhány éve jutottam el arra a pontra, hogy a magazint ne (csak) a mellékelt teljes játékért vásárolok meg, hanem tényleg a benne szereplő cikkekért. No persze régebben is vettem néha-néha egy magazint, de egyáltalán nem rendszeresen.

Nos, nálunk hízelgessel sokra lehet menni, és te a legjobb úton jársz. Tizennyolc évéd maga a bölcsesség.

Most visszatekintve nagyon örülök, hogy azért legalább a játék miatt elhoztam egy-egy újságot, és ez valamért általában októberben történt, úgyhogy mikor az októberi lapszám már említett Visszapillantó rovatát olvastam, rájöttem, hogy ezek a magazinok nekem ismerősek, sőt mi több, meg is vannak. Gyorsan elő is kerestem őket, és konstataáltam, hogy milyen király relikviám vannak, valamint leellenőriztem, hogy a kiemelt idézeteket nem csak hasraütés-szerűen írta-e oda valaki, mondván: úgyse emlékszik már azokra a cikkekre senki.

Szerencsére sokan emlékeznek még, szóval muszáj rendes kutatómunkát végeznünk, amikor visszapillantunk a régmúltba. Már csak azért is, hogy tiszteljük

a kollégák előtt, akik már nincsenek velünk.

GameStar relikviaparkom másik fontos szegmense az édesapámtól kapott CD-melléklet-gyűjtemény. Mikor először meséltem neki, hogy milyen klassz is ez a magazin, így válaszolt: „Tudom. Ismerem őket. Elő is fizettem rá anno, mivel akkoriban majdnem minden, IT témájú újságot megvettem, és sok szerkesztővel, informatikussal és programozóval tartottam a kapcsolatot országszerte. Van is itt pár dolog neked. Ezek nálam már úgyis csak a helyet foglalják, szóval el is vihethéd őket” – és ezzel egy csomó, nagy CD-tartó mapát nyomott a kezembe, amelyekben több mint száz chipes, jó néhány PCX-es, pár PC Guru-s, PC World-ös, Magyar PC Magazin-os és persze számos gamestaros lemez volt. Az idők során sajnos eltűnt belőle egy-kettő, de gyakorlatilag 1999 októberétől 2001 novemberéig az összes lapszám melléklete (vagy annak egy része) megvan.

Azért ez nem semmi gyűjtemény, már-már történelmi lelet, gratulálók!

Nektek ezek a sorok valószínűleg nosztalgikusak, míg nekem az egész történet egy kis izeltő a múltból, egy kis emlékeztető, hogy honnan indult az a kultúra, amibe én csak így útközben becsatlakoztam. Többek közt ezért is szeretem például a retró videójátékokat.

Érdekes, amit mondasz (azon túl, hogy nagyon jól esik, persze), mert szerintem is nagyon fontos, hogy egy mai, gamer- vagy IT-világ-



ban mozgó ember is átlássa, hogy mi vezetett idáig, ismerje a múlt trendjeit, eszközeit, játékeit, egészen ismerje azt a kultúrát, aminek részese, esetleg szenvedélyes rajongója. Igazad van, nekünk ez nosztalgia, lassan tényleg vénemberek leszünk, de a csapat fiatalabb tagjain is látom, hogy örömmel vetik bele magukat a régi dolgokba, ismerik meg azt a világot, amiből a mai (lényegesen komolyabb és nagyobb) ipar kihajtott.

A levelmem végén még szeretnék köszönetet mondani, mert kéréssem meghallgatásra talált, és frissültek az újság elején található fotók, pedig annyira drasztikusan nem is csúnyult meg senki. Kívánok örök életet és végtelen löszert! **(A²) Hasonló jókat, sokkal boldogabbá tettél ezzel a levéllel, mint azt gondolnád, már be is ütött a karácsonyi hangulat. Kösz szépen, hogy velünk vagy, tenyerünkön hordozunk majd.**

(Örülök, hogy egy ilyen fiatal ember is látja a különbséget egy nyomtatott magazin és a youtube-os bohóckodás között, és igénye van a jóra. Mert nem baj, ha olykor hülyéskedik az ember (mi játékmagazinként pláne nem vehetjük senki szemére a gyermeki lélek megőrzését és a bolondozást), ugyanakkor a szórakoztatás is lehet alacsony vagy magas szintű, és mi ropant hálásak vagyunk azért, mert a GameStar utóbbi csoportba sorolod. A mi íróink sem egyformák, de szerencsére nálunk van olvasószervezőtől és korrektori ellenőrzés – ami egy online felület esetében jellemzően hiányzik –, méghozzá azért, hogy a hozzád hasonló, tanulásra és minőségi szórakozásra vágyó olvasók élvezettel forgathassák lapjainkat. Persze hibátlan lapot készíteni szinte lehetetlen, így biztosan mi is bennhagyunk néhány bakit minden számban, de nagyon igyekszünk, hogy mind a tartalom, mind a tálalás olyan elégedett olvasói levelek megszületését eredményezze, mint amelyet te küldtél nekünk. Hálásan köszönjük, és azt is, hogy létezel – V.)



DORGÁLÁS ÉS SEGÍTSÉGGÉRÉS

Tisztelt szerkesztőség!
Tisztelt levélíró!

Régóta veszem az újságokat, de mostanában elég gyenge a felhozatal. **Jaj, hát ez nem a legjobb kezdés.** Egyszerűen nem tudom, mi van veletek.

Köszí, jól vagyunk azért. Példák kellenének, mert így elég nehéz érdemben reflektálnom arra, amit írsz. Nyilván jónak érzüjük a magazin minőségét (ha nem is tökéletesnek, mivel elég sok minden mást is csinálunk, így persze előfordul, hogy nem éppen életünk cikke csusszan ki kezeink közül), tehát nem tudom, mi lehet veünk. Ha van kedved, írd meg, mi zavar, és dumáljunk róla. Érdekel, hogyan látod a dolgokat.

És nem csak a cikkek terén, de még a játékoknál is észrevettem, hogy nem a legjobbakat adjátok. Most komolyan. Leszerződtek a Kalypso Mediához? Régen olyan jó címekeket kaptunk, mint a Tomb Raider, Dirt és a Murdered. Most meg csak vegyes értékkelű játékokat kapunk. Hogy van ez?

Úgy van, hogy ez egy nehéz ipar, nem könnyű a kiadókkal megtalálni a hangot. Értelemszerű, hogy csak nyomott áron érde-

mes kódokat venni, ha az ember egy 2000 forintos magazinhoz ad teljes játékot (mert ugye ott a szerzők díja, a nyomdaköltség, a szerkesztő, a korrektor, a grafikusok). Néha van jobb széria, sikerül nagyot gurítani, máskor kicsit visszafogottabb a sikerszéria, és becsúszik a rosszabb játék is. Nincs több mentség erre; folyamatosan próbálkozunk, most éppen a magyar Zen Studios legendás Star Wars flipperasztalait próbálhatod ki, ami szerintem zseniális, januárban pedig újabb meglepetés vár (ráadásul multisz). Szóval nem reménytelen a helyzet, de köszí a türelmedet olyan-



kor, amikor éppen nem a te ízlésednek megfelelő irányba tartanak a dolgok.

De ne értetek félre: venni fogom végig az újságot javulás reményében, és persze HP Aréna rovataért, ami mindig megmosolyogtat.

Na, ennek nagyon örülök, ígérem, hogy az Aréna mindig magas színvonalú, mosolyogtató élmény lesz a továbbiakban is, a többieket pedig megrugdosom, hogy írjanak jól.

És a levelem másik felében a segítségeket kérem.

Nem jó a sorrend. Miután megdorgáltad a szerkesztőséget, már senki sem akar segíteni. Először kell kérdezni, utána jöhet a filka. Ez a helyes sorrend, ne feledd!

A 2017/04-es szám mellé járt a Neon Chrome (ennek még örültem is), ami órákig lekötött. A haverommal megvettem az újságot, és ő is ugyanolyan véleménnyel volt róla, mint én. Gondoltuk, kipróbáljuk coopban, de sajnos nem tudjuk, hogy hogy kell rácsatlakozni. Lehet, hogy most bénának tűnök, de ez a helyzet. Válaszokat előre is köszönöm! (Mr. TNT)

Nem ti vagytok a bénák, az online coop egyelőre nem lehetséges. A fejlesztők még türelmet kérnek, majd elvileg lesz patch, amivel lehet így is nyomulni, de szeretnék tökéletes élményt nyújtani. Tudod, ez a szokásos bullshit szöveg, idézem: „Local coop only. We'd like to do online as much as everyone, but it was not doable in this project as we had other things we wanted to do within the time and people limits.” Ez annyit tesz, hogy nincs elég ember és erő rá, szóval üljetek össze egyelőre, és játsszatok így, az amúgy is sokkal szórakoztatóbb. Mint a rossz hír hozója, már csak óvatosan mondom, de köszí a megértésed, és remélem, írsz még majd olyan levelet is, amelyben éppen elégedettségednek adsz hangot. Tarts ki addig is!

vek, a rengeteg kiadás és olvasnivaló. De emberek! A szerepjáték arról szól, hogy szerepet játszotok. Nem muszáj semmiféle szabálykönyv, csak egy mesélő, aki egybefogja a játékkalkulát, a kalandot. Elképzelsz egy karaktert, és már játszhattok is.

Azért nyilván segíti a játékot a szabályrendszer, és bár tényleg zseniális élmény a képezel szabadsága, nem árt, ha valamilyen világba integráljuk az élményt. Nem sok olyan asztali szerepjátékos társaságról hallottam eddig, akik teljesen szabad asszociációval dolgoztak háttérvilág és szabálykönyv nélkül, de belátom, nem ismerem eléggé ezt a szubkultúrát ahhoz, hogy megítélhessem, mennyire kötött a rendszer.

Az előzőekből következik még az is, hogy teljesen ingyen van. Aki még azt a pár forintot is sajnálja, amit esetleg papírra, ceruzára meg kockára kell költeni, az nyúljon a zsebébe, és a pénztárcája helyett vegye ki az okostelefonját, amire le tud tölteni kockadobáló alkalmazást és jegyzetelhet is bele (vagy írjon, és megdobom pár kockával). Bár nincs sok agyagi költsége egy kalandnak, annál több szellemi erőfeszítést igényel.

Ahhoz, hogy összeálljon egy kalandmodul, a mesélőnek dolgoznia kell vele, az NPC-eket élővé kell varázsolni, a történetnek drámainak kell lennie, a harcnak pedig akciódúsnak vagy éppen hogy taktikusnak.

Érdekes, pont most hallottam egy magyar garázsprojektről; a Nemundír crystal-punknak nevezi magát, és pont attól egyedi, hogy az asztali szerepjátékot ötvözi a digitális élménnyel, nyilván a játék közbeni adminisztrációt megkönnyítendő. Egy játékdizájner srác farigcsálja évek óta. A hibrid szerepjáték lényege, hogy úgy egészíti ki az asztali szerepjátékos és a kalandmester munkáját, hogy az IRL játékelmény értékéből semmit sem von le, mégis, a szereplőknek többé nem kell hosszú percekgig az inventorykat rádrogálni, számolgatni az itemeket vagy az életpontokat. A mesélő egy tablettel, a játékosok pedig mobilon kísérhetik nyomon karakterlapjuk változását. Ilyen megoldásokkal szerintem nagyot lehetne dobni az élményen, már csak azért is, hogy a felgyorsult, figyelemzavarosabb generációk is könnyebben ráérezzenek az izére.

Persze értem én, hogy tanulás és/vagy munka mellett nem sok ideje van az embernek, hogy összeállítson egy történetet, vagy felszabadítson egy napot, amikor összeül a haverjaival, de higgyétek el, megéri a fáradságot. Kezdesnek akár egy létező könyvet, filmet is fel lehet dolgozni, de rengeteg modul van, amit az internetről ingyenesen be lehet szerezni. A következő buktatója a dolognak az lehet, hogy úgymond nem akciódús. Ezalatt azt értem, hogy lassú lehet például azoknak, akik nap mint nap FPS játékokat nyomnak, és az kell nekik, hogy audiovizuális ingereket kapjanak minden milliszekundumban. Ellenben azoknak, akik a narratívát vagy a szabadságot kedvelik, mindenképpen ajánlom, hogy próbálják ki legalább egyszer. Kicsit hasonlít ez ahhoz, amikor VR szemüvegben játszunk: nagyjából ugyanaz a játékelmény egy VR és egy „sima” játék esetében (lövöldözünk vagy úrhajót vezetünk), de teljesen más az élmény. Az asztali szerepjáték esetében nincsenek előre megírt sorok, amelyek közül a dialógus során választhatasz, nem köt annyira a harrendszer és így tovább.

Alapvetően igen, de azért szerintem nem árt alaposabban

utánaolvasni. Nem hiszem, hogy egy teljesen kezdő társaság képes lenne egy kalandot maga kitalálni és végigvinni. Szerencsére az internet jó barát, tényleg ezer irányba el lehet indulni.

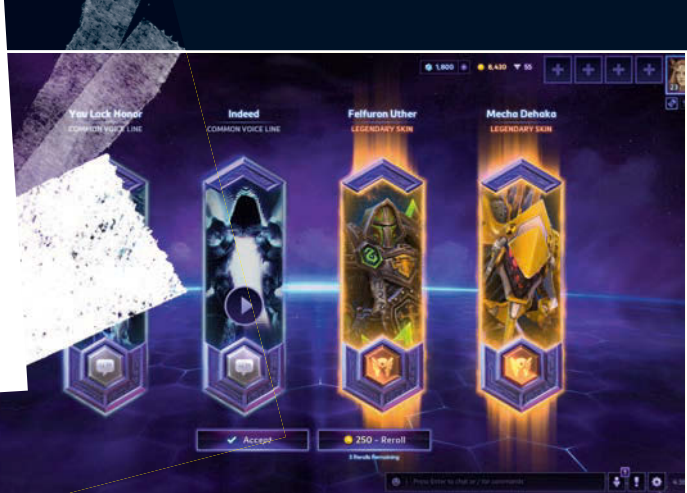
Ez nem valamiféle propaganda akar lenni, hanem arra hívnám fel a kedves olvasók figyelmét, hogy van egy rengeteg szórakozást nyújtó játékforma. Új történeteket hozhatsz létre, de akár te magad is bővítheted kedvenc játékok világát, lehetsz Geralt, Master Chief, a WoWV-karaktered, bárki. (Sz. István)

Minden jónak vége szakad egyszer, így most 2017 és az Aréna rovat is búcsúzik. Szerencsére utóbbi már januárban visszatér, hogy újult erővel folytassa a levelek megválaszolását. Köszönöm, hogy egész évben velem tartottatok, nagyon boldog karácsonyt és még boldogabb új évet kívánok nektek! És bár már ellőttem az ivós játékot a rovataban, azért tartuk a szokást, poharakat a magasba: „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 TOTAL WAR: ARENA
- 16 WARHAMMER: VERMINTIDE II
- 18 DEEP SKY DERELICTS
- 20 RAILWAY EMPIRE
- 22 FABLE FORTUNE



Act 1 Starter Bundle

Get a head start as you walk into Mordor with powerful Gear and a boost to your XP.

- 3 Gold Loot Chests
- 1 Gold War Chest
- 2 Two-Hour XP Boosts

Kaszinót a videojátékokba

Starter Bundle Discount 50%

AZ ANTIKRISZTUS ÚJ NEVE: LOOT BOX

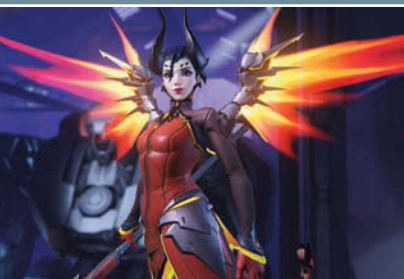
ISMÉT A JÁTÉKOSOK CÉLKERESZTJÉBE KERÜLT A STAR WARS BATTLEFRONT II MEGJELENÉSE ÓTA AZ ELECTRONIC ARTS. Néhány hónappal ezelőtt pedig nagyon úgy tűnt, hogy sikerült lerázni magukról a világ legkapzsiabb játékkiadója címet. Nagy csinnadrattával bejelentették, hogy a *Battlefront* második részében ingyenesen szállítják a megjelenés utáni összes tartalmat, elég egyszer kifizetni a játék árát, és azután eljő az igazi, digitális, tejjel és mézzel folyó Kánaán. Az igazat megvallva már akkor is nagyon gyanús volt ez a gesztus, sejtettük, hogy van valami a háttérben, amit a kiadó eltitkol előlünk.

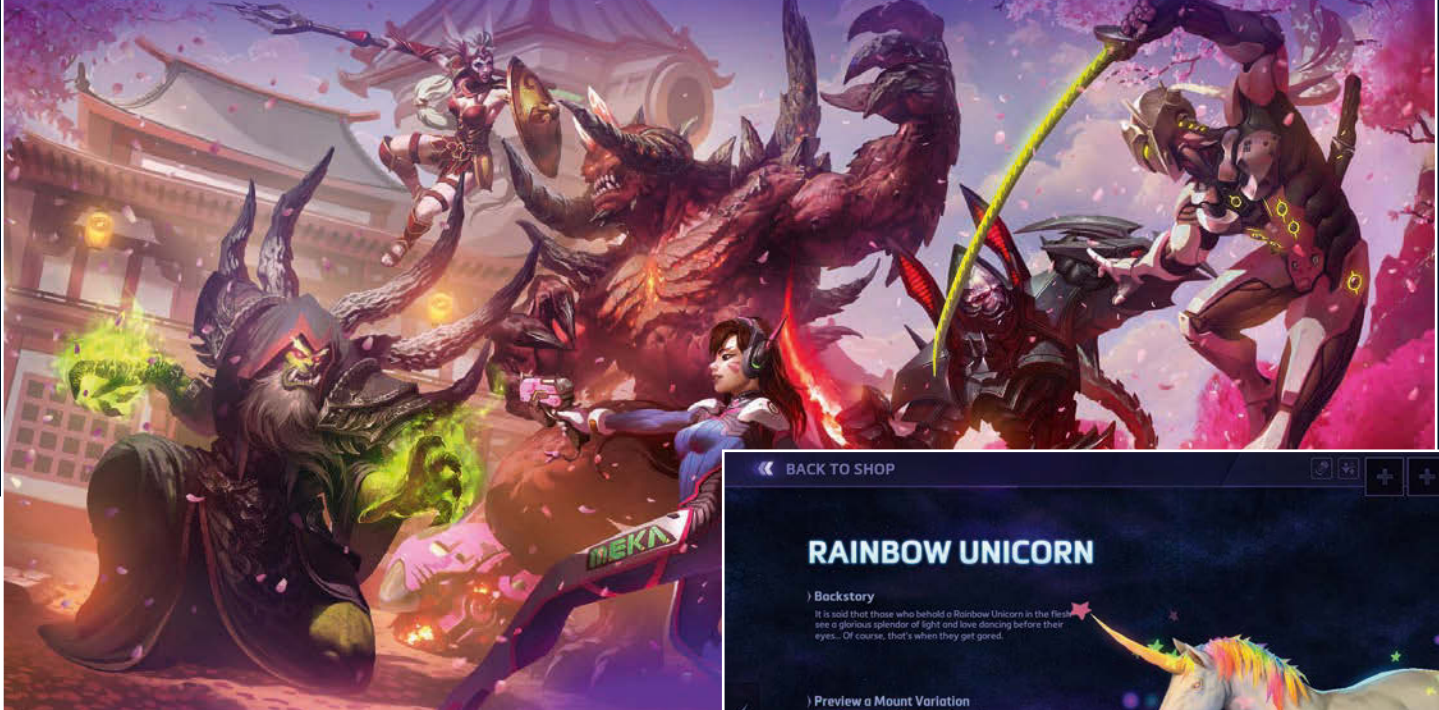
IT'S A TRAP

A loot box intézménye nem új keletű dolog, számos más játékban helyet kapott már. A Blizzard az *Overwatch*-ban és a *Heroes of the Storm*-ban járhatja csúcsra ezt a rend-

szert; igaz, ott csupán kozmetikai jutalmakat zsebelhetünk be ily módon, de még így is rengeteg pénz folyik be a kiadóhoz ezekből. Itt azonban nem árt egy kicsit megállni és elgondolkozni. Az utóbbi években, évtizedekben drasztikusan megnövekedett a felső kategóriás játékok előállítási költsége. Nem túlzás azt állítani, hogy manapság már csak dollár százmilliókból lehet közönségsikereket létrehozni. Értelemszerűen nem lehet a játékok árát a végtelenségig emelni, így a kiadók kénytelenek alternatív bevételi források után nézni. Ideális esetben minőségi tartalmakat kínáló digitális kiegészítőket vehetünk egy kis extra pénzért, ilyen volt például a nagy sikerű *Witcher III: The Wild Hunt* két kiegészítője, amelyek több tíz órával megtoldották a játék élettartamát. Az Electronic Arts azonban átlépett egy határt, nem elégedett meg azzal, hogy kozmetikai felszerelésekkel pakolta tele a pénzért vehető ládákat, inkább olyan jutalmakat kötö-

zött a mézesmadzag végére, amelyekkel tényleges előnyökre tehetett szert az egyszéri, pénzes játékos, ismertebb nevén a bálna. A módszer természetesen nem most pattant ki a gonosz és pénzéhes marketingesek és fejlesztők fejéből, a mobilis játékokban már régóta alkalmaznak ilyen megoldásokat. Elég, ha csak az Electronic Arts egyik legnépszerűbb *Star Wars* F2P mobiljátékára, a *Galaxy of Heroes*-ra gondolunk. Ha úgy véljük, hogy a *Battlefront II*-ben durván lehúzzák a játékosokat, akkor érdemes megvizsgálni, milyen gátlástalanul és pófátlanul működik ez a *Galaxy of Heroes*-ban. Még csak a látszatra sem ügyel az Electronic Arts, iszonyatos pénzeket kérnek el különböző csomagokért, miközben nagyon minimális az esélyünk arra, hogy megtaláljuk bennük azt, ami-re vágyunk. Rengeteg olyan játékost látni a toplisták élén, akik pár nappal egy új, metaváltó karakter bejelentése után már rendelkeznek egy teljesen





HA TE MONDOD

Chris Lee amerikai politikus: „A Star Wars Battlefront II nem más, mint egy Star Wars témakájú online kaszinó, amely arra csábítja a gyerekeket, hogy ott költsek el a pénzüket. Ez egy csapda.”

feltápol és kistafirozott hőssel, ellenük nem nagyon tudunk védekezni az arénákban. A rendszer viszont szépen működik; már két éve zajlik a játék, és ezek a bálnák uralkodnak a toplistákon. Ehhez viszont rengeteg pénzt kell beleölniük a játékba, egyes becslések szerint ha valaki az élvonalban szeretne maradni, havi szinten el kell költenie háromezer dollárt, ami 800 ezer forint körüli összeg. Ez az igazán nagy bevétel, és ezt a módszert akarja az Electronic Arts átvinni a teljes árú játékok világába.

FEJJEL A FALNAK

A játékosok ellenállása miatt azonban úgy tűnik, hogy ez az átmenet nem lesz békés. Az Electronic Arts újra a célkeresztbe került, és sorra kénytelen meghozni olyan döntéseket, amelyek nem igazán szolgálják rövid távú gazdasági érdekeit. Decem-

ber elején még mindig nem megy a mikrotranzakció a *Battlefront II*-ben, a botrány miatt ugyanis kénytelenek voltak a fejlesztők letiltani. Azt ígéri, hogy alaposan átdolgozzák a rendszert, de nem vagyunk meggyőződve arról, hogy ez elég. A játékosok szempontjából egyértelműen az lenne a legjobb megoldás, ha áttérnének a kozmetikai jutalmakra, viszont ahhoz egy nagyon komoly grafikus csapatot kell foglalkoztatni; érdemes ránézni az *Overwatch* legendás skinjeire, na valami hasonló minőséget kellene lenni az asztalra ahhoz, hogy előkerüljenek a tárcákból a bankkártyák. Az EA első körben megpróbál a játékosok kedvében járni, háromszorosára emelte a játékosok jutalmát, ez kicsit felgyorsítja a fejlődést. Most már nem kell 40 órát „görnyedni” a gép előtt ahhoz, hogy megszerezzük a játék legértékesebb karakterét, Darth Vadert.

Ez mind nagyon szép és jó, a gond csak az, hogy talán kicsit elkésett ezzel a kiadással. Az utóbbi hetekben egyre többet lehet arról hallani, hogy különböző politikusok ugranak fel erre a vonatra, és teljes mellszélességgel állnak ki a játékosok életét nyomorba döntő loot boxok ellen. Belga, francia, angol és amerikai politikusok emelték fel a szavukat a trend ellen. Egyelőre törvénymódosítások nem születtek, de hallani már olyan pletykákat, hogy a loot boxokkal operáló játékokra kitalálnak egy új ESRB/PEGI kategóriát, amely 21 év alatti személyeknek nem ajánlja ezeket a játékokat. Volt olyan amerikai politikus, aki konkrétan a kaszinózáshoz hasonlította a loot box formációt. Nem szabad azonban szó nélkül elmenünk a szülői felelősség mellett sem. Az is megér egy komoly elemzést, hogy a fiatalok, önálló jö-

vedelemmel nem rendelkező gyerekek miként tud kisebb vagyonokat elkölteni digitális javakra. A szülőknek igenis van erre ráhatásuk; senki sem kényszeríti őket arra, hogy bankkártyaszámot és hozzáférést adjanak a csemetéjüknek, aki aztán vidám mosollyal az arcán veszi tonnaszámmra a loot boxokat a család téli tüzelőjére félretett pénzből. A játékipar fejlődik, egyre több pénz van ebben a fajta szórakoztatásban, érthető, hogy a profitorientált kiadók szeretnének minél nagyobb hasznot tenni. A határokat meg kell húzni, ám döreőség lenne azt hinni, hogy a játékiadók ettől kezdve a mi érdekeinket helyezik előtérbe. Újabb és újabb trükköket eszelnek ki, hogy megszerezzék feltétlenül bankjegyeinket, nem riadnak vissza semmilyen piszkos eszköztől. Éberség, játékosok! Éberség!

Előzetes

TOTAL WAR: ARENA



A precíz megtervezett stratégiai felállás egy másodperc alatt kaotikus mészárszékké vált. Hadvezér legyen a talpán, aki innentől érdemben képes beavatkozni az események menetébe

Leónidasz király spártai falanxa a kor egyik legkiválóbb formációja volt. Kiderül, hogy mit bír a római légiókkal szemben

Birodalmak árnyékában

TOTAL WAR: ARENA

INFO
Kiadó **Wargaming**
Fejlesztő **Creative Assembly**
Platform
PC,
Röviden A Total War játékok találkozási pontja az F2P modellel a World of Tanks kiadásának szárnyai alatt.
Megjelenés **2018**
PEGI **12+**

MEGLEHETŐSEN HOSSZÚ IDŐ TELT MÁR EL AZÓTA, HOGY ELŐSZÖR HALLOTTUNK A TOTAL WAR: ARENÁRÓL. Közel öt éve terjednek a pletykák egy kompetitív RTS játékról, amit a Creative Assembly dolgozói készítenek, most pedig nagyon úgy néz ki, hogy révbé ért a fejlesztés, és hamarosan a rajongók is elkezdhetik fejleszteni az ókori hadseregeket.

VENI, VIDI, VICI

A Wargaming meghívására egy borongós, esős napon meglátogattuk Nyugat-Sussexben a Creative Assembly egyik stúdióját, ahol a *Total War: Arena* munkálatainak oroszlárnsze folyik. Az eseményre közel húsz újságíró verbuváltak össze Európa minden szegletéből, a tesztlaborban mindenkinek lehetősége nyílt kipróbálni a játékot. Két részletben folyt az ismerkedés, első körben nulláról indíthattunk karaktert. Itt megtanulhattuk az alapokat, és a korai ókor első katonai egységeivel indulhattunk harcba. Később aztán a fejlesztők engedélyezték az ötös szintű egységek megjelenését, amikor már kibővültek a lehetőségeink, sokkal több egység és stratégia közül választhattunk. A

Total War sorozat ismerőinek nem szolgál majd túl sok újdonsággal, a híres széria legfontosabb és leginkább kedvelt elemeit megtalálhatjuk a mikrotranzakciós modellre épülő játékban. Először is el kell döntenünk, hogy melyik birodalom hódító törekvéseit kívánjuk segíteni. Jelen pillanatban mindössze három ókori hatalom közül választhatunk. Mi a római légiókat preferáltuk, mert úgy véltük, hogy ha évszázadokon keresztül képesek voltak igába hajtani a Római Birodalom ellenségeit, akkor a mi irányításunk alatt sem vallhatnak kudarcot. Kiválasztásuk után már csak egyetlen döntést kellett meghoznunk, nevezetesen azt, hogy melyik híres parancsnokkal induljunk csatába. A jelenlegi verzióban tizenegy hadvezér közül választhatunk, de ígéretet kaptunk a fejlesztőtől arra, hogy számuk idővel nőni fog.

A MAGYAR SZÁL

Kiutazásunk előtt kaptunk egy tippet az ismerőseinktől, hogy ha már ott járunk a ködös Albionban, érdemes hegyeznünk a füllünket, hátha hallunk magyar szót. Szakmai berkekben köztudott, hogy az angol fejlesztőcégek előszeretettel toboroznak magyarokat hosszú távon, meglehetősen

jó a hírük a hazai szakembereknek arrafelé. Nem is kellett csalódnunk, már a bemutatkozó előadás elején kiderült, hogy a game directori pozíciót egy magyar srác tölti be a CA-nél, a nyolc éve náluk dolgozó Beressy Gábor. Gábor nagyon rendes volt, mert dacára annak, hogy milyen elfoglalt, szakított fél órát arra, hogy egy magyar újságíró kérdéseire válaszoljon. Kimondottan nyíltan beszélt a fejlesztésről, egyáltalán nem lehetett rajta érezni, hogy visszatartaná azokat az információkat, amelyek minket érdekelnek. Azt azért világossá tette beszélgetés közben, hogy az elhangzottak legtöbbje bizalmas, és nem szabad megírniuk, hiszen nem kapott engedélyt a főnökeitől például arra, hogy elárulja, pontosan hányan dolgoznak az *Arenán*. Így nem is tudjuk megosztani ezt az értesülést, mivel mi a korrektt újságírók kategóriájába pozicionáljuk magunkat, meg aztán meg is ígértük Gábornak, és nem szeretnénk, ha ebből neki bármi baja lenne. Azt persze senki sem tiltja meg nekünk, hogy becslést végezzünk, hiszen bevitték az újságírókat a fejlesztői szobába, ami egy hatalmas, egyterű, amerikai típusú iroda, ott dolgozott a stáb egy része. Ránézésre való ötven és száz között lehet az ott dolgo-

” A HÍRES SZÉRIA LEGFONTOSABB ÉS LEGINKÁBB KEDVELT ELEMÉIT MEGTALÁLHATJUK A MIKROTRANZAKCIÓS MODELLRE ÉPÜLŐ JÁTÉKBAN

Tizenegy, egyedi képességekkel bíró hadvezért próbálhatunk ki a bétában, de ez a szám gyorsan növekedni fog. A Creative Assembly és a Wargaming hosszú távra tervezi a játékkal



Az erdős részekben takarásba kerülnek az egységeink, itt védettek leszünk a távolsági fegyverek és a mindent elsőprő lovasrohamok ellen. Ráadásul még látványnak sem utolsó a fák között lopakodó sereg

HA TE MONDOD

Jan van der Crabben game producer, Creative Assembly: „Nem lesznek rózsaszín páncélba öltözött harcosok, a mikrotranzakciós részben igyekszünk visszafogni az ilyen jellegű túlkapásokat. A prémium tartalmakat sokkal kevésbé toljuk az előtérbe, mint a World of Tanksben.”

zók száma; látszik, hogy a Creative Assembly nagyon komolyan veszi ezt a feladatot, nem egy maroknyi csapat bohóckodik rajta munkaidő után. Gábortól megtudtuk, hogy rajta kívül több magyar is dolgozik a játékon, különféle munkakörökben. Nagyon megbecsülik őket; mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy Gábor mellett egy másik game director is magyar származású, ő a *Total War* sorozat történelmi részlegében tevékenykedik.

EASY TO LEARN, HARD TO MASTER

A Blizzard híres jelmondata a *Total War: Arena* esetében is igaz: borzasztó egyszerű megtanulni a kezelést, de komoly munkát kell fektetnünk abba, ha igazán magas szinten szeretnénk űzni a hadi tudományt. Minden parancsnok három szakaszt irányíthat, de elég erősen meg van kötve a kezük. Bizonyos parancsnokok csak és kizárólag gyalogosokat képesek a csatába vinni, velük viszont nagyon hatékonyan bánnak. A győztes és a vesztes ütközetek után is kapunk jutalmat, amelyből fejleszthetjük az adott hadvezért, illetve az alatta szolgáló egységeket. A parancsnokoknak vannak egyedi, csak rájuk jellemző képességeik, amelyeket elhasználva megfordíthatjuk a csata kimenetelét. Az ellenfelek egyik kedvenc taktikája az volt, hogy

a gyalogosokat messziről támadták meg az íjászokkal, így mire azok odaértek, már egy legyengült szakasszal kellett megküzdeniük. Leónidasz (a 300-ból ismert spártai király) parancsára a „Fight in the shade” formációba rendeződnek embereink, ilyenkor a spártai gyalogság a pajzsát védekezésre emelve támadja meg az ellenfelet, és szinte semmilyen távolsági fegyver nem tud bennük kárt tenni. Három egyedi parancs közül választhatunk, de nagyon meg kell gondolnunk, hogy mikor adjuk ki őket, mert nincs annál rosszabb, mint számolgatni a másodperceket, míg újra tudjuk használni ezeket a képességeinket. Az ütközetek után kapott jutalmakból új felszerelést is választhatunk az egységeinknek; egy erősebb lándzsa, egy jobb karvédő és egy vassisak nagyban megnöveli az adott szakasz túlélési esélyeit. Ahogy azt a *Total War* sorozatban megszokhattuk, ez alkalommal is fontos szerepet játszik a morál. A gyáva katonák nem bírnak kiemelkedő harci értékkel, így elsődleges feladatunk az lesz csata közben, hogy elvegyük az ellenséges katonák harci kedvét. Erre a jó öreg lovasroham az egyik legjobb módszer; kevés demoralizálóbb eseményt tudok elképzelni, mint amikor a védtelenül hagyott bal szárnyba becsapódik több tucat római lovaskatona. Ter-

ELEFÁNTOK KÍMÉLJENEKI

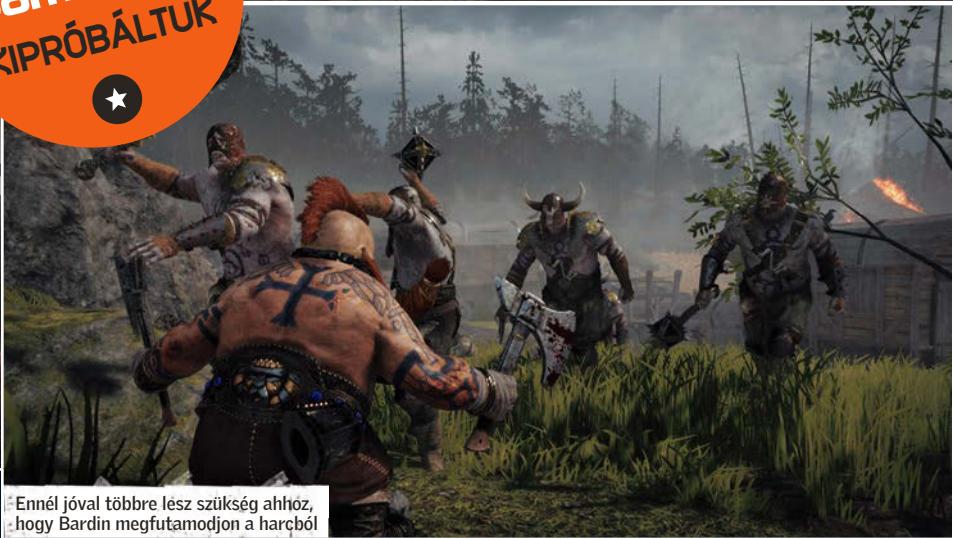
Egyelőre sajnos nem lesznek elefántok a játékban, pedig magától értetődő lenne egy ilyen lépés. A fejlesztők szerint nem elég lecserelni a lovak grafikáját, egy ilyen kaliberű újításhoz komolyan át kell alakítani a jelenlegi rendszert. Hosszas győzködésre sem voltak elárulni, hogy mikor törhetünk át a római légiók sorai között harci elefántokon, de az arcukon látni lehetett, hogy már gőzerővel dolgoznak a problémán, és alig várják, hogy a játékosok előben is kipróbálhassák az új taktikát. Hannibal ante portas, ahogy a művelt római mondaná.

mészeten ez ellen is lehet védekezni; a fák közé bemerészkedő lovasokat könnyűszerrel levágják a barbár harcosok, így nagyon meg kell gondolnunk, hogy milyen terepen ütközünk meg az ellenféllel. A fejlesztők azt is elárulták, hogy dolgoznak olyan egységeken, amelyekben harci kuttyák is helyet kapnak. El lehet képzelni, milyen félelmet kelthet húsz-harminc ilyen véreb támadása; alig várjuk már, hogy kitanúsztaljuk ezt a harcmodort. A *Total War: Arena* érdekes játéknak ígérkezik. Bár nem vagyunk róla meggyőződve, hogy képes lesz akkora nyomot hagyni, mint a *World of Tanks*, nagy valószínűséggel megtalálja a maga közönségét. A Wargaming elkötelezte magát mellette, láthatóan jó sok pénzt és egyéb erőforrást pumpál bele. Tökéletesen illeszkedik a cég hosszú távú stratégiájába, és nem fogja megviselni, ha netán nem tesz szert azonnal milliós rajongótáborra. Aki szereti a történelmet és a történelemre épülő stratégiai játékokat, adjon neki egy esélyt, ingyen van, nincs sok vesztenivaló.

Mocsy

Előzetes

WARHAMMER: VERMINTIDE II



Ennél jóval többre lesz szükség ahhoz, hogy Bardin megfutamodjon a harcból

Már megint a patkányok

WARHAMMER: VERMINTIDE II

INFO

Kiadó **Fatshark**
Fejlesztő **Fatshark**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Kooperatív akciójáték, amelyben a patkányemberek mellett a Káosz seregeivel is fel kell vennünk a harcot.
Megjelenés **2018 eleje**
PEGI **16+**

KELLEMES MEGLEPETÉSKÉNT ÉRKEZETT ANNO A VERMINTIDE, AMIT AZÓTA IS AZ ELMÚLT ÉVEK EGYIK LEGJOBB KOOPERATÍV JÁTÉKAKÉNT EMLEGETÜNK.

A játékmenet egyértelműen a *Left 4 Dead* épült, de a Fatshark fejlesztői szerencsére sokkal többet módosítottak annál, mint hogy a zombikat patkányokra cserélték, így a mai napig van pár ezer rajongó, akik még mindig aktívan kaszabolják a skaveneket. A hatalmas sikert követően egyértelmű volt, hogy érkeznie kell a folytatásnak.

CSINÁLD, AHOGY AKARODI

A második részre a fejlesztők a rajongói visszajelzések alapján dolgozták át az alapvető mechanikákat, így remélhetőleg mindenki elégedett lesz a folytatással. Az öt központi karakter például kapott három-három alosztályt vagy ahogy a játékban nevezik őket, karriert, így Bardin, a törpe lehet nyílpuskával vadászó ranger, tetőtől talpig páncélban masírozó, pajzs mögé bújót tank vagy épp két baltával kaszaboló slayer attól függően, hogy épp mihez van kedvünk. Hőseinket egyesével színtezhetjük fel, közben pedig szépen haladunk fejebb a képességfán, ahol első-

sorban passzív fejlesztéseket oldhatunk fel, ezzel finomítva tovább karakterünket. Továbbá mindenki kapott egy speciális képességet is, így tudunk majd rohamozni vagy épp láthatatlanná válni. Emellett átdolgozták a sokat kritizált lootrendszert is, mert kétségtelenül kegyetlen volt, főleg az induláskor. A pályák teljesítésekor nem egyetlen tárgyat, hanem egy csomó lootot kapunk majd, ezzel csökkentve annak az esélyét, hogy egy kockadobáson múljon az előrehaladásunk, ráadásul kizárólag az aktuális kasztunkhoz esnek majd cuccok, így abba sem fogunk belefutni, hogy folyamatosan egy sosem játszott karakterhez esnek a legjobb fegyverek. A karrierek valamennyire megkötik a kezünket, a slayer például semmilyen körülmények között nem használhat pajzsot, ugyanakkor nem lesznek dedikáltan legjobb tárgyak, hanem meghagyják a lehetőségét annak, hogy a játékos maga döntse el, mivel akar játszani.

IDE VELEI

A fatsharkos srácok voltak olyan kedvesek, hogy rendelkezésünkre bocsátották a játék már játszható demóját is, amit eddig csak néhány rendezvényen mutattak meg a nagyjérdeműnek. Ebben két karak-

ter egy-egy változata és egy durván tízperces pályarész volt játszható, és bár nyilvánvalóan nagyon sok finomhangolásra szorul még, ígéretesnek tűnik a projekt. A már jól ismert patkányemberek helyett a Káosz erőivel kellett összecsapnunk egy város romjai felett, az új speciális egységekből azonban csak egy leheletnyi ízelítőt kaptunk. Annyi biztos, hogy mindkét frakció tartogat meglepetéseket, de ezeket még nyilvánvalóan nem akarták előlenni a srácok. Az aszaszinom a backstabnek köszönhetően hátulról jobban sebez, azonban mivel MI irányította társakkal indultam csatába, az ellenfelek nagy részem fókuszált, úgyhogy pengeélen kellett táncolnom az elf tolvajjal. A látvány optimalizáció híján még elég kezdetleges, a játékmenet azonban nagyon rendben van: a fegyvereknek súlya van, a monitoron át is érezhető, ahogy a hatalmas kalapáccsal bezúzzuk valakinek a koponyáját, az új képességekkel pedig remekül lehet manőverezni a csatamezőn. Úgy tűnik, hogy a Fatshark képes lesz megismételni a bravúrt, és ismét egy olyan játékot tesznek le az asztalra, ami után mind a tíz ujjukat megnyalják a kooperatív játékok szerelmesei.

Kaci

Interjú A LOOT BOX PATKÁNYSÁG

A Vermintide kétségtelenül az elmúlt évek egyik legjobb kooperatív mőkája volt, így nagyon kíváncsiak vagyunk a hamarosan érkező folytatásra is. Ennek kapcsán Martin Wahlund producerrel, valamint a játék dizájnereivel, Mats Anderssonnal és Victor Magnusonnal beszélgettünk.

GS: A Vermintide fantasztikus játék, és nem mellesleg hatalmas siker. Gondoltátok volna, hogy ekkora és ilyen lelkes közönségek lesz?

Fatshark: Biztosak voltunk benne, hogy remek játék van a birtokunkban, de ekkora áttörést nem vártunk. Korábbi játékokból már megtanultuk, hogy rengeteg munka kell ahhoz, hogy hosszú ideig le tudj kötni a rajongókat, ezért mindig is úgy terveztük, hogy fizetős és ingyenes frissítésekkel bővítjük a tartalmat.

GS: Elég kegyetlen volt a játék lootrendszere, főleg eleinte. Tervezték ezen változtatni?

Fatshark: Való igaz, elég durva volt a rendszer, de megpróbáltunk finomítani rajta a Shrine of Solace és a különböző speciális küldetések bevezetésével. Ugyanakkor így is maradtak olyan részei, amelyeket egyszerűen nem tudtunk kijavítani; a Vermintide II fejlesztésekor azonban rengeteg időt töltöttünk azzal, hogy ezeket átdolgozzuk. Az új rendszer lehetővé teszi, hogy mindig olyan cuccot adjunk a játékosnak, amely az aktuális karaktere és szintje szempontjából releváns. Emellett egyetlen tárgy helyett egy csomó lootot adunk majd a teljesített szintekért, ezzel is csökkentve az RNG hatását.

GS: Mi a helyzet a karakterek testreszabásával? Mennyi időbe telik mindent kimaxolni, és milyen képességekre számíthatunk az új képességfák bevezetésével?

Fatshark: Jelen állás szerint durván száz óra alatt lehet mind az öt karaktert maximális szintre húzni, de ez minden bizonnyal változni fog a megjelenésig. Emellett szeretnénk bevezetni egy presztízsrendszert is, hogy ha valaki imád grindolni, annak is megteremtjük a lehetőséget. A talentek elsősorban passzív képességek, amelyek meghatározzák egy-egy karakter játéktípusát. Vannak karrierspecifikus dolgok és általánosabb fejlesztések is. Például egy adott képességet offenzívabbá

vagy defenzívabbá tehetünk attól függően, hogyan akarunk játszani.

GS: A Káosz erőinek érkezésével kétségkívül bővülni fog az ellenséges egységek palettája. Számíthatunk mellettük új skaven ellenfelekre is?

Fatshark: Igen, mindenképpen lesznek új alap- és speciális egységek nemcsak a Káosz, hanem a skaven seregben is, így minden pályát változatosabbá tehetünk, ami az újrajátszhatóságon is sokat dob majd. A Vermintide-ban sokszor mindent rá kellett szabadítanunk a játékosokra, így a szintek idővel ellaposodtak. Itt sokkal több különböző egység áll a rendelkezésünkre, így jóval tovább tart majd, mire a játékosok mindet kiismerik. Az első részben például a ratogre és a stormvermin patrol volt a két miniboss típusunk, míg a folytatásban már négy boss és számos különböző patrol lesz bevezetendő.

GS: Rengeteget könyörögtek a rajongók a Versus-móddért. Van rá esély, hogy ezt megkapjuk a folytatásban?

Fatshark: Ahogy korábban is mondtuk, viszonylag kis csapat dolgozik a Vermintide-on, de mind száz százaléig elkötelezettek vagyunk, hogy a legjobb kooperatív élményt tegyék le az asztalra. Egy kompetitív játékmód megkötné a kezünket, lefoglalná az erőforrásainkat, amiatt pedig gyengébb lenne a végeredmény. Ugyanakkor folyamatosan figyeljük a rajongói visszajelzéseket, és ha elég támogatottságot kap a mód, egy későbbi frissítéssel akár be is kerülhet.

GS: Manapság mindenki a loot boxokról beszél, de nem igazán van egységes álláspont. Ti mit gondoltok a jelenségről?

Fatshark: Rengeteg oka lehet az ilyen rendszerek bevezetésének, de úgy látjuk, hogy nem nélkülözhetetlenek. Mi abszolút távol akarjuk magunkat tartani a jelenlegi trendektől, a Vermintide II-ben biztosan nem lesznek pay-to-win loot boxok. A játékosok hasonló támogatásra számíthatnak, mint az első részben, vagyis folyamatosan szállítjuk majd a tartalmat ingyenes és fizetős DLC-k formájában.

HŐSNEK LENNI MINDIG MÁST JELENT

Az újrjátszhatóság javítása érdekében bevezetjük a Heroic Deeds rendszert, amnek köszönhetően különböző módosítókkal teljesíthetjük a küldetéseket, így egy, már tucatszor végigdarált pályán is belefuthatunk új ellenfelekbe és kihívásokba, hogy több tíz óra után se laposodjon el a játék.



A HATALMAS SIKERT KÖVETŐEN EGYÉRTELMŰ VOLT, HOGY ÉRKEZNI KELL A FOLYTATÁSNAK



Káosz, skaven – két jó barát. Vagy nem is?



A különböző karriereknek köszönhetően összeállíthatjuk a tökéletes csapatot



Előzetes

DEEP SKY DERELICTS



GameStar
KIPRÓBÁLTUK



A harcanimációk olyanok, mintha csak egy képregény oldalairól származnának

Felfedezés közben időnk nagy részét ilyen térképeken lépkedve fogjuk eltölteni

A mélyűrben vagy meggazdagodsz, vagy meghalsz

DEEP SKY DERELICTS

INFO

Kiadó **1C Company**
Fejlesztő **Snowhound Games**
Platform **PC**
Röviden Sci-fi-témájú, kártyás harcrendszerrel megtöltött, körökre osztott roguelike kaland egy sötét és veszélyes világban.
Megjelenés **2018. március**
PEGI **18+**

KÖRÖKRE OSZTOTT TAKTIKAI SZEREPJÁTÉKOKBÓL VÍSSZONYLAG KEVÉS VAN MOSTANÁBAN, FŐLEG OLYANOKBÓL, AMELYEKET A VÉGTELENSÉGIG LEHET JÁTSZANI. Éppen ezért mindig nagyon hálásak vagyunk, amikor egy csapat bevállalja a műfaj megújításának nemes feladatát, és amint kipróbálható a projekt, azonnal le is csapunk rá. Nem volt ez másképp a *Deep Sky Derelicts* esetében sem, amely meglehetősen nyomasztó hangulatvilággal, de csodaszépen rajzolt, képregényes témával várt bennünket.

NÉVTELEN HŐESEINK

A játék erősen kezdett: mindenféle bemutató vagy bevezető nélkül feldobott egy választási felületet, ahol különböző kasztok és karakterek között válogathattam. Akkor még mit sem sejtve a célról, összeszedtem azokat a srácokat, akik a legjobb fejnek tűntek, majd meghallgattam a helyi vezető beszédét gazdagságról, nyugdíjról és könnyű életről. Ezeket úgy érhetjük el, ha meg-

találjuk és megvédjük a Mothership nevű hajót. Cserébe (és az odavezető úton) anynyi pénzt kapunk, hogy életünk végéig kottékat iszogathatunk a legközelebbi trópusi planétán lazulva. A küldetés teljesítése ugyanakkor nem olyan egyszerű, mint elsőre gondolná az ember. Miután szembe kerültem az első ellenféllel, gyorsan ráéreztem az induláskor elkövetett hibámra: nem figyeltem, milyen kasztokat is viszek magammal. Tapasztalatlanságomnak köszönhetően első csapatom rekordidő alatt fűbe harapott, és mivel a játékban végleges a halál, kezdetem is előlről az egészet. Másodsorra már tudtam, mi vár rám, és hogy szükségem lesz egy tankra, egy technikusra és egy felcserre. Ezzel a hármassal már ki tudtam élvezni a *Deep Sky Derelicts* taktikai játékméletét, amely sokkal kevésbé megbocsájtó, mint gondolnám.

VALAHOL EL KELL KEZDENI

A helyi kocsmában található néhány kisebb mellékküldetés, amelyek ugyan nem fizetnek nagyon jól, de adnak tapaszta-

ti pontokat és pénzt, amiből felszerelhetjük karaktereinket. Minden hősrünknek saját szintje, fegyverei és képességei vannak. Ez akkor számít majd igazán, amikor harcra elegyedünk egy küldetés helyszínén; és itt bukkan fel a *Deep Sky Derelicts* egyik egyedi megoldása: a kártyákkal működő harcrendszer. Minden karakterünknek saját képességkártyái vannak, amelyek sokféle lehetnek a sima lövésektől a bonyolultabb védelmi és támadó bónuszokat nyújtó buffokig. Hogy karakterünk milyen kártyákat kaphat az adott körben, az a ráaggatott tárgyaiktól függ. Egyes tárgyak különböző lapokkal toldják meg a karakter pakliját, így amikor összeállítod egy szereplő felszerelését, arra is figyelned kell, hogy milyen kártyák kerülnek a készletébe a statisztikai pontok mellett. A kártyás megoldáson túl egyébként egy körökre osztott harcrendszerrel beszélünk, amely nem túl akciódús ugyan, de animált képregényes átvezetőben láthatjuk, hogy a lépéseinknek milyen hatásai voltak. Ha a harcok közben egy adott karakternek elfogynak az

SZOKATLAN SZÜLETÉS

Az iparban meglehetősen újonc Snowhound Games az indie körökben népszerű Kickstarter helyett egy Helsinkiben megtartott startuptalálkozóra vitte projektjét, potenciális befektetőket keresve. Már a fejlesztés első fázisaiban izgalmasnak tűnt az ötlet, így a 1C Company azonnal fel is karolta.



A kocsmban számtalan kisebb-nagyobb feladat vár ránk

A DEEP SKY DERELICTS NEM EGY NÉHÁNY ÓRÁS, NEVETGÉLŐS MŰKÁZÁS

életpontjai, akkor tőle elbúcsúzhatunk, ha pedig az egész osztagunk otthagya a fogát, vége is a dalnak. Ez egyébként akkor is megeshet, ha kifogyunk az energiából. A küldetések helyszíneinek felfedezéséhez ugyanis szükségünk lesz létfenntartó rendszerek üzemeltetésére, vagyis amíg mi tapogatózunk a sötétben, és próbáljuk megtalálni a célpontunkat, addig ezek a rendszerek szépen lassan szívják az energiánkat. Ha nincs nálunk több energiacella, és nem tudunk visszajutni hajónk landolási pontjára (innen mindig hazavihet minket a gépünk), akkor bizony az egész csapatunk ott ragad, és búcsút mondhatunk minden addig elért eredményünknek. Bizony, a *Deep Sky Derelicts* nem kegyelmez, és a harcon kívül is észnél kell lennünk, ha élve akarjuk megüszni a kalandjainkat.

A CSILLAGOKON TŰL

Nem a végleges halál rendszere az egyetlen, ami baljós atmoszférát ol-

csönöz a játéknak. A Snowhound Games csodálatosan megrajzolt, 2D-s ábrázolással mutatja be nekünk a *Derelicts* világát, és bár tényleg kifogástalan a tálalás, ennek köszönhetően bizony igencsak undorító és ijesztő rémségekkel kell majd szembenéznünk csatáink során. A Lovecraft műveiből előlépő borzalmaknak köszönhetően kétszer is meggondoltam, hogy elindítsam-e este a programot. A zene és a hangok kifogástalanul passzolnak a látottakhoz, így az egész tényleg reménytelen és már-már félelmetes hangulatot áraszt. A *Deep Sky Derelicts* nem egy néhány órás, nevetgélős műkázás. Ez bizony a kőkemény stratégáknak és a keményvonalas sci-fi-ranjogóknak szól, akik viszont a procedurálisan generált pályáknak és feladatoknak köszönhetően végtelen órákat ölhetnek bele. Érdeemes lesz a megjelenés után is odafigyelni rá, mert már korai hozzáférési játékként is emlékezetes kaland.

Hunter

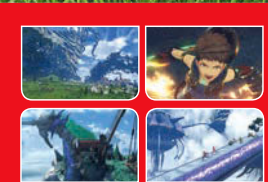
NINTENDO SWITCH

BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL



Utazás az emberiség szülőhelyére – Elysiumba.

MEGJELENIK MÉG:
Nintendo Switch Pro Controller
Xenoblades Chronicles™ 2
Kiadás



A DOBOZ TARTALMA:

Nintendo Switch™ konzol + Joy-Con™ (bal) + Joy-Con (jobb) + Nintendo Switch dokkoló + Joy-Con markolat + Joy-Con csuklópánt (x2) + Nintendo Switch Hálózati kábel + HDMI kábel

CONQUEST ENTERTAINMENT Nintendo

www.nintendo.hu

Alrest - egy világ, melyet végtelentelen felhőtenger fed és óriási Titanok járnak. A felhőtengerből menekülve az emberek a Titanokra költöztek. Rex, a fiatal kincskereső megismerkedik Pyra-val, egy Blade lánnyal és ketten együtt elindulnak a mesebeli Elysium földjére...

Előzetes

RAILWAY EMPIRE

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

Fontos figyelni, hogy milyen igényeik és termékeik vannak a településeknek

A vagonok számát és tartalmát a játék állítja be, nekünk nem kell ezen töprengeni

Úde színpolt, hogy mozdonyainkra fel is ülhetünk, bár a kamerát nem mozgathatjuk rajta szabadon

A grafika nem csúnya, de valamiért kicsit egyhangúnak tűnik

Elvtársak, vonatozzunk!

RAILWAY EMPIRE

BŐ 11 ÉV ELTELT AZÓTA, HOGY EGY IGAZI JÓ, CSAK-IS A VONATOZÁSRA ALAPULÓ STRATÉGIÁT KAPTUNK.

Merthogy ilyenből utoljára a 2006-ban megjelent *Sid Meier's Railroads!* jutott a stílust kedvelőknek, habár a gőzboltban méltánytalanul alul van értékelve. Igaz, nem azért, mert hitvány játék, sokkal inkább amiatt, hogy nem fut túl stabilan a felhasználók gépein, de ettől függetlenül maga a játékmenet nagyon jó, és mivel jelen sorok írójának most is fent van a laptopján (természetesen a munkára használt notebookon), elmondható, hogy még ma is bőven megállja a helyét.

VONATOZÁS A MŰLTBA

Ha már az előbb szóba került a 2006-os játék, úgy illik, hogy visszamenjünk az idővonal legelejére, ahol nem más, mint a *Railroad Tycoon* helyezkedik el; immáron 27 éves, de még így is sokan emlékeznek rá, nem véletlenül. Ezt követte három évvel később a Deluxe verzió megújult grafikával és néhány plusz tulajdonsággal, csakhogy olyan mértékben volt tele bogarakkal, amivel egy komplett rovarlakóparkot is meg lehet tölteni, így igen csak csekély eladást tudott produkálni. 1998-

INFO

Kiadó **Kalypso Media Digital**
Fejlesztő **Minds Studios Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Akár a Sid Meier's Railroads! is lehetne, de nem az.
Megjelenés **2018. Január 26.**
PEGI **3+**

ban érkezett a *Railroad Tycoon II*, meglehetősen jó értékelésekkel, majd pedig 2003-ban a harmadik résszel a háromdimenziós megjelenése lett a főszerep, és így jutunk el a fentebb említett *Sid Meier's Railroads!*-hoz. Hogy miért volt fontos mindezt így végigzongorázni? Azért, mert a *Railway Empire* egy egész jól sikerült klón lesz, ha majd januárban bearanyozódik, ugyanakkor mégis van benne egy-két olyan tulajdonság, amittől egyedinek tűnhet, még ha elsőre nem is feltétlenül tudjuk eldönteni, hogy mindez jó-e nekünk, vagy sem.

TÖRTÉNETI ÁTTEKINTÉS

A *Railway Empire* egészen 1830-ig repít vissza, amikor a tengerentúli Újvilág épülése szárnyakat kap azzal, hogy jön az ipari forradalom, ezzel együtt nő a termelési képesség, és az olyan nagyszerű dolgok által, mint amilyen a sín és a gőzmozdony, lökészerű fejlődésnek indul a logisztika is. A játék címéből pedig nem nehéz kitalálni, hogy nekünk „mindössze” annyit a dolgunk, hogy fogjuk magunkat, és akkora vasútkirályává váljunk, hogy az még az úrból is látszik szabad szemmel. Ahhoz, hogy mindez valóra váljék, és az évek/évtizedek során ellenlábasainkat kivásároljuk saját vagyonukból, miközben egész Észak-Amerikát a mi sínjeink hálózata be, rendelkezésünkre áll összesen 40 darab különféle mozdony, kezdve az egészen nevesítéséig a csúszkától a kőkemény vasparipáig.

Ez a fajta megközelítés azért nagyon szórakoztató, mert az évtizedek múlásával folyamatosan fejlődik a szállítmányozás, cserélhetjük mozdonyainkat, és fejlődnek a települések, így megnövekszik az igények, mi pedig rugalmasan idomulunk hozzájuk.

MIKÉNT MŰKÖDIK A MOGULLÁ VÁLÁS?

Aki valaha is játszott már a *Railroad Tycoon* előbb felsorolt bármelyik részével, annak meglehetősen ismerős lesz minden, ami teszünk alanyában történik, főleg akkor, ha a *Sid Meier's Railroads!* is élénkben él az emlékeiben. Adott ugyanis a térkép, ahol akadnak olyan nagyobb települések, mint Omaha vagy éppen Denver, illetve néhány közepes és kisebb, mi pedig ezeket fogjuk összekötni és a megfelelő termékekkel ellátni. A metódus nem túl bonyolult, hiszen a városok mellett számtalan termelőegység van, mint amilyen a búzafarm, a kukoricaföld, a szarvasmarhatelep vagy éppen a finomítók, nekünk pedig összesen az a dolgunk, hogy megnézzük, melyik városnak mire van szüksége, és abból mit állít elő. Innentől kezdve mindössze annyit a meló, hogy a vasúthálózat kiépítésével mindezeket kielégítjük. Tételezzük fel például, hogy Baltimore képes feldolgozni a húst, és tőle nyugatra ott egy bocitelep. Hopp, teszünk egy állomást a kérődzőkhöz, rá egy vonatot, és máris indulhatnak a marhavagonok a városba, ahol aztán lemészárol-

ják, feldarabolják a jószágokat, majd pedig az így előállított termékből konyhai felhasználásra alkalmas hús készül, amit újabb településre lehet szállítani. Washingtonban sörözni szeretnének? Semmi akadály; amennyiben vonattal megoldható a megfelelő alapanyag odajuttatása, úgy a fél város alkoholözben töltheti mindennapjait. Egy kicsit másként működik, mint ahogy megszokhattuk, hogy a vonalakra szükséges egy vizet és szénét tároló egység elhelyezése, mert enélkül bár mennek a gőzösök, de sokkal nehezebben látják el feladatukat. Ugyanígy az állomások mellett javítóműhelyeket is el kell helyezni, de érdekes módon ennek ellenére is többször lerobbantak a teszt alatt a szerelvények, amiről nem tudni, hogy a játék normális működéséhez tartozik, vagy a bétának köszönhető. További érdekesség, hogy amennyiben párhuzamos vonalakat, kitérőket építünk, úgy egy-egy jelzővel mindkét iránynak meg kell adni, hogy melyik irányból hová hajthatnak be, mert maguktól nem tudják kitalálni. Annak azonban, aki nem szeretne ilyesmivel vergődni, érdemes a könnyű kezelhetőséget beállítania, mert így a szerelvények nemes egyszerűséggel áthajtanak egymáson, és nem kell várakozniuk.

MEGÉRI VÁRNI A JANUÁRRA?

A *Railway Empire* olybá tűnhet, mintha semmi mást nem csinálna, csupán egy kedvelt címet 2017-es köntösbe öltöztetne, és valljuk be, ez valahol igaz is. Ugyanakkor még-

sem, mert vannak eltérések, többek között az, hogy most nem nekünk kell definiálni, hogy adott szerelvény hány vagonnal közlekedjék, és azok miket szállítsanak, mivel a játék magától aggatja a mozdonyra a kocsikat, és mindig csak annyit, amennyi áru, termék, ember, levél fér el. Arról sem nekünk kell gondoskodnunk, hogy visszafelé csupán a csúhögög menjen, felesleges vagonok nélkül, mert ezt a program szintén megteszi helyettünk. Ennyiben tehát mindenképpen egyszerűbb a játékmenet, ugyanakkor a vagon nem jön annyira könnyen, mint Sid Meier remekművében, ellenben az elérendő célokat könnyebb teljesíteni. Ja, és még valami: amikor azt a feladatot kapjuk, hogy kössünk össze két várost, elég csupán kiépíteni a vonalat, de nem szükséges viszonylatot is létesíteni rajta (kivéve, ha adott mennyiségű utas elszállítása a feladat). Végezetül érdemes még szót ejteni a grafikáról, amely sem nem szép, sem nem csúnya; valamiért hiányérzetünk támadhat miatta. Ennek ellenére a játékmenet a néha kissé furának tűnő kezelés mellett is élvezhető, és a terepasztalos vonatkozás hosszabb távon is szórakoztató maradhat. Béta lévén akadnak még kisebb-nagyobb bugok, de ezeket vélhetően javítják a januári megjelenésig, így azt lehet mondani, hogy ha megfelelő lesz az árazás, akkor a stílus kedvelői valószínűleg szeretni fogják, de az már most is látszik, hogy nem ez lesz az a játék, amelytől mindenki elalél, és úgy is marad.

RG

HA TE MONDOD



Guido Neumann head of animations, senior technical artist, Gaming Minds:
„A klasszikus Railroad Tycoon ihletett meg minket, de szeretnénk valami újat is mutatni.”



Valamirevaló vonatos stratégia nem nélkülözhető a vetélytársakat sem



Idővel meglehetősen kusza lehet a hálózatunk, ezért érdemes ésszel tervezni

A városokban zajlik az élet, és nőnek, miközben mi gyarapszunk



„MEGESZIK EZT MÉG A PESTI ÚRI NÉPEK”

Gyakorlottabbak maguktól is tudják, de a kezdőknek fontos lehet, hogy nem árt sűrűn ellenőrizni, melyik település mit fogyasztana, és mit állít elő, mivel így megfelelő nyersanyagokat vihetünk oda, és késztermékeket továbbíthatunk onnan, amivel jó pénzt keresünk.



HAJLÍTSD A VASATI

Nem kérdés, hogy egy ilyen játék kardinális pontja a vasútvonalak kialakításának lehetősége, és ebben a *Railway Empire* elég jó, mivel úgy hajlíthatjuk meg a síneket, ahogy csupán egy kínai guminó (mármint az artista, nem a felfújható) képes a saját gerincét. Ennek megfelelően könnyedén ki tudjuk kerülni a hegyeket és a szakadékokat, megúsza ezzel a költséges hidak építését.

Előzetes

FABLE FORTUNE



A kártyák rajzai mind a legendás Fable látványvilágát idézik fel



QUEST RESOLUTIONS

PICK A RESOLUTION
TIME REMAINING: 00:35



Minden küldetés után jön egy fontos döntés



Akár egy másik játékkal karöltve, kooperatív meccseket is játszhatunk

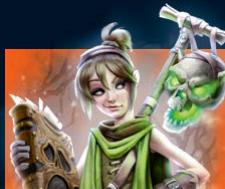
Ez már a kártyák meséje

FABLE FORTUNE

VALÓSZÍNŰLEG NEM ÉN VOLTAM AZ EGYETLEN, AKI VIGASZTALHATATLANUL BÁMULT MAGA ELÉ, AMIKOR TAVALY BEJELENTETTE A MICROSOFT, HOGY BEZÁRJÁK A LIONHEAD STUDIOST, ÉS TÖRLIK A FABLE LEGENDSET IS. Ezzel a döntéssel egy közkedvelt világtól kellett kényszerű búcsút vennünk, belátható időn belül nem térünk vissza Albionba – illetve ez nem teljesen igaz, hiszen egy gyűjtögetős kártyajáték formájában még egyszer utoljára ellátogathatunk a Fable világába. Kérdés persze, hogy hányan szavaztak volna erre egy végső albioni kalandként, de nincs mese, ezzel kell beérnünk.

CSAK A KEZEMET FIGYELJÉTEKI

Még 18 hónappal a csapat szelnek eresztése előtt kezdte el fejleszteni a játékot a Lionhead Studios, 2016 áprilisában (az előbb említett bezárást követően) pedig a Microsoft egy független gárdának, a Flaming Fowl Studiosnak adta át a *Fable Fortune* elkészítéséhez szükséges jogokat.



INFO

Kiadó **Mediatonic**
Fejlesztő **Mediatonic, Flaming Fowl Studios**
Platform **PC, Xbox One**
Röviden Gyűjtögetős kártyajáték, amely a népszerű Fable játékok univerzumában kapott helyet.
Megjelenés **2018**
PEGI **7+**

Flaming Fowl egyébként korábbi Lionhead-alkalmazottakból alakult, így olyanok kezébe került a Fable univerzum, akik tényleg értenek is hozzá. 2017. július 25-étől fogva pedig fizetős korai hozzáférés keretein belül már bárki számára elérhető a *Fable Fortune* jelenlegi verziója PC-n és Xbox One-on. Az alapok tekintetében a *Fable Fortune* sem különbözik a többi kézzel fogható és digitális gyűjtögetős kártyajátéktól. A két egymásnak feszülő játékos a saját paklijából húzza a lapokat, amelyek képességei a kijátszással aktiválódnak. A kártyákat aranyért cserébe rakhatjuk a pástra. Ebből a fizetőeszközből (amit a hasonszórú játékokban általában manaként emlegetnek) kezdetben háromat kapunk, majd körönként mindig eggyel többet, egészen addig, amíg el nem érjük a tízes maximumot. Apró újítás csupán, hogy nem egy, hanem egyből három erőforrással kezdünk, viszont a gyakorlati haszna kézzelfogható. Már a parti elején kijátszhatunk komolyabb lapokat is, illetve hamarabb elérjük a tízes korlátot.

A *Hearthstone*-hoz hasonlóan itt is különböző hősökből válogathatunk, akik kártyákból álló kis seregünk vezérei lesznek. Minden hős rendelkezik egyedi képességgel, valamint tematikus lapokkal, amelyeket csak az adott

karakter használhat. Összesen hat hős áll rendelkezésünkre, mindegyikük kap egy előre összeállított paklit; természetesen ezek nem világverő szettek, de bőven alkalmasak arra, hogy elsajátítsuk velük az alapvető mechanikákat. Később a csomagokból kibontott új lapokkal kiegészítve mi magunk is összeállíthatjuk álmaink pakliját azzal a megkötéssel, hogy egy konkrét kártyából legfeljebb két azonos lehet az összesen 30 lapos deckben.

KÁRTYATRÜKKÖK

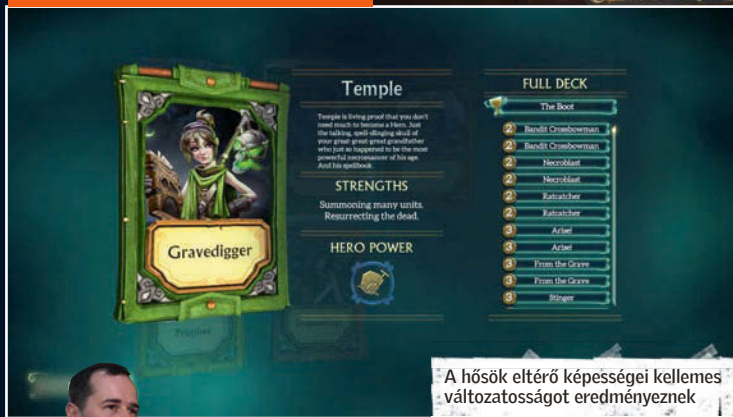
A *Magic: The Gathering* lelkesíti a kézzel fogható, gyűjtögetős kártyajátékok rajongóinak nagy részét, a videojátékok közül pedig a *Hearthstone* birtokolja a legkedveltebb címnek járó pozíciót, így új próbálkozók csak érdemi újításokkal rúghatnak labdába. Hatalmas szerencsénkre a *Fable Fortune* rendelkezik pár ilyen megoldással. A *Fable* játékokban mindig központi szerepet kaptak a morális döntések, ezt pedig a kártyás adaptációban sem hagyták ki a fejlesztők. A meccsek elején kapunk egy viszonylag egyszerű küldetést, például megadott számú esetben kell használni hősünk képességét. Ha ezt sikeresen teljesítettük, mindössze pár másodperc alatt döntenünk kell arról, hogy a jó vagy a rossz utat választjuk. A két döntés eltérő

TITOKZATOS JÓTEVŐ

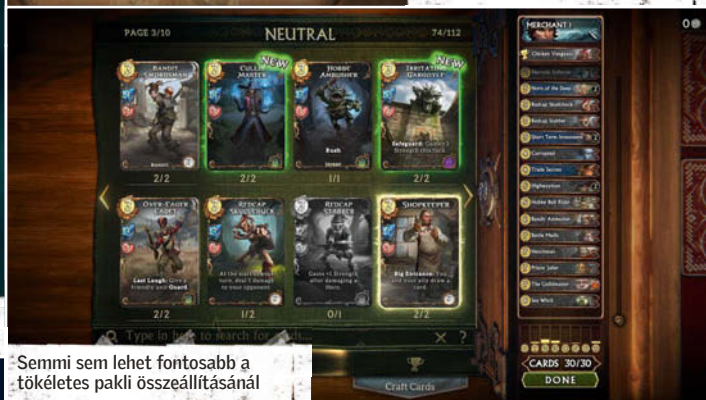
A Fable Fortune-re eredetileg a Kickstarteren szerette volna összekalapozni a fejlesztőcsapat a szükséges fedezetet, ott azonban mindössze 58 852 font gyűlt össze az igényelt 250 ezerből. Már csak egy hét volt hátra a gyűjtésből, amikor feltűnt egy meg nem nevezett támogató, aki fedezte a projekt minden költségét, így okafogyottá vált a kampány folytatása.



Sosem tudhatjuk, milyen új lapot rejt egy kártyacsomag



A hősök eltérő képességei kellemes változatosságot eredményeznek



Semmi sem lehet fontosabb a tökéletes pakli összeállításánál

HA TE MONDOD

Craig Oman producer, Flaming Fowl Studios: „Nemcsak a Fable játékok látványvilágát akartuk áttemelni, hanem azok humorát is.”

rő eredményeket hoz: ha jók vagyunk, akkor mondjuk két sebzéspontra beviszünk az ellenfélnek, ha pedig a gonosz utat választjuk, megsebezünk a másik játékost, valamint egy életerő-pontnyit gyógyulunk is ezzel egy időben. Bizonyos lapok eltérően reagálnak majd a jó és rossz cselekedetekre, úgyhogy ezt is érdemes lesz észben tartani a játék közben. Ha meghoztuk a kívánt döntést, új küldetést vehetünk fel, és hasonló módon a teljesítés után ismét jöhet a jó vagy a rossz végkifejlet. Nehezen lehetett volna a Fable széria morális rendszerét ennél jobban átültetni egy kártyajátékba. Szintén remek megoldás a taunt kezelése. Ez a képesség ugyebár azt jelenti, hogy az ellenfél lényeinek először kötelezően ezt a lapot kell megtámadniuk, nem irányíthatják sebzésüket célzottan ránk. A *Hearthstone*-ban csak bizonyos lapok rendelkeznek taunt képességgel, így paklink összeállításakor kiemelten fontos szempont lehet az, hogy hány darab ilyen kártyát válogatunk be. Nos, a *Fable Fortune* esetében nem kell meghozunk ilyen nehéz döntéseket, mivel bármelyik lényünk azonnal guard módba kapcsolható, amely a taunt itteni megfelelője. Ismét csak egy parányit csavartak a készítőik az ismert mechanizmuson, mégis sikerült vele údítóan frissé tenni játékukat. Az úgynevezett trófeakártyák is teljesen egyedi elemei a *Fable Fortune*-

nek. Ezek nem a világ legerősebb lapjai, viszont az a játékos, aki nem kezd az adott meccsen, rögtön kijátszhatja őket bármiféle költség nélkül, így apró előnyre tehet szert. Külön érdemes kitérni a coop játékmódra is, amelyben két bátor játékos egymást segítve győzhet le egy MI által irányított boszt. A *Magi*c-ben létezik egy hasonló rendszer, a Two-Headed Giant, de ott egy kettő a kettő elleni meccstípusról van szó.

MIRE ELÉG MINDEZ?

A *Fable Fortune*-hoz hasonló játékok esetében ügyelni kell arra is, hogy nagyjából azonos képességekkel rendelkező játékosokat sorsoljon össze a rendszer. Az alkotók egy picit fura jutalmazási rendszer mellett döntöttek: vesztes meccseink után is kapunk medálokat. Ezek a medálok juttatnak fel bennünket magasabb divíziókba, vagyis azzal is egy jobb ligába kerülhet egy idő után az ember, ha pocsek a paklijá, és csapnivalóan játszik. A jövő zenéje, hogy ez a gyakorlatban mennyire lesz hatékony, de első ránézésre túlzottan bőkezű megoldásnak tűnik. Egyfelől jó érzés lehet sok elveszített parti után is feljebb jutni, másrészt azonban a magasabb divízióban még jobb játékosokkal kerülünk szembe, így tehát még kevesebb esélyünk adódik arra, hogy győzelmet arassunk. Egyelőre nehéz megmondani, mi lesz a *Fable Fortune* jövője. Az early

access változat még nem túlzottan sokféle lappal operál, később, új kártyák bekerülésével nyilván tovább bonyolódik a rendszer. A kártyajátékok valódi sava borsát az adja, amikor az emberek különféle ütős kombókat kísérleteznek ki bizonyos egymásra ható lapokkal, ehhez azonban kellően nagy és változatos lapkészlet kell. Minden esély megvan rá, hogy a *Fable Fortune*-ból egyszer egy olyan játék váljon, amely témérdek ilyen kombinációt vonultat fel. Jelenleg az a biztos, hogy komoly potenciál van a játékban, ami különösen úgy számít nagy szónak, hogy megjelenése óta a *Hearthstone*-t semmi sem tudta megszorongatni. Bőven benne van az is a pakliban, hogy a *Fable Fortune* sem lesz képes a Blizzard játékának nyomdokaiba lépni, de első benyomásra az izgalmas újítások és a szerethető látványvilág elemei remek lehetőségeket rejtenek magukban. Sokan tartottak attól, hogy a *Fable* sorozat mesészerű karaktereit nem lesz jó viszontlátni egy gyűjtögetős kártyajátékban, és inkább csak a törölt *Fable Legends* miatt fáj majd a szívünk, ha rájuk pillantunk. Nos, boldogan jelenthetem, hogy bár ez utóbbi kukázása miatt érzett bánatom cseppet sem enyhült, a *Fortune*-t ettől meg rekord idő alatt megszerettem, és kíváncsian várom, hová fejlődhet a játék. Az összképhez igencsak sokat hozott a játék remek humorja is.

Csirke



EMLÉKEINKBEN ÉL TOVÁBB

Még 2012 nyarán jelentették be azt a *Fable* játékot, amely végül sosem fog elkészülni. A *Fable Legends* egy kooperatív akció-szerepjáték lett volna, amelyben négy hős küzd egy gonosz ellen, akit szintén egy játékos irányít. A hősök közösen harcoltak, a főgonosz pedig egyfajta játékmesterként folyamatosan pakolta eléjük a legyőzendő szörnyeket. Azok, akiknek volt szerencsájük kipróbálni a játék bétáját, pontosan tudják, milyen remekül is működött ez a recept.



A Halál is lehet szép.

DARKSIDERS II: DEATHINITIVE EDITION

A múlt heti, könnyedebb akciójáték után most – egyebek mellett – egy kemény, kaszabolós hack'n'slash jár a PlayStation Plus-előfizetéssel rendelkező PS4-tulajdonosoknak. A PS3-ra megjelent *Darksiders II* feljavított, az eredeti változathoz képest lényegesen szebb kiadásában az apokaliptikus legrettegettebb lovasa, a Halál kalandjait élhetjük át. Különböző fejleszthető és testre szabható páncélok, fegyverek és képességek segítségével tehetjük őt jobbá. Egy hatalmas, nyitott világ a játék színtere, ahol a sztorit előregörgető főfeladatok mellett mellékküldetéseket is teljesíthetünk. A *Deathinitive Edition* tartalmazza a DLC-eket is, így több mint 30 órnyi tartalom vár ránk.

A verekedős játékok nagy részében – már csak a műfaj jellegéből adódóan is – domináns elem az erőszakosság és a vér, azonban a *Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends* mentes minden durvaságtól. Po, Tai Lung, Shifu mester és a többiek a legendás legendák összecsapásában mérik össze harci képességeiket a filmek ismert helyszínein. Mindenki egyedi stílusban harcol, sajátos eszköztárat vehet be a bajnoki cím megszerzése érdekében. Egyszerre akár négy játékos is játszhat.



Ahogy novemberben, úgy decemberben is ingyen töltheti le minden PS Plus-tag az egyik legjobb élményt nyújtó, PlayStation VR-hoz készült játékot, a *Rush of Blood*-ot. Az *Until Dawn* világában játszódó, de ahhoz szorosan nem kötődő játékban hallucinációkat élhetünk át; egy csilléban ülünk, amely automatikusan halad félelmetes helyszíneken keresztül. Mindenféle ocsmány szörnyek, bohócok, disznómaszkos örültek támadnak ránk, de szerencsére válogatott fegyverekkel megvédehetjük magunkat. Csak erős idegzetűeknek!



Bár a neve alapján azt is gondolhatnánk, hogy egy autóverseny-játékról van szó, a *Forma.8* teljesen más. A PlayStation 4-en és PS Vitán egyaránt játszható játékban a névadó karaktert irányítjuk, aki egy idegen bolygón magányosan barangol, miután elszakadt társaitól. Végso feladata egy értékes energiaforrás megszerzése, de útja során ennél többet is talál. A nyitott, keresztül-kasul bejárható világ ősi rejtélyeket és titkokat tartogat, valamint természetesen nem veszélytelen; harcok is várnak ránk.



Egyértelműen az akciójátékok hónapja ez, a PlayStation Vita felhasználóinak egy izometrikus nézetű shooter is jár. Két fejvadász, Neal H. Maddogg és Irina Zimoy a galaxis söpredéke után kutat, közös erővel igyekeznek elkapni a rosszarcúakat. Míg előbbi imponáns fegyverfelhozatalával, utóbbi természetfeletti képességeivel dolgozik. Aki szereti a különböző földönkívüli lényeket darálni, és akár többször is nekifut egy pályának a jobb értékelés elérése érdekében, annak kifejezetten ajánljuk.



A japán játékok, különösen a visual novelek rajongóinak szól a *Xblaze Lost: Memories*. A *BlazBlue* sorozathoz kapcsolódó, de spin-offnak számító *Xblaze* sorozat második része elődjéhez hasonlóan 150 évvel a *BlazBlue* játékok eseményei előtt játszódik, egy annak világához képest párhuzamos dimenzióban. A főszereplő a testvérét keresi, de ahhoz, hogy megtalálja, egyrészt emléktöredékeket kell gyűjtenie, másrészt fejtörőket megoldania. Ha szerettek sokat olvasni, próbáljátok ki!



Míg novemberben PS Vitára kaptak valamit a kalandjátékok kedvelői, ebben a hónapban a PlayStation 3-asok örülhetnek: Benoit Sokal két remekműve, a *Syberia* sorozat első két részét tartalmazó *Syberia Collection* jár nekik decemberben. Kate Walker, a fiatal, New York-i ügyvéd Európába utazik egy játékgyár átvételének véglegesítése okán, de a dolog nem megy egyszerűen. Útja keletre viszi, egy olyan szigetre, ahol még élnek mamutok. A második részben hasonlóan fura kalandokba keveredik.



Decemberben továbbra is ingyen elérhető a Sony első PlayLink-es játéka, a *That's You!*, amely a leglazább partikat is képes megmenteni. Pár okoskészlő, 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 rajzolnunk 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 módjának használatához, de mindenki másnak is erősen ajánlott.



FourFourTwo



A VILÁG KEDVENC
FUTBALLMAGAZINJA!

WWW.FOURFOURTWO.HU

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

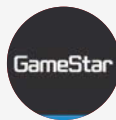
- Kezdőlap
- Kedvencek
- Feltöltések

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

Frissítve: a választható termékek kínálata 12 társasjátékkal bővült

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

OFFLINE TÁRSASJÁTÉK 2018-BAN?

Hihetetlen, de igaz. Kibővült az előfizetői akciónk.

Előnyök

- Nem károsítja a látásodat
- Kézzel fogható tartalmat kapsz a pénzedért

Hátrányok

- Játék után vissza kell pakolni a dobozba
- Multihoz át kell hívni a haverokat

Stratégia, szerepjáték vagy körökre osztott harcrendszerű Star Wars móka? Ezeket bizony nem csak a gépeden űzheted, hanem akár kézzelfogható változatban is megszerezheted. A társasjátékok fénykorukat élik, messze túlmutatnak már az egyszerű Monopoly és Gazdálkodj okosan szintjén. Most igazán ütős társasokkal bővítheted a gyűjteményedet!

hirdetés

Prémium I.



Választható társasjáték

Drakon, Hadurak, X-Wing alapjáték WXX36, Britannia, Talisman



Választható társasjáték

Munchkin Alapjáték, Munchkin Cthulhu, Munchkin Zombik, Star Wars Sorsok - Kétfős kezdőcsomag, Ave Roma

CENEGA [MAGNEW] PlayON! www.playON.hu KULIGA COMPUTER

Skullcandy

THULE SWEDEN

Trust

noctua

hama THE SMART SOLUTION

DELTA VISION



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

Thule EnRoute 18L hátizsák ,
HGST 1 TB HDD,
Noctua NH-U12S 120 mm hűtő



Választható társasjáték

Trónok harca - Vastrón



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



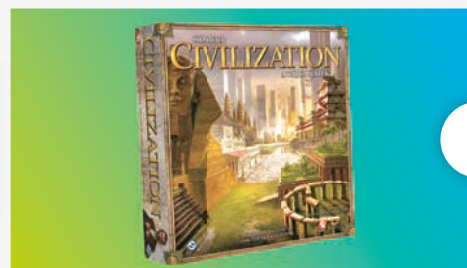
Választható hardver

Trust Exos Plus VR-szemüveg
okostelefonhoz,
uRage ESS gamerhátizsák



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 társasjáték

Civilization

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

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, Resident Evil 7

Az akcióról bővebben a gamestar.hu/elfizetes 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 címre 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 játékokat 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 termékek képek illusztrációk. Minden jog fenntartva.

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 28 XBOX ONE X
- 36 XENONBLADE CHRONICLES 2
- 40 STAR WARS BATTLEFRONT II
- 42 NEED FOR SPEED PAYBACK
- 44 HORIZON ZERO DAWN: THE FROZEN WILDS
- 46 GUILD WARS 2: PATH OF FIRE
- 48 LEGO MARVEL SUPER HEROES 2
- 50 OUTCAST: SECOND CONTACT
- 52 BLACK MIRROR
- 54 SUPER LUCKY'S TALE
- 55 ZOO TYCOON: ULTIMATE ANIMAL COLLECTION
- 56 RUSH: A DISNEY-PIXAR ADVENTURE
- 57 SEVEN: THE DAYS LONG GONE
- 58 SONIC FORCES
- 59 OBSERVER
- 60 GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES - EPISODE 5: DON'T STOP BELIEVIN'
- 61 BATMAN: THE ENEMY WITHIN - EPISODE 3: FRACTURED MASK
- 62 MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 - EPISODE 4: BELOW THE BEDROCK
- 63 HIDDEN AGENDA
- 64 INJUSTICE 2
- 65 INJUSTICE 2 - FIGHTER PACK 2
- 65 MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE CHARACTER PASS - PART 1
- 66 SPINTIRES: MUDRUNNER
- 67 LITTLE NIGHTMARES: SECRETS OF THE MAW - THE HIDEAWAY
- 68 TOTAL WAR: ROME II - EMPIRE DIVIDED
- 69 FOOTBALL MANAGER 2018
- 70 THE BARD'S TALE: REMASTERED AND RESNAKLED
- 71 TITAN QUEST: RAGNARÖK
- 72 GOLD RUSH: THE GAME
- 73 L.A. NOIRE
- 74 BATTLE CHASERS: NIGHTWAR
- 76 DOOM VFR
- 77 SPELUNKER PARTY!
- 78 ROGUE TROOPER REDUX
- 79 SNIPER GHOST WARRIOR 3: THE SABOTAGE
- 79 NIDHOGG 2



Meghalt a király, éljen a király!

XBOX ONE X

SOKAN MEGMOSOLOGTÁK, AMIKOR A MICROSOFT „A VILÁG LEGERŐSEBB KONZOLJA” NÉVEN KEZDTE EL EMLGETNI AZ XBOX ONE X-ET, DE A VÁLLALAT NEM A LEVEGŐBE BESZÉLT: AZ XBOX ONE X VALÓBAN BRUTÁLIS TELJESÍTMÉNYRE KÉPES. Akkora ugrás ez, amekkorát a generációváltáskor vártunk volna. Ahogy mondani szokták: jobb későn, mint soha.

KICSI, ERŐS, CSENDES

Nehéz lenne megjósolni a konzolpiac jövőjét, de az egyértelműen látszik, hogy búcsút mondhatunk a hardverek megszokott, öt-hat éves életciklusának. Amikor az Nvidia minden évben magasan átgorja a korábban saját maga felállította léceket, egyszerűen elképzelhetetlen, hogy egy változatlan konzolkonfiguráció képes legyen évekig felvenni a versenyt a PC-vel. Persze fix hardverre könnyebb fejlesz-

ni és optimalizálni, de az Xbox One-ban megbújó erő így is édeskevés volt, még a PlayStation 4-gyel szemben is jócskán alulmaradt. Már 2013-ban is a full HD 60 fps volt az elvárás a játékosok részéről, miközben az Xboxone néven csúfolt masina néha 900p-ben is úgy köhögött, hogy majd kiköpte a lelkét. Ezek után mi már azonnal is beértük volna, ha az utódnak sikerül stabilan, magasabb grafikai beállítások mellett futtatnia a játékokat; a Microsoftnál azonban mertek nagyot álmodni, és a 4K-t célozták meg. A hardcore gamerek nagy része a mai napig nem érti, hogy a frame rate helyett miért a felbontásra koncentrálnak a gyártók, de egyértelmű, hogy a láikusokat ezzel a számmal sokkal könnyebb meggyőzni. Miközben egyesek szerint teljesen mindegy a képkockaszám, évekig azért ostromozták szerencsétlen One-t, mert csak 900p-ben futnak rajta a játékok, pedig sokszor nagyon közélről kell néz-

ni a képernyőt, hogy észrevegyük a különbséget egy PS4-en futtatott multiplatform címhez képest. A PlayStation 4 Pro megjelenése hatalmas robbanás volt tavaly, így a Microsoftnak össze kellett szednie magát. Biztosnak tekinthették, hogy a pole pozíciót nem fogják tudni visszacserezni, de már a lekörözés elkerüléséhez is imádkozhattak egy kisebb csodáért. Mjndezt úgy kellett abszolválni, hogy közben ne szakadjanak el teljesen a gyökerektől, és megtartsák azokat a feature-öket is, amelyek az Xbox One felé próbálták meg billenteni a mérleget. Ilyen a megbízható Blu-ray-lejátszó (az Xbox One X-be épített optikai meghajtó a 4K UHD HDR-filmekkel is elboldogul), a HDMI ki- és bemenet vagy épp a visszafelé kompatibilitás. Bár utóbbit a valóságban csak egy szűk réteg használja, maga a tény, hogy elérhető, sokat nyom a latban. Szóval ezeket megtartva olyan konzolt kellett letenni az asztalra, ami

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

A 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.



A MICROSOFT ELŐADÁSAIN SZINTE KIZÁRÓLAG CSAK A JÓL CSENGŐ 6 TFLOPS TELJESÍTMÉNYT HANGOZTATTÁK, DE A KONZOL MINDEN PORCIKÁJA FÉNYÉVEKET LÉPETT ELŐRE, HOGY TARTANI TUDJA A LÉPÉST A GPU-VAL

a jelenlegi generációval minden szempontból kompatibilis, teljesítménye túlszárnyalja bármilyen eszköz képességét, amit eddig a nappaliban láttunk, és közben az ára sem elrugaszkodott, hiszen egy 200 ezer forint fölötti címkét látva már jogosan hözöngtél volna a tömegek, hogy ennyire már gamer-PC-t is vehetnének. Egészen a megjelenés pillanatáig nem lehattunk biztosak abban, hogy a Microsoftnak sikerült véghezvinnie a műveletet, az odáig vezető időszakot ugyanis káosz jellemezte. A leg erősebb konzol egyben a legkisebbé is vált, ami már elég indok arra, hogy az egyszerű vásárló megkavarodjon a boltban, és az sem segít, hogy az ekkor már több mint egy éve csak Project Scorpio néven emlegetett konzolt Xbox One X-ként nevezték el. Persze nagyon ötletes, hogy az XBOX-ra rövidíthető, de angol nyelvterületen az s és az x erősen összecseng, ami már a bejelentés másnapján elég nagy zűrzavart okozott az előrendelések regisztrálásakor.

4K-HOZ IGAZODVA

Az Xbox One megjelenése óta odáig jutott a technológia, hogy jelenleg úgy válogatunk a 4K-tévék között az elektronikai áruházak polcain, mint-

ha csak a hétfévi bevásárlást intéznénk a piacon. Ezek a kijelzők már tavaly egészen elérhető közelségbe kerültek, az árak azonban idén kezdtek igazán komoly mélyrepülésbe, jövőre pedig folytatódik majd a tendencia. Hamarosan mindenki lecseréli régi tévéjét, feltéve, hogy még nem váltott; ez négyszer annyi pixelt jelent, mint amennyit a full HD-tévék képernyőjén láthatunk. Ehhez jönnek még az egyre népszerűbb FPS és versenyjátékok, amelyek a folyamatos mozgást, a lehető legkevesebb elmosódást és dinamikus képfrissítést ígérnek. Másodpercenként 30 képkocka mindehhez már nem elég, és akkor még nem is beszéltünk a méretes játékteret kínáló sandbox játékokról, amelyekben a zárt terek helyett hatalmas virtuális világokat kell megjeleníteni – ehhez pedig pláne kell a kraft. Pontosan ezt a célt szolgálja az Xbox One X-ben található GPU, ami 6TFLOPS számítási teljesítményre képes. A TFLOPS a tera floating operations per second rövidítése, és azt mutatja meg, hogy az adott chip vagy gép egyetlen másodperc alatt mennyi lebegőpontos utasítást képes végrehajtani. Ugyebár ez az, amivel kiszámolják a poligonokat, a pixeleket, az effekteket, a mozgást stb. Táblázat-



MELEGEDÉS KIZÁRVA

A fejlett gyártástechnológia, az energiagazdálkodás és az optimalizált felépítés ellenére az Xbox One X chipje brutális hőt termel, köszönhetően a megnövekedett órajelnek és shaderszámnak, arról nem is beszélve, hogy az Xbox One külső tápegysége helyett (amely majdnem akkora volt, mint egy Nintendo Switch, dokkolóval együtt) ezúttal egy belső megoldást választott a Microsoft. A konzol méretét semmiképp sem akarták növelni, az extra ventilátorok és hőcsövek elhelyezését pedig szintén elvetették, ezektől ugyanis valószínűleg úgy zúgott volna a konzol, mint egy porszívó (akinek van PlayStation 4 Prója, pontosan tudja, miről beszélünk). A konzol hűtését egy egyedül, eddig csak csúcskategóriás videokártyákon és szerverekben látott technológiával, úgynevezett hőkamrával, vagyis Vapor Chamber-technológiával oldották meg. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a chipke hősapkájával érintkező vákuumos blokkban folyadék tárolódik, amely hő hatására elpárolog, majd a hidegebb részek felé vándorol, ahol leadja a hőt, és visszacsorog a chipke közelébe. A teljesen automatikusan működő rendszer gyorsan és hatékonyan végzi a dolgát, a hűtőblokkot pedig könnyedén lehűti egy méretes, de még így is nagyon csendes ventilátor, így az Xbox One X még komoly terhelés alatt is csendben, érezhető melegedés nélkül végzi a dolgát.



HA TE MONDOD

Aaron Greenberg marketingmenedzser, Microsoft:
„Büszkék vagyunk az árazásra. Az a helyzet, hogy az Xbox One X-et a kezdetektől fogva prémium terméknek terveztük, amely a legerősebb, a legjobban teljesít az eddig látott konzolok közül, és kompromisszumok nélkül 4K-s játékot tesz lehetővé.”

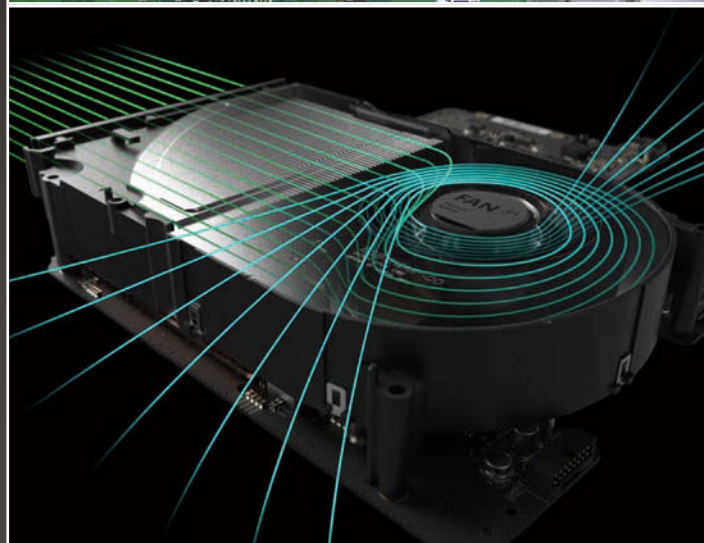
tunkból látszik, hogy ez a számítási teljesítmény messze lekörözi az összes, eddig megjelent játékkonzolét, PC-s oldalon pedig csak az igazán drága GPU-k képesek túlteljesíteni ezt a sebességet (GeForce GTX 1070 vagy fölötté). Az eddigi Xbox One konzolokban egy AMD Sea Islands kategóriás, Graphics Core Next v2-es GPU teljesített szolgálatot a CPU-val közös tokban. Ez régebbi alapokra épül, és a 768 shaderegység csupán 914 MHz-en üzemel. Az Xbox One X-nek azonban 4K-ban kell helytállnia, ezért hatalmas ugrásra volt szükség. Az új gépben már Polaris alapokra épített AMD GPU található, amely jelentősen jobb teljesítményt garantál. Persze a nyers erő sem maradt el: a shaderek számát több mint megháromszorozták, így 768 helyett 2560 egység számolja a pixeleket 4K-s tévénken. Ha pedig már új a GPU, természetesen az órajelet sem hagyták békén, az 1172 MHz további jelentős teljesítménynövekedést jelent az új grafikus chip számára.

A processzor nem fejlődött ilyen mértékben, de szintén érezhető az előrelépés. A lapka továbbra is AMD, és bár a Skorpióban még nem egy Zen alapokra épülő chip, hanem Jaguar szív dobog, a nyolcmagos CPU hibátlanul teszi a dolgát. A mérnökök nemcsak az órajelet növelték meg, hanem a gyártástechnológián is változtattak, így 28 helyett immár 16 nm-es lapkával val dolgozunk, ez pedig meglátszik a fogyasztáson és hőtermelésen is, amelyek nem nőttek az elődhoz képest. Miután a Ryzen kifejezetten jól szerepelt PC-s fronton, sokan nehezményezték, hogy a Microsoft még nem ezt a technológiát alkalmazza, azonban nem szabad elfelejteni, hogy míg az asztali gépekben a processzornak renge-

teg felé kell „figyelnie”, egy konzolban sokkal egyszerűbb a helyzet. Nincsenek titkosítási, tömörítési és egyéb szélsőséges feladatai, a processzornak egyetlen dolga van: hogy jól futtassa a játékokat.

Természetesen a szentháromság utolsó tagja, a memória sem kerülhetett el a fejlesztést, hiszen ez sem tartozott az Xbox One legerősebb attribútumai közé. A mérnökök anno 8 GB RAM-mal gazdálkodhattak, amit a számítógépekkel ellentétben egyszerre ért el a processzor és a GPU, költséghatékonysági okokból azonban akkor DDR3-as modulokat szereltek az eszközbe, amelyek 68,3 GB/s-os sávszélességgel dolgoztak. Hogy ez ne ölje meg teljesen a rendszert, a gyorsítótár szerepét 32 MB ESRAM töltötte be, de a végeredménnyel így sem lehattunk maradéktalanul elégedettek. Az Xbox One X-ban ez a szekció is nagy generálon esett át, így immár sokkal fejlettebb, DDR5-ös memóriát építettek a gépbe. A 6,8 GHz-en ketyegő modulok 384 bites adatbuszokat használnak, ez azonban a megnövekedett textúrák miatt nem volt elég a teljesítmény felpumpálására, a kapacitást is meg kellett növelni. 8 helyett rögtön 12 GB-ot kaptunk, méghozzá 326 GB/s-os sávszélességgel, ebből összesen 9-et foglalnak a játékok, az operációs rendszer és a többi folyamat a maradék 3-on osztozkodik.

Ha hardveres szinten valamibe bele kellene kötnünk, az az Xbox One X tárhelye lenne, amely továbbra is csak 1 TB-os. 2017-ben ez már belépőszintnek számít, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy az AAA játékok – mint a *Forza Motorsport 7* vagy a *Middle-earth: Shadow of War* – 100 GB-on terpeszkednek, és akkor a 4K-textú-



Grafikus chipek számítási teljesítménye

	Nvidia GeForce GTX 1080 Ti	AMD Radeon RX Vega 64	Nvidia GeForce GTX 1070	Microsoft Xbox One X	Sony PlayStation 4 Pro	Sony PlayStation 4	Microsoft Xbox One
Chip gyártástechnológiája	16 nm	14 nm	16 nm	16 nm	16 nm	28 nm	28 nm
Shaderok száma	3584	4096	1920	2560	2304	1152	768
TMU/RoP-ok száma	224/88	256/64	120/64	160/32	144/32	72/32	48/16
GPU órajele	1582 MHz	1630 MHz	1683 MHz	1172 MHz	911 MHz	800 MHz	914 MHz
GPU számítási teljesítménye	11,3 TFLOPS	13,4 TFLOPS	6,5 TFLOPS	6 TFLOPS	4,2 TFLOPS	1,84 TFLOPS	1,31 TFLOPS
VRAM	11 GB GDDR5X	8 GB HBM2	8 GB GDDR5	12 GB GDDR5	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5	8 GB GDDR3

XBOX ONE X VS. PLAYSTATION 4 PRO

Rengeteg a hasonlóság, de még több a különbség a Microsoft és a Sony zászlóshajója közt, aminek köszönhetően hosszú oldalakat lehetne megtölteni a különböző szempontok szerinti összehasonlítással. Ugyanakkor kérdéses, hogy ennek mennyi értelme lenne, hiszen annyira eltérő konstrukciókról van szó, hogy nem nevezhetjük őket egyértelműen riválisoknak. Bár mindkét konzol a 4K gamingre van kihegyezve, nagyon más szerepet töltenek be a piacon, köszönhetően az árazásuknak.

A HARDVER

Ha erről az oldalról közelítjük meg a dolgot, az Xbox One X testhosszal győz. Erősebb processzor, másfélszer akkora grafikus teljesítmény (6 TFLOPS vs. 4,12 TFLOPS), másfélszer annyi memória (12 GB, 326 GB/s vs. 8 GB, 218 GB/s). Ez már egy valódi 4K-konzol HDR-támogatással, no meg a létező összes extra mázzal, amiről csak álmodhatunk. A jót pedig nagyon könnyű megszokni, és a 4K e tekintetben olyan, mint a laptopokban az SSD: ha az ember egyszer kipróbálja, soha többé nem akar visszatérni a „múltba”. Néhan talán furcsán néznek majd, amikor azt mondjuk, hogy a 4K-játékok után homályosnak hatnak a full HD textúrák. Forradalmi fejlődésről ugyanakkor talán korai lenne beszélni, de kétségtelen, hogy az élesebb, részletgazdagabb képi világ sokat dob az élményen. A játékok érezhetően jobban futnak, a 30/60 fps végre tényleg stabil, és a töltési idők is jelentősen rövidebbek, mint a konkurenciánál.

A JÁTÉKFELHOZATAL

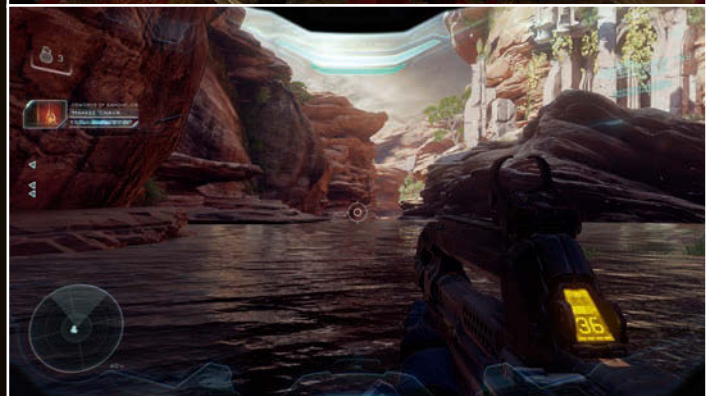
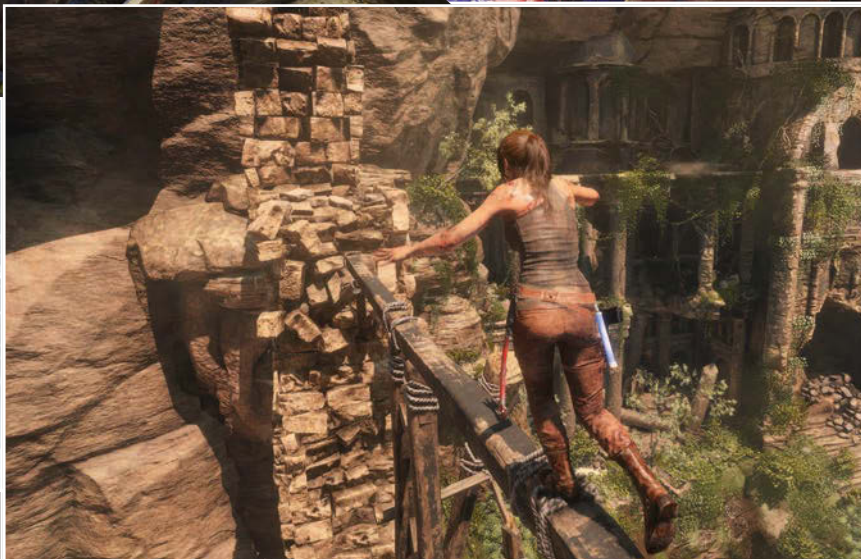
De mit ér a nyers erő, ha nincs, ami kihasználja – mondhatja az egyszerű gamer, és való igaz, hogy ezen a ponton továbbra is a Sony viszi a prímet. A Microsoft az Xbox One rajtja óta küszködik az exkluzív címekkel, és ezen a helyzeten a One X sem javított sokat. Persze a *Forza* még mindig az autós játékok királya, de ezt és a *Cuphead*-et leszámítva nem igazán láttunk nagy durranásokat. Bár a *PlayerUnknown's Battlegrounds* meghozhatja a várva várt áttörést, és persze ott van a csőben a *State of Decay 2*, a *Sea of Thieves* és a hanyatttörtött sorsú *Crackdown 3* (ha nem törlik ezt is), de a Sony 2018-as portfóliója az elmúlt évek egyik legerősebb felhozatalának ígérkezik. Persze ha valakit kizárólag a multiplatform címek érdekelnek, akkor elég egyértelmű a választás: az *Assassin's Creed Origins*, a *Middle-earth: Shadow of War*, a *Call of Duty: WWII*, a *Wolfenstein II: The New Colossus* és hasonlószerű társaik szebbek, gyorsabbak, látványosabbak az Xbox One X-en, de azért egy *The Last of Us Part II*-re nehéz nemet mondani.



AZ ÉLMÉNY

Eljutottunk arra a pontra, ahol már nem lehet számokkal dobálózni, objektív összehasonlításra pedig vajmi kevés esély van. Mindkét konzolban rengeteg lehetőség rejlik: az Xbox One X 4K HDR multimédiás tartalomfogyasztást kínál azoknak, akiket nem csak a játékok érdekelnek, az oldschool gamerek élvezhetik a visszafelé kompatibilitásnak köszönhetően elérhető több száz játékot (és az eredeti xboxos címek még csak most jönnek), és a tesztidőszak alatt az is egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy sok pluszpontot jelent, ha csendben dorombol a konzol, és nem kell mellette hangosabbra venni a tévét. PlayStation 4 Pro birtokában nem szükséges vacakolnunk a kontroller elemcserejével, a PlayStation VR-rel teljes értékű VR-élmény a jutalmunk közel 150 játékkal, és a legtöbb barátunk valószínűleg a Sony masinájára tette le a voksát. A kékek pedig (érthető okokból) továbbra sem támogatják a cross-platform játékot, így csak akkor tudunk együtt játszani velük, ha mi is ide felvételizünk egy jól irányzott vásárlással, vagy ha átcsábítjuk őket a túloldalra.





rás kisfilmekkel teletűzdelt *Quantum Break* 178 GB-járól még nem is beszéltünk.

Az Xbox One Elite kiadásába anno SSHD került a hagyományos merevlemez helyett, ezt a hibrid megoldást ezúttal elhagyták a mérnökök. A winchester azonban most sem maradt teljesen magára: az Xbox One X merevlemezét egy 8 GB-os flashchip támogatja, amivel jelentősen felgyorsul a fájlkezelés. Ez elsősorban azoknak a játékoknak fontos, amelyekhez nem érkezett feljavító frissítés, a kisméretű textúráknak köszönhetően ugyanis a töltési idő akár percekkel lerövidültek.

A Microsoft előadásain szinte kizárólag csak a jól csengő 6 TFLOPS teljesítményt hangoztatták, de a konzol minden porcikája fényéveket lépett előre, hogy tartani tudja a lépést a GPU-val. Még az oldalt lévő rácst is egy, korábban sosem használt technológiával gyártották, hogy a lehető legstabilabb kasztniban, ugyanakkor a hűtést semmilyen módon sem befolyásolva alkothassák meg a konzolt. Az Xbox One X talán nem váltotta meg a világot, de mérnöki szempontból egy igazi remekmű, ami remélhe-

tőleg követendő példa lesz a következő konzolgeneráció számára.

JÁTÉKRA TERVEZVE

Hiába lapul a tévék alatt a világ legerősebb konzolja, ha nincs játék, amely képes lenne kihasználni a benne szunnyadó hatalmas erőt. A Microsoft legnagyobb támadási felülete mindenképpen az exkluzív címek gyéresebb felhozatala, és bár hallottunk arról, hogy titkos boszorkánykonyhájukban jelenleg is javában készülnek a jövő legjobb játéka, a One X megjelenésének napjára csak egy *Super Lucky's Tale*-t sikerült időzíteniük. Ekkor jelent volna meg ugyebár a *Crackdown 3* is, de a Reagent Games és a Sumo Digital közös játékának premierjét végül 2018 egy, eddig nem pontosított napjára csúsztatták. A helyzet azonban korántsem olyan borús, mint amilyennek látszik. A Microsoft exkluzív játéka (a *Forza* sorozat, a *Gears of War* játékok vagy éppen a *Halo* széria) mellett ugyanis temérdek egyéb cím is profitál az Xbox One X képességeiből. Kezdjük rögtön régi kedvenceinkkel. A visszafelé kompatibilitásnak hála már nagyjából 400 Xbox 360-as játékot élvezhetünk Xbox One konzolon.



” A MULTIPLATFORM CÍMEK MINDEN KÉTŚÉGET KIZÁRÓAN ONE X-EN A LEGSZEBBEK ÉS A LEGGYORSABBK, ÚGYHOGY MOST MÁR CSAK A BELSŐS FEJLESZTÉSEKRE KELL RÁGYÚRNIA A MICROSOFTNAK, ÉS AKKOR VALÓBAN EGÉSZ PÁLYÁS LETAMADÁSRÓL BESZÉLHETÜNK

Ezek a 360-as címek is kihasználják az Xbox One X lehetőségeit. Nagyobb felbontásban, magasabb és stabilabb képfrissítési ráta mellett futnak az előző konzolgeneráció válogatott siker-címei, sőt bizonyos játékok még külön One X-frissítést is kaptak, aminek köszönhetően valódi 4K felbontáson nosztalgizálhatunk velük. Értelem-szerűen ezek sebessége és töltési ideje is javul az X-en.

Nyilvánvalóan a legtöbb embert mégis az új megjelenések és a közelmúlt játékaik érdeklik. Az Xbox One-címek felhozatalában végtelenül egyszerű megtalálni azokat a játékokat, amelyekhez érkezett valamiféle frissítés, és ennek hála teljesen képessé váltak kihasználni az új konzol számítási teljesítményét. Ezeket a játékokat az Xbox One X Enhanced jelöléssel látták el, ami annyit takar, hogy a fejlesztőcsapat kifejezetten a One X hardveréhez mérten lőtte be a sebességet és a felbontást, így például ezek a címek már 4K-látványt tárnak elénk – mindehhez persze szükségünk van egy 4K-tévére is, amely bár egyre inkább megfizethető tételnek számít, még mindig nem a legolcsóbb mulatóság. Azoknak sem kell azonban elke-

seredniük, akiknek csak 1080p-s kijelző van a birtokukban, az eredeti Xbox One-on sok játék még erre a felbontásra sem volt képes. Az Enhanced címek gond nélkül megbirkóznak a full HD-vel úgy, hogy közben hiba nélkül tartani tudják az ígért frameratét. Ugyancsak javul ebben az esetben is a töltési idő, és részletesebbé válnak az effektek. Bizonyos Xbox One X Enhanced címkével ellátott játékokhoz a valódi 4K mellett a HDR is választható opció. Erre alkalmas tényleg a HDR sötétebb feketét és világosabb fehéret jelenít meg a képernyőn. Ízlés kérdése, hogy ezt ki mennyire kedveli, de akiknek bejön az ilyen módon felturbózott látvány, azok biztosan nagyon fognak örülni ennek a lehetőségnek is.

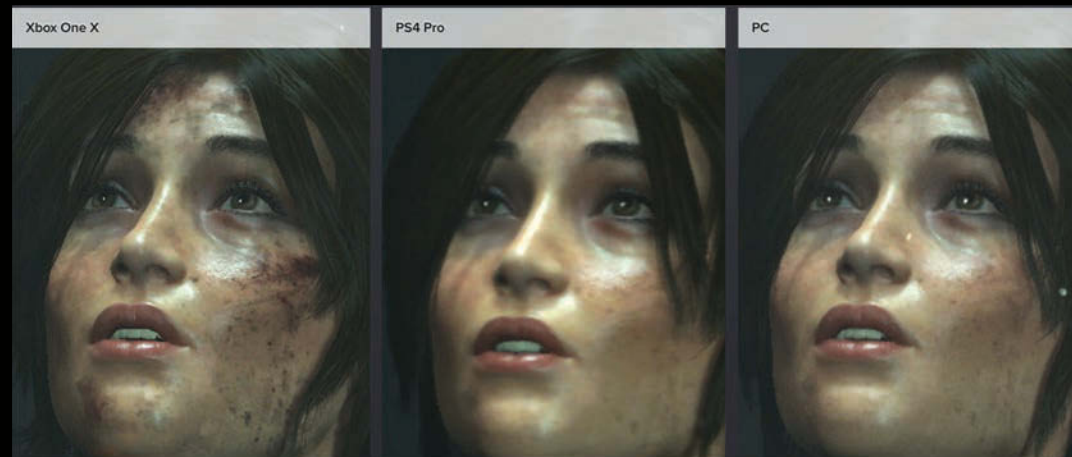
JÁTÉKOK, AMELYEKET MUSZÁJ KIPRÓBÁLNI XBOX ONE X-EN

Már most több mint 150 cím kapott Xbox One X Enhanced patchet, a jövőben pedig az összes nagyobb új cím számíthat erre. A Microsoft belső fejlesztéseire az elsők között vértették fel ilyen frissítéssel. A *Forza* sorozatról tudható, hogy *Motorsport* és *Horizon*

alcímmel ellátott részei is hibátlanul futottak az eredeti, szerényebb képességekkel megáldott Xbox One konzolon is. Elég a *Forza Horizon 3*-ra gondolni, amely bár mindössze 30 fps megjelenítésére volt képes, mégis kemény feladat lett volna megmondani, hogy nem 60 fps-t látunk a folyamatosan és simán futó, nyílt világú versenyjátékot működés közben elnézve. Most azonban mindezt akár 4K felbontásban és HDR-rel kiegészítve is élvezhetjük. Ugyancsak kiérdemelte a 4K+HDR kombót a *Forza Motorsport 7*, amely kétségtelenül az eddigi legjobb *Forza* játék. Stabil 60 fps mellett képes a csodás látvány megjelenítésére a konzol, ráadásul különösebben meg sem erőlteti magát, síri csendben dolgozik úgy, hogy melegezésről sem beszélhetünk. Az eredeti One ilyenkor bizony már tűzforró volt, az X-en viszont senki sem fog tőle sütni.

Az *Assassin's Creed* sorozat tényleg kiválóan sikerült legújabb része is az Xbox One X Enhanced leginkább kiemelt és reklámozott játékaik között van, a vásárlók pedig nem is fognak csalódni, ha az *Origins* mellett teszik le voksukat. Az ókori egyiptomi ka-

land szemképráztaóan fest One X-en. Talán már mondanunk sem kell, hogy ebből sem maradhatott ki a 4K felbontás melletti HDR, valamint az óriási felbontású textúrák, sőt a látótávolság (amely egyébként még PS4 Prón sem volt acélos) hatalmas mértékben megnövekedett. A jelenleg megvásárolható konzolok közül kétségtelenül az Xbox One X-en nyújtja a legstabilabb teljesítményt és a legszebb vizuális élményt az *Assassin's Creed Origins*. Ha pedig valaki a széria első részét venné elő, akkor van egy újabb jó hírünk: az első *Assassin's Creed* is megkapta az Xbox One X Enhanced címkét, vagyis az Xbox 360-as verzió gyorsabban és stabilabban fut One X-en, mint eddig az Xbox termécsalád bármelyik tagján. Valószínűleg még mindenki emlékeiben frissen él a tény, hogy a *Rise of the Tomb Raider* ideiglenesen Xbox One-exkluzív játékként jelent meg, csak később érkeztet meg a PC-s és a PlayStation 4-es kiadás. Konzolfronton eddig nyilván PlayStation 4 Prón nyújtotta a lehető legmakulátlanabb élményt Lara legújabb története, most viszont fordult a kocka: ránk van bízva, hogy a teljesít-



A KÜLÖNBSÉG A RÉSZLETEKBEN REJLIK

Egymás mellé állítva tűnik ki az, milyen apró részletek is láthatóvá válnak például a Rise of the Tomb Raiderben, ha Xbox One X-en próbáljuk ki a játékot.



ményt vagy a látványt részesítjük-e előnyben, magyarul a korábbiaknál jóval nagyobb sebességet vagy a natív 4K felbontást választjuk. Döntésünktől függetlenül mindkét opcióhoz adottak a feljavított textúrák és a HDR funkció.

A *Middle-earth: Shadow of War* is azok közé a címek közé tartozik, amelyek küszködtek egy keveset az eredeti One-on. Nos, a Microsoft új konzoljának esetében erről már szó sincs. Sőt, részletesség és látótávolság szempontjából a *Middle-earth: Shadow of War* Xbox One X-en lett a bajnok. A játék betonbiztos 30 fps-sel zakatol, a bámulatos effektvektől pedig tényleg az arcunk is leolvad, olyan csodásan néznek ki. A 4K-s textúrák is hatalmas ugrást jelentenek ahhoz a szinthez képest, amelyet az alap Xbox One-on láthattunk. Érdemes a töltési időt is kiemelni, főhősünk pillanatok alatt képes Mordor hatalmas területének egyik pontjáról a másikra teleportálni. Ilyen gyorsaságot szeretnénk látni a jövő összes új videojátékában, hiszen így nem zökkenti ki az élményből az embert az unalmas töltőképernyő bámulása.

A *Gears of War 4* is házon belüli játéknak minősül, éppen ezért különösen nagy figyelmet fordítottak rá. Az Xbox One X Enhanced frissítés óta a *Gears 4*-ben 4K felbontás és látványos HDR mellett szebb tükröződések, effektveket és részletesebb textúrákat láthatunk. Szintén azt a megoldást alkalmazták a fejlesztők, hogy a játékos kezébe adják a döntést: 4K-t vagy jobb teljesítményt szeretne. Ha ez utóbbi mellett döntünk, akkor a felbontás 1080p-s lesz, ugyanakkor a részletesség és az effektvek sokkal szebbek, a képfrissítési ráta pedig azonnal 30-ról 60 fps-re ugrik, és hiba nélkül meg is tartja azt. Nem a számozott negyedik rész a *Gears* széria egyetlen olyan tagja, amely javul a Microsoft új masinájának köszönhetően. Az Xbox 360-as *Gears of War 3*-hoz (sokak szerint a sorozat legjobb epizódja) is megérkezett egy frissítés, amelynek hála kifogástalanul fut One X-en.

A *Halo* franchise kapcsán rögtön négy játékot is meg kell említenünk. Az előző generációs *Halo 3* és a sorozat gyűjteményes kiadása, vagyis a *Halo: The Master Chief Collection*

is Xbox One X Enhanced patchre vár, utóbbihoz jelenleg is készül a frissítés. A *Halo 5: Guardians*hez viszont már bármelyik Xbox One X-tulajdonos számára elérhető a javítás, ami 4K felbontással ajándékozza meg őket. Leginkább a távolban feltűnő karakterek küllemén látszik hatalmas különbség; eddig csak elmosódva, darabosan jelentek meg a képernyőn, most azonban tűéles, részletes textúrákkal és kiváló élsimítással vonzzák magukra a tekintetet. Mintha egy teljesen új játékkal múltatnánk az időt; hatalmas elismerés jár a fejlesztőknek. A *Halo Wars 2* is 4K-ban pompázik immár, ráadásul az RTS-sorozat második részéből a HDR-támogatás sem marad ki.

MINDENKI JOBBAN JÁR

Egyértelmű, hogy a Microsoft emberei a külsős csapatokat is arra ösztönzik, hogy minél előbb készüljenek el a látványon és teljesítményen javító frissítésekkel, de még azoknak a játékoknak sem kell lemondanunk a fejlődésről, amelyek nem kaptak Enhanced patchet. A Supersampling-technológiának köszönhetően az

Xbox One X konzol minden játékot 4K-ban renderel, majd ezt dolgozza át 1080p-re. Ez az önkényes feljavítás azt eredményezi, hogy full HD-ben is szuper sima élekkel és tiszta textúrákkal találjuk szemben magunkat. Ugyancsak biztos, hogy minden régebbi játék, amelynek sebessége eddig hajlamos volt 30 fps alá esni, most stabilan tartja a korlátot, ha pedig nincs megkötve a konzol keze, egyből beállítja a 60 fps-t.

A konzol árán és a pillanatnyilag nem túl tág exkluzív felhozatalon kívül nehezen lehetne találni olyan tényezőket, ami az Xbox One X ellen szól. A multiplatform címek minden kétséget kizáróan One X-en a legszebbek és a leggyorsabbak, úgyhogy most már csak a belső fejlesztésekre kell rágyúrnia a Microsoftnak, és akkor valóban egész pályás letámadásról beszélhetünk. Meglátjuk, 2018-ra tudnak-e villantani tényleg ütős saját játékokat. Saját elemzéseik szerint az idei karácsony nagy nyertese az Xbox One X lesz, és rengeteg fa alá kerül egy az új konzolokból. Ezen pedig mi sem csodálkozunk.

Csirke és Kaci

A kontrollered bárhová követ



Próbáld ki az új Xbox vezeték nélküli kontrollert
és controller adaptert Windows PC-n



Felhőtenger felett

XENOBLADE CHRONICLES

2

MEGESIK, HOGY AZ EMBERNEK BEAKAD VALAMI AZ ELMÉJÉBEN, ÉS NEM KÉPES MÁSRÁ KONCENTRÁLNI. Takahasi Tecujával is megtörtént ez, mégpedig a legendás Squaresoft játék, a *Xenogears* megálmodása során. Nem hagyta nyugodni a „xeno” szó, és amikor felettesei nem engedték neki folytatni a játékot, saját stúdiót alapított – így jöhetett létre a három *Xenosaga*. Stúdióját később megvette a Nintendo, az ő színeikben pedig most már – hiába a számozás – a harmadik *Xenoblade* jelent meg. Panaszkodni persze nem akarok: bár egyik játék sem tökéletes, mind minőségi szerepjáték, szórás játékidővel. És ez a *Xenoblade Chronicles 2*-ről is elmondható.

ÉGI MANNA
Noha itt-ott felfedezhető egy-két kapcsolódási pont a „sorozat” első részével, a *Xeno 2* tulajdonképpen teljesen önálló történet, így minden elismeret nélkül belevetheti magát az ember. És a belevetés nem is túlzás: a játék nagyszerűen indul, bemutatva egy furcsa világot, amely még 30 évnyi JRPG-áldást követően is frissként tud hatni. Alrest haldoklik. Ki tudja, miért, a helyet felhőlepel takarja, amely alatt veszéyyekkel és roncsokkal teli sötét és végtelen tenger húzódik – kontinenseknek nyoma sincs a fellegek közt. A felhők fölé egyedül a titánok magasodnak, ezek az ősi, gigászi lények, amelyek közül a legnagyobbak hátán egész országok terpeszkednek, a kisebbek pedig talán egy viskót bírnak el. Alrest minden lénye e titánok hátán éldegél, és – szintén titánokra eszkábált – lég-hajószerűségekkel közlekedik a mozgó szigetek között.

ÉGI MANNA

Hősünk a nem épp hősiességű Rex, egy fiatal srác, aki saját titán haverja társaságában járja a felhőtengert, és afféle roncsvadászként ősi kincsek vagy legalább eladható fémholmi után kutat. Mostanában nincs szerencséje, így nemcsak hogy a családjának nem tud pénzt hazaküldeni, de még a betevőre is alig futja. Mivel a számozás kaland első perceiben vagyunk, természetesen Rex nem fog éhen halni; nem, ehelyett egy talán túlságosan is jól hangzó munkajánlatot kap. Egy ve-

szélyesnek látszó alakokból álló bandát kell elkísérnie, akik egy évszázados, elsüllyedt hajót akarnak vele kiemeltetni a habokból. Az akció kitűnően sikerül, Rex és újdonsült munkaadói pedig vidáman vetik bele magukat a játék első harcaiba a hosszú idő alatt tengeri lényekkel alaposan megtelt hajó romos folyosóin.

Mikor azonban a fedélzet legmélyén egy sztázisban levő fiatal lányt talál, társai úgy döntenek, hogy itt és most elvállalják az útjuk. A bűcsű különféle okokból kifolyólag kicsit erőszakossá válik – és Rexet átszúrják egy időntalan karddal. A következő, zavaros percekben akad minden: váratlan feltámadás, megelevenedő leányzó, mágikus kardok és zúzó gitárzenére megejtett bossfight. Mire kettőt pislognánk, már egy távoli titán hátán lézengünk, és Rex nem tud szabadulni a gondolatától, hogy sikerült magára haragítania a világ legkomiszabb alakjait. Igaz, mivel egy derék sónen hősről beszélünk, a naiv és nagypofájú, de mindig a jó ügyért dolgozó Rex elhatározza, hogy ha kell, hát a világ végéig is elmegy, és a csillagokat is lehozza az égről, csak azért, mert egy csinos lány megkérte erre.

PENGESOFŐRÖK

Merthogy a hajón talált, vörös hajú hölgyemény állandó társunk lesz: Pyra a neve, és bár embernek néz ki, valójában egy blade-ről van szó, vagyis kristályból létrejött intelligens fegyverről. A *Xenoblade Chronicles 2* mitológiájának egyik fontos elemét jelentik ezek a blade-ek, amelyekkel csak a kiválasztott harcosok, a driverek képesek összeolvadni és hatalmuk segítségével küzdeni. E fegyverek tudatos, már-már emberszerűen viselkedő lények, még akkor is, ha a lehető legváltozatosabb alakokban jelennek meg: a hófehér tigristől kezdve a kibernindzsán át az ultragyerekesen viselkedő madárnőig terjedő lista is jelzi, hogy elképesztően tarka bandáról van szó. Eleinte persze csak Pyra lesz mellettünk, aki tűzmágiája erejével turbózza fel Rex harciképességeit – de jó húsz órával később már valóságos sereget idézhetünk meg e lényekből.

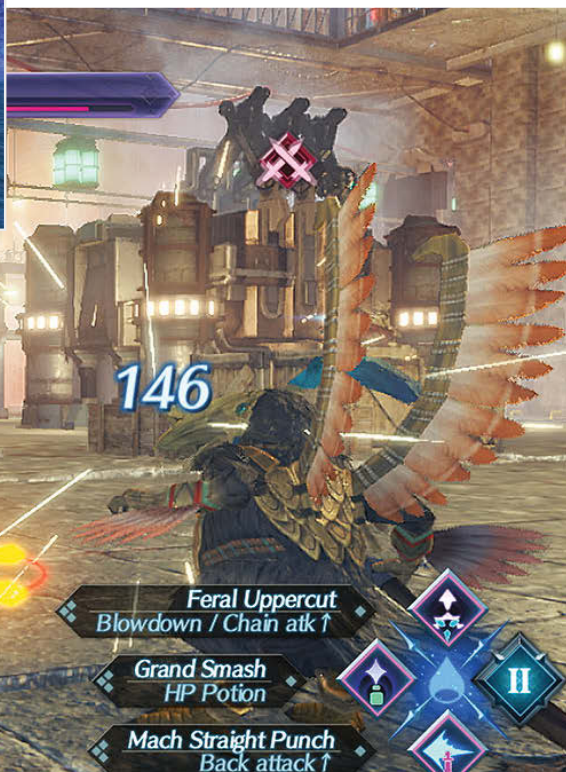
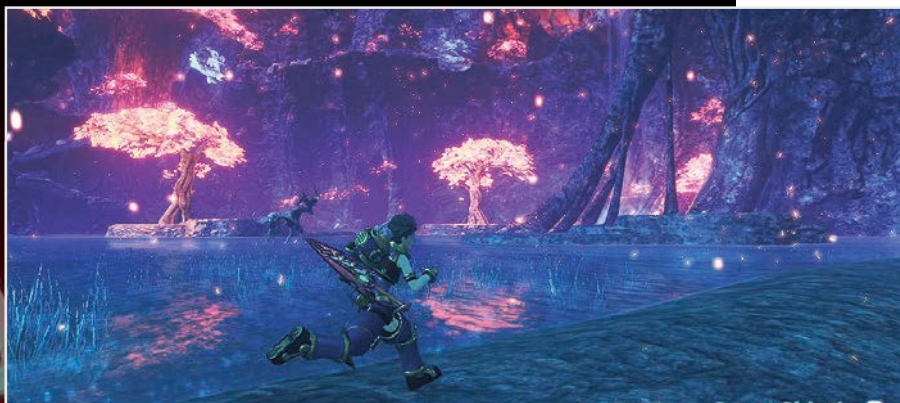
Igaz, a harcokba mindig csak karakterenként hármat vihetünk magunkkal,



INFO

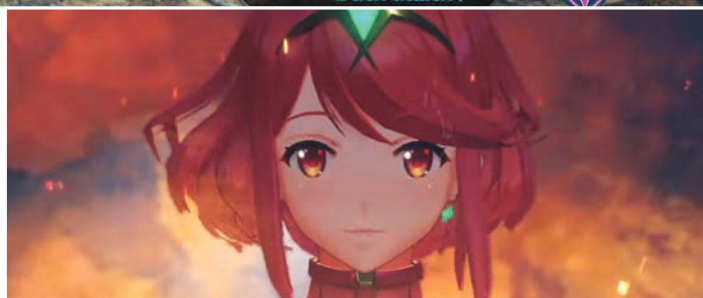
Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Monolith Soft**
Platform **Nintendo Switch**

Röviden A harmadik *Xenoblade* nem változtat sokat a recepten: klasszikus JRPG-ről van szó, összetett harcrendszerrel és animeinspirációkról árulkodó történettel. **PEGI 12+**



A bal alsó kijelzők mutatják a bekapcsolható blade-eket, jobbra alul pedig az épp aktív blade képességei láthatók

„VALÓSZÍNŰLEG A RÖVID, ALIG KÉTÉVES FEJLESZTÉSI IDŐ IS KÖZREJÁTSZOTT EBBEN, DE A XENO 2 A PUSZTA MÉRETEIN TUL NEM VALAMI AMBICÍÓZUS ALKOTÁS



és e választásunk alaposan kihathat a hősök képességeire is – sőt, még a kézben hordott fegyverek fajtája is az épen bekapcsolt blade-től függ. E pengével hősrünk automatikusan támad, mintha csak egy MMO-ban lennénk, ám a későbbiekben milliós egyéb agresszív lehetőség válik elérhetővé. A legalapvetőbb a három art, azaz sűrűn bevethető kombó: a blade-ek e mozdulatai között a gyógyítástól a speciális támadásokig minden lesz. Némelyikhez helyezkedni kell, mert mondjuk oldalról többet sebeznek, másokat kombinálni lehet a többiek akcióival (például a meggyengített ellenfelet Rex a földre döntheti, egy másik karakter pedig innen felülheti a levegőbe), és az összesnél számít az időzítés is – ha pont egy automata támadáskor sütjük el őket, erejük nagyobb lesz. A blade-ek emellett elemi támadásokat is lehetővé tesznek, amelyek tulajdonképpen a varázslatok a játékban. Ezek eleinte önmagukban is halálosak, sok órával később viszont már muszáj kombinálni őket, egyre hosszabb és hatékonyabb láncot fűzve belőlük. Ha ez még mindig nem lenne elég, hát elin-

díthatunk az egész partit megmozgató szupertámadásokat is, továbbá ügyelni kell arra, hogy közel maradjunk blade-ünkhöz, hogy kiadjuk a társainkat irányító parancsokat, hogy ne hagyjuk ellenfelünket segítségért hívni, illetve hogy váltogassunk a három bekészített blade között. Szerencsére a sok rendszert a játék nem egyben ömleszteti a nyakunkba, így bár maguk a szöveges tutorialok nem a legjobbak, bőven lesz idő mindent kikapasztalni. Társaink javarészt maguktól küzdenek, és ez az automata támadás mellett azt jelenti, hogy a játék képes arra, hogy a legtöbb csatát egymaga megvívja – például egy kis extra tápolás végett e cikk megírása közben vagy harminc szörnyet öltem le úgy, hogy belekötöttem a lénybe, majd letettem a Switchet, hadd küzdjenek Rexék. Nyilván lassan megy így a küzdelem, de ha nem rontunk rá a jóval a szintünk felett álló ellenfelekre – ami egyébként simán lehetséges, az első titánon rögtön egy 81-es szintű gorilla is kóricál –, akkor a játék magától is képes pörögni. Manuális irányítással persze fűrgebben hullanak



Takahasi Tecuja executive producer, Nintendo: „A Xenoblade Chronicles X a világ felfedezéséről szólt, ezért egy hatalmas nyílt világot tettünk benne. A Xenoblade Chronicles 2 viszont sztorivezérelt játék, így itt erre nem volt szükség. A bejárható világ kisebb, viszont sokkal jobban be tudtuk rendezni, telepakolni karakterekkel, kalandokkal és érdekességekkel.”

el az ellenfelek, de azért nem akkora a különbség, hogy ez ne legyen kihasználható taktika.

XP, SP, WP, AP

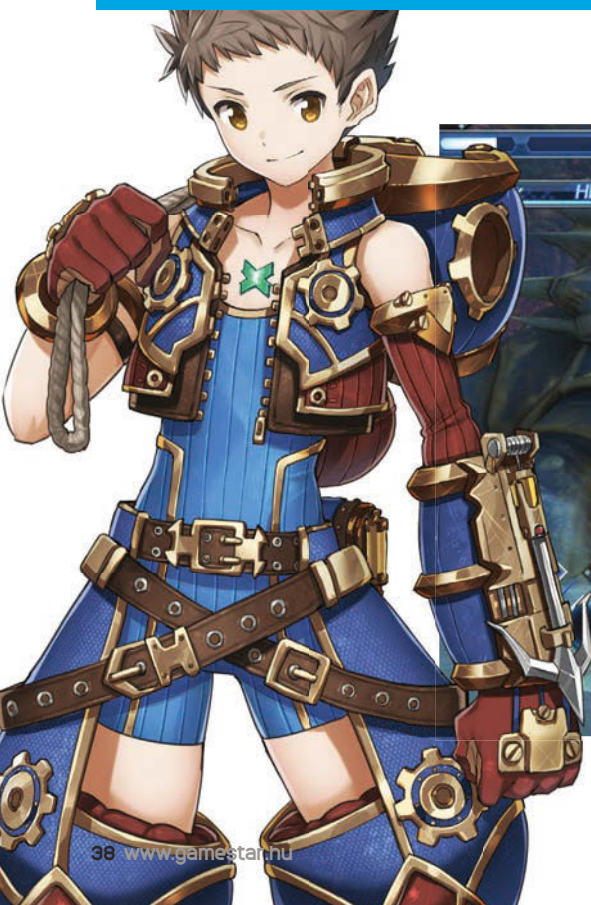
Bár a *Xeno 2* harcrendszere komplexnek tűnik (főleg a kijelzőkkel teli kaotikus screenshotok láttán), valójában kiválóan irányítható, logikus egésznek képez. Sajnos ez nem mondható el a fejlődési rendszerről, az alaposan túlbonyolították. Karaktereink például a csaták után kapott tapasztalati pontok halmozásával lépnek szintet, ám az így kapott XP egy részét manuálisan kell elkölteni a fogadóknak. Hogy miért? Fene tudja, értelme nincs. Emellett karaktereink artjait a WP nevű ponttal tudjuk (alig érezhető mértékben) erősíteni. Továbbá skill-ek is várnak ránk, amelyhez SP-t kell költeni

– ezek szintén elhanyagolható fontoságú, passzív bónuszok. A blade-ekhez is tartozik egy legyező alakú skillfa, ám itt a fejlődés automatikus, afféle minikihíváshoz kötődik minden előrelépés (például öl meg X farkast, használd Y alkalommal Z képességet, adj a blade-nek kedvenc kajáját). E kihívások viszont csak akkor válnak elérhetővé, ha folyamatos használatukkal elég AP-t halmozunk fel.

Valamilyen egyszerűbb rendszer és többféle felszerelés használata szerintem jóval élvezetesebb megoldást eredményezett volna. Merthogy páncélok nincsenek, a fegyverek a blade-eknél erősíthetők, karaktereinkre és a blade-ekre pedig csak két-két kiegészítőt tudunk felpakolni, amelyek ugyancsak apró bónuszokat adnak. És még ezt a megoldást is túlváriálták, a blade-ek alkatrészeit ugyanis külön is kell finomítani, az erősebbekhez pedig extrém ritka alapanyagokat kell begyűjteni.

KALANDPARK

Noha harcrendszere kellemesen modern – valós időben zajlik, és kellő odafigyeléssel megtehetőszörzhetjük sebességünket –, a *Xenoblade* tradicionális japán stílusú technofantasy szerepjáték (oké, az előző, X jelölésű epizód a sci-fivel is kacérokodott). Ez talán az új epizódban érezhető a legjobban; mivel a történet elsősorban animepanelekre építkezik, bőven kell benne tápolni, és bár elég nagy szabadságot kapunk kóborlás közben, a fő küldetészál lényegében teljesen lineáris. Ezt amúgy nem panaszként mondom, már csak azért sem, mert ez a stílus meglehetősen visszaszorulóban van; könyörgöm, még a *Dragon Quest* is kezd modernizálódni.



Öt szinttel erősebb lényekbe öngyilkosság belekötni – főleg egyedül

TIGRIS! TIGRIS!

Noha a legtöbb blade-et a cikkben ismertetett módszerrel lehet fejleszteni, a sztoriban fontos szerepet játszó mechanikus Poppi másként működik: egy egyszerű „játéktermi” játékban nyújtott jó teljesítményvel lehet neki új alkatrészeket, például memóriát vagy CPU-t szerezni. Sajnos a minijáték nem a legélvezetesebb.



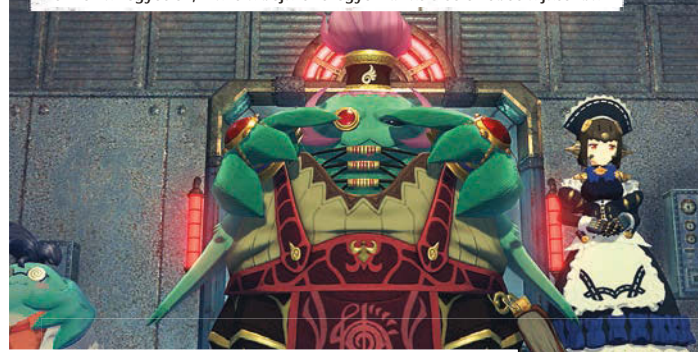
Fő feladatunk – az Elysium nevű hely elérése – igen sokáig elérhetetlen távolságban marad, az egyre közelebb evickélés során pedig millió kisebb feladatot kapunk. Néha szövetségeseiket kell keresni, máskor hajót szerezni, vagy éppen a ránk vadászó kommandókat és nagy hatalmú drivereket kell jobb belátásra bírni. Nem állítom, hogy különlegesen eredeti dologról szólna a *Xenoblade Chronicles 2*, hiszen az amnéziás főhős kivételével minden japán RPG-kliséét felsorakoztat, ráadásul nagy fordulatait jó előre jelzi is, de legalább a karakterek remekül sikerültek. Ha nem is mély és árnyalt Rex és Pyra kapcsolata, legalább szimpatikus a két főhős, és tulajdonképpen a többi karakter is érdekes. Nincsenek úgy kidolgozva, mint mondjuk a *Persona* játékok alakjai, de hát a *Xenoblade* nem is olyan karakterközpontú játék. Ahogy említettem, az animebefolyás igen erősen érezhető, így minden irónia nélkül elhangzanak benne olyan mondatok, hogy „A barátság ereje mindent legyőz.”, és előfordul, hogy egy főellenség sírni kezd, olyannyira megsértődik, hogy nem halottunk még a nevéől, továbbá természetesen mindenki állandóan beordítja támadásainak nevét is – de nálam ez még bőven az elfogadható mértéken belül volt. Az már jobban zavart, hogy a fejlesztők pont a drámai karaktert, Pyrát jelölték ki a szexszimbólum szerepére, így aztán még a legszomorúbb jelenetek, mondjuk egy temetési szertartás közepén is hajlamos a kamera elidőzni tangás fenekén vagy neonfényben ragyogó, görögdinnyéyi mellein – amikor pedig második kosztümjén egy mellablak ad betekintést dekoltázsába, hát szinte hallani véltem a kéjesen lihegő grafikusokat.

A karakterdizájn amúgy is meglehetősen zavaró, legyen szó Rex értelmezhetetlen csizma-nadrág kombinációjáról, Nia kezelébasáról vagy épp Vandham visszatartásán ocsmány hajáról és ruházatáról. Érdekes módon pont a játék negatív alakjai kaptak elfogadható, különösebb extremitásoktól mentes külsőt. Mindez főként azért zavart, mert mint említettem, maguk a karakterek kedvelhető, pozitív alakok, csak egyszerűen nem lehet komolyan venni a legtöbbjüket amiatt, ahogy kinéznek. Érdekes lett a szinkron is: mindenki egyféle brit regionális akcentust beszél, mégpedig amennyire meg tudtam állapítani, különösebb logika vagy következetesség nélkül. Nekem speciel nem volt ezzel nagy bajom, de az, akit irritálna a dolog, letöltheti az eredeti, japán szöveget is – bár a szájszinkron még ott sem stimmel.

NEM MELLÉKESEN

A sztori leküzdhető 60-70 óra alatt is (bár ha száguld, és nem tápol az ember, a játék második felének csatáival meg fog gyűlni a baja), de bőven vannak egyéb lehetőségek is a játékban. Ilyenek a mellékküldetések, amelyeket a békeesség kedvéért nem fogok más játékokhoz hasonlítani. Rém egyszerűek, viszont az értük kapott jutalom a játék második felében már egész magas, így megéri futart vagy vadászni játszani. Ennél némileg érdekesebb a zsoldostábor irányítása: ez lényegében az *Assassin's Creed*ek klánrendszerét veszi át. Van egy rakás küldetés, mind egyik egyedi feltételekkel, és ezekre küldhetjük el éppen nem bekészített blade-jeinket. A sikeres küldetés (és sikertelenben még nem volt részem) egy rakás jutalmat eredményez, ráadásul

Nem ez az egyetlen, francia bejárónő-egyenruhát viselő robot a játékban



így egy kicsit a használaton kívüli blade-ek is fejlődnek – de természetesen amíg segítőknek missziót hajtanak végre, nem tudjuk őket bevetni a harcban.

KÉZBEN IS

A játék tévén tökéletesen fut, kézi konzolos módban azonban észrevehetően lelassul néha a képfrissítés – ráadásul a *Xeno 2* az első olyan Switch-játék, amelynek kifejezetten rosszul áll a kis képernyő. Rengeteg részlet elvész, és a tengernyi menüelem miatt még apróbbnak tűnik a kijelző, mint amekkora. Szerencsére tévére kötve a Switchet nem nagyon lehet gondunk, bár tény, hogy például a *Zelda* sokkal stílusosabb környezettel rendelkezik; talán nem ennyire sűrűn berendezettel, de mégiscsak vonzóbbal.

A zenék fantasztikusak, köszönhetően annak, hogy visszatért a sorozathoz Micuda Jaszunori – az általában zongorára épülő dallamok nagyszerű aláfestésül szolgálnak a kalandokhoz. A nagyobb csaták során pedig ismét beindul a gitártépős metál, ami tulajdonképpen a sorozat védjegyévé vált.

A *Xenoblade Chronicles 2* legnagyobb gondja, hogy nem akar igazán új dolgokat nyújtani – az X legalább próbálkozott vele, és még ha nem is sikerült neki minden (sőt), ezt lehetett értékelni. Valószínűleg a rövid, alig két-éves fejlesztési idő is közrejátszott ebben, de a *Xeno 2* – a pusztá méretein és játékejében túl – nem valami ambiciózus alkotás. Óriási „szerencse” (pontosabban kemény munka eredménye), hogy világa nagyszerű lett, és karaktereit élmény végigkövetni hosszú, küzdelmes útjukon.

Grath

- + nagyszerű világ és karakterek
- + kellemesen komplex harcrendszer
- + zseniális zenék
- megkérdőjelezhető karakterdizájn
- széttagolt fejlődési rendszer
- handheld módban szaggat kicsit

GRATH

Semmit nem csinál rosszul, de nincsenek olyan zseniális pillanatai, mint a két elődjének.

75

Jöhet még jobb Versio

STAR WARS BATTLEFRONT II

NEHÉZ HELYZETBEN VAGYUNK MOST MI, JÁTÉKÚJSÁGÍRÓK.

Egyfelől szeretnénk titeket mihamarabb mindenről tájékoztatni, mielőbb elmondani, hogy egy játék jó-e, megéri-e a pénzét, vagy sem, másrészt viszont a játékipar már messze nem úgy működik, mint régen. Amikor annak idején megjelent egy játék, az legtöbbször úgy is maradt, ahogy a lemezre írták, és azt a produktumot kellett értékelnünk. Bár volt, amihez jött egy-egy patch, a legtöbbet nem piszkálták megjelenés után. Most, ha az ember megvesz egy játékot dobozosan, készülhet arra, hogy hazaérve le kell töltenie az első napi patchet, és sokszor heti rendszerességgel jönnek újabb és újabb csomagok. Egy hónappal ezelőtt olvashattok tesztünket a *Star Wars Battlefront II* többjátékos módjairól, és akkor szándékosan nem tértem ki részletesen az előrehaladás, fejlődés témakörére – 15-20 óra után még nehéz volt megmondani, korrekt-e a rendszer, jelentős előnyt ad-e azoknak, akik fizetnek, illetve valójában mennyi ideig tart feloldani a lezárt hősöket. Persze az internet népe számolt, felháborodott, és már a játék piacra kerülése előtt lehordta az EA-t, amiből aztán minden idők egyik legnagyobb PR-botránya kerekedett, amely a hatóságok figyelmét is felkeltette. Nézzük előbb ezt, aztán persze azt is elmondom, hogyan sikerült az egyjátékos kampány.

LUKE, ÖTEZER FORINTÉRT MEGMONDOM, KI AZ APÁD

A live service játékok, avagy azok, amelyek koncepciója, hogy folyamatosan új tartalmak érkeznek hozzájuk, és a fejlesztők szorosan figyelik a felhasználók visszajelzéseit, rohamosan változnak. A *Battlefront II* fejlődési rendszere például már a megjelenés utáni hétben átalakult: csökkentették a hősök feloldásához szükséges pontmennyiséget, amivel alapvetően sikerült korrektül belőni a befektetett munka és a jutalmazás arányát. Ez azonban pont egy olyan játék, amelyet az ember az élményért vesz meg, azért, hogy egyebek mellett Luke és Darth Vader szerepében játszasson, és ha ezért dolgoznia, grindolnia kell, akkor hamar elmegy a kedve, érthető okból lesz dühös (még ha egyébként pár óra játékkal fel is oldhatná őket). A rendszer például tökéletesen

működik a *Rainbow Six: Siege*-ben, mert abban minden karakter ismeretlen, de a *Battlefront II* nem olyan alkotás, aminél következmények nélkül lehet grindolással próbálkozni. Az Electronic Arts ezzel egyértelműen öngólt rúgott, akármilyen jó is a játék ezen túl.

A másik problémás pont (amiért a belga hatóságok nyomozást indítottak, és azóta több más ország illetékesei is követték a példát; erről a keretesben írtunk bővebben) a loot boxok kérdésköre. A dobozokal mindaddig keveseknek volt problémája, amíg csak a fegyverek, karakterek külsejét megváltoztató tárgyakat lehetett találni bennük, azonban a nép felháborodott az előnyt nyújtó, életerőt növelő kártyákon. Ezek alapvetően nem befolyásolják a játékelményt, nem lesz valaki halhatatlan tőlük (kivéve Rey az elmetrükkjével, amivel megőrjíti és tehetetlenné teszi áldozatait; ez még finomhangolásra szorul), és valójában sosem tudhatjuk, hogy egy ellenfelet azért nem tudtunk lelőni, mert ő ügyesebb volt, vagy mert jobbak a kártyái. Érthető ugyanakkor, hogy már maga az elv is sokak számára bosszantó. Hiába szerezhető meg minden pusztán játékkal, az, aki hajlandó a dobozokért valódi pénzt kifizetni, hamarabb juthat hozzá a bónuszokhoz. Nem értek egyet a váddal, hogy a játék pay-to-win, vagyis az kapja a nagyobb előnyöket, aki többet fizet – azok is erősebbek egy kezdőnél, akik már a megjelenés óta játszanak, akár fizettek, akár nem. Eleve gond, hogy vannak előnyt nyújtó lapok; ez az igazi probléma, nem pedig az, hogy mennyi idővel vagy pénzzel lehet megszerezni őket, még ha valójában tényleg nem számítanak sokat a harcban.

A KAMPÁNY, AMIRE NEM JUTOTT ELÉG IDŐ

A DICE belátta, hogy kell kampány a játékba, de még mindig a multi élvezett nagyobb prioritást – pedig ha csak egy kicsit is többet foglalkoznak vele, egy hangyányit jobb írói stábot állítanak rá, a kánonba tartozó sztori önmagában is vonzóvá tehetné volna a *Star Wars* rajongói számára. Néhányaknak ez valószínűleg nem újdonság, mások nem értenek vele egyet, de az az igazság, hogy a Galaktikus Birodalom oldalán is érző lények harcoltak, akik hittek abban, hogy amit az uralkodó kitálalt, az úgy van jól. Hittek a Halálcsillag-

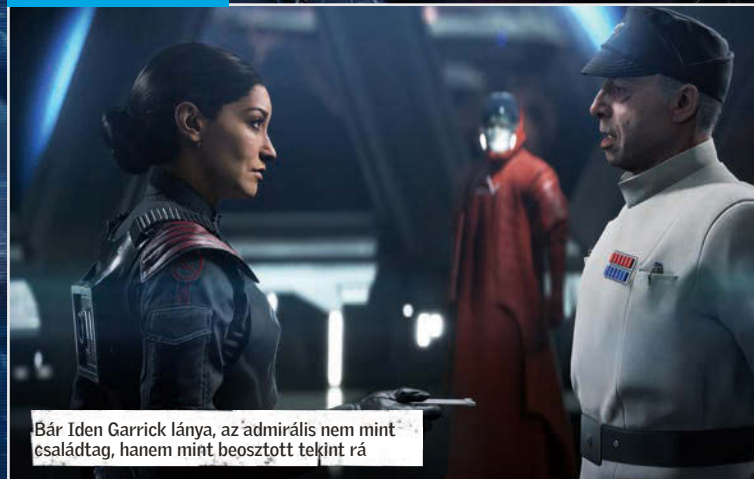
AZ EGÉSZ MINDÖSSZE 4 ÓRA 20 PERC ALATT VÉGIGJÁTSZHATÓ

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **EA DICE, EA Motive, Criterion**
 Platform **PC, Xbox One, PlayStation 4**
Röviden Felejthető kampány, vitatható fejlődési rendszer, de élvezetes többjátékos mód – ez a *Star Wars Battlefront II*.
PEGI 16+

GameStar

TESZTÜNK
 ELSŐ FELÉT A
 2017/11-ES
 GAMESTARBAN
 TALALOD



Bár Iden Garrick lánya, az admirális nem mint családtag, hanem mint beosztott tekint rá

A JÁTÉKVILÁG KAPARÓS SORSJEGYE



A loot boxok jelenleg megkerülhetetlen elemei a játékiparnak, ez azonban hamar változhat. A Battlefront II körüli botrány felkeltette a hatóságok figyelmét is; Belgiumban kimondták, hogy a véletlenszerű jutalmat adó dobozok szerencsejátéknak számítanak, és ezt nemcsak az ország, de egész Európa területén be akarják tiltani. Az ügy mellé később egy hawaii politikus is beállt, aki az USA minden polgárát arra bátorította, fejezze ki nemtetszését a loot boxokkal szemben, amelyek a fiatal felnőttek gyengeségére játszanak. Az ipar egyelőre nem rettent meg ettől, de így vagy úgy, komoly változásokra számíthatunk.

ban is, amelynek neve ijesztő lehet, pedig egy tök szuper dolog, amelylyel a galaxis keményen dolgozó népét meg lehet védeni a csúf, gonosz, háborúpárti lázadóktól. A főszereplőt, Iden Versiót nagyon szíven üti a második Halálcsillag felrobbantása és Palpatine halála. Édesapja admirálisként (mi több, közvetlen feletteseként) szolgál, édesanyja grafikusként segít a propagandaplakátok elkészítésében, ezért a lány soha egy pillanatig sem kérdőjelezte meg, melyik oldalra kell állnia. Rögtön a tragédia előtt csöppenünk a történetbe, de több időugrás is történik, míg nem eljutunk az új trilógia eseményeiig – így többet tudunk meg arról, mi történt A jedi visszatér és Az ébredő Erő közötti években.

A kampány során nemcsak Iden irányíthatjuk, hanem egy drónt, valamint hősöket is, illetve részt vehetünk légi harcokban, lopakodós küldetéseket. A készítők hangsúlyozták, hogy a játék a multira épül, de nem igazán érttem, hogy miért. A képességek és a fegyverek ugyan felújítanak a többjátékos módban, és néhány pályát is áttemeltek, de ellátogathatunk olyan helyszínekre is (pl. Pillio, Sullust), amelyek a multi felhozatalában egyelőre nem szerepelnek. A játékmenet sem abból áll, hogy bo-



Oskar Gabrielson vezérigazgató, DICE: „Célunk mindig is az volt, hogy a lehető legjobb játékot rakjuk össze – Star Wars-rajongóknak és -játékosoknak egyaránt.”

tokra lövünk, aztán megnyerünk egy meccset, és lapozunk, hanem lineáris pályákon mehetünk végig, folyamatos a történetmesélés, aktívan használjuk a drónt (amivel itt más játékokkal ellentétben nem a környéket pásztázhatjuk, hanem ajtókat nyithatunk ki, és sokkolással teríthetjük le ellenfeleinket). Láthatóan dolgoztak vele, viszont nem gondolom, hogy csak emiatt érdemes megvenni a játékot.

Az egész mindössze 4 óra 20 perc alatt végigjátszható (átvezetővel együtt), a történet eleinte érdekes, de aztán nehezen követhetővé válik, szétszórt, és egész egyszerűen nem olyan jó, mint amilyen lehetett volna. A DICE megmutathatta volna a Birodalom érző oldalát, elmagyarázhatta volna, hogyan indokolják a belső kommunikációban a népiást, amit a béke érdekében követnek el (elhangzik ugyan, hogy a lázadók a terroris-

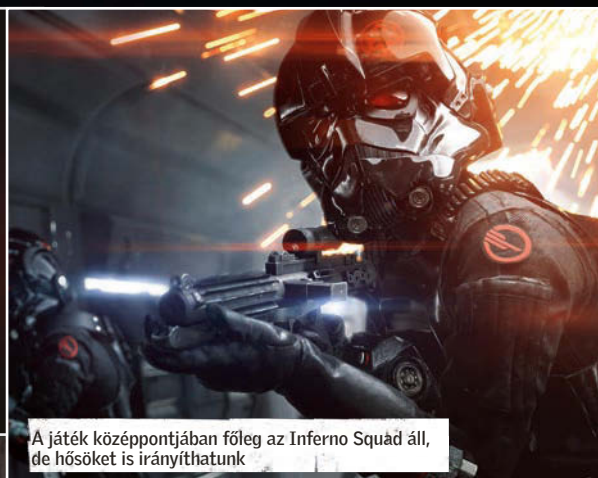
ták, de aztán bekövetkezik a pillanat, amikor mindez elveszíti jelentőségét), miért hisz vakon az Uralkodó módszereiben az, aki támogatja őt, de ennél egy sokkal egyszerűbb sztorit talált ki, amely inkább azt erősíti meg, hogy a birodalmiak az úrnácik, az egyetemes gonosz megtestesítői. Néhányszor elindult a sztori érdekes és jó irányba, viszont nem bontakozott ki eléggé; elkezdtek sok-sok szálat, aztán nem varrták el egyetlen sem.

A *Battlefront II* egy jó játék, amit keserűvé tett pár rossz húzás, valamint az indokolatlan mértékű népharag. Tartom magam ahhoz, hogy változtatásokkal idővel kötelező lehet minden SW-fan számára, és aki nem utálja élből, ha dolgoznia kell egy, már megvásárolt játékban, ne hagyja magát a botrány által elriasztani a *BFII*-től, mert ezt is élvezni fogja.

Paca



A Birodalom felkészült, ha tömegpusztításról van szó



A játék középpontjában főleg az Inferno Squad áll, de hősöket is irányíthatunk



HARDVER

Windows 7 SP1 (64 bit), AMD FX-6350/ Intel Core i5 6600K, AMD Radeon HD 7850 (2 GB)/Nvidia GeForce GTX 660 (2 GB), 8 GB RAM, 60 GB HDD

+ javított fejlődési rendszer

- a kampány kusza és rövid

PACA

Egy hónap múlva már lehet, hogy egy másfajta játékkal játszhatunk.

84

Megfizetünk, de miért?

NEED FOR SPEED PAYBACK

SRÁCOK, TÉVEDTEM. Többször is azzal próbáltam vigasztalni mindenkit (és főleg magamat), akinek már a videók alapján sem tetszett a *Payback*, hogy nyugi, ez nem egy versenyjáték lesz, hanem egy autós akciójáték, így fogjátok fel. Meglátjátok, ha szerettétek a Halálós irambant, ez is tetszeni fog. Azt kívánom, bárcsak igazam lett volna, a végeredmény ugyanis messze nem az lett, amire számítottam. A *Payback* bizony egy hagyományos, Ghost Games-féle *Need for Speed* játék, amely bebizonyítja, hogy rossz kezekben van a sorozat, és tovább erősíti, hogy az EA-nek ezt a stúdiót is be kellene zárnia, majd átadni egy arra érdemesebb csapatnak. De hát nem; amíg az *NFS* név jelent valamit, addig az EA feji, aztán megjátszva a csodálkozást, hogy nincs iránta nagy érdeklődés, valamikor félreleszi, és hagyja meghalni. Addig a Ghostnál marad, a színvonal meg olyan sebességgel csökken, hogy jobban megérezni, mint a *Payback*-ben a 200 km/h-t.

KARAMBOL

Nem volt egy álom a 2015-ös *Need for Speed*, de végig lehetett játszani egyszer, főleg a patchek után; mi több, még élveztem is, ha a hibáit nem is bocsátottam

meg. A *Payback* viszont újra és újra elvette a kedvemet, és hiába reméltem, hogy a vége felé, amikor már erősebb kocsjaim vannak, jobban fogom élvezni, és több sikerélményt nyújt, be kellett látnom, hogy ez bizony alapjaiban lett elszúrva, és ugyanaz a grind ismétlődik mindvégig. Alapvetően egy sztiorientált játékról beszélünk, amelyben három fiatal (Tyler, Mac és Jess) slamasztikába keveredik. Ellopnak egy Koenigseggot, csak aztán valaki jól átveri őket, és megszerzi tőlük, majd Tyler találkozik az autó eredeti tulajdonosával, aki ahelyett, hogy kicsontozná, munkát ajánl neki. A fiatalúr, bár inkább elfogadja a melót, mint hogy a rendőrök kezei közé szaladjon, nem bocsátja meg, hogy átverték, és sok-sok hónappal később bosszút esküszik a House nevű, galád bűnszervezet ellen. Miben utazik a House? Drogokban? Fegyverekben? Prostitúcióban? Nem, egyik sem, csak Fortune Valley (ami nyilvánvalóan szegről-végről Las Vegas mása) versenyeit bundázzák meg. Végig úgy tálalják őket, mint az alvilág urait, miközben amúgy az igazi bűnözők talán még nem is hallottak róluk. Hőseink feladata különböző versenyeken elindulni, bebizonyítani a környék autós bandáinak, hogy ők a legjobbak, majd jól

borsot törni az ördög fattyainak orra alá. Ötféle versenyben indulhatunk, mindegyikhez külön autót kell vásárolnunk, de ugyanaz a kocsi több változatban is elérhető. (A játék bizarr valóságában szinte bármilyen autó alkalmas lehet bármilyen szituációra, de nem lehet átalakítani, mindenképp meg kell venni még egyszer). Részt vehetünk hagyományos versenyekben, driftelésben, leterhetünk az útról az offroad versenyek kedvéért, megmutathatjuk, milyen ügyesen váltunk a drag versenyekben, illetve meglóghatunk a zsaruk elől, csomagokat szállíthatunk különböző pontokra, vagy szimplán elvezethetünk A-ból B-be a Runner kűdetések során. A kocskelvezhetősége egyedi, de nagyon nehézkes: driftelnek akkor is, ha nem akarjuk, fura a fizikájuk, néha nem is kanyarodnak, az offroad autók úgy csúsznak a földúton, mintha jégen mennének, ami tekintve, hogy nincs mindenhol szalagkorlát, néha szakadékban landolást eredményez. A földút amúgy azért is egy csoda, mert a nem hepehupás részen is rángatózik a kamera fel-le. Az autóválaszték elég szegényes, és hiába tetszik meg valami, ha nem éri el a következő versenyhez szükséges minimumszintet, nem érdemes megvenni. Az említett szint versenyről versenyre nő; fejleszteniünk kell au-



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Ghost Games**
Platform **PC, Xbox One, PlayStation 4**
Röviden Újabb irányba indul az identitáskereső *Need for Speed* sorozat, most egy kicsit a Halálós iramban vonalára megy rá. PEGI 12+



MEGBOCSÁTHATATLAN, AMIT A GHOST MŰVELT A SZOROZATTAL



Az igazi autógyűjtők több garázst is vehetnek, de aki nem akar grindolni, talán egyet sem használna majd ki teljesen

William Ho kreatív vezető, Ghost Games: „Megvan benne minden, amit a játékosok korábban szerettek, de sokan motivációra vágytak, sztorira, karakterekre, olyan arcokra, akiknek szurkolni lehet az akciójelenetekben.”

tónkat, hogy legyen esélyünk a győzelemre, amit a legborzasztóbb módon tehetünk meg: kártyákkal.

Az egész loot box-mánia legalját sikerült elérnie a Ghost Gamesnek, ugyanis az autók fejlesztése erre épül. Nem is konkrétan a loot boxokra (pénzt, dudahangokat, színes gumifüstöt és hasonlókat találhatunk bennük), hanem a véletlenszerűségre. Ha ki akarjuk cserélni autónk hat fejleszthető alkatrészének egyikét, nem ám csak bemelegyünk egy menübe, és kiválasztjuk az egy szinttel jobbat mindből, hanem el kell látogatnunk egy tuningboltba, ahol tízpercenként változik az aktuális kínálat, és vagy találunk olyan lapot, ami nekünk jó, vagy nem. Ha nem, pörgethetünk véletlenszerűen, amíg van ehhez zsetonunk, és reménykedhetünk abban, hogy olyan cucc jön ki, ami nekünk kell. A versenyek végén is kártyákat kapunk, segítenek is, de önmagukban kevesek az érdemi előrelépéshez. Nem egyszer előfordult, hogy tehetetlenné váltam: nem volt pénzem új kár-

tyát venni, nem volt zsetonom a pörgetéshez, de nem tudtam a következő versenyeken elindulni, mert a kocsim nem volt elég jó. Mit tehet ilyenkor az ember? Egyrészt költhet valódi pénzt a 20 ezer forintért vásárolt játékában, másrészt visszamehet újra és újra teljesíteni már megnyert versenyeket, amiket, mivel autója szintje nyilván magasabb, könnyen legyűr. Mindennek tetejébe jön az, hogy a második vagy harmadik hely semmit sem ér; győzni kell, vagy nincs jutalom.

INKÁBB FELHANGOSÍTOM A RÁDIÓT

Ha már jó versenyjátéknak nem lehet eladni, legalább a történet megmentheti – gondoltam, de csak addig voltam optimista, amíg az első összetett mondat el nem hagyta valamelyik szereplő száját. Nem tudok még egy játékot mondani, amelyben minden karaktert egységesen gyűlöltem. Elképesztően gyengék a szövegek; az egyik fickó kaszinós hasonla-

tokban beszél, olyan mondatok hangzanak el, hogy „Bla, bla, bla, te csak dumálsz, én viszont nyerek.” vagy „Hívj csak Vincent Van Gónak!”. Akárhányszor megszólalt valaki, legyen az az egyik főszereplő vagy valamelyik ellenfél, legrövidebben lehűzödtem volna az autóval az út szélére, és fejemet a kormányra hajtva zokogtam volna. Az írók iskolájából az első vizsgán vágták volna ki azt az embert, aki kitalálta, hogy a driftesek legyenek egyben hackerek is, mert mind a driftelés, mind a hackelés a szabadságról szól (vagy valami ilyen mondvascsinált kapocs volt, nem is érdekes).

Nem mehetek el a borzalmas mesterseges intelligencia mellett sem, amely még a számára kijelölt utat sem képes követni. Több verseny indult úgy, hogy vagy belém jöttek, vagy a falnak mentek, az ugrásokat rendszeresen eltévesztették, még a dragek során sem tudtak egyenesen hajtani. Visszatért nagy kedvencünk, a rubber banding, minek következtében a riválisok nagy

A NÉPHARAGOT MEGÁLLÍTANI...



Bár az EA-t a Star Wars Battlefront II miatt akarják gamerek ezrei máglyán elégetni, a Payback fejlődési rendszere rosszabb. A Ghost hamar reagált a közönség kritikáira, változtatásokat hajtott végre, aminek következtében a tuningboltok kínálata gyorsabban frissül, több pénz és tapasztalati pont jár a versenyekért és tevékenységéért. Ez a rendszert magát nem hozza helyre, csak enyhíti a fájdalmat, amit okoz.

sebességgel elhúztak mellettem, majd az én sebességemre lassítottak. Hál' istennek ezt nem csinálták a célegyenesben, akkor aztán tényleg a monitorba állítottam volna a kontrollert. Megbocsáthatatlan, amit a Ghost művelt a sorozattal, és remélem, ha az EA észhez tér valaha, tényleg átadja a szériát másnak. A Criterion NFS-ei se voltak kiugróan jók, de viszasziasírom azokat az időket. Amikor a legnagyobb pozitívum, amit egy játékról el tudok mondani, hogy működik offline, meg hogy nagyon szép, amikor 140 km/h-nál kinyílik a Panamera Turbo szárnya, az bizony nem nagy dicséret.

Paca



HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel i3 6300 3,8 GHz/AMD FX 8150 3,6 GHz, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 750 Ti 2 GB/AMD Radeon HD 7850 2 GB, 30 GB HDD

- + a Panamera Turbo kinyíló spoilere
- + néhány verseny nem nagyon szörnyű
- + működik offline
- borzalmas szövegek egytől egyik
- értelmetlen sztori
- a fejlesztés és az autóvásárlás rendszere rettenetes
- rossz vezetési élmény

PACA

A valaha volt egyik legrosszabb Need for Speed.

52

Winter is coming

HORIZON ZERO DAWN:

THE FROZEN WILDS

RITKÁN FORDUL ELŐ VELEM, HOGY MÁR TAVASZSZAL TUDOM, MELYIK JÁTÉKOT FOGOM JELÖLNI AZ ÉV JÁTÉKA KATEGÓRIÁBAN. Idén azonban egy percig sem haboztam, a *Horizon Zero Dawn* remek sztorijával, csodálatos grafikájával és kiváló játszhatóságával azonnal belopta magát a szívembe, és igazolta döntésemet: jól tettem, hogy ebben a generációban a japánok konzolját választottam.

HULL A HÓ, ÉS HÓZIK...
A *The Frozen Wilds* kiegészítő egy teljesen új területet nyit meg északon. Eddig ugye a mérsékelt égövi erdők és a sziklás félsivatagok jellemezték a játékok flóráját, a kiegészítőben viszont a fagyos tundra lesz vadászterületünk. Ezzel együtt nem kell attól tartanunk, hogy unalmas hómezőkön kell majd kergetnünk a robotokat céltalanul, épp ellenkezőleg, változatos tájakon göngyölíthetjük fel az új történeteszálát. A kiegészítő látványvilága nagyon hasonlít a *Skyrim*re, kifejezetten jól áll neki az új környezet. A hóesés hangulatos, ráadásul ahogy haladunk északra,

így vastagodik a hótakaró. Ez pedig hatással van a fizikai modellre is: a hóban lelassulunk, megváltozik a főszeplő animációja, nehezebben tudunk vele mozogni és kitérni csata közben. Az új terület közepesen nehéz, a fejlesztők harmincas szintet ajánlanak, de ezt nem kell szentírásnak venni. Alacsonyabb szinten is bemehetünk, de akkor számítsunk arra, hogy a robotok néhányszor alaposan elnászpángolják a vörös hajú főhősnőt.

A sztori lassan indul be: a Banuk törzs (leginkább az eszkimókra emlékeztetnek) az utóbbi időben egyre több harcosát veszíti el, mert a térségben egyre agresszívabbak a robotok, számos embert marcangoltak már halálra. Itt csöppenünk bele a történetbe, a mi feladatunk lesz kideríteni, hogy ki vagy mi áll az események hátterében.

Játékmenet szempontjából szerencsére nem változott szinte semmi, ugyanaz a pörgős akció vár ránk, mint az alapjátékban, csak éppen havas környezetben. A tervezők nem akarták megváltani a világot ezzel a kiegészítővel, nincs teletömve újdonsággal, de ez

nem is akkora tragédia, az alapjátékkal együtt éppen elég változatos.

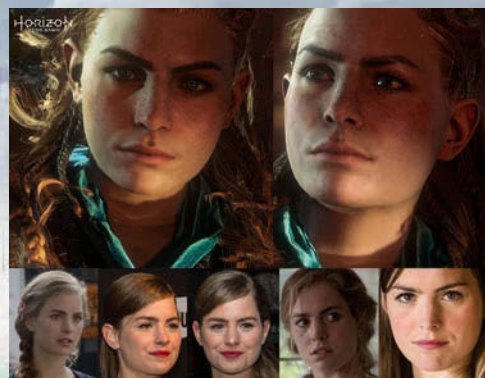
ALOY MEG FÁZIK

Kiegészítő a hivatalos megnevezése a *The Frozen Wilds*nak, de ne gondoljuk azt, hogy a Guerrilla Games kiszúrja a szemünket néhány új skinnel és másfél óra játékidővel. Gyakorlattól függően nagyjából 10-15 óra alatt lehet végigjátszani; nekem 12 órám van benne eddig, de néhány mellékküldetéssel adós vagyok. A fősztori olyan 10 óra alatt teljesíthető, de lehet persze gyorsabban is, csak akkor alig fedeztünk fel valamit a havas pusztaságból, és egyetlen elektronikus könyvet sem olvastunk el a történet jobb megértése végett. Ez pedig hiba lenne, mivel igen jó a sztori, és a háttéranyagok nagyban hozzájárulnak az élményhez. Ráadásul nincs is túlárazva a *TFW*, mindössze 20 dollárt kérnek ennyi játékidőért (az ár alacsonyabb, ha igénybe vesszük PlayStation Plus-kedvezményünket). Az új *Call of Duty* és a *Battlefront II* egyjátékos hadjárata például együtt is kevesebb játékelményt kínál, ezen azért érdemes elgondolkodni.

Kaptunk egy teljesen új talentfát (Traveler), nyolc új képesség segíti Aloyt a túlélésben. Sajnos ezek túl sokat nem tesznek hozzá harci képességeihez, inkább amolyan kiegészítő szerepük van: most már tudunk a hátsunkról leszállás nélkül virágot szedni, a kisebb szörnyeket a robotunk nyergéből elrugaszkodva menet közben kivégezhetjük, megjavíthatjuk saját gépezeteinket, illetve több nyersanyagot gyűjthetünk össze bizonyos helyeken. Semmi extra, mégis hasznos képességek ezek, amelyeket nemcsak a vad és hófödte északon, hanem bárhol a világban tudunk hasznosítani. Fegyverekből sem lesz hiány, az új területekhez dukál néhány vadonatúj eszköz is. Ezzel csak az a baj, hogy egyik sem olyan elegáns, mint az íj; aki egyszer belekóstol abba, hogy milyen lassítva leszedni egyetlen lövéssel egy robot valamelyik létfontosságú berendezését, az nem nagyon fog olyan új gyilkolóeszközök után vágyakozni, mint a lángszóró, a taposóakna-vető vagy éppen az energiafegyver. Nem mondom, hogy ezek rosszak lennének, de egyáltalán nem érzünk készletét ar-

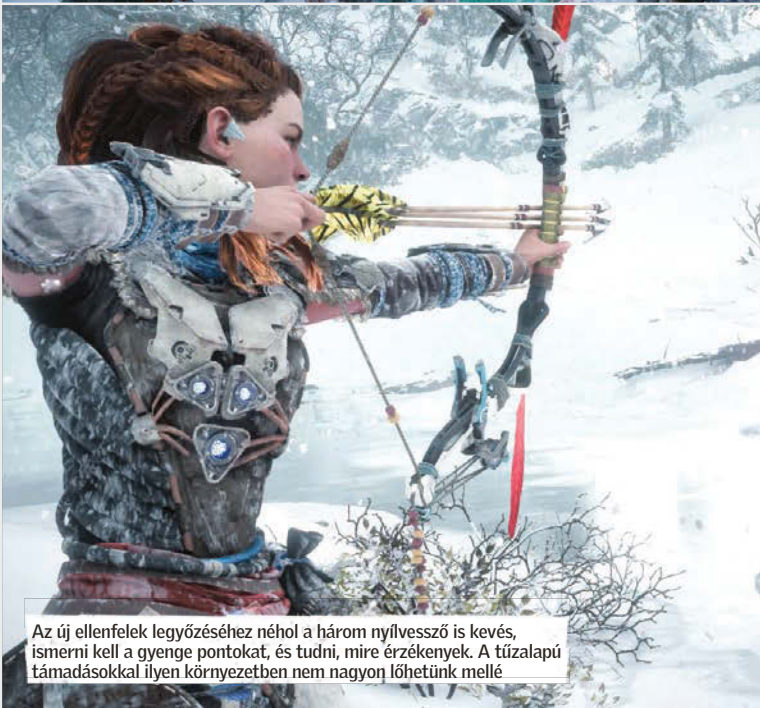
INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Guerrilla Games**
Platform **PlayStation 4**
Röviden A *Horizon Zero Dawn* első sztorialapú kiegészítője, amelyben a fagyos északon teszünk rendet a megvadult robotok között.
PEGI 16+



ALOY ARCA

Aloy nem kimondott szépség, mégis van benne valami megkapó. Arcát egy holland színésznőről, Hannah Hoekstráról mintázták; a mellékelt képek alapján mindenki döntse el maga, hogy ez mennyire sikerült.



Az új ellenfelek legyőzéséhez néhol a három nyílvesztő is kevés, ismerni kell a gyenge pontokat, és tudni, mire érzékenyek. A tűzalapú támadásokkal ilyen környezetben nem nagyon lehetünk mellé



ELADÁSBAN IS JÓ

A Horizon Zero Dawn nem csak játékmenetben, eladásokban is kiemelkedően teljesített. Két hét alatt több mint két és félmillió darab kelt el belőle, ezzel az egyik legjobban teljesítő exkluzív PlayStation-cím lett. Fél év alatt közel négy millió darab fogyott el belőle, és nem lennénk meglepve, ha a kiegészítő után átlépnék a bűvös ötmillió határt. Nem is rossz egy vadonatúj játéktól.



A FŐSZTORI OLYAN 10 ÓRA ALATT TELJESÍTHETŐ, DE LEHET PERSZE GYORSABBAN IS, CSAK AKKOR ALIG FEDEZTÜNK FEL VALAMIT A HAVAS PUSZTASÁGBÓL, ÉS EGYETLEN ELEKTRONIKUS KÖNYVET SEM OLVASTUNK EL A TÖRTÉNET JOBB MEGÉRTÉSE VÉGETT

ra, hogy lecseréljük meglévő arzenálunkat az új játékszerekre. Szerencsére a játék középefele összegyűlik annyi kristály (ezek a kiegészítő hivatalos fizetőeszközei), hogy megvehessük a kereskedőtől a legjobb fegyvereket és páncélokat.

Új ellenféltypusból sajnos csak két-tővel találkozhatunk, talán ez az egyik legnagyobb hiányossága a *The Frozen Wilds*nek. A scorcher egy farkasrobot, amelybe lángszórót építettek. Jellemzően csapatban támad, közepes kihívást jelent, tapasztalt robotvadásznak nem okozhat gondot. Egészen más kaliberű a frostclaw, ezt a félelmetes monstrumot a jegesmedvék ihlették. Fagyalapú támadással megy az idegeinkre, képes arra, hogy veszedelmes jégtüskéket idézzen meg a fagyott talajból, és halálos öleléssel szorítja ki belőlünk a szuszt. Szerencsére van ellene védekezés, gyenge pontját belőve rövid időre megfagyaszthatjuk, ilyenkor gyorsan le

lehet vinni az életerejét. Sajnos csupán ez a két új ellenfél került be, illetve a történet végén érkezik egy harmadik újonc is, de ő amolyan módosított típus, nem teljesen új kreatúra. Az új robotok mellett láthatunk új hús-vér állatokat is, a fák között kecskék ugrádoznak, borzok vadásznak a hóban, éhes baglyok csapnak le a figyelmetlen rágszálókra, és aranyos mókások próbálnak meg életben maradni. Ezeket természetesen levadászhatjuk, a belőlük kigyűjtött csontokkal és bőrökkel fejleszthetjük tovább felszerelésünket.

A harc mellett a fejlesztők közepes nehézségű logikai feladványokkal is nehezítették a továbbjutást, azonban nem kell ahhoz atomtudónak lennünk, hogy megoldjuk ezeket; színesítőelemnek tökéletesek, de csodákat nem szabad tőlük várni. Kifejezetten jó lettek ellenben az animációk és az NPC-k arcai, valahogy így kell ábrázolni egy sztori szereplőit

2017 végén – sok fejlesztő tanulhatna tőlük.

A *The Frozen Wilds* a jobb kiegészítők közé tartozik, tipikusan az a darab, amit kötelező megvenni azoknak, akik beruháztak az alapjátékba; a kettő együtt nagy esélyes az év játéka díjra. Egészen egyszerűen jó vele játszani, tipikusan az a program, amit időről-időre előveszünk, hogy ne rozsdásodjanak be robotvadász képességeink. Alig várom már, hogy megjelenjen a második rész, hiszen túlságosan jó ez a világ, kár lenne itt megállni. Ha csak egy exkluzív játékot tudsz megvenni idén, és szereted a nyitott világú akciót, akkor ez a neked való vétel.

Mocsy

- + kiváló ár-érték arány
- + javított animációk
- + pazar látvány
- mindössze két új ellenféltypus
- átlagos új skillek

MOCSY
Ezért érdemes konzolt venni.

90

Mikor tüzet gyújtott talpam alatt az Ūr

GUILD WARS 2:

PATH OF FIRE



INFO

Kiadó **NCsoft**
 Fejlesztő **ArenaNet**
 Platform **PC**
Röviden A Guild Wars 2 második kiegészítőjében a tűz és a háború felbőszült urával kell szembenéznünk, de szerencsére ezt már egy hátsról tehetjük meg. **PEGI 12+**

EGY BÖGRE LANGYOS MELEG VÍZ IS ELÉG LESZ EHÉZ A TŰZ-OLTÁSHOZ. Közel két év várakozás után megérkezett a *Guild Wars 2* második kiegészítője, és legalább azt vártam, hogy lángba fogja borítani Tyrian világot, kifüstölve minket a terebélyes dzsungel árnyékot adó védelméből a perzselő sivatagba, ahol még a kinyújtott nyelv is másodperceken belül kiszáradt szivacsá aszalódik. A kicserepesedett ajkak macsóvá tesznek – mondták már páran –, de megvagyok nélküliük, és pont ezt éreztem a *Path of Fire*-rel kapcsolatban is. A debütálás előtt bemutatott videók és infómozszak nem pörgettek fel egy olyan euforikus szintre, amelyen a sánta is szökell örömben. Tombolt hát bennem a harc, és motostkált fejemben a gondolat, hogy „Jó lesz ez, ne legyél már érzelmileg ennyire hátul kullogó!”, és ezen a kedélyállapotomon a belépés után rögtön javított az érintetlen horizont, amelyet egyetlen, határként tornyosuló hegyoldal sem csipkézett. Csak én voltam ott (tudom, tudom, ez egy MMO), a végtelen rónák és az alattam szuszogó állat.

NAPSZEMÜVEG KÖTELEZŐ

A két kiegészítő közötti időben nem értünk rá lógatni a lábunkat. A történetmesélés harmadik szezonja öt újabb, változatos kis területet nyitott meg előttünk, és úgy bonyo-

lódta a dolgok, hogy Balthazar, a háború és tűz ura egy váratlan keddi napon a mi világunkba átlépve felettébb nagy fordulást okozott. Nem kisebb céllal érkezett ő és dúvad kompániája, mint hogy felkutassa és elpusztítsa Kralkatorrikot, egy ősi sárkányt, ami végzetes következményekkel járhat. Mi sem a két szép szemünk miatt vagyunk hősök, hanem mert az ilyen megrendítő események közepébe ugunk, és ha kell, agresszív érvekkel tudatjuk minden rosszarcúval, hogy nem lesz semmiféle apokalipszis. Utunk így délkelet felé sodor, a hatalmas kiterjedésű Crystal Desert földjére, és a nagy jelzöt tessék szó szerint érteni. Azoknak, akik játszottak a *Guild Wars* első részével, nem lesz idegen a helyszín, talán egy-két bokor is ismerősként integet, ugyanis az előző felvonásban szintén folytak itt csatározások. Nekem viszont új volt – ilyen finom homokot még nem érzett karakterem a lábujjai között, én pedig csak ámuldoztam a monitor előtt. A készítőik most sem aprózták el, hiszen megint gyönyörű tájakat sikerült megálmodniuk és megteremteniük. Őt, felfedezésre váró, monumentális tartomány táru fel előttünk, amelyekre a sivatagi milió homokdűnéi, szél tépázta romjai és sziklás hegységei, valamint kiterjedt oázisai a legjellemzőbbek, de egy zónában például hófödte területeken is járhatunk, sőt olyan pusztaságban is, ahol mindent beborít egy mérgező folyam. Első felfedezésem során több képet csináltam a játékról, mint egy Maldív-szigeteki túráról, mert hihetetlen mérete-

ket öltének az építmények, a távolságok, a vízesések, a kiterjedt, végtelenbe úszó tájak. Persze sokszor tapasztaltam a magányt is, mert néhány terület annyira elhagyatott volt, mint egy emines diák háziállata, és úgy éreztem, hogy a kevesebb néha több lett volna. Funkcionalitását tekintve valóban fölöslegesnek hathat egy-egy ilyen terület, de ezek török meg a száharai környezet monotonitását olyan művészi kivitelezett, plusz látványelemekkel, amelyekről a tátott száján keresztül esik ki az ember szeme – és ki tudja, később még kaphatnak fontos szerepet. Míg a *Heart of Thorns* faltól falig fás régióit a több szintből álló pályákról ismerjük, addig a *Path of Fire* egy befüggő világgal várja a kalandorokat, ami nem azt jelenti, hogy ne lennének szédítő mélységek és ég felé nyújtózkodó hegyormok. Ekkora vidékeken bizony már elkopik a lábunk.

A TÜRELEM HÁTAST SZŰL

Több mint öt évvel az indulás után végre a *Guild Wars 2*-be is megérkeztek azok a jószágok (mount), amelyek minket hivatottak hordozni. Régebben megoszlottak a vélemények, hogy valóban szükség van-e ilyen lehetőségre, és az igen-nem tábor olykor már túlzottan is egymásnak feszült érveivel. Mi tagadás, eddig remekül megvoltunk nélküliük, én magam sem éreztem soha a hiányukat, de az új zónák adottságai miatt most fontos volt a beiktatásuk. Eleinte négy hátsról rántották le a leplet (róluk bővebben a keretes írásban olvashat-



Az összes hátast a legkisebb részletekig kidolgozták a fejlesztők, fotózni való modelleket csináltak belőlük

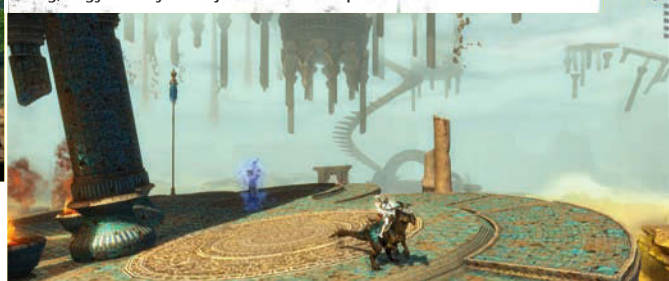
A változatos helyszínek úgy követik egymást a hatalmas területeken, akár a hangjegyek egy zongorán

VIHAR A BILIBEN

Jó üzletnek bizonyult a hátasok küllemét megváltoztató skinek bevezetése, ám kisebb hisztit okozott, hogy a legtöbb kinézet csak véletlenszerűen, úgynevezett loot boxok megvételével szerezhető be, ami már-már súrolja a szerencsésjáték fogalmát.



A monumentális épületeket külön élvezet megmászni, felugrálni rájuk, főleg, hogy némelyik tetején külön elérési pontok és kilátók is találhatóak



tok), akiknek különböző adottságaik vannak, de később kiderült, hogy egy ötödik is beszerezhető, feltéve, ha minden, vele kapcsolatos feladatot teljesítünk. És jól jártunk velük? Nem szeretnék ajnározásba átcsapni (ejha, de király, ez fantasztikus!), inkább visszafogottan annyit írnék, hogy sokkal szegényebb lenne a játék, ha kivennék őket. Az aktuális térképen elengedhetetlen a használatuk, és nemcsak a gyorsaságuk miatt, hanem mert harcolni is lehet velük, illetve egyes területekre csak rajtuk ülve juthatunk el, mókáként pedig körversenyeken vehetünk részt a nyeregbe pattanva. De még nagyobb öröme ad okot az, hogy ezek a szépségek a régi területeken szintén bevethetők, ellentétben az első kiegészítőben debütáló siklószárnyakkal, amelyek használatát csak később engedélyezték az alaptérképnek. Ennek köszönhetően úgy vettem észre, hogy felpezsdültek az elfeledett helyszínek, megnövekedett sokak felfedeződése, mert gyorsabban haladhatnak, emellett minden téren dinamikusá vált a küldetések menete is. Persze általában könnyebben teljesíthetők lettek bizonyos eredmények (például a kilitőpontok elérése), de annyi baj legyen. A fejlődésért felelős Mastery-rangok most teljes egészében állá-

tainkra épülnek, megszerzésükkel javunkra tudjuk fordítani talentumaikat.

NYARGALJUNK A JÖVŐBE!

Hátasok jöttek, de új kasztot most nem fialt a kiegészítő, ellenben ismét minden osztály kapott egy vadonatúj elit specializációt, ami lehetővé teszi, hogy dédelgetett hősiünk más típusú fegyvert is tudjon használni. Például a ranger kaszt innentől kezdve tört is forgathat, valamint magába szívhatja mellette lévő állatkájának szellemét, ezzel felerősítve meglévő attribútumait. Jól fognak jönni ezek a frissen megszerzett képességek a jópofa, néha izzasztó küldetések során, kiváltképpen a vadászatokhoz, amikor egy erősebb szörnyet kell megtalálnunk és elejtenünk. Enyhén hiányoltam, hogy nem kaptunk semmilyen dungeonrész, és a raid sem bővült egy újabb szárnnyal, habár csiripelnek a madarak egy frissen megnyíló szakasról, amit a negyedik szezon eseményei tárhatnak fel előttünk. Ebből is érződik, hogy az ArenaNet nem állt le, a történet megállíthatatlanul örvénylik tovább, és ehhez a *Path of Fire* kiegészítő egy még szilárdabb, még élvezetesebb alapot kínál.

Nightwolf



A NÉGYES FOGAT, MEG A FŐNÖK

Raptor: egy fürgé kis dinó, aki a szakadékok fölött hatalmas ugrásokkal szökell át. Őt meglovagolva a leggyorsabban szelheted át a pályákat, valamint hátsó farkával suhintva sebzed okoz az ellenség soraiban, miközben maga köré húzza őket.
Springer: cuki, nyusziszerű lény, aki hatalmasat dobbantva olyan magasságokba juttat el pillanatok alatt, ahova a hegymászók is csak napokkal később kapaszkodnának fel. Az egyik kedvenc hátsóm lett.
Skimmer: egy lebegő rája, akivel gond nélkül szelheted át a kiterjedt vízfelületeket és a sivatag futóhomokfolyókat.

Jackal: egy mágikus sakál, aki rövid távon képes előreteleportálni, illetve különböző homokkapukon átsusszanva lezárt területekre bejutni.
Griffon: az extra karakter. A készítő az utolsó pillanatilag rejtgette ennek a szárnyasnak a kilétét, mert ő egy igazi jolly joker. Sebeseen fut, repül, és zuhanva hihetetlen gyorsasággal tud siklani a levegőben. Őt csak úgy tudod megszerezni, ha végigjátszod a történetet, leteszel 250 aranyat az asztalra, és teljesíted a feloldásához szükséges feladatokat.

ILYEN FINOM HOMOKOT MÉG NEM ÉRZETT A KARAKTEREM A LÁBUJJAI KÖZÖTT, ÉN PEDIG CSAK ÁMULDOZTAM A MONITOR ELŐTT



Az ingatlanárak drasztikus zuhanásba kezdtek, amióta egy piromániás a környéken garázdálkodik



A nyúl irigykedve nézi raptor haverját, hogy mekkorát ugrik. Talán, ha több répát eszik, akkor egy nap neki is sikerülhet (nem fog)



HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Quad 2,4 GHz, Core i3/AMD Athlon 64, 4 GB RAM, Nvidia GeForce 8800GTS/ATI Radeon HD 2900 XT, 50 GB HDD

- + gyönyörű, hatalmas területek
- + mountok bevezetése
- + izgalmas, olykor drámai sztori...
- ami lehetett volna egy kicsit hosszabb
- néhány szép, de kihasználatlan terület

NIGHTWOLF

Tyria terjeszkedik, szépül, még közel sincs itt a vég órája.

85

Az idővel még Ūrlord sem viccelhet

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2




INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő Traveller's Tale
Platform PC, PlayStation 4, Switch, Xbox One X
Röviden A Marvel univerzum hősei ismét összefognak, hogy megfékezzenek egy gonosztevőt.
PEGI 3+

ÉPP ITT VOLT AZ IDEJE, HOGY A LEGO JÁTÉKOKBAN MEGJELENJEN ŪRLORD ÉS HIBBANT CSAPATA. Kevesen tudják, hogy A galaxis őrzői tulajdonképpen a Marvel univerzum része, ezért sokan meglepődtek, amikor a *Lego Marvel Super Heroes 2* nyitójelenetében megjelent egy óriási ūrhajó. Mivel nem a képregény a kedvenc műfajom, álomban sem gondoltam volna, hogy a fegyvermániás mosómedve egy nap együtt fog küzdeni a Vasemberrel.

18 HÓNAPPAL KÉSŐBB

A *Lego Marvel Super Heroes* talán az egyik legjobb digitális legójáték volt az elmúlt évtizedben (a *Star Wars* sorozat részei nem játszanak most), egyszerűen nem tudjuk megenni a kockásított Marvel hősöket. Közel másfél évet kellett várnunk a folytatásra, de nem csalódtunk, pontosan azt kaptuk, amit vártunk; se többet, se kevesebbet.

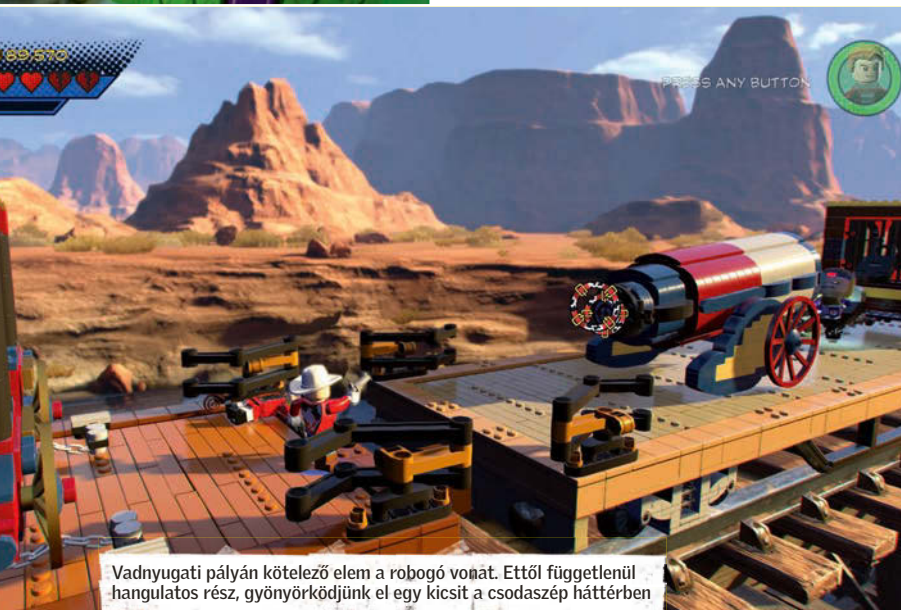
A főgonosz az új részben Kang, a hódító időbetyár, aki időutazó képessége segítségével szépen összemossa az idősíkokat és a dimenziókat. A Marvel filmekben szocializálódott felhasználónak nem ismerős ez a karakter, ő a képregények egyik szereplője, akinek az időmanipulálás a fő erőssége. A játékban is nagy kópé, folyamatos próbatételek elé állítja a főszereplőket. Az ő alkotása a játék központi része: egy saját

világ, amit a Marvel univerzum különféle darabjaiból gyúrtak össze. Ebben jól megfér egymás mellett a modern kori és a noir Manhattan, a régi vadnyugat és az ókori Egyiptom, a Hydra birodalom és Asgard. A játék viszonylag lassan indul be, két-három óráig tartanak a bevezető küldetések, de nem panaszkodom, egészen jók és változatosak. Ahogy azt az elején említettem, a galaxis őrzői is beköszönnek, velük kell az első küldetést végrehajtanunk. Nem kell összetett, atomfizikusi diplomát igénylő feladványokra gondolni; két hét éves gyerek coopban simán megoldja a feladatot, mindössze egy kis időt kell nekik hagyni rá. Csenge lányom időről időre persze próbálkozik azzal, hogy bánatos, már-már könnybe lábadó szemekkel kéri, segítsék nekik továbbjutni, de ilyenkor kénytelen vagyok megacélozni magam, és felvilágosítani a kisaszszonyt, hogy eljött az ideje annak, hogy egy kicsit keményebben próbálkozzon. Ennek persze meg is van az eredménye, pár percen belül hatalmas visítás jelzi, hogy megtalálták a megoldást. Sokkal nagyobb élmény ez nekik annál, mintha kivenném a kezükből a kontrollert, és én tennem ugyanezt. Sajnos túl sokat nem változtattak a játékmeneten. Ez egyfelől pozitív, hiszen a fiatalabb korosztály számára azonnal fogyasztható a játék, nekünk, idősebbeknek azonban túlságosan egyhangú; szinte minden fordulatot, fejtörőt és egyéb feladványt előre tudunk, nem nagyon akad olyan pillanat, amikor felkapjuk a fejünket, és elégedetten csettintünk. A szintek végén óriá-

si főellenfelek várnak, ezek legyőzése nem annyira egyszerű, de kis odafigyeléssel meg lehet oldani. A legózást egy kicsit feldobják a légi harcok és a lövöldözős részek, de az elmúlt években sok hasonló feladatot teljesítettünk már, nagy meglepetés nem vár minket ezekben a részekben sem.

SZUPERHŐSTŰLTENGÉS

A játék egyik fénypontja vitathatatlanul a karakterkollekció: bőven kétszáz fölötti a választék, aki ezek között nem találja meg a kedvencét, az jobb, ha beköltözik egy képregényboltba. Érdekes módon sem az X-Men, sem A fantasztikus négyes szereplői, sem pedig a piros ruhás Deadpool nem került be az új részbe, gondolom, jogi akadályokba ütközött az ő megjelenítésük. Mondjuk nekem egyikük sem hiányzott igazán, különleges képességeik között nagyon sok az átfedés, ami egyfelől érthető és elfogadható, másfelől viszont bosszantó. Amerika kapitány pajzsa tökéletesen viszszafelel a lézersugarakat, de sok más karakternek is van pajzsa, így Amerika jelképe idővel háttérbe szorulhat. Ahogy megszokhattuk, első menetben megadott hősökkel kell teljesítenünk a pályákat, de a végigjártás után bármilyen felállásban visszatérhetünk, és teljesíthetjük az összes kihívást. A karakterkészítő segítségével létrehozhatjuk saját legőfiguráinkat egyedi kinézettel, szuperhősképességekkel és öltözékekkel. Összesen tíz ilyen figurát készíthetünk, ebben a részben szabadon kiélthetjük kreativitásunkat.

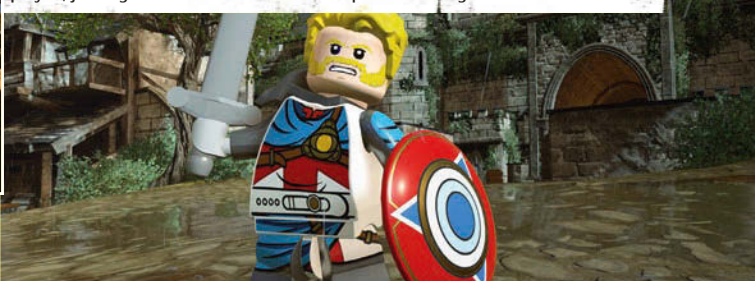


Vadnyugati pályán kötelező elem a robogó vonat. Ettől függetlenül hangulatos rész, gyönyörködjünk el egy kicsit a csodaszép háttérben

A Brooklyn híd New York emblemikus építménye. Számtalan filmben és videojátékban láthattuk már, az új Lego játékban egy egész pályát szenteltek neki



A pajzsos-kardos szuperhősök egyáltalán nem lógnak ki a középkori angol pályán, jól megférnek ebben az idősíkbán a páncélos lovagokkal





Gyerekeim a *Lego Ninjaban* fedezték fel a multiplayer arénát. Ez az a hely, ahol négyfős multicatákban páholhatták el egymást a különböző ruhákba öltöztetett nindzsafigurák. A *Lego Marvel Super Heroesban* is van küzdőtér annyi különbséggel, hogy itt superhősök és szupergonoszok gyepálják egymást. Nem kell persze rögtön *CoD* szintű multira gondolni, ezen a területen inkább a nagyon fiatal játékosokra koncentrált a TT Games, olyanokra, akiknek egyáltalán nem számít, hogy nincsenek kiegyensúlyozva a különböző karakterek (van olyanok, akik mindig, minden körülmények között diadalmaskodnak a többieknek). A *Lego Marvel Super Heroes 2* nem fogja megváltani a legvilágot, de jó szórakozást kínál. Vannak hibái, ez kétségtelen; a kamerakezelés például néha botrányos a szűk helyeken, de ezen gyorsan felül lehet emelkedni. Vegyes a karaktereket megszemélyesítő szinkronizáció teljesítménye is: vannak közöttük nagyon jók, de szörnyen rosszak is; ezen a területen még fejlődhetne. A grafikának viszont nem nagyon van hova, vé-

leményem szerint a mostani grafikus motor elérte teljesítőképessége csúcspontját, ebből nem lehet jobbat kihozni. Ráadásul egy hagyományos PS4 belassul, amikor egyszerre nagyon sok cselekmény zajlik a képernyőn. Furcsa, ilyesmi eddig egyetlen *Lego* videojátékban sem tűnt fel; úgy látszik, eljutottunk arra a pontra, amikor már a *Lego* játékok miatt is szükség van egy erősebb konzolra. A játékok humora is kezd kifáradni; valahogy nem őszinte a mosolyom, amikor sokadszorra látom, hogy valamelyik pisztolyhős karakter egy csirkét húz elő a fegyvertokból. Értem én, hogy a gyerekek ezt nem tudják megenni, de én igen; jó lenne valami frissítés. A harmadik Marvel játék hab a tortán, a *Super Heroes* és az *Avengers* után tökéletes lezárása ennek a világnak. Az egyensúly megőrzésének érdekében három DC és három Marvel játék jött ki, és egyelőre ennyi bőven elég is: a minőség drasztikus romlása nélkül ezt nem nagyon lehet tovább folytatni. Talán majd pár év múlva egy új motorral, új játékelemekkel és játékmódokkal ismét támadhatnak a superhősök.

Mocsy

ÉRDEKES MÓDON SEM AZ X-MEN, SEM A FANTASZTIKUS NÉGYES SZEREPLŐI, SEM PEDIG A PIROS RUHÁS DEADPOOL NEM KERÜLT BE AZ ÚJ RÉSZBE. GONDOLOM, JOGI AKADÁLYOKBA ÜTKÖZÖTT AZ Ő MEGJELÉNÉSÜK



AZ ELSŐ AZ IGAZI

Eladási adatokat értelemszerűen még nem tudunk mondani ilyen rövid idővel a megjelenés után, de az biztos, hogy az első részt vitték, mint a cukrot. A kiadó elnöke szerint a *Lego Marvel Super Heroes* volt minden idők legnagyobb példányszámban eladott legős videojátéka. Bizony, még a *Star Wars* kockahősöket is lepálta. Sajnos konkrét számokat nem mondott, de tudható, hogy hatmillió felett járnak az eladott példányok ebből az egy játékból. Azt persze nem szabad elfelejteni, hogy ezek nagy része még előző generációs konzolos verzió (Xbox 360, PS3). Az új rész nem jelent meg ezekre a régebbi készülékekre, viszont játszható Nintendo Switchen.

HARDVER

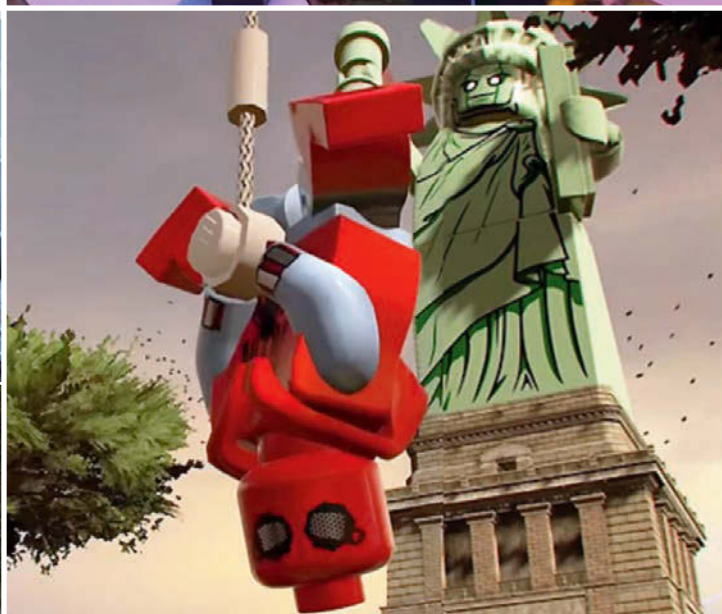
Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-3240/AMD Athlon X4 740, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 (1024 MB)/Intel Iris Pro 5200 (shared)/Radeon HD 5850 (1024 MB), DirectX 11, 16 GB HDD

- + több száz karakter
- + gyerekbarát
- + 20 sztoriküldetés
- unalmas játékelemek
- fáradó humor
- technikai bakik

MOCSY

Minden jó, ha a vége jó.

80



Úrlord és csapata jól kiegészíti a megszokott Marvel univerzumot. Sajnos a poérok annyira nem jönnek át, mint a mozifilmben, ezen a területen még van hová fejlődniük

Skizofrén ránctelvarrás

OUTCAST: SECOND CONTACT



A környezet és az effektek szépre sikerültek

INFO

Kiadó **Bigben Interactive**
Fejlesztő **Appeal Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Egy legendás játék hányattatott sorsú újrafeldolgozása, amely kérdések elé állítja az eredetiért rajongó tesztelőt.
PEGI 12+

TIZENNYOLC ÉVEN ÁT VÁRNI VALAMIRE NAGY DOLOG, ENYNYI IDŐ ALATT FELNŐ EGY GYEREK, MEGVÁLTOZIK A VILÁG.

1999-ben a belga Appeal szinte az ismeretlenségből felbukkant fel, és *Outcast* című játékaival óriási meglepetést okozott, több okból is. Ez volt például az első, igazán sandbox játék, amelynek világát a „cső-játékok” és telergett sztorik sémái helyett úgy járhattuk be, ahogy csak szeretnénk volna, szabadon kapkodva a küldetések között, beszélgetve az NPC-kkel, hol harcolva, hol pedig a tonnányi szöveg támogatásával felfedezve múltat, jövőt, emberi (na jó, talani) sorsokat és egyebeket. Nem mellékesen pedig a kezdetleges, egymással nem kompatibilis 3D-gyorsítók korában a forradalmi voxeltechnológia miatt furcsán pixeles, de mégis részletes és akkori szemmel gyönyörű képet sikerült a monitorokra varázsolni. Mégsem lett kereskedelmi siker. Egyrészt ez az úttörők végzete, másrészt a francia Infogrames kiadó sem állt a helyzet magaslatán. A szakma és az igazi rajongók viszont egyértelműen a világ egyik legjobb játékaiként tartották az *Outcast*et (köztük én is, nem véletlenül követeltem ki magamnak a remake tesztelési jogát). Vártunk hát, először egy belengetett második részre, aztán annak elkaszálása után egy modern kinézetre váltó remake-re, amely szintén többször elhasalt a közösségi finan-

zírozás csúszós talaján. Szóval amikor úgy egy éve kiderült, hogy az egykori tagokból ismét összeálló Appeal új kiadót keresve mégis elkészíti a felújított verziót, fehéredő ujjakkal szorítottam a szék karfáját, és elkezdtem hangosan visszszámolni, örületbe kergetve mindenkit. Aztán megjött az *Outcast: Second Contact* című játék, és...

ZORTI TRY AGAIN, ULUKAI

Kezdem a rossz dolgokkal, de azért tessenek végigolvasni, mert nem fekete-fehér ám a végeredmény. Szóval azt nagyjából lehetett tudni, hogy az újrainduló Appeal minimális költségvetésből próbált csodát csinálni, ezért nem is vártam *Battlefront II* szintjén agyonpolírozott mozgást, kidolgozottságot, körítést, de amit kaptam, az nagyjából egy fagyott ré-pával leszúrt üregi nyúl jogos felháborodásának megfelelő érzéseket keltett bennem. Az eredeti játék renderelt intrója helyett igénytelen, flashanimációs „műrajzfilm” fogadott beszéd közben mozdulatlan szájakkal, marionettbábu-mozgással, az eredeti hangsávra vágva. (Végig rezgett a kezem az intró átugrására szolgáló gomb fölött.) Aztán jött a játék, ami egy pár pillanatra visszaadta azt a régi, csodás, beszippantós hangulatot, de gyorsan jött a feketeleves. A játék ötödik percére teljesen nyilvánvalóvá vált, mi az újítás, és mi maradt a régi. Gyakorlatilag annyi történt, hogy fogták az 1999-es alapokat (a karakterenként néhány pontból és vonalból álló wireframe-eket, a földön csúszkáló lépkedést, a C3PO

módjára gépies mozdulatokat), és ráhúztak egy Unity motorral megvalósított új „bőrt”. Szájszinkron sehol, a karakterek mozdulatai ebben az új köntösben még idegenebbül és anakronisztikusabban hatnak, a játékos irányítása pedig annyira múlt évezredbe-li maradt, amennyire ez csak lehetséges. A legjobban talán az eredeti játékból egy az egyben átemelt „rongybabaugrás” mutatja mindezt (ehhez mondjuk legalább hozzáte-tek egy kis magyarázó animációt a Cutter hátizsákjába épített, kis hatékonyságú jetpack formájában, de ettől még nem kevésbé groteszk).

Szintén hervasztó, hogy a karakterek közlekedésének kidolgozásában a munka 90 százaléka Cutter fizimiskája vitte el, viszont a bolygót benépesítő talanok az eredeti játék idegenszerűsége helyett csak valamiféle elnagyolt gyerekrajzos emberszerűséget kaptak. Fura az is, hogy bár a 2017-es technológia megengedné a sokkal sűrűbb tereket, több NPC szerepeltetését, még Okriana – a hangok alapján nyüzsgő – utcáin is alig lézeng pár talan.

Lennie Moore és a moszkvai filharmonikusok tökéletes zenéje természetesen megmaradt, de egyből lejön, hogy az eredeti játék butított tömörítésű változatát használták újra – vajon miért nem találták meg jobb minőségben a stúdiós mester-szalagokon? Ahogy a szereplők szinkronját is ugyanígy emelték át, a sutyorgó hangokból ítélve. Olyan minőséget képzelj el, mint amikor megtalálsz a 90-es években grabbelt, 128-as tömörítésű, első MP3-as

Az eredeti játék legidegesítőbb akciórészén itt is kikezdi a tűróképességet



A remake néhol hallatlan, de legalább ez a stand nem halatlan

CHAVALIER MÁSVÉLEMÉNYE

Rengeteget elárul az *Outcast: Second Contact*ról, hogy miközben csupán a nagylábujjam hegyét szerettem volna belemártani sankaaroktól hemzsegő vizébe egy rövid véleménynyilvánítás kedvéért, ép ésszel felfoghatatlan módon nyakig elmerültem benne, és addig nem is másztam ki a partra megszártani Ulukai narancssárga trikóját, míg minden egyes talan szabadabb nem vált Adelpha ikerholdjai alatt. Pedig világba jönnök soundtrackjét leszámítva a remake minden tekintetben elmarad nemhogy a 2017-es, de még a 2007-es standardoktól is. Csúnyácska, körülményesen irányítható, cselekménye nem túl eredeti (főként Roland Emmerich Csillagkapujából kölcsönöz, és A teremtés utolsó napjából Wolfgang Jeschkétől), továbbá sem a nagykorúvá lett animációk lecserélésére, sem pedig a dialógusok újrakeverésére nem futotta a büdzséből. Mindennek dacára magával ragadott, ami a nosztalgian túl leginkább annak köszönhető, hogy sok szuperprodukciónal ellentétben az Appeal játékaiban lelke van. Igazán megérdemelne azt a réges-rég félbehagyott folytatást.

CD-det, és mai füllel rájössz, milyen ocsmány módon szólt az annak idején.

DOLOTAI KEZ OKAAR

Szóval igen, eddig végig arról beszéltem, mi-ért rossz ez a remake. Most akkor jön az, ami-ért mégsem hagyom, hogy ez a félresikerült-ség elrontsa életem kedvenc játékát. Ott van ugyebár a sztori. Rendszerben van, a Csillagka-puból és egy tonna egyéb sci-fi-alkotásból is nyúltak ötleteket, de a karakterek mégis annyira élnek, az apró történések olyan szinten szerzteágazóak, hogy önkéntelenül beszippant minket a történet. Ebben a morcos és nem-törődöm Cutter Slade akarata ellenére került egy tudományos misszióba, végül a Föld mel-lett az Adelpha bolygó és annak lakosai meg-mentésére is felelősök, miután eljövetelet a világra korábban érkező, bölcs vezetővé vá-ló tudós egy misztikus háttérzstoriával előké-szítette, és így a talanok már messiásként, Ulukai néven várták. A mellékszereplők pedig egytől egyig zseniálisak. A gonosz új vezér ál-tal a régiók élére kinevezett bábhivatalnokok (köztük a falusi TSZ-elnökök legjobbjaik idéző, ultragyagya Maar), a Rambo-komplexusban szenvedő öreg vadász, Oru, vagy a kereskedő, akitől senki sem vásárol semmit, ezért konkr-étan állati ürüléket kénytelen árulni... Ér-tük még mindig érdemes végigvinni a játékot. Egyébként, ha rááll a fülünk a régies hang-zásra, Lennie Moore zenéje még mindig a leg-

jobb soundtrack, amit játékban valaha hallot-tam, és egy idő után a tájak látványvilága is lenyűgöz (Shamazaar óriási rissföldjei gyö-nyörűiek).

KATA MAE YOD GANDHA

Iszonyúan bajban vagyok az értékeléssel. És nem csak a pontozással, hanem azzal, mit is gondoljak a végeredményről. Mert értem én a pénzszerűt, a millió kényszermegoldást, meg minden megszorítást, de ez a megvaló-sítás senkinek se jó igazán. Az egykori rajong-ók nem kaptak extra történeteszálat, újítást (a térkép és az inventory kicsit használhatóbb lett, ám a stáblista végéről az Ulukai Dance leghagyása emberiség és talaniság elleni vé-tek), azok pedig, akik a nagy előd ismerete nélkül, 2017-es elvárásokkal próbálják ki a já-tékot, röhögve vagy sajnálkozva hajítják majd félre az idejétmúlt bénázások miatt anélkül, hogy megértenék, mi is az igazán nagysze-rű benne. Szóval ez most félrement. Mégis, az első tíz-húsz perc csalódása ellenére ugyan-úgy magával ragadott a környezet és a szto-ri, és csak azért sem hagytam abba, amíg az összes lehetséges mellékküldetéssel együtt végig nem vittem. Ha pedig egy játék „mag-ja” annyira erős, hogy a sok sebből vérző fel-újításon is átragyog az eredeti zsenije, akkor az a játék jó. Még akkor is, ha most egy kicsit rossz. Értitek? Remélem.



HÁNYATTATOTT ÉVTIZEDEK

Miután 1999-ben a közönségsiker ugyan elmaradt, de a kritika egyértelműen az egekig magasztalta az eredeti játékot, az Appeal már a folytatást tervezgette Outcast II: The Lost Paradise néven. Aztán először az Infogrames akart beleszólni, mondván, legyen sokkal akciódúsabb az egész, majd végül mind a kiadó, mind a fejlesztők becsődöltek. Az eredeti játék egy idő után nehezen indult el új PC-ken, ezért először a GOG-on jelent meg egy modern Win-dowsok alatt is működő verzió, aztán Steamen jött ki 2014-ben a nagy felbontású változat. Érdeklőség, hogy rajongók egy csoportja évek óta fejleszt egy Open Outcast nevű játékot, ami jelenleg a Crisis Wars modjaként, demóformában létezik, de ennél tovább valószínűleg nem jut.

Tárgygyújtás az Echo... izé, a Shamaz tévében



Az interface-t sikerült felhasználóbarátabbra faragni



Oké, az eredeti intró felett már eljárt az idő, de ez a rajzolt borzalom mégis micsoda?



Ismerjük el, a részletgazdagságon volt mit reszteni



HA TE MONDOD

Yves Grolet vezető tervező, Appeal: „A legjobban azt élveztük, hogy az eredeti játék környezetét végre annyi élettel, vegetációval, színnel és formával tölthetjük meg, amennyivel eredetileg is szerettük volna.”

Újabb technológia ide vagy oda, a talanok arca kissé egységibb lett



HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5 4. gen./ AMD FX 8300, 6 GB RAM, GeForce GTX670/AMD Radeon 7950, DirectX 11, 15 GB HDD

- + megmaradt a játék csodálatos hangulata
- + Lennie Moore katarikus zenéje
- + a sztori és a szereplők személyisége még mindig zseniális
- költségvetési okokból méltatlan ráncfelvarrás
- idejétmúlt mozgásmodellezés
- az eredeti tömörített hangok
- arcpirító intró

BZ
Egy csodás játék kis-sé bicegős felújítása, a hangulatot viszont nem rontották el.

82

Törött tükör

BLACK MIRROR



INFO

Kiadó **THQ Nordic**
Fejlesztő **KING Art Games**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Egy hagyományos kalandjáték-sorozat rebootja több jó és néhány kimondottan rossz megoldással.
PEGI 18+

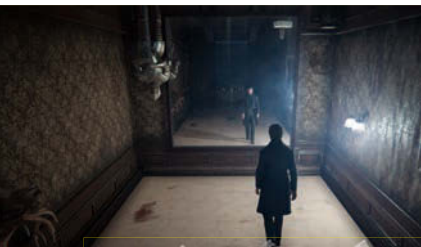
HA ROSSZINDULATÚ LENNÉK, AZT MONDANÁM, A THQ NORDIC A JÁTÉKIPAR ÖSZE-RESE. Látszólag válogatás nélkül vásárol fel kiadót, fejlesztőstúdiót, játékot, márka-nevet, gyakorlatilag bármit, amire rá tudja tenni a kezét. Már hat évvel ezelőtti színre lépése – akkor még Nordic Games néven ismertük – is három akvizícióval vette kezdetét. A JoWood, a DreamCatcher és a The Adventure Company bekebelezését követő időszakban pedig a DTP, a NovaLogic és mások portfóliója mellett egyértelműen a becsődölt THQ konca tekinthető a legnagyobb fogásnak. Az évek során több meghatározó magyar fejlesztés is a cég hálójában kötött ki, emiatt nem kizárható, hogy a jövőben újabb *Imperium Galactic*ának, *Codename: Panzers*nek vagy *Nexus: The Jupiter Incident*nek örülhetnek a rajongók. A kiadó ugyanis igyekszik az arra alkalmasnak ítélt franchise-okba új életet lehelni, s bár az nem világos, hogy a kiválasztás során milyen szempontok játszanak szerepet, ez alkalommal a cseh gyökerekkel rendelkező *Black Mirror* széria (nem összekeverendő az azonos című tévésorozattal) kapott lehetőséget a bizonyításra.

SGATHAN DUBH

Az idei Gamescomon leleplezett *Black Mirror* a kalandjátékok terén komoly rutinnal (*The Book of Unwritten Tales I-II*, *The Raven: Legacy*

of a Master Thief) rendelkező fejlesztőcsapat készítette el nekünk, miután hosszasan töprengett azon, hogy az eredeti trilógiát folytassa, vagy inkább annak bizonyos elemeit megtartva új fejezetet nyisson a sorozat életében. Ennek megfelelően a címadó kastélyt – melynek neve skót geal nyelven oly lágyan gördül alá az ember ajkairól, ahogy a szél lebegteti meg a dudát fújó férfiak szoknyáját – a skót felföldre költöztették, a Gordon klánból pedig a rómaiakkal szembeszálló keltákat faragtak a korábbi normann és szász ivadékok helyett. Az átalakítás azonban még nem ér véget ezen a ponton. Hogy egybefüggő, generációkon átívelő történetté lehessen összekapcsolni a majdani folytatásaival, a *Black Mirror* cselekménye 1926-ban veszi kezdetét. Az Indiában nevelkedett David Gordon apja váratlan halála miatt utazik Skóciába, hogy átvegye az őt megillető örökséget. Sosem látott rokonai (köztük a roppant el-lenszenves Margaret nagyfi) kevés hajlandóságot mutatnak arra, hogy maguk közé fogadják, néhányan még a legitimációját is megkérdőjelelik. Mindenesetre David hamar gyanút fog, és idővel egyre nyilvánvalóbbá válik számára, hogy nincs minden rendben Sgathan Dubh falai között. Persze ő nem lehetett tanúja a játék nyitójelenetének, különben azonnal lemondana minden előjogáról, és lóhalálában elpucolna a családi birtokról anélkül, hogy akár egyszer is hátranézne. Marad hát, és nyomozni kezd, egyre mélyebbre ásva magát a Gordon familia múlt-

jába, és oly borzalmakat tár fel, amelyek minden jóindulatú embert szörnyülködésre készítenek. Amikor pedig már látomások is gyötörni kezdik, egyre nehezebbé válik számára elválasztani a képzeletet a valóságtól, nem tudja kiben bízhat, és kitől kell tartania, ahogy azt sem, hogy tényleg érezhető valami ősi és megfoghatatlan gonosz jelenlét, vagy csupán kezd elveszíteni az eszét. Dialógusokból, fejtörők megoldása révén a tudomásunkra jutott információ-morzskákból és interaktív látomásos jelenetekből állnak össze apránként a kirakós darabkái. Habár a végeredmény itt-ott emlékeztet az eredeti *Black Mirror* történetére, a KING Art íróinak műve is megáll a saját lábán. Persze nem bántam volna, ha több feladványt eszelnek ki, de a fejlesztők modernizációs törekvéseinek köszönhetően jóval kevesebbet kaptunk ezekből, mint hajdanán. És ez igaz a helyszínek, valamint a szereplők számára is, ergo a tizenkét óras saccolt játékidő a valóságban inkább hat-hét, egy rutinos kalandjátékosnak pedig még ennyire sem lesz szüksége. Ugyanakkor a javára írható, hogy cselekménye kellően lebilincselő ahhoz, hogy a játék atmoszférájával kiegészülve már képes legyen megragadni a mielőtt kedvelők figyelmét. Jómagam kedvettem leltem abban, hogy egyetlen gyertya lángjának fényénél barangoljak éjszakánként az ódon kastély folyosóin, egészen addig, míg bele nem futottam az első töltőképernyőbe, majd a másodikba, a harmadikba és így tovább.



Ha már minden a tükör körül forog, miért ne lehetne egy feladványt is arra építeni?



Nem is olyan rossz hely ez a Sgathan Dubh

MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

A játékok, főleg a kisebb költségvetésű, akár indie címek kapcsán újra és újra visszatérő kérdés: mennyit számít a technológia? Annak ellenére, hogy akár a gamestar.hu kommentjeit elnézve is világos, a játékosok legendásan toleráns, elfogadó népség (épp úgy, ahogy a játékkülsője kerülik a szarkazmust), a kérdés igencsak megosztó. Könnyű lenne rávágni, hogy ugyan, fontosabb az ötlet, az eredetiség, a történet, az atmoszféra, mint az üres csilivili... de lássuk be, a technológia bármikor szabotálhatja egy játék összes többi erényét. Bár a *Black Mirror* egy élveztem is volna (hőszünk ötnaposhulla-ábrázata és a történet néhány ordító hiányossága dacára), egyvalami mégis a ház mögé rángatta és lapáttal verte agyon az élményt: a netségesen sok töltési idő. Persze végül rájöttem, hogy ez dizájneri döntés: a fekete töltőképernyő alatt volt idő farkasszemet nézni a tévé üvegén tükröződő, egyre idegesebb mazurral – ez volt csak az igazán félelmetes *Black Mirror*.



Black Mirror (2003)

Első alkalommal a kalandjátékokra szakosodott Future Games közreműködésének hála sújthatott le az átok. Samuel Gordon nagyapja gyanús körülmények között bekövetkezett halála miatt visszatér a családi fészekbe, ahol nyomozása eredményeként nem várt borzalmak kerülnek napvilágra.



Black Mirror II: Reigning Evil (2009)

Bár a csehektől a német Cranberry Production vette át a stafétát, a minőség nem sínylette meg a fejlesztőcserét. A folytatásban az amerikai Darren Michaels egy lány miatt átszeli az Atlanti-óceánt, hogy szembenézzen a Gordon család baljós kastélyában rejtőző veszélyekkel.



Black Mirror III: Final Fear (2011)

Darren egy bűnügy szabadlábon védekező gyanúsítottjaként minden követ megmozgat, hogy választ kapjon az életét pokollá tevő kérdésekre. Mit jelentenek a visszatérő rémálmok? Miért nem emlékszik mindenre a múltjából? Mi köze lehet a hírhedt Gordon-átokhoz?

HARDVER

Win 7/8/8.1/10 (64 bit), Intel Q9650/
AMD Phenom II X4 940, 8 GB RAM,
GeForce GTX660/Radeon 7870 (2 GB
VRAM), DirectX: 11, 11 GB HDD

- + izgalmas történet
- + magával ragadó hangulat
- kevesebb helyszín, szereplő és feladvány, mint az eredetiben
- rengeteg indokolatlan töltőgetés
- döcögős kamerakezelés és elrontott ajakszinkron
- rövid

CHAVALIER

A kevesebb ezúttal
tényleg kevesebb.

67

VÉGZETES REPEDÉSEK

Egyszerűen képtelen vagyok elhinni, hogy a playtestek folyamán senkinek sem szűrt szemet, hogy az állandó töltőgetés megszakítja a flow-t, visszarángatja a játékost a valóságba, és a béka fenekéig rugdalja a játékélményt. Hasonlóan problémás, bár kevesebb jelentőséggel bír, hogy a szereplők szájának mozgása szinte sosincs összhangban az egyébként teljes átéléssel felolvastott szöveggel. A főszereplőt követő kamera mozgásával sincs minden rendben, hiába igazíthatunk rajta manuálisan.

Ahogy a Gamescomon részt vett kollégák is mesélték, egyetlen újságíró sem találkozott még a széria korábbi részeivel. Ennek tükrében nem meglepő, hogy fel tudta csigázni őket a KING Art előadása, ám abban, aki hozzám hasonlóan rongyosra játszotta a trilógiát, csupán egy technikai problémáktól hátráltatott, csiszolatlan és nem kellő ala-

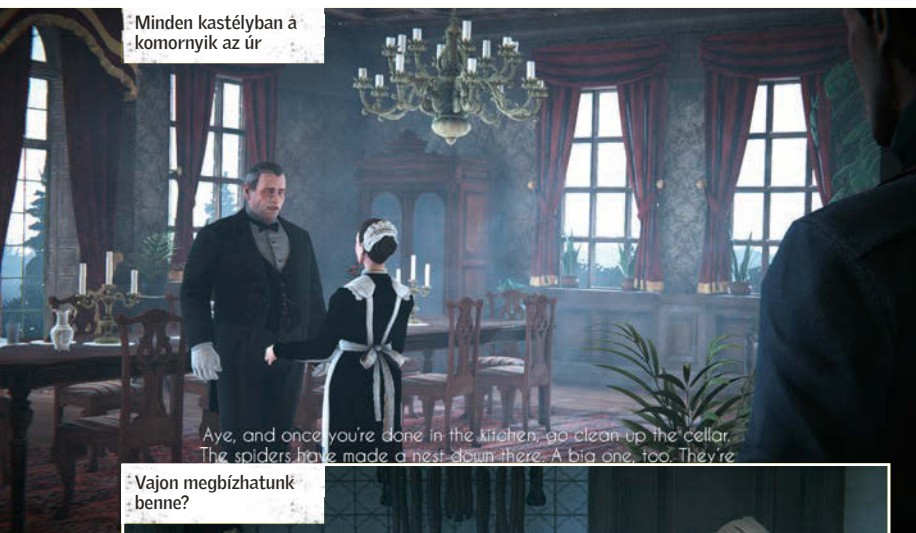
posszággal átgondolt alkotás benyomását kelti a reboot, amelynek legfőbb erénye, hogy sikerült újrateremtenie az eredeti *Black Mirror* hangulatát.

Való igaz, hogy laikusok számára könnyebben befogadható egy régimódi kalandjátéknál, logikusan felépített fejtörői miatt pedig senki sem fogja a haját tépni, és még a játékideje is a manapság divatos trendekhez igazodik, mégsem vagyok meggyőződve arról, hogy jó ötlet volt a műfaj iránt elkötelezett játékos tábor helyett egy másik, szélesebb réteget célba venni.

Kár a kihagyott ziccerért, mert volt benne potenciál, és amikor azzal szembesül az ember, hogy egy-egy akadályt többféleképpen is leküzdhet, elgondolkodik azon, hogy vajon miért csak pillanatnyi fellángolásokra futotta a fejlesztőktől ahelyett, hogy végig szívvel-lélekkel igyekeztek volna.

Chavalier

LEGFŐBB ERÉNYE, HOGY SIKERÜLT ÚJRATEREMTENIE AZ EREDETI BLACK MIRROR HANGULATÁT



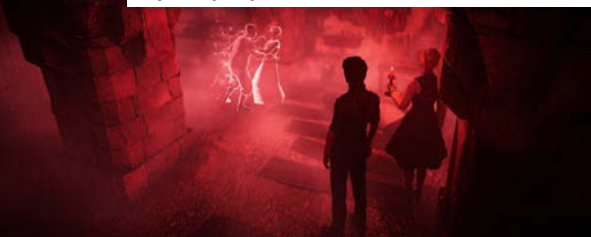
Minden kastélyban a komornyik az úr

Aye, and once you're done in the kitchen, go clean up the cellar. The spiders have made a nest down there. A big one, too. They're

Vajon megbízhatunk benne?

A Why is she here?
X Asylum?

A látomások akár a véget is jelenthetik David számára, ha nem vagyunk elég gyorsak vagy óvatosak. Amikor fokozatosan elsötétül a kép, de még mindig nem tudjuk, mit kellene megvizsgálnunk, hátráljunk el a jelenéstől, majd kezdjük újra a szemlélődést



Aggódó tekintetek jelzik, hogy baj van



A főellenfelek legyőzését csak a gyenge irányítás nehezíti – no meg az, hogy rengeteget kell gyűjtögetni, míg a hozzájuk vezető ajtó megnyílik

Party like it's 1996!

SUPER LUCKY'S TALE

MANAPSÁG SZERENCÉRE IGEN RITKÁN JELENIK MEG TÉNYLEG ROSSZ JÁTÉK, LEGALÁBBIS A NAGY KIADÓKTÓL.

Persze unalmas játékok akadnak dögvél, sokan biztonsági folytatásokat vagy fantáziátlan klónokat gyártnak, mások pedig a monetizációval keltenek felháborodást, de az igazán ótvar programok korának többé-kevésbé leáldozni látszik. Talán nyilvánvaló e felvezetés után: most az egyik ritka kivétellel van dolgunk.

DEVOLÚCIÓ

Nem tudom, szimplán a véletlenek összjátásának köszönhető-e, avagy démoni tehetségű PR-osok dolgoznak a Playful stúdiónál, de Lucky nevű rókájuk kalandjai mindig is jóval több figyelmet kaptak, mint amennyit érdemeltek volna. Az első részt az Oculus Rift VR-szemüveghez csomagolták hozzá, a megtévesztő „Super” jelzővel felturbózott folytatás pedig az Xbox One X debütálásához kapcsolódva a Microsoft marketingjének részét képezte. Teljesen felesleges; ez a játék csak rombolja a brandeket, amelyekhez hozzákapcsolják. De mi rossz lehet egy cuki állatkát használó, szép, színes platformjátékban? – kérdezheti most mindenki. Gyűjtögetnivaló, könnyed ugrádozás, „gyerekeknek készült” – mondhatják, akik utálják a gyerekeket. A *Super Lucky's Tale* azonban minden sebből vérzik, egyedül talán a grafikára lehet pár jó szava annak, akinek bejönnek az elnagyolt, műanyagyszerű felületek és a rosszul animált lényecskéék. 4K felbontás és 60 fps, hirdeti a Microsoft, persze csak az új konzolon. Egyrészt: naná, ha már technikailag ilyen satnya a játék, ez



INFO
 Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Playful Corp.**
 Platform **PC, Xbox One**
 Röviden Képzeld el a lehető legfantáziátlanabb platformjátékot elképesztően archaikus játékmennel – de most 4K-ban.
 PEGI 3+

valahol a minimum. Másrészt: tök jó, már óriási felbontásban tudunk szenvedni! Harmadrészt: dinamikus árnyékokra mondjuk semmilyen gépen sem futotta.

GYILKOS OPERATŐR

A *Super Lucky's Tale* elkövet minden hibát, amit a kilencvenes évek közepén a *Super Mario 64*-et követő nagy platformjáték-áradatban rengeteg megbukott cég elkövetett. Kezdem a legszörnyűbbel: borzalmas a kamera. A 2D-s, oldalnézetes pályákon egyszerűen túl kicsi a látószög, így nem látni, mi lesz a következő ugrás után. A 3D-s, szabadon barangoló pályákon jön a nagyobb pofon: szigorú határok között foroghatjuk a kamerát, ráadásul nem is ízlés szerint, hanem durva fix lépcsőkben. Szeretnéd megnézni, hogy a következő platform hol helyezkedik el a térben? Bocs, nem fog menni. Szintén ordas hiba, hogy Lucky irányítása rémesen messze van attól a precizitástól, amit ez a műfaj megkövetel. Néha nagy szökkenést eredményez a dupla ugrás, máskor nem. Néha megkapaszkodik a róka a következő platformon, máskor nem. Néha sérüléskor azonnal lezuhanunk a mélybe, máskor nem. Még a szimpla ugrások is lassúnak, kiszámíthatatlannak tűnnek, és ettől az egész játék szenvedéssé válik.

A RÓKÁKAT LELŐVIK, UGYE?

A dögunalmas, lényegében egyetlen kreatív ötletet sem tartalmazó pályák tele vannak aljasul kitalált csapdakombókkal, ami azért gond, mert a játék számlálja az életeket, és ezek elfogytakor visszahajt minket a központba. Látszik, hogy az utóbbi *Donkey Kong* játékok ihlették a pályatervezőket, de sajnos azok zsenialitásának egy száza-

lékát sem sikerült átvenni. Néha a *Super Lucky's Tale* bevet egy-egy figyelemelterelő minijátékot, és a *Super Monkey Ball*ra építő darab végül is nem rossz. Nem is jó, persze, de messze élvezetesebb, mint a főjáték a maga grindolást kívánó főellenfeivel (lőheréket adó bónuszok tömegét kell begyűjteni a megnyitásukhoz) és meglepően sok programhibájával.

Lehetne panaszkodni, hogy csak négy világ van, és azok is a legkliséesebbek, de mivel már az elsőt elment a kedvem az életből, ezt igazából már fel se vettem. Közrejehaj, hogy a Microsoft komolyan ezzel akarja új konzoljának megvásárlására ösztökélni az embereket, az meg aztán végképp nevetséges, hogy sikerült az új *Mario* játékhöz passzítani a megjelenést, így szerencsétlen Lucky patetikusan mivolta még feltűnőbb.

Grati

HARDVER

Windows 10, Intel Core i5/AMD FX-6300, 8 GB RAM, 2 GB VRAM, 8,5 GB HDD

+ az egyik minijáték nem pocsék

- borzalmas irányítás
- irritálóan rossz kamera
- zéró fantázia
- rémesen lassú

GRATH

Minden téren totális kudarc, ennél még az új Bubsy is jobb lett.

20



Rengeteg állat közül válogathatunk



Parkunkat nem csak felülről nézhetjük, be is járhatjuk

GameStar

AZ ELSŐ KIADÁS TESZTJÉT KERESD A 2013/12-ES GAMESTARBAN



A menedzsmet nagy része felülnézetből zajlik



VISSZATÉRŐ GONDOZÓK?
A játék xbox.com-os termékadatlapján az szerepel, hogy a fejlesztő a Blue Fang Games volt, ami azért fura, mert az eredeti változatot a Frontier Developments készítette, a Blue Fang meg már 2011-ben bezárt, miután megszakadt a szerződése a kiadóval. 2001 és 2008 között valóban ők felügyelték a franchise-t, de nehéz elhinni, hogy csak az újakevert változat miatt felélesztették volna a csapatot.

A kertem állat

ZOO TYCOON: ULTIMATE ANIMAL COLLECTION

RÉGÓTA SZERELMESE VAGYOK A MENEDZSELŐS, ÉPÍTGETŐS JÁTÉKOKNAK, CSAK SAJNOS ELMÚLTAK AZOK AZ IDŐK, AMIKOR MÉG RÁÉRTEM ÓRÁKON ÁT A VIDÁMPARKOM VAGY A VÁROSOM SORSÁT EGYENGETNI. A műfaj azért még mindig virágzik, nemrégiben a *Cities: Skylines* és a *Planet Coaster* is nagy sikert aratott, úgyhogy nem volt teljesen örült ötlet a Microsoft részéről a 2013-as *Zoo Tycoon*-t újakeverni – vagy legalábbis nem örültebb, mint az, amikor megszűletett valaki fejében a koncepció, hogy egy könnyed, élményközpontú játékot készítsen, amelyben lehet elefántokat etetni, majmokkal játszani, és nem kell nagyon rettegni a gazdasági kudarctól. Az eredetileg Xbox 360-ra és One-ra is megjelent játék felújított változata szebb lett, de azért még mindig nem egy reneszánsz festmény.

NA, ITT AZ ÁLLATKERT

A *Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection* tartalma és játékmeneete nagyrészt meg egyezik az eredeti játékéval. Három különböző játékmódban (plusz egy oktatómódban) próbálhatjuk meg a lehető legjobb tudásunk szerint menedzselni parkunkat, amit akár gyalog, akár egy golfkocsi volánja mögött ülve is bejárhatunk. A kámpánymódban harminc szituációban kell feladatokat teljesítenünk, amelyek közül húsz a 2013-as változatban is szerepelt, viszont a többi nem. A dél-amerikai és az ausztrál kampány öt-öt küldetést ad, amelyek során az adott régiók állatairól gondoskodhatunk, de bejárjuk közben



INFO
Kiadó Microsoft Studios
Fejlesztő Blue Fang Games
Platform PC, Xbox One
Röviden A 2013-as Zoo Tycoon felújított változata, benne számos új tennivalóval.
PEGI 7+

az egész világot. Emellett elérhető még a Challenge-mód a kihívást keresőknek, akik nem riadnak meg, ha minimális büdzséből kell elkezdenuik építkezni, valamint a Sandbox Zoo, amelyben nem számít a pénz, viszont újabb állatokat és tárgyakat csak szintlépéssel érhetünk el. A maga módján mind jópofa. A park állatairól úgy gondoskodhatunk, hogy interakcióba lépünk velük: etetjük, fürdetjük őket minijátékok során. A játék a Kinectet is támogatja, így csinálhatjuk például azt, hogy amikor egy elefántnak banánt adunk, gombnyomkodás helyett a mozgásérzékelős megoldást használjuk. VR-ban jobb élmény volna, és nyilván egyáltalán nem veszít senki semmit, akinek nincs Kinectje, de jópofa, és a fiataloknak biztos tetszik majd. Minden irányítható kontrollerral is. Aki szeretné, legfeljebb három másik játékkal együtt online is játszhat, és közösen építhet parkot velük.

MAJOMPARÁDÉ

Természetesen a Microsoft nem csak átrakatta a játékot 360-ról One-ra (pedig a visszafelé kompatibilitásnak köszönhetően ezt talán meg is tehetné volna), fel is újította valamelyest. Xbox One X-en és PC-n 4K-s felbontással, HDR-támogatással fut, viszont az állatok textúrái egyáltalán nem tülesek, a csimpánzok arca meg egyenesen rémisztő. A töltési idő gyakran borzalmasan hosszú, néha meg csak pár pillanat kell a játéknak, hogy betöltse a fájlokat – ezen még lehetne javítani. A felhasználói felület sem túl barátságos, a menüben navigálás nem a legintuitívabb, amit valaha játékban láttunk, úgyhogy ha gyerek játszik

vele, érdemes egy felnőtt segítségét kérnie a szövegek értelmezéséhez, ha meg felnőtt, neki nem szabad kiakadnia, hogy többszöri léptetés után sem jutott el ahhoz az opcióhoz, amit keres. Aki egy komoly, mély menedzserjátéokra vágyik, az nem a *Zoo Tycoon* képében fogja ezt megtalálni. Egyértelmű, hogy ahogy annak idején, úgy most is a fiatalabb közönség bevonása a cél, meg az alkalmi játékosoké, akik csak leülnek pár percre, felszedik az elefántürüléket, megetetik a zsiráfot, majd kilövik a gépet. Önmagában jópofa, és az is jól hangzik, hogy több mint száz különböző állatról gondoskodhatunk, de nagy mélységet ne itt keressetek.

Paca

HARDVER

Intel Core i3-3210 @ 3,2 GHz/AMD FX-4150 4 GHz, Nvidia GTX 650/AMD R7 260 (1 GB VRAM), 4 GB RAM, 10 GB HD

- + könnyed élmény, amely a fiatalokat célozza meg
- + javult a látvány
- + sok a tennivaló
- nincs benne nagy mélység
- néhány textúra nem igazán szép
- hosszú töltési idők

PACA

Nem egy mély menedzserjáték, de jópofa a maga nemében.

68



0000
Teszt

RUSH: A DISNEY-PIXAR ADVENTURE

Szenilla és barátai az Xbox One-os és PC-s változattal érkeztek meg



GameStar

AZ XBOX 360-AS
KIADÁS TESZTJÉT
A 2012/04-ES
GAMESTARBAN
TALÁLOD



A L'ecső világában természetesen patkányá változunk



XBOX ONE X-EN AZ IGAZI

Nem ez a világ leggyönyörűbb játéka, de tény, hogy a csak Xbox One X-en és PC-n elérhető 4K- és HDR-támogatás dob valamit a látványon. Persze nem emiatt érdemes az erősebb konzolt választani, Xbox One S-en vagy az eredeti masinán is elfogadhatóan néz ki.

Az egyes franchise-ok karakterei segítik a játékost



Most autónak képzelem magam

RUSH: A DISNEY-PIXAR ADVENTURE

EGÉSZEN LENYŰGŐZŐ LÁTNI, HOGY A PIXAR TÖBB MINT HARMINCÉVES FENNÁLLÁSA ALATT MENNYI FANTASZTIKUS ANIMÁCIÓS FILMET KÉSZÍTETT, AMELYEK NEMCSAK A GYEREKEK, DE A FELNŐTTEK SZÁMÁRA IS HOSSZÚ ÉVEKEN ÁT EMLÉKEZETESK TUDTAK MARADNI. Szerencsére a cég továbbra is ontja magából a mély mondani-valóval bíró, néha vidám, néha komorabb meséket – legfrissebb alkotása a Coco, amely november végén került a mozikba, és óriási sikert aratott világszerte. Ez még nem szerepel a *Rush*-ban, de más, legendássá vált alkotások világát fantáziadús gyermekek segítségével járhatjuk be.

ÜDVÖZLÜNK PIXARFÖLDÖNI

A játék eredeti változata 2012-ben jelent meg, az Xbox One-os verzió viszont számos új funkciót és egy kevés extra tartalmat is kínál, kezdve azzal, hogy végre nemcsak Kinecttel, hanem hagyományos módon, kontrollerral is játszható. Mivel a Microsoft épp mostanában nyilvánította halottá a mozgásérzékelős eszközt, csak így volt értelme elkészíteni a felújított kiadást. A kontrolleres irányítás nem mindig pontos, cserébe rettenetesen egyszerű, és sokkal kényelmesebb, mint a testünkkel navigálni.

Az elején kreálnunk kell egy fiút vagy egy lányt, majd ha kész, a játék automatikusan generál belőle variációkat, amelyek illeszkednek a különböző világokba. Adott egy központi tér, ahonnan hat irányba indulhatunk el, és minden irány más és más



INFO

Kiadó Microsoft Studios
Fejlesztő Asobo Studio
Platform PC, Xbox One
Röviden Mókás egyveleg, amely számos népszerű Pixar rajzfilm világába helyezi a játékosokat.
PEGI 7+

franchise-hoz vezet. A játékban szerepel a Verdák, a Toy Story, a Hihetetlen család, a L'ecső, a Fell, illetve frissen bekerült ezek mellé a Szenilla nyomában is, bár ez utóbbi világ csak két pályát kínál, míg a többi hármát-hármát, és nem egy saját karaktert, hanem Némót vagy Szotyit terelgethetjük a tengerben. Mindig kapunk segítőnek egy másik ifjút, aki a franchise-ok egy karakterének képzeletét magáé, így például a Toy Story világ három pályájának egyikén Woody, a másikon Buzz, a harmadikon pedig Jess áll végig mellettünk. Jópofa, és a gyerekek biztosan értékelni fogják, hogy viszontláthatják kedvenc karaktereiket. A játékmenet alapvetően minden esetben ugyanaz: haladunk előre, gyűjtögetjük az érméket, néha megoldunk nagyon egyszerű feladatokat (dobj egy labdát egy pontba, irányíts egy slagot galambokra stb.), majd eljutunk a célig. Persze már a játék neve is arról árulkodik, hogy a rohanás a központi elem, de kihasználatlannak érzem a potenciált, amely egy ilyen sok franchise-t felvonultató címben rejlik; akármennyire eltérően néznek is ki a világok, a játékmenetből hiányzik a változatosság. Az egész végigvihető egy-két óra alatt, újrajátszásokkal talán három-négyig kihúzható; persze a gyerekek jól tűrik (és igénylik) a repetitívseget, úgyhogy valószínűleg nem unják meg nagyon hamar (emlékszem, én is rengeteget játszottam például a *Crash Bandicoot*-al, és csak most, amikor kijött a felújított változat, jöttem rá, hogy anno sosem jutottam túl az első pályán). Hét képességet vagy segítőt lehet feloldani, amelyekkel a pályák újrajátszása során megszerezhetünk új dolgo-

kat, és bejuthatunk helyekre, ahol még nem jártunk. Azért semmi kiemelkedően izgalmasra nem kell gondolni, csak rövid alternatív útvonalakról van szó.

FELNŐTTEKNEK NEM AJÁNLOTT

Ha csak rövid időre is, a *Rush* lehetővé teszi a kicsiknek, hogy kedvenc rajzfilmjeik világában barangoljanak. A játékmenet önisztélt, de simán el tudom képzelni, hogy maga az élmény kielégítő számukra – viszont egy felnőtt számára semmiképp. Van sokkal szórakoztatóbb platformerek, a Verdák videojátékok is lényegesen jobbák, mint az itt látott megoldás, úgyhogy leginkább akkor tudom ajánlani, ha a gyerek több Pixar filmért is rajong.

Paca

HARDVER

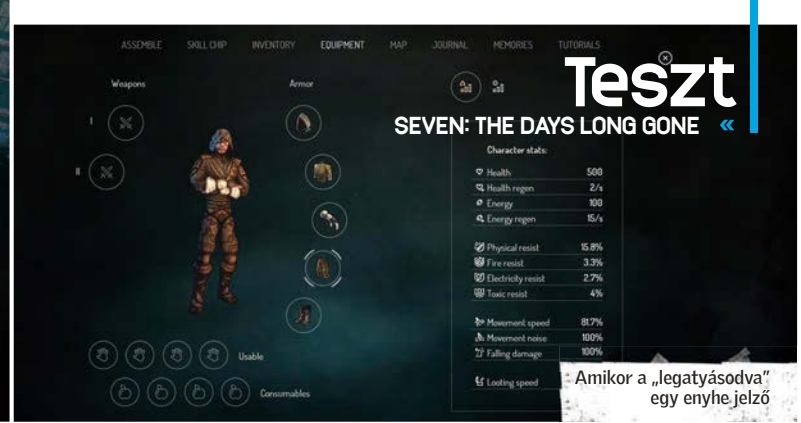
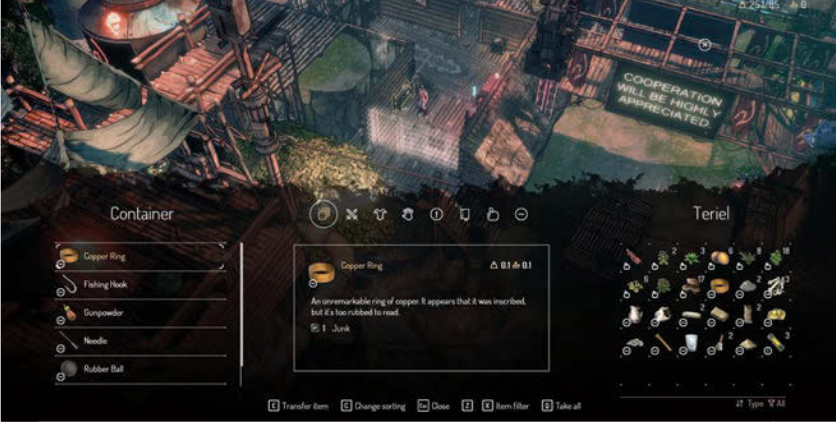
Windows 10, Intel Core i3-3210 3,2 GHz/
AMD FX-4150 4 GHz; Nvidia GTX 650/
AMD R7260, 1 GB VRAM; 4 GB RAM,
23 GB HDD

- + végre lehet kontrollerral irányítani
- + gyerekeknek bizonyára nagy élmény
- + kooperatív módban is játszható
- nem túl változatos
- rövid
- van pár bug

PACA

Gyerekeknek szól, és ennek megfelelően nem tettek bele sok energiát.

70



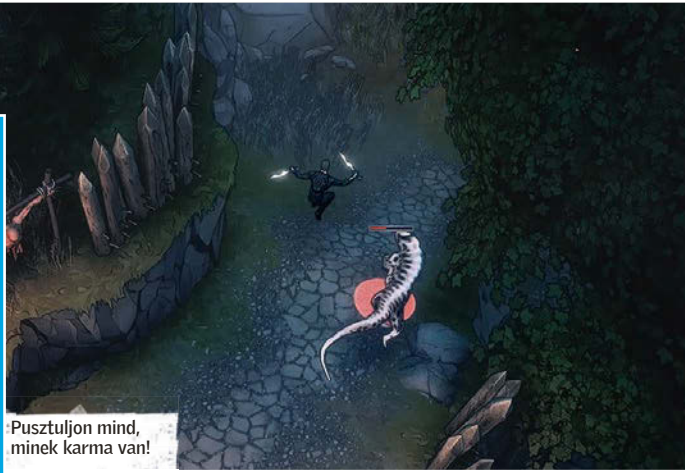
Amikor a „legatyásodva” egy enyhe jelző



Egy árny a sötétben

ZENE FÜLEINKNEK

A játék zenéjét a múltán híres YouTube-csatorna, a Miracle of Sound frontembere és a The Witcher második-harmadik részén, valamint a The Vanishing of Ethan Carteren is dolgozó Marcin Przybyłowicz szerezte, továbbá a trailerekben is közös munkáik csendülnek fel.



Pusztuljon mind, minek karma van!

A futurisztikus Thief

SEVEN: THE DAYS LONG GONE

VALLOMÁSSAL TARTOZOM NEKTEK: EGYSZERŰEN IMÁDOK SUNNYOGNI. Mintha földöntúli boldogság öntene el abban a pillanatban, ahogy egy csenevész bokorban várakozva rávetem magam gyanútlan prédámra. Vélhetően okkal nem a szívem csücske a multiplayer, és keresem helyette azokat a sztorientált remekműveket, amelyekben következmények nélkül mezteltem fel a zsebeket, fonhatom körbe a nyakakat, vizslathatom a világot tolvajszemmel. A *The Witcher III: Wild Hunt* egykori fejlesztőiből verbuválódott stúdió, a Fool's Theory pedig pontosan a kedvemre való koncepciót választott első projektjéül: a *Seven: The Days Long Gone* olyan, mintha a *Thief*ből, a *Satellite Reign*ből, az izometrikus nézetből és a posztapokaliptikus stílusból gyúrták volna össze.

AMI A MIÉNK, AZ AZ ÖVÉ

Nincs izgalmasabb, mint amikor először dobnak be egy még ismeretlen játszótérre, hogy elmerülj az új világ rejtelmeiben. Ilyenkor elengedhetetlen, hogy beszítpantson az atmoszféra, magával ragadjon a lassan kibontakozó történet, megérintsen a főszereplő személyisége, a *Seven* pedig ezek közül majd' mindegyikben jeleskedik. Épp hogy bemutatkozik Teriel, a mestertolvaj, és ízelítőt ad a Vetrall birodalom kivégzésekkal teli mindennapjaiból, továbbá a Szárnyas fejedelméket idéző városából, egy félresikerült melót követően máris egy léghajón találja magát megkötözve, a hírhedt börtönsziget, Peh felé ha-

INFO

Kiadó
IMGN.PRO
Fejlesztő
Fool's Theory
Platform
PC
Röviden Egy posztapokaliptikus, nyitott világú, izometrikus nézetű szerepjáték, amelyben a játékos egy mestertolvajt irányít. **PEGI 18+**

ladva. A helyzetet súlyosbítja, hogy az események folyamánként egy démon költözött a fejébe, aki biztosítja őt arról, hogy csakis akkor szabadulhat meg az elátkozott helyről, ha engedelmeskedik neki. Tekintve, hogy Teriel a nem éppen legális szakmájának kiválósága, hamar rá lehet érezni vele a játék gerincéül szolgáló lopakodásra és a parkoure emlékeztető, de annál darabosabb szabad mozgásra. A játékmenet jelen része annak lesz hatalmas élmény, akinek nem rángatózik a szeme attól, ha pusmognia kell, ha meg kell terveznie a lépéseit, és az sem zavarja, ha futásnak kell erednie ahelyett, hogy beleállna a balhéba. A harcrendszer ugyanis a *Seven* egyik gyenge pontja. Míg a settenkedésre láthatóan nagy hangsúlyt fektetett a Fool's Theory, addig az összecsapások kidolgozásával már érezhetően mostohábban bánt. Hiába az eszköztár és a karakter gondos menedzselése vagy a tutorialok szorgos tanulmányozása, sajnos az irányítás nehézségei miatt akár egyetlen ellenfél is könnyen megfektetheti a tolvajok büszkeségét, így a Hűbele Balázsoknak itt kevés babér terem.

MIÉNK A VILÁG

Persze egy kalandorlelkű játékos nem rémül meg attól, ha kihívások elé állítják, itt pedig bőven akad teljesítendő feladat. Peh szigete rogyásig van pakolva felfedeznivalóval, hasznos áruval és érdekes karakterrel, akiken Teriel a saját célja beteljesítése mellett segíthet, vagy ki is használhatja őket, mind-ezt egy hatalmas és változatos kialakítású területen. Míg a kicsit *Borderlands*re emlékeztető grafikát egy rossz szó sem érheti,

azért a pályadízájannak vannak hiányosságai. Leginkább abban az értelemben, hogy túlszűfolták „töltelék NPC-kkel”, így – hiába a térképes segítség és a főszereplő egyedülálló képessége, a tolvajlás – nehéz megtalálni a célszemélyt, a temérdek, kifosztásra való láda pedig bántóan sokszor tartalmazza ugyanazt a szemetet. A *Seven: The Days Long Gone* tehát dióhéjban olyan, mint egy csiszolásra váró szobor: láthatóan vannak aprólékosan megmunkált részei, viszont több polírozás és tervezés kellett volna még ahhoz, hogy mesterműnek lehessen kikiáltani. Így sem hoz azonban szégyent alkotóira; érdemes lesz odafigyelni erre a csapattal a jövőben.

Szada

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-2400/AMD FX-8320 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 660/AMD Radeon 7850 2 GB VGA, 10 GB HDD

- + élvezetes lopakodás
- + remek atmoszféra
- + rengeteg potenciál
- gyenge harcrendszer
- unalmas lootelosztás
- túlszűfolt terek

SZADA

Hét okot is tudunk, hogy miért játssz vele.

70



A modern kori töltényzárás egy mintapéldáját láthatjuk



Egy pillanat, ahol tényleg gyönyörködhetünk a pályában. Menet közben ez kizárt



Ne piszkáld a sünt, mert begurul

SONIC FORCES

FUTÁS VISSZA

Kiseb botrány kerekedett abból, hogy egy streamer élő adásban játszotta végig két és fél óra alatt a teljes történetet, majd elégedetlenségének hangot adva visszakérte az alkotás teljes árát. Sokan etikátlannak tartották, de valljuk be, ez tényleg elég rövid játékidő ennyi pénzért.

FELETTÉBB SZÓRAKOZTATÓNAK KELL LENNIE ANNAK A KIKAPCSOLÓDÁSNAK, AMIÉRT ÓRÁNKÉNT NÉGYEZER FORINTOT FIZET KI A VIDÁMSÁGRA VÁGYÓ EMBER. Az valamelyest persze csorbít az élményen, ha ez az arány utólag derül ki, ráadásul az egész mókában mi csak mellékszereplőként voltunk jelen, egyszerű, gombnyomogató bérencként.

HOL VAGY, SONIC?

Körbetáncoltuk rogyásig a nyár végén érkező *Sonic Maniá*t, ugyanis jól esett egy igazi rajongó által készített alkotással játszani, és nemcsak azért, mert pillanatok alatt nosztalgikus atmoszférát lehetett kórénk, hanem mert úgy lett kiegészítve, valamint továbbgondolva egy kicsit, hogy közben két marokkal szorítva ragaszkodott a régi idők hangulatához. Nekünk, már enyhén bicegő csatalovaknak kellems visszapillantást jelentett, de előretérintve már láttuk, hogy hamarosan begördül kék sünik újabb, modernebb kalandja, ami izgalmasnak tűnt, aztán mire ideért, inkább elengedtük, hadd menjen. Pedig a baljós előjelek ellenére én lelkesen álltam hozzá, kiváltképpen, hogy nagyon kedvelem ezt a műfajt. Hiába viszont a csillag külső, a *Sonic Forces* pont ott vérzik el, ahol erősnek kellene lennie, mégpedig az ügyességi, ugrálgató részeken. Sajnos ez közel sem egy pozitívan értékelhető platformjáték. Amíg a kérés nem megy a lényeg rovására, addig a pillanatok semmi probléma sincs, ám vastagon került rá fölösleges máz. Felszolgáltak egy



INFO

Kiadó SEGA
Fejlesztő Sonic Team
Platform PC, PlayStation 4, Switch, Xbox One
Röviden A világ ismét számít Sonicra, ám ezúttal barátaira és egy általam létrehozott hősré van szüksége, hogy mindenkit megmentsek a gonosz ténykedésétől. PEGI 7+

szép kerek történetet, amely időközben teljesen sablonossá duzzad, és csak házon belüli okoz riadalmas hőseink között, eltúlozva ezzel a drámaiságot. Hatalmas ziccrt hagytak ki a fejlesztők azzal, hogy a humor legkisebb húrját sem pendítették meg az elbeszélés során, így csupán töltelékpercek kapunk, amelyek ugyan keretet adnak az egész műnek, de csak időhúzásra szolgálnak két pálya között.

Nyilván most is a megátalkodott Dr. Eggman tenyerét csikizi az egész minden-ség, és gonosz terve mellé olyan bajkeverőket sikerült toboroznia, mint például a feketében feszítő Shadow-t, Chaost, Zavokot és a rozsdát izzadó Metal Sonicot. Ekkora túlerővel szemben kéklő vitézünk nem állja sokáig a sarat, így barátai szemé láttára fogságba hurcolják, látszólag oda minden remény. Ám a legnagyobb vesz tüzeiben őt alakot az igazi bajnok, akit szó szerint mi fogunk megformázni. A sztori elején ugyanis legyárthatjuk saját daliánkat, kiválasztva, hogy milyen lény legyen, mekkora mordálylyal pusztítson majd a terepen, utána pedig a teljes küllemét a tetszésünk szerint igazíthatjuk a folyamatosan megszerezhető ruhadarabokkal. Ez követően több mint harminc pályán keresztül zúhatunk vele, de ne agódjon senki, Sonicot is irányíthatjuk majd. Apropos, igazából teljesen mindegy, hogy ki duruzsol a vezérlők alatt, mert néha totál feleslegesen leszünk ott, csak a lendület fog számítani. Olyan gyorsan át lehet szaladni a teljes játékon, hogy mindössze három óra alatt simán a stáblista végére érhetünk, és mindeközben egyszer sem izzaszt meg a kaland, még a bosszarcok sem. A 2D-s ré-

szeknél nyomokban azért fel lehet fedezni kihívásokat, de onnantól, hogy átfordulunk a 3D-s világba, botrányosan gyorsan nyargalunk át a szakaszokon. Kipróbáltam egyszer, hogy csak az ugrálást használtam, az oldalra mozgást nem, és így is sikerült teljesítenem több helyszínt, amelyen keresztúshantam.

LASSÍTSÁL MÁRI

Pedig nagyon mutatós világokat sikerült kreálniuk a készítőknél, de egyszerűen élvezhetlenné tették őket a Sonic mércéjével mérve is eltúlozott és eszeveszett sebességgel. Mindezért pedig tizenkétezer ropogós forintot kell kicsengetni. Tehát óránként négyezerért nézhetjük, ahogy elmosódva megmentjük a világot – mi és a lendület. Teljes áron csak rajongóknak ajánlom.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7, Intel i5 2,7 GHz/AMD A10 3 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GTX 750 Ti/AMD R7 265, 18 GB HDD

- + egy saját karakter létrehozása
- + remekül megtervezett 3D-s pályarészek
- sokszor túl veszett a tempó
- könnyű
- rövid játékidő

NIGHTWOLF

Nem is tudom, hogy játszottam-e a Sonic Forceszel, olyan gyorsan vége lett.

62



Lazarski, 65621-O. We have a third victim. Time of death... about an

Dan mindig egy lépéssel lemaradva követi a gyilkos nyomát



Alkalmanként észrevétlenül kell maradnunk, vagy menekülnünk kell



■ I TOOK A WRONG TURN
TENANT REGISTER
POLICE BUSINESS

Janus, a háborús veterán házmester az egyetlen NPC, akivel szemtől szemben beszélhetünk



Olykor nehéz eldönteni, hogy mi valós, és mi nem. Mások viszont elég egyértelmű

A 74. évét taposó Rutger Hauer neves filmrendező honfitársa, Paul Verhoeven fedezte fel 1969-ben. A Hollywoodot is megjárt színészveterán karrierje során olyan szerepekkel lopta be magát a filmbolondok szívébe, mint a Szárnyas fejedelmű esőben filozófáló replikánsa, a Súlymasszony farkassá változó lovagja vagy az Őrült Stone hirtelen haragú nyomozója.

A VR rossz

Álmomban se lássalak!

OBSERVER

ÚGY TŰNIK, RÁÉREZTEM, AMIKOR TAVALY MÁRCIUSBAN AZT MERÉSZELTEM FELTÉTELEZNI, HOGY A KRAKKÓI FEJLESZTŐCSAPAT RÁTALÁLT AZ ÖSVÉNYRE, AMELYEN A TOVÁBBIKABAN HALADNI KÍVÁN. Egyértelműen a horror az ő műfajuk, abból is a cerebrális fajta, amelyek nem riad vissza vértől, belektől és alkalmanként bedobott jump scare-ektől sem, mégis főként az összezavarás és elbizonytalanítás eszközeivel szeretné elérni a kívánt hatást.

MERJÜNK NAGYOBBAT ÁLMODNI!

Nem látok bele a Bloober Team könyvelésébe, de élek a gyanúperrel, hogy az *Observer* fejlesztésére fordított összeg felülmúlja a csapat előző játékának büdzsét. Többről van szó, mint hogy megnövelték a bejárható helyszín méretét, és NPC-kkel népesítették be, sőt még opcionális tennivalókkal is gondoskodtak szórakoztatásunkról. Láthatóan rengeteg energiát fordítottak arra, hogy felvázolják a narratív kereteket, és megteremtsek egy disztópikus jövőképet, amelyben a háború és digitális járvány tépázta Lengyelországot gigantikus vállalatok tartják a markukban. Egyéni példákon keresztül mutatják be és hozzák közelebb a játékoshoz a mesterségesen gerjesztett és fenntartott technológiafüggőség társadalomra gyakorolt, negatív hatásait. Mivel ezek kétségtelenül a legszegényebb és legkiszolgáltatottabb réteg mindennapijaiban érhető tetten, a történetet is úgy alakították, hogy egy váratlan telefonhívás Krakkó lepukkant negyedébe csábítsa a világhírű holland szí-



INFO

Kiadó
Aspyr Media
Fejlesztő
Bloober Team
Platform
PC, PlayStation 4,
Xbox One
Röviden A Layers of Fear fejlesztőinek cyberpunk környezetbe helyezett pszichológiai horrorja.
PEGI 16+

nész, Rutger Hauer alakította nyomozót. Daniel Lazarski az úgynevezett megfigyelők közé tartozik, a rendőrség speciális egységéhez, amelynek tagjai képesek rácsatlakozni a gyanúsítottak vagy áldozatok (az sem számít, hogy élnek-e még) beültetésére, hogy megismerjék a bennük tárolt emlékeket. Ennélfogva a játék kulisszáiként szolgáló bérház folyosóin bolyongva többször is alkalmunk nyílik belekukkantani mások emlékeibe. Az agyoneffektezett álomszekvenciák során megtapasztalt benyomások, a rejtőzködést vagy menekülést igénylő szakaszok élménye és a feladványok okozta fejtörés komolyan megviselik a szervezetét (akárcsak a vizuális ingerekre érzékenyebb játékosokét), ezért jól teszi, ha rendszeres időközönként bekap egy tablettát, amittől kismulnak a ráncok a homlokán, és helyrebillen a valóságérzékelése.

Bizonyára veletek is megessett már, hogy az éjszaka közepén megcsörrent a telefon, esetleg a rosszul beállított vekker, és néhány pillanatig azt sem tudtátok, melyik világon vagytok. Hasonló érzés uralkodhat el a határait feszegető nyomozón, amikor nehezére esik megkülönböztetni a valóságot az álomképektől, ugyanis az egyik átszivárog a másikba.

Egyébként amikor Daniel épp nem levágott fejű hullák emlékeiben kutakodik, akkor információmorzsák után vágkál mindenkihez bekopog, és kedélyesen elcseveg az ajtót sosem nyitó lakókkal. Mások a szembeültetései révén pásztázza a környezetét elektronikus vagy organikus nyomokat keresve, hogy aztán a látottakból és hallottakból kikövetkeztesse, mi a következő lépés.

CYBERPUNK RÉMÁLOM

Annak idején jó benyomást tett rám a Bloober Team a *Layers of Fear*-el, az *Observer* pedig alátámasztotta meggyőződésemet, miszerint érdemes a későbbiekben is nyomon követni a stúdió munkásságát. Nyilvánvalóan más lehetőségeik vannak, mint a sok száz vagy sok ezer főt foglalkoztató nagyoknak, de ez sem lehet kifogás arra, hogy még mindig nem tanultak meg konzolra optimalizálni. Xbox One-on és PS4-en is rendszeresek a lassulások és az akadások, amelyeket nem lehet oly ötletesen elkendőzni, mint a bérház penészes falait és omló vakolatát miriárdnyi holografikus projekcióval.

Chavalier

HARDVER

Windows 7, Intel Core i3 (3,4 GHz)/AMD A8-6700 (3,1 GHz), 8 GB RAM, Nvidia GeForce 660/AMD R9 270, DirectX 11, 10 GB HDD

- + kelet-európai retró pszichohorror és cyberpunk egyben
- + opcionális teendők és történetsszálak
- + remek színészi játék
- helyenként túltöltött effektparádé
- lehetnének részletesebbek is a karaktermodellek
- konzolon szaggat

CHAVALIER

Az irány jó, már csak a kivitelezésen kellene csiszolni.

83

Teszt

» GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES – EPISODE 5: DON'T STOP BELIEVIN'



A végső harcot legalább élvezni fogjuk

GameStar

AZ ELŐZŐ EPIZÓDOK TESZTJÉT KERESD A 2017/05-08, 06-08, 09-ES ÉS 11-ES GAMESTARBAN



Pillanatok alatt újra együtt a csapat



Főgonoszunk nincs jó formában

DON'T STOP BELIEVIN'

Ismerkedünk meg akkor szépen az utolsó rész alcímű szolgáló nótával is. A Don't Stop Believin' a Journey együttes 1981-es, hetedik albumáról, az Escape-ről lehet ismerős azoknak, akik számára nem ismeretlen a világ zenei ízlését leginkább meghatározó évtized termése.

Súlytalan történetnek unalmas zárás dukál

GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES – EPISODE 5: DON'T STOP BELIEVIN'

SOSEM FÉLTEM MÉG ENYNYIRE EGY TELLTALE-ÉVAD BEFEJZÉSÉTŐL, MINT MOST A GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES ZÁRÓEPIZÓDJÁTÓL. Az eddig sem túlzottan izgalmas cselekmény a negyedik részre teljesen leült, és végképp nem volt jó hatással arra a sztorira, amelyben az egész galaxis sorsát befolyásoló Eternity Forge lett a legérdekeltenebb tényező. Lehet, hogy a Telltale-nek nem kellene a továbbiakban erőltetnie a szuperhősös vonalat, elvégre az új *Batman* széria sem nevezhető acélosnak. Ha mindenképpen a képregények világából akarnak meríteni, akkor könnyörogve kérem őket, gyorsabban készítsék a zseniális *The Wolf Among Us* második évadát, mert amíg Bigby és mesehős társai tényleg a szívünkkhöz nőttek három-négy éve, a Denevérember és az őrzők nem mondhatják el ezt magukról.

ÉRDEKEL EZ MÉG BÁRKIT IS?

A befejező rész elején az őrzők szétszédnek, de már az előző végén tudhattuk, hogy ez egyetlen pillanattal sem fog komoly problémát jelenteni. Villámgyorsan megoldódik minden, és a játékos sajnálatos módon úgy fogja érezni, nem az ő helyes vagy helytelen döntései alakítják a történetet, hanem maguktól helyrejönnek a dolgok. Ahogy azt sejteni lehetett, most sem úsztuk meg visszatekintős látomások nélkül, Groot emlékei azonban nem a faember tényleges múltját tárják fel. Újabb kihagyott ziccer, hiszen Groot fájának utolsó tagja, a szépen csengő X Bolygó szülötte. Gondoljunk csak bele egy pillanatra, milyen érdekes lehetett volna megismer-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One, Android, iOS**
Röviden **A Telltale-féle Galaxis őrzői sorozat záróepizódja, amely elvarrja a nem túl érdekes szálakat. PEGI 16+**

ni a flora colossi faj tagjainak életét, esetleg Groot családját (ha volt ilyen), de ez minimális írói erőfeszítést igényelne. Sokat elárul, hogy az aktuális látomás fénypontja egy teljesen indokolatlan bajusz, amitől azért bevallom, én is vihogni kezdtem. A karakterek olykor-olykor nagyon közel kerülnek ahhoz, hogy érzelmesebb húrokat pendítsenek meg, de ez nem sikerül mindnyájuknak. Akinek mégis összejön, azon érezni lehet, hogy a szövegét nem egy unalmas délutánon vetették papírra két pocsek automatás kávé elszürésével között, hanem foglalkoztak is vele. Ez főleg a harmadik epizódbeli, eddigi legnagyobb döntésünk következményeit érinti.

A nagy finálé ugyancsak keserű szájjal vesz búcsút a sorozattól. Ugyan a harc végére tényleg élvezetes, legalább olyan jó móka, mint a Thanos elleni első összecsapás, de mégsem érezzük úgy, mintha egy percig is meglett volna az esély a bukásra. Külön kellemetlen, hogy az utolsó nagy csatáig nem kapunk olyan klasszikus muzsikákat, mint a korábbi részekben, ráadásul a csihipuhi alatt felcsendülő dal sem üt akkorát, mint az eddig hallott nosztalgiabombák.

AZ UTOLSÓ KAPCSOLJA LE A VILLANYTI

Dicséretes, hogy a Telltale Games nemcsak a már jól bejáratott sorozatait szeretné folytatni, hanem új vizekre is bátran kimerészkedik. Másfél szezonnyi *Batman* és egy évad *Guardians of the Galaxy* után viszont bátran kijelenthetjük, nem lesz minden arany, amihez hozzáér a csapat. Egyelőre annyit tudunk biztosan, hogy készül a *The Walking Dead* utolsó évada, és folytatódik sokak kedvence, a *The Wolf Among*

Us (értelemszerűen befejeződik még a *Batman: The Enemy Within* is). Kérdem én: mi van a húsba vágóan kegyetlen – és ezért csodálatos – *Game of Thrones* szériával? Nekem ez volt a kedvencem, és elhiszem, hogy az első évad zárása után nehéz lesz folytatni, de valószínűleg nem én lennék az egyetlen, aki tapsikolna örömeiben, ha végre bejelentenek a második szezont. Nincs hír a *Tales from the Borderlands* folytatásáról sem, pedig ez volt az a játék, amelyben a Telltale bebizonyította humoros oldalának zsenialitását is. Nem kell mindenáron előhúzni egy *Guardians of the Galaxy: The Telltale Series*-féle újdonságot a kalapból. Inkább jöjjön az, amit a nép akar: kapjanak új évadot kedvenceink, és akkor nekem sem lesz egyetlen rossz szavam sem. Megegyeztünk?

Csirke

HARDVER

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

- + bajusz
- + újra élvezetes harc
- + néhány tényleg érzelmes pillanat
- súlytalan zárás
- maguktól megoldódó problémák
- csak a végén csendül fel egy jó nóta

CSIRKE
Van, amit nem kell folytatni.

71

BATARANGOT LOPNI

A játék megjelenésekor már javában játszák a mozis Az Igazság Ligája filmet, amelyben ismét Ben Affleck alakítja Batmant. A színész Stephen Colbert műsorában árulta el, hogy a forgatáson zsebre rakott egy batarangot, amit a Warner Bros. ki is fizetett vele, és állítólag nem volt olcsó.



Teszt
BATMAN: THE ENEMY WITHIN – EPISODE 3: FRACTURED MASK



Spontán bulifotó



A stílusérzés már jokeri magasságokban

GameStar
AZ ELŐZŐ EPIZÓDOK
TESZTJÉT
A 2017/09-ES ÉS
11-ES GAMESTARBAN
TALÁLOD

Tánc az ördöggel sápadt holdfénynél

BATMAN: THE ENEMY WITHIN – EPISODE 3: FRACTURED MASK

NEHÉZ IGAZÁN JÓL KÖRÜLÍRNI, HOGY MILYEN IS A TELLTALE ÁLTAL MEGÁLMODOTT DC VI-LÁG. Már korábban is fecsegtem erről nektek: nagyon örömteli dolog, ha egy fejlesztőcsapat elszakadhat a már unalomig ismert kliséktől, új ábrázolást, új kapcsolatrendszereket, sőt újraálmódott karaktereket és személyiségeket tehet a játékba. A Rocksteady-féle *Batman* jóval konzervatívabb volt ennél, és nekem az a világ lényegesen jobban tetszett; ennek fényében erős a gyanú, hogy én is konzervatív, vaskalapos Batman-rajongó vagyok, de talán nem erről van szó. A Telltale *Batman* sorozatának első évada abszolút magával ragadott, tetszett az az irány, hogy Bruce Wayne sokkal több szerepet kap, hogy a Wayne család nem egy szent, és hogy a legtöbb karakter egészen új megközelítésben jut szerephez a történetben, mint amit régi beidegződéseink miatt elvárnánk. De valahogy a nemezek tekintetében mintha nem találná meg a csapat a kapaszkodókat. Az előző szériában ez még nem volt annyira zavaró, mert mind Vale, mind Dent karaktere nagyon okosan felépített rendszerben lett ellenfél, és Joker, vagyis John Doe is üdítően új megközelítésnek hatott, egyedül Pingvin zavart engem, de itt már sokkal szerencsétlenebb összképet mutat a rosszfiúk ligája.

EZ ZAVART VAJON EDDIG IS?

Próbáltam okosan, értelmesen megfogalmazni (ami egy kifejezetten



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A Batman: The Enemy Within** második évadában Bruce Wayne kerül középpontba, a Telltale már jól ismert kalandjátékos köntösébe bújtatva. **PEGI 18+**

spoilerversélyes környezetben ugyebár embert próbáló kihívás) korábban is, hogy mi a gondom a második évaddal, és talán mostanra kristályosodott ki egy mondattá a rossz érzés: a *Batman: The Enemy Within* gonosz karakterei nem működnek jól. Érttem, hogy azt feszegetjük, hogy az élet egy nagy morális szürke zóna, és kifejezetten jó ötletnek tartom, hogy Bruce Wayne ebben tapicskol, miközben próbálja menteni a menthetőt, és nem csak köpenyes igazságosztóként töri be a kobakokat este 10 és reggel 6 között, de sajnos nem működik a Telltale Öngyilkos osztaga, sem Bane, sem Freeze, sem Harley Quinn kémiaja nem hat az emberre (Macskanő még csak-csak); egymáson botladozó, valami magasztosabb célt kergető félig amatőr rablóbandának hatnak, akiken csupán azért van jelmez, mert a környezet megkívánja. Wayne úrfi sem parádézik, így ebben a körben a történet vezérfonala, a nagy összeesküvés és a veszélyt sejtető titok sem mozgat meg érdeemben.

BEZZEG JOHN DOE

Ott van viszont a szárnyait próbálgató Joker és köpenyes igazságtevőnk (sőt, sokkal inkább beépített ügynökként mozgolódó, kedves milliárdosunk) kapcsolata, ami a széria igazán emlékezetes eleme, fehér hattyúként emelkedik ki a rút kiskacsák közül. Bár John egy kicsit ripacszkodó, egyértelműen a legérdekesebb eredettörténetet hozza el nekünk, és zseniálisan vetíti előre

Batman és Joker jin-jang kapcsolatát, amit nyilvánvalóan nem lehet pusztán az „ellenfél” szóval leírni. És ha most nem világos, miről beszélek, akkor játszd végig a játékot, mert komolyan mondom, ezért megéri. Kár, hogy sem a játékmenet (akció alig, fejtejtőből is csak egy közepesen izgalmas jutott), sem a többi karakter nem nő fel ahhoz a lehetőséghez, amit ez az elem kínál, de így is biztos vagyok benne, hogy a Telltale által megálmódott Gotham megéri a látogatást. Még van idő a végéig, remélem, John felemelkedését fogom látni, mert a mostani cliffhangernél is jobban izgat ez a vonal.

HP

HARDVER

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

- + John Doe és Bruce Wayne kapcsolatábrája
- + jól építi fel a végkifejletet
- súlytalan gonosz karakterek vicces cuccokban
- túl rövid és túl eseménytelen játékidő

HP
John Doe, rajtad múlik minden.

70

Teszt

» MINECRAFT: STORY MODE
SEASON 2 – EPISODE 4:
BELOW THE BEDROCK

GameStar

A KORÁBBI
EPIZÓDOK TESZTJEIT
KERESD A 2017/08-
AS, 09-ES ÉS 10-ES
GAMESTARBAN



Korábban már megtanultuk,
hogy az Enderman nem játék

Petra és Jesse kapcsolata
végre elmélyülni látszik

JÖHET A DLC?

Bár a Telltale hivatalosan még semmit nem jelentett be, meg lennénk lepve, ha nem tolnának meg a második évadot is egy néhány részes kiegészítővel. A történet egyelőre nem indokolja a bővítést, de a srácok valószínűleg találnak majd módot arra, hogy meghosszabbítsák a kalandot.

Szerintem egész jól
sikerült ez a portré

Ki vagy, és mit tettél a Telltale íróival?

MINECRAFT: STORY MODE SEASON 2 – EPISODE 4: BELOW THE BEDROCK

**A MÁSODIK ÉVAD PONTOSAN
UGYANAZZAL A PROBLÉMÁ-
VAL KÜZD, MINT A SZÉRIA**

**ELSŐ FELVONÁSA: A NEGYEDIK
RÉSZRE EGYSZERŰEN ELFOGY A
SZTORI.** Na jó, a helyzet nem olyan súlyos, mint tavaly, amikor egyszerűen pontot tettek a történet végére, és a lezáró fejezettel már a DLC epizódjait vezették fel, inkább csak ez a rész volt egy animés filler. Kicsit olyan érzésem támadt, mint egy Dr. House epizód közben: érdekes felütéssel indít, aztán egy órán keresztül pörög az akció, egyre jobban összekuszálódnak a szálak, a történet pedig igazából egyhelyben toporog, majd az utolsó képsorok megoldást jelentenek az egész örületre.

EMLÉKEKBEN TURKÁLVA

Pedig ha sikerült volna kiszínezni, ez lehetne a sorozat történetének legizgalmasabb epizódja. Persze előfordulhat, hogy csak azért került be ennyi akció, mert tudták, hogy a sztori bizony nem fogja elvinni a hátán az egészet. Egymást érik az akciójeleket, és bár a QTE-részeket még mindig lehetetlen elszűrni, ami azért ront egy kicsit ezek élvezeti értékén – hiába, elsősorban a fiatalabb generáció a célközönség –, így is jól fognak szórakozni azok, akik a Survival-mód miatt szeretik az eredeti *Minecraft*-ot. Szerencsére a másik oldal, a kreativitásukat kibontakoztatni vágyó



INFO

Kiadó
Telltale Games
Fejlesztő
Telltale Games
Platform
PC, PlayStation 4,
Xbox One
Röviden Az évadzáró felvezetése kaotikusra, ugyanakkor legalább mozgalmásra sikeredett.
PEGI 16+

rajongók is megkapják a magukét: ebbe a részbe két építős feladványt is sikerült beszorítani. Az egyikben egy karakter mását kell felépítenünk, míg a másikban az a cél, hogy minél félelmetesebb legyen a végeredmény. A lehetőségek tárháza messze alulmarad ahhoz képest, amit a *Minecraft*-ban kapunk, de ezektől a feature-öktől lesz igazán *Minecraft*-os a játék, és nem attól, hogy kockafejű karakterek ismert youtuberek hangján szólnak meg. Ahelyett, hogy tovább kergetnének a mindenható Admint, aki az egész évadban megkeserítette az életünket, Jesse és díszes kompániája egy kis múltidézt tartanak. Elutaznak a világ mélyére, egy papíron nem is létező helyre (a bedrock a legalsó közetréteg a *Minecraft* világában, amiből az egész felépül, ez alatt elvileg semmi sincs, csak még több bedrock), ahol az Admin egykor a barátaival élt. Itt megtudunk néhány dolgot a múltjáról, ami valamilyen szinten elmagyarázza, mi miért történt az évadban, továbbá felveti, hogy milyen meglepetések várnak ránk az évadzáróban.

A TECHNIKA DIADALA

Úgy látszik, az elmúlt évek sirámaikat lassan, de biztosan meghallották a fejlesztők, és elkezdtek kikalapálni az igencsak köhögő motort, ami elég sok bosszúságot okozott nemcsak a *Minecraft: Story Mode*-rajongóknak, hanem az összes töb-

bi Telltale-féle kalandjáték kedvelőjének is. Most először fordult elő a sorozat életében, hogy a végigjátszás alatt semmilyen problémába sem futottam bele, nem akadt, nem dőcögött, nem fagyott le, nem volt gond sem a textúrákkal, sem a hangokkal. Még az eddig szinte minden epizódban felbukkanó szinkroncsúszást sem tapasztaltam, amiért jár a piros pont a fejlesztőknek. Az évadzárót felvezető epizód nem váltotta meg a világot, de a már-már kötelező cliffhangerrel elérte, hogy ne fulladjon teljes érdektelenségbe az etap, és legyen bennem némi kíváncsiság a lezáró epizód iránt. Vannak erős pontjai, kár, hogy 12 rész kellett a Telltale-nek ahhoz, hogy ezeket felismerje.

Kacsi

HARDVER

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

- + a szokásosnál több akció
- + építős részek
- + hangulatos zene
- béna QTE-részek
- gyenge sztori

KACSI

A végére kezd ráérezni a Telltale, hogyan kellett volna.

70



A viszonylag lassú játémenetet QTE események törik meg

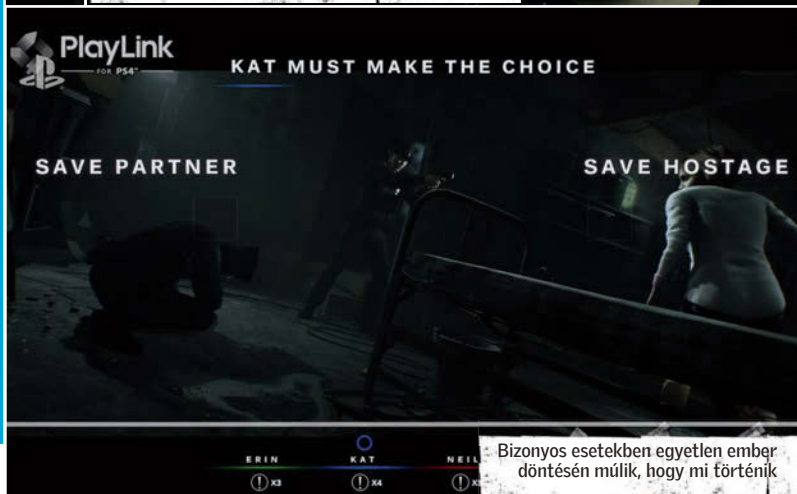


A képernyőn folyamatosan figyelemmel követhetjük, ki hogyan döntött az adott helyzetben



MAGYAR HANGJA: HOLLÓSI FRIGYES

Hatalmas pluszpont, hogy a játék teljes magyar szinkronnal jelent meg (minden bizonnyal ennek köszönhető az európai rajt csúszása), amihez ismert, profi színészeket kértek fel. Azok a társaságok sem maradnak tehát ki a mókából, amelyekben nem mindenki beszél angolul.



Bizonyos esetekben egyetlen ember döntésén múlik, hogy mi történik

Kihagyott ziccer

HIDDEN AGENDA

A PLAYLINK PLATFORM ALFÁJA ÉS ÓMEGÁJA LEHETETT VOLNA, DE MÁR KONCEPCIÓS SZINTEN IS HIBÁT HIBÁRA HALMOZOTT A HIDDEN AGENDA, AMELY ÍGY LEGFELJEBB EGY ADAM SANDLER FILMET KÉPES KIVÁLTANI. Pedig az alapötletben bőven volt potenciál: a Supermassive-nál rájöttek, hogy már az *Until Dawn*-t is közösségi játékként porgették a legtöbben, így az okostelefonnal vezérelhető platformnál keresve sem találhattak volna jobbat, hiszen nem elég, hogy mindenki meghozhatja a saját döntéseit, de még az extra információkkal is lehet játszani. Legalábbis lehetett volna.

KALAND, JÁTÉK, KOCKÁZAT

A két-három óra alatt végigzongorázható *Hidden Agenda* a közös filmnézős bulikat hivatott kiváltani, ahol játékosokként egy krimibe csöppenünk, és meg kell próbálnunk úgy egyengetni a sorozatgyilkos után kajtató nyomozó és ügyész történetét, hogy abból a lehető legtöbbet hozzuk ki. A döntéseket többségi szavazással hozzuk, de néha a játék megszavaztatja velünk a leghidegvérűbb vagy épp legtokébb játékost, akinek aztán önállóan kell döntést hoznia egy-egy rázós szituációban. A technikai kivitelezés pazar, nem kevés munkórát töltöttek a mocapstúdióban, ugyan-

INFO
Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Supermassive Games**
Platform **PlayStation 4**
Röviden Az *Until Dawn* fejlesztőinek új játéka, amelyben a csapat döntésén múlik, hogyan alakul a történet.
PEGI 18+

akkor a furcsa izomrágások, stroke-ot idéző arckifejezések nem tűntek el teljesen. A telefonunkon jelezzük a szándékunkat, ahol egyébként megtaláljuk a karakterek folyamatosan frissülő leírásait, a történet legfontosabb elemeit, valamint figyelemmel követhetjük azt is, hogy mely döntéseink befolyásolták leginkább a sztori alakulását.

HIBÁT HIBÁRA HALMOZVA

Sajnos a játék leggyengébb pontja az a feature, amiről a nevét is kapta: kompetitív módban a játék kiválaszt valakit, akinek egy bizonyos irányba kell terelnie a történetet, a többieknek pedig meg kell próbálniuk kitalálni, kié a titkos feladat. Imádom az árulós, megtévesztős, egymást félrevezetős játékokat, de ennél gyengébb kivitelezést még nem láttam. A szóban forgó döntés a legtöbb esetben teljesen súlytalan, arról nem is beszélve, hogy egyáltalán nincs felépítve az odaig vezető út, így azt sem tudod, hogy egyáltalán ez-e a fontos választási helyzet, nemhogy azt, hogy ki az „áruló”. A többieknek egyébként már percekkel korábban meg kell tippelniük, hogy szerintük ki a beépített ember, mi pedig legfeljebb az alapján tudjuk leszűkíteni a kört, hogy ki az, aki még nem kapott ilyen szerepet korábban.

A Telltale a saját játékaiban nagyon ügyesen elhiteti a játékoskal, hogy bizonyos döntések fontosak, itt azonban szikrányit sem,

ezért ha valaki megszólalt, hogy szerinte így vagy úgy kellene dönteni, biztosra vehettük, hogy azért tette, mert ő volt a beépített ember. Sokkal jobban is ki lehetett volna használni a platform kínálat lehetőségeit, például mindenki kaphatna a telefonjára személyre szabott történetmorzsákat egy informatortól, aminek alapján megpróbálhatja felépíteni saját verzióját. Könyörgöm, ha a *Frantics* nevű bugyuta kis játékban felhív a róka a következő feladattal, akkor itt ilyenekkel miért nem színesítették a dolgot? A Playlink legnagyobb húzócéme lehetett volna, ehelyett egy középszerű, felejthető, B kategóriás, interaktív mozi lett belőle. Sokkal több van ebben a platformban, és csak remélni tudjuk, hogy a Sony nem hagyja annyiban a dolgot.

Kacsi

- + érdekes sztori
- + teljes magyar szinkron
- értelmetlen kompetitív mód
- kihasználatlan lehetőségek
- természetellenes arcok

KACSI
Alacsony árának köszönhetően megérdemelhet egy esélyt.

65



Ebben a világban nem Superman a jófiú



A KONZOLOS VÁLTOZAT
TESZTJÉT A 2017/06-OS
GAMESTARBAN TALÁLOD



AMI MÉG HIÁNYZIK

A PC-s változat legnagyobb hiányossága a legutóbbi DLC-csomaggal érkezett Hellboy, aki a hírek szerint hamarosan a steames kiadásban is elérhető lesz. Vele együtt még a Justice League mozifilmhez kapcsolódó felszerelések sem értek ide, de remélhetőleg hamarosan ezt is pótolják a fejlesztők.



Az Injustice 2 harcrendszere nemcsak elképesztően komplex, de látványos is



A konzolos DLC-karakterek nagy része már PC-n is elérhető

A DC-élmény, amit kerestél

INJUSTICE 2

HIÁBA VEGYESEK A VÉLEMÉNYEK A JUSTICE LEAGUE FILM KAPCSÁN, AZ BIZTOS, HOGY FELKORBÁCSOLTA AZ ÉRDEKLŐDÉST A SZEREPLŐI IRÁNT. Ezt most a Warner és a NetherRealm a portolást végző QLOC csapatával közösen meg is lovagolta az *Injustice 2* PC-s verziójával. A konzolokon már bizonyított verekedős alkotás elhozza a „mi lett volna, ha?” történetet számítógépeinkre, és egyúttal kihasználja azok minden előnyét.



INFO
Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő NetherRealm Studios, QLOC
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A DC világának szuperhőseit egymás ellen ugrasztó verekedős játék PC-s portja, amely mindenben igyekszik utolérni a konzolos tesókat. PEGI 16+

HŐSÖK A HŐSÖK ELLEN

Az *Injustice* világában Superman közel sem az a bárányellkű haversrác, aki megmenti a világot, börtönbe zárja a gonosztevőket, és hazafelé még macskákat is leszed a fákról. Clark Kent Joker drogjának köszönhető téveszméje miatt maga végezte ki élete szerelmét, és ítélte halálra Metropolis lakosságát. Kripton kijózanodott fia aztán eldöntötte, hogy elég volt a kesztyűs kézből, és ezt be is mutatta, amikor az említett kezét keresztüldöfte a gyilkos bohóc mellkasán. Miután röhögve kimúlt a zöld hajú örült, a világ megmentőjéből kegyetlen zsarnok lett: vaskézzel és halálos tekintetével taposta ki az emberekből a békét, és azonnal kivégezett mindenkit, aki nem felelt meg az új rezsim törvényeinek. Bruce Wayne egy maréknyi ellenállólíga-tag és egy másik világból érkezett szuperhős csapat segítségével véget vetett a rémuralomnak, majd elkezdte rendbe rakni a világ megrogyott helyzetét. Az első rész után öt évvel játszódó izgalmas kampányon túl a játékosokat a folyamatosan új küldetése-

ket kínáló multiverse és a tudásunkat próbára tevő többjátékos mód várja. Bárhol is küzdj, karaktereid folyamatosan fejlődnek minden harc után, köszönhetően az XP- és a tárgyrendszernek. Kedvenceidet úgy csinosíthatod, ahogy csak szeretnéd, mivel a meccsek során dől a loot, amely különböző bónuszokat garantál. Rengeteg tartalom és játékmód rejlik az *Injustice 2*-ben, amit végre PC-n is kiélvezhetsz.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Az irányítási lehetőségekre nincs panasz, mert bár ez alkalommal is érdemes kontrollal kezelni a bunyóknak, a billentyűzetes játék sem lehetetlen. Utóbbiban nagy segítséget nyújt a minden részletre kiterjedő beállítási opció, amellyel tényleg bármit finomhangolhatunk a tökéletes élmény érdekében. A helyi multiplayer opcióhoz egyébként szükség lesz legalább egy controllerre a billentyűzet mellé, de ha az is van kéznél, akkor simán össze lehet ülni a haverokkal egy virtuális bunyó erejéig. Az optimalizáltságáról már nem tudok töretlen vídamsággal írni. A legtöbb esetben a játék gond nélkül tartotta a 60 fps körüli átlagot de nagy ritkán előfordult, hogy az fps-számláló a földbe állt. Ezt először annak tudtam be, hogy Brainiac hajójának belsejét létrehozni részletgazdagsága okán jóval megterhelőbb, mint Gotham macskákos utcáit, így biztosan a pálya a ludas, de később ugyanazon a pályán, ugyanazokkal a beállításokkal a program simán 55-60 fps körüli számokat mutatott. Ezen segít a konzolokon használt adaptív beállítási lehetőség, ami lejjebb tekeri a felbontást,

ha a túl sok effekt miatt nagyon lelassulna a harc. A játékban egyébként igényelhető az autoconfig opció, amely addig állítgatja és teszteli a grafikai beállításokat, amíg meg nem találja azt a pontot, ahol a sebesség 60 fps körüli a lehető leghatékonyabb mellett. Ennek köszönhetően egy kattintás a géped erejéhez igazítani a játékot. A verekedős műfajt gyakran megmérgező, problémás netkódnak sem láttam jelét: az online multis mérkőzésekben rendre szétverték karaktereimet, de ezt csak saját tapasztalatlanúságomnak köszönhettem. Mindent összegezve az *Injustice 2* PC-s verziója egy meglepően jól sikerült átírat. Bátran ajánlhatjuk azoknak, akik konzol híján kihagyták ezt a valóban lenyűgöző DC-vidámparkot.

Hunter

HARDVER
Windows 7/10 (64 bit), Intel Core i5 2,66 Ghz/AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz/AMD Ryzen 3 1200 3,1 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GTX 670/GTX 1050/Radeon HD 7950/R9 270, DirectX 11, 52 GB HDD

- + rengeteg grafikai opció
- + autoconfig
- + hibátlan netkód
- ritkán előforduló lassulások
- lemaradt DLC

HUNTER
Ráfér pár javítás, és hiányzik belőle ez-az, de tökéletesen élvezhető.

85



Az ördöghal, a szarvas és a villanszerelő

INJUSTICE 2 - FIGHTER PACK 2

INFO Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment Fejlesztő NetherRealm Studios Platformok PC, PS4, XOne Röviden Az Injustice 2 második DLC-csomagja, amelyben újabb három harcos csatlakozik a küzdelemhez. PEGI 12+

MINDEN ELŐZETES VÁRAKOZÁSUNKAT FELÜLMÚLTA AZ INJUSTICE 2, MERT SOK TEKINTETBEN MEGHALADTA AZ ELŐZŐ RÉSZT.

A NetherRealm Studios megszállottan dolgozik az új *Mortal Kombat* epizódon, bár erről egyelőre még nem nyilatkoztak, de azért nem kell atomfizikusnak lenni ahhoz, hogy kitaláljuk, mit rejt a fejlesztőstúdió mélye. Addig is fizetni kell a rezsizámlákat, így háromhavonta piacra dobnak egy jó kis DLC-t, amelyben három vadonatúj karakter és prémium skinek ösztönzik a vásárlókat arra, hogy ismét előhalásszák a tárcájukból a bankkártyájukat. Az első csomag még nyáron kifutott, akkor Starfire, Red Hood és Sub-Zero jelentkezett be.

A mostani csomag is izgalmas nevekkel kecsegtet. Itt van mindjárt a jó öreg Raiden, a *Mortal Kombat* sorozat veterán viharistene, ő már a véres széria első része óta sokkolja ellenfeleit. Számomra egyértelműen ő a *Fighter Pack 2* sztárja; mondjuk mindig is jobban kedveltem a *Mortal Kombat* hőseit, mint a cicanadrágos DC szuperhősöket. Raiden kedvelt mozgásai közül szinte mindegyiket viszontlátjuk, de szupertámadása a leglátványosabb: a *Mortal Kombat* sárkányát megidézve durva támadásokat indít. Szerintem ez az egyik leglátványosabb elem az egész játékban. A második karakter, a Black Manta elég vérszegény, nem is lesz a kedvencem (de az igazat megvallva Aquamant sem maxoltam

ki ezidáig, talán majd egyszer, ha nagyon nem lesz más dolgom). A harmadik szereplő igazi kakukktójás. Hellboy, a pokolfajzat azonnal az egész családom nagy kedvencévé vált, tökéletesen illeszkedik a harcosok közé, ráadásul még szuper sebzése is vagányul néz ki. A PC-s játékosok is többé-kevésbé elégedettek lehetnek, Hellboy kivételével ők is megkapták a második DLC-csomagot, a szarvas szuperhősre azonban várniuk kell még egy kicsit. A pakk meglehetősen korrekt, bár az ára meredek: húsz dollárt elkérni három karakterért és Reverse Flash alternatív skinjéért még mindig húzós. Hamarosan jön a harmadik, befejező csomag Atommal, az Enchantresszel és a tini nindzsa teknőccel.

Mocsy

HARDVER

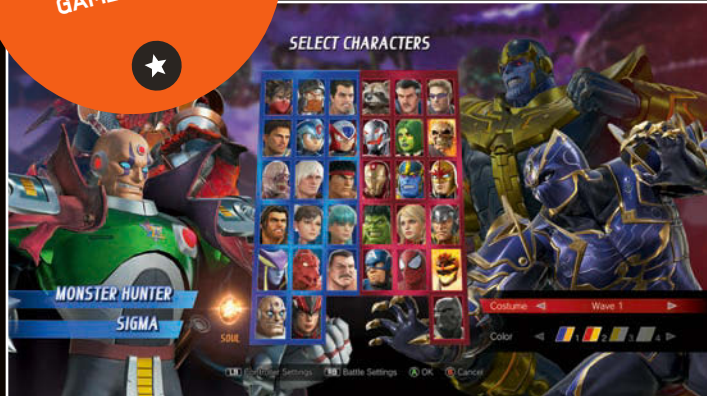
Windows 7/10 (64 bit), Intel Core i5 2,66 Ghz/AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz/AMD Ryzen 3 1200 3,1 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GTX 670/GTX 1050/Radeon HD 7950/R9 270, DirectX 11, 52 GB HDD

- + Raiden vendégszereplése
- + Hellboy
- + PC-n is elérhető két karakter
- magas ár
- Hellboy késik PC-n
- vérszegény Black Manta

MOCSY

Még több harc.

82



Mindennek megvan az ára

MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE CHARACTER PASS - PART 1

INFO Kiadó Capcom Fejlesztő Capcom Platformok PC, PlayStation 4, Xbox One Röviden A Marvel vs. Capcom: Infinite extra karaktereit tartalmazó, külön letölthető csomag. PEGI 12+

SEM VOLT SZÉGYENLŐS A CAPCOM, HA VEREKEDŐS JÁTÉKAI EXTRA, MEGJELÉNÉS UTÁN ÉRKEZŐ KARAKTERINEK BEÁRÁZÁSÁRÓL VOLT SZÓ.

Nincs ez másképpen a *Marvel vs. Capcom: Infinite* esetében sem. Ha valaki nem elégedett meg az alapjáték felhozatalával, akkor több különböző módon is hozzájuthat a hat extra karakterhez, amelyek első fele már elérhetővé is vált. A *Deluxe Edition* tulajdonosai rögtön megkapják az egyébként külön is megvásárolható *Character Pass*t. Már az is érdekes, milyen eltérő árakkal dolgoznak a különböző platformok. Steamen 30 euróba kerül a *Pass*, Xbox One-on 6600 forintot kérnek érte, PlayStation 4-en viszont már egészen pontosan 9190 forintot kell kifizetnünk a csomagért. A karakterek egyesével is megvásárolhatók, ekkor 8 eurót vagy 2500 forintot kell rájuk áldoznunk. Most Sigma, Black Panther és a Monster Hunter sorozat harcosnője nyílt meg, tehát két capcomos karaktert és egy képregényhőst kaptunk. Később azonban a Marvel felé fog billenni a mérleg nyelve, hiszen még ebben az évben érkezik melléjük Winter Soldier, Black Widow és Venom. Az új trióból egyértelműen a Monster Hunter hölgy a legerősebb, aki ormótlan nagy kardjával már viszonylag nagy távolságból is képes letaglózó csapásokra. Persze azért a Fekete Párducnak és a Mega Man X sorozat főgonoszának

sincs oka szégyenkezni, ők is megállják a helyüket. Nehéz szemet hunyni a csomag ára felett, az azért dicséretes, hogy mindhárom új karakter mellé egy plusz kinézetet is hozzánk vágnak. Ezek nemcsak színeikben térnek el az alapváltozatoktól, hanem valóban teljesen új külsőt kölcsönöznek a harcosoknak. Ha viszont a többi szereplőhöz szeretnénk új külsőket szerezni, ismételen a zsebünkbe kell nyúlunk, a *Costume Pass* ugyanis szintén egy külön megvásárolható extra. Külön arcpirító, hogy a most érkezett három karakter az alapjáték történetének fontos résztvevője, a kampány átvezetői során többször is találkozunk velük, tehát erősen megkérdőjelezhető döntés csak egy későbbi DLC-ben elhozni őket.

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

- + extra kinézetek
- + erős karakterek
- pofátlanul drága
- még mindig nyoma sincs az X-Men-tagoknak
- alapjátékba való karakterek

CSIRKE

Kell. Még. Pénz.

70



Nem lehet panasz a járművek kidolgozottságára



Továbbra is rendkívül hiteles a dagonyázás érzete



A grafika semmi kívánnivalót nem hagy maga után

Mert sárban fetrengeni jó

SPINTIRES: MUDRUNNER

VALAMIREVALÓ FÉRFIEMBER SZÁMÁRA NIRVÁNAKÖZELI ÁLLAPOT, HA RUSZKI JÁRMŰVEKBE NYAKIG A SÁRBA NYOMHATJA A GÁZT.

Ha valami, akkor a három éve megjelent *Spintires* egész jól visszaadta ezt az érzést, bár akadtak hiányosságai. A folytatás is hasonlóra sikeredett, vegyes érzelmeket hagyva az egyszeri játékosban. Vitathatatlanul hibátlan a tajgaérzet, ahol az utak csupán nyomokban léteznek, és az emberi jelenlét néhány omladozó faházra meg elhanyagolt emeletes építményre korlátozódik. A játék csont nélkül visszaadja az inkább funkcionálisra, semmint kényelemre kihegyezett szovjet gépjárműipar filozófiáját: nem számít, hogy egy autó mennyit zabál, és hogy az ember miként fogja érezni magát néhány óras ücsörgés után benne, mindössze az a lényeg, hogy a technika biztonsággal eljuttassa rakományát a pontból B-be.

VARÁZSLATOS VIDÉK, HATALMAS AUTÓZÁSOK

Ahogy az előző részben, úgy most sincs okunk hisztizni a látvány miatt, mivel a fejlesztők ismét csillagos ötösre teljesítettek, így rögtön az indítás után beszippantja a játékost a környezet. A sáros utak, a gödrökben megrekedt víz, a békabrekegéstől hangos folyó felett átívelő, roskatag híd, a fröccsenő talaj és az erdőben hallható madárcsicsergés mind erőteljesen hozzájárul ahhoz, hogy azt érezzük, ha itt elakadunk, jó eséllyel csak évtizedek múlva találják meg a rozsdásodó vasban remény-



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Saber Interactive**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Igazi sárdagasztás a legismertebb orosz terepjárókkal.
PEGI **3+**

telenül vicsorgó csontvázunkat. Mindez hatványozódik akkor, amikor lemegy a nap, és a mocsárból felszálló párában próbálunk tájékozódni, miközben a hűtőrács közepéig merülünk a koszos vízben. Ugyanez igaz a gépjárművezetésre, hiszen a képernyőről és a hangszórókból elég hitelesen árad az orosz vasak nosztalgikus hangulata, amint egyetlen gázfröccsel több liternyi üzemanyagot fogyasztanak el, míg a finoman szólva tökéletlen égésről a kipufogóból áradó hatalmas, kékesfekete füstfelhő tájékoztat. Amikor pedig a nagyobb kihívást jelentő szimulációt választjuk, ügyesebben kell zsonglorködnünk a rendelkezésre álló technikával, tehát nem kapcsolhatjuk bármikor a difizárat, és a magasabb sebességi fokozatok sem állnak rendelkezésre, cserébe van még felezőnk, sőt amolyan harmadolónk is (már ha létezne ilyesmi). Olykor tényleg csak centizgetve, a trepnibe taposott gázt messziről elkerülve úszhatjuk meg, hogy végleg ott ne maradjunk a mocsok közepén, és főleg akkor éri meg okosnak lenni, amikor még fa sincs a közelben, hogy ügyesen kicsőrözzük magunkat.

KÉREK EGY VEGYESTI

Összbenyomásunk egyértelműen pozitív a *MudRunner*-ról, de azért akadnak dolgok, amelyeken morgolódhatunk egy kicsit, ha szeretnénk. Egyrészt igazán jó, hogy végre vannak küldetések, mert így nem olyan céltalan a kóborlás a sárban, másrészt viszont időnként idióta feltételekkel szerezhetjük meg a maximális elismerést. Például tisztára röhej, hogy ha külső nézetbe kapcsolunk, már

nem leszünk perfektek, holott a játéknak az egyik legnagyobb dobása a látvány, ahogy fodrozódik a víz, fröccsen a retek, koszolódik a kaszni. De ez csak apróság, könnyen túl lehet lépni rajta. Azon viszont nem, hogy a kamerakezelés jottányit sem javult, ugyanolyan botrányos, mint az előző részben. Sikertelen megartani azt a teljesen hülye logikát, hogy nem zoomolhatunk ki és be kedvünk szerint, hanem csak körbeforgathatjuk a kamerát, ami hol erősebben, hol kevésbé követi a járgányt, de tökéletes nézőpont nincs. Mindemellett van 19 jármű, öt ismert és kilenc új térkép, remek hangulat, csodás dagonyázás, szóval összességében jó a játék, és számíthatunk a felhasználói tartalmakra.

RG

HARDVER

Windows Vista/7/8/10, Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, GF 9600GT, 1 GB HDD

- + szép grafika
- + kiváló fizika
- + remek hangulat
- továbbra is kicsit céltalan
- botrányos kamerakezelés
- butuska küldetési feltételek

RG
Дорогие товарищи, это хорошо.

80



A gnómok támogatása nélkül nem is tudnánk továbbjutni egyes szakaszokon



Amint begyűjtöttük kis barátainkat, azonnal neki is látnak a kubikolásnak



A teljesen vak, viszont rendkívül éles hallással és ijesztően jó szaglással rendelkező Gondnok hamar észrevesz minket, ha óvatlanok vagyunk. A keze pedig messzire ér

SIX

A The Hideaway kiegészítő eseményei továbbra is párhuzamosan haladnak a sárga esőkabátos lányka történetével. Az egyik ponton, ha ügyesek vagyunk, szemügyre is vehetjük, hol tart éppen a menekülésben.



Ingyen ölelésért dolgozó rakodómunkások

LITTLE NIGHTMARES: SECRETS OF THE MAW – THE HIDEAWAY

HOGYAN IS ÍRHNÁM LE SZAVAKKAL, AMIT EZ A JÁTÉK TÖKÉLETESEN BEMUTAT,

AZOK NÉLKÜL? Six és Runaway Kid keserű története igazolja például, hogy felülkerekedhetünk bármilyen nehézségen akkor is, ha aprónak, elnyomottnak és gyámoltalannak érezzük magunkat, bátrak lehetünk egyetlen öngyújtóval vagy zseblámpával a kezünkben, miközben minden, homály fedte szegletben a félelem tanyázik, és egy kis pislákoló fény mennyi reménnyel képes kitölteni a fájdalomtól szinte teljesen megüresedett szívünket, amelyben már csupán a szabadságvágy gubbaszt.

FREE HUG

Szándékosan vagyok ilyen dagályos, bár lehet, többet látok bele ebbe az alkotásba a kelleténél, amely nyilván nem akar mindenáron az okulásunkra szolgálni. A kibogozásra váró sztori inkább csak egy nagyon intelligensen összerakott körítés, amely eddig sikerrel ébresztette fel a kíváncsiságunkat, és ügyesen fenn is tartja. Emellett pedig maga a játék megborzongat, gondolkodásra ösztönöz, és sokszor meglep. Bár a vegyes érzelmeket keltő kalandok rövid idő alatt elsuhanak mellettünk (ez a kiegészítő cirka másfél órát vette igénybe), mégis igen tartalmasak. Gyermeklelkű hőseink hóna alá nyúlva küzdöttünk, megjöttünk, menekültünk, másztunk, úsztunk. És mit csinálunk most? Ölelünk. Ebben a zord környezetben mégis kiket? A segítőkész gnóموkat, akikkel korábban már találkozhattunk. Persze nem olyan szíves bocsos, „érintsük össze a pocinkat, és egyesítsük a szívárványainkat” módon, de kiváltképp



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Tarsier Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az alapjáték második kiegészítője, amelyben újfent Runaway Kid útját próbáljuk egyengetni, hogy kiszabadulhasson a Bendőnek nevezett bárka fogságából.
PEGI 16+

megnyugtatóan és kedvesen. Míg korábban többnyire magányosan osontunk végig, most nagy szerepet kapnak újdonsült barátaink, akiket különböző szorult helyzetekből kell kimentenünk, vagy kergetőzhetünk velük, ők pedig hálából árnyékként követnek, és támogatást nyújtanak, amikor arra szükség van. Ehhez viszont muszáj először keblünkre szorítanunk gombafejű bajtársainkat, hogy azt érezzék, hozzánk tartoznak. Önhibájukon kívül néha bosszúságot okoznak, amikor egy bug miatt eltűnnek az éterben, esetleg lemaradva csak rugdosnak valamilyen tereptárgyat, mindamellett szerethetőek, és aranyos, ahogy rámutatnak a megoldásra, ha már egy ideje keresgéljük, merre vagyunk arccal. Dobálhatjuk őket kapcsolókra, asztalokra, dobozokra, valamint rengeteget számíthat az erejük, amikor például meg kell tölteni egy robusztus vasajtót. Ebben a részben végső célunk, hogy felleljük az összes, tetterre kész segédmunkást a környéken, hogy aztán jól megpakolják szénrel azt a gépezetet, amely kijuttathat fogságunkból. Am régi ismerősünk nem könnyíti meg a dolgunk.

A RAVATALI GONDOK

Miután szerencsétlenségünkre egy csatornán keresztül egészen a vízzáró kamráig zuhantunk az előző epizódban, jó sokat tempózhattunk egy zavaros színű lötyben, amely nyomokban kiázott nagyit is tartalmazott. A különféle logikai feladványok hozzásegítettek ahhoz, hogy egyre feljebb jussunk a Bendőben (eredeti nevén Maw, a lélekvesztő, amely valahol a tengeren hanykolódik, rajta velünk). Ilyenekből most sincs hiány, azzal a csavarral, hogy ezúttal nem csupán az előrehaladás motivál,

hanem a szürke lények összeverbuválása és az együttműködés menedzselése. Csalódást okozott viszont, hogy az alapjátékban több szörnyalakkal is összeakasztottuk a cipőfüzőt, valamint a *The Depths*ben is szembeüszhettünk egy új karakterrel, Grannivel, ellenben jelenleg egyetlen komolyabb ellenfelünk a jó öreg Gondnok (Janitor) hosszú, nyúlánk kezeivel. Ijesztőnek ijesztő, azonban sikerült anno annyira kiismernünk, hogy egyáltalán ne okozzon gondot kikerülnünk ezt a feltételezhetően orrpolpos, Marfan-szindrómás rémet. Ennek ellenére átvezetésnek megfelelő ez a rész, a csapatmunka beiktatása pezdített a játékmeneten, de csak hangyányit kerülhettünk általa közelebb a történet felgöngyöltéséhez. Méltó lezárást várunk a januárban érkező DLC-től.

[Eprespuszedlee](#)

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel CPU Core i3, 4 GB RAM, Nvidia GTX 460, DirectX 11, 10 GB HDD

- + együttműködés a gnóموkkal
- + a már megszokott hangulat
- + a jópofa feladványok
- + a folyton fenntartott feszültség...
- amiből ebbe a részbe túl kevés jutott
- visszatérő főellenség
- egy levegővételnyi az egész

EPRESPUSZEDLEE

Ezek a gnóموk jöhetnek ide is, akad számukra egy kis kerti munka.

85



A római légiósok fegyelmzettisége évszázadokon keresztül segítette a Birodalom fennmaradását



A hadvezérekhez hű légiók számos esetben megdöntötték az éppen aktuális rendszert. Az esetek nagy részében durva vérfürdő lett a következménye a puccsoknak



ÁRÉRZÉKENY RÓMAIAK

Az új kiegészítő meglehetősen borsos áron került be a Steam áruházba, 17 eurót (közel 5000 forintot) kérnek el érte. Ezt azért érezzük egy kicsé erősnek, mert egy promóción köszönhetően az Emperor Editiont már megkapjuk 5500 forintért, a kettő között pedig van némi tartalmi különbség. Gondolom, mondanunk sem kell, hogy a Empire Divided telepítéséhez kell az alapjáték, így aki szeretné megkapni az egész csomagot, annak még most, négy évvel a játék megjelenése után is több mint 10 ezer forintot kell kicsengetnie érte.

Egy birodalom végnapjai

TOTAL WAR: ROME II - EMPIRE DIVIDED

RITKÁN FORDUL ELŐ, HOGY EGY NÉGYÉVES JÁTÉKHOZ KIEGÉSZÍTŐ KÉSZÜLJÖN.

A Creative Assembly azonban elérkezettnek látta az időt arra, hogy egy kicsit kibővítsa a történelmi vonalat képviselő *Total War: Rome II*-t. Az igazat megvallva fogalmunk sincs, hogy miért pont most vették elő ismét ezt a játékot, mindenesetre nem tiltakozunk a frissítés ellen; a tapasztalatok azt mutatják, hogy ezeket a letölthető tartalmakat mindig jól fogadják a még aktív játékosok.

A BIRODALOMNAK VISSZAVÁGNAK

Az időszámításunk utáni harmadik században járunk. A Római Birodalom fénykorának oda, a polgárháborúk, a széthúzás és a barbár támadások alapjaitan rengeteg meg egy-ségét. Önjelölt vezetők vetekednek a trónért, mindenki arról ábrándozik, hogy a vezetése alatt egyesíteni tudja a birodalmat, és be-köszönthet egy új aranykor. Nyugaton a gall provinciák vezetője jelentkezik a trónra, mögötte ott sorakoznak a hispán és a britanni-ai légiók. Keleten a palmürai királynő vetett szemet a gazdag provinciákra, de igyekeznie kell, mert a Perzsa Birodalomban dinasztia-váltás történt, az új hatalmi elit régóta feni a fogát a gazdag római területekre. Közben persze a barbárok sem tétlenkednek, a Du-na vonalában mindennaposá válnak a por-tyák, a nomád lovasok egyre mélyebben be-nyomulnak a rómaiak területére. A központi területeket egy vérbeli hadvezér tartja kéz-ben, aki ugyan jártas a hadi tudományokban, de ez édeskevés egy birodalom összefogásá-hoz. A kocka tehát el van vetve, rajtunk mú-

lik csak, hogy szeretett birodalmunk vissza-nyeri-e régi dicsőségét.

ÖSSZETETT POLITIKA

Bevallom őszintén, a *Total War: Warhammer* sorozat megjelenése óta nem igazán játszo-ttam az alapjátékkal. Eppen ezért nem kicsit volt sokkoló az a pillanat, amikor ráébredtem, hogy elkaszálták a jól megszokott és alaposan leegyszerűsített stratégiai elemeket, és vissza-tértek a kőmönfont politikai manőverekkel, érdekházasságokkal, bürokráciával agyonbo-nyolított játékelemek. Elismerem, hogy vannak adrenalinlöketet, amikor a szenátusban sikerül megszerezniük egy ellenzéki politikus voksát; nos, én nem tartozom közéjük, nekem a *Total War* sorozat mindig is a látványos csatákat je-lentette. Ez persze nem jelenti azt, hogy nél-külöznünk kell a valós idejű harcot; lesz bőven vérontás, bár a római légiók marakodása nem hagyott bennem olyan mély nyomokat, mint amikor a harci elefántok elleni támadásokat kellett megszerveznem. Az új frakciókon kívül akad még néhány kisebb változás a játékm-e-tenben: a gyors, expanzív politikának köszön-hetően romlik a közbiztonság, megjelennek a rablóbandák, amelyek kifosztják a kereskedő-ket, és elragadják a termést. Ez idővel egyre rosszabb lesz, így nem árt, ha állomásozik né-hány légió a problémás területeken, és vidám keresztre feszítésekkel dobja fel a római pol-gárok unalmas hétköznapjait. A fosztogatóbandáknál jóval nagyobb gon-dot okoznak a járványok, ezek egész provin-ciákat tehetnek tönkre, ráadásul a katonas-ág ideális vírus hordozó, szóval ne lepődjünk meg azon, ha a vonuló seregek nyomában ki-

pusztul a polgári lakosság. Ezeket a járvá-nyokat a közegészségügyi épületek beik-tatásával tudjuk megfékezni: a fürdők és a nyilvános illemhelyek megfelelő használatá-val egyre kevesebb halottat kell elégetnünk máglyán. A harmadik nagy újítás a különfé-le kultuszok megjelenése lesz, ezek amolyan vallási vadhajtasók, amelyek rengeteg előnyt és persze hátrányt is rejtenek. A legjelentő-sebb ilyen a kereszténység volt a harmadik században, akkoriban még senki sem sejtet-te, hogy mivé fogja kinőni magát. Az Empire Divided kiegészítő nem fogja el-nyerni az év DLC-je címet. Vértfrissítésnek azonban elmegy, de van egy olyan érzésem, hogy a *Total War: Warhammer*-rajongók nem emiatt fognak lemondani az orkok és az élőhalottak aprításáról.

Mocsy

INFO

Kiadó SEGA
Fejlesztő Creative Assembly
Platform PC
Röviden Hadjárat- kiegészítő a Total War: Rome II játékhoz, amelyben új vezért kap a hajdani, dicső Római Birodalom. PEGI 12+

HARDVER
Windows 7, Intel Dual Core 2 GHz/Intel Single Core 2,6 GHz, 2 GB RAM, DirectX 9.0c, 35 GB HDD

- + hatalmas új hadjárat
- + új frakciók
- + új elemek
- kezdőknek riasztóan összetett
- meglehetősen drága
- nem elég változatos

MOCSY
Veni, vidi, vici.

70

SZERKESZTŐPROGRAM FELÁRRAL

Az alapjátékhoz egy extra DLC-t is vásárolhatunk. Az In-Game Editor csomaggal szabad kezet kapunk ahhoz, hogy bármit átszerkesszünk a Football Managerben a játékosok tehetségétől kezdve az edzői stáb rátermettségéig. Mindez 4,49 euróba kerül, de moddereknek és igazán elhivatott rajongóknak jó vétel lehet.



Ilyen egy jó motivátor

Kőkemény stratégia a pályán és az öltözőben

FOOTBALL MANAGER 2018

ÚJRA ITT VAN A NAGY CSAPAT – A MINDEN RÉSZLETRE KITERJEDŐ JÁTÉKSTRATÉGIÁVAL ÉS A MORÁLIS CSAPATÉPÍTÉS ELEMEIVEL EGYÜTT. A Sports Interactive 2017-ben is leszállította a menedzszerszimulátor aktuális darabját, és idén végre nemcsak az adatbázis frissítésével foglalkoztak, hanem izgalmas, új lehetőségekkel is bővítették a már eddig is elképesztően mély taktikai lehetőségek tárházát. A jól ismert alapok és a néha kissé átláthatatlan kezelőfelület megmaradt, viszont a 3D-motort pozitív irányba fejlesztették.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

A főbb játékmódok a jól megszokott és ismert Career, Fantasy draft és Create-a-club maradtak, és mivel a licencelő gárda ebben az évben is kitett magáért, ötven ország több mint 2500 klubja közül választhatunk első munkahelyet. Már a kezdéskor sokat lehet babrálni a beállításokkal – az igazán komoly stratégiák kipróbálva hagyhatnak minden teendő, de akkor még az előszezon is több órán keresztül kell menedzselni. Akit inkább csak a pálya történései érdekelnek, az rögtön belevetheti magát a játékba a Quick Start opcióval. Sőt, az alapjátékhoz idén is ajándékba adott *Football Manager Touch* játékkal egy még letisztultabb és kiforrottabb élményt kaphatunk, ha tényleg csak az edzősködés főbb aspektusai érdekelnek. Touchos karrierünket megkönnyíthetjük DLC-kkel is. Olyan opciókat és „csalásokat” lehet vásárolni például, hogy minden játékos nálunk akarjon játszani, vagy a végtelen tehetségkutatás lehetőségét válthatjuk

INFO
Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Sports Interactive**
Platform **PC**
Röviden A tavalyi kiadáshoz képest érdekes funkciókkal bővült a Football Manager, de még mindig nagyon el lehet veszni a helyenként eltűnt részletekben.
PEGI 3+

meg, de akár érdekes kihívásokat is beszélhetünk. Az igazán maximalistáknak még nagyjából 30 eurót kell kicsengetniük az 55 eurós alapjáték vagy a standalone 30 eurós *Touch* mellé.

ÉRZELMEKNEK MÁRPEDIG VAN HELYE

Ha végre elindultunk a csapatmenedzselés végtelen kihívásokat tartogató, rögzös útján, már rögtön az első napokon elkezdhetünk érdemben foglalkozni játékosainkkal is. A továbbfejlesztett játékosmegfigyelésnek és a taktikai rendszereknek hála komoly időráfordítás és stratégiai döntések révén igazi futballguruként tarthatjuk szemmel csapatunkat, ahogy letarol mindent és mindenkit. Mindezt a hardcore rajongók meccsről meccse követhetik valós időben vagy – a hozzá hasonló türelmetlenebbek – a dinamikus változó meccsadatokat és a feliratos kommentár böngészésével. A grafikus motor sokat fejlődött – a játékosok látványosan reagálnak a taktikai változtatásokra, a felrajzolt figurákra és az oldalvonal mellől bekiabált személyes utasításokra, megjegyzésekre. És itt kerül végre a képbe a *Football Manager 2018* egyik legizgalmasabb újítása, a Dynamics-rendszer, amely nagyjából a csapat szociális hálojának és morális központjának felel meg. Már első napokon kézhez kapjuk a hierarchiát, a klubon belüli klikkeket, az egyes témákkal kapcsolatos érzelmeket és a csapatmorálhoz köthető részletes mutatókat. Figyelnünk kell tehát arra, hogy játékosaink velünk és egymással jó viszonyt ápoljanak – főleg a befolyással bíró emberekkel kell foglalkozni, hogy a többiekre is pozitív hatással legyenek. Leülhetünk mindenkivel

beszélgetni, de akár meetingeket is tarthatunk, ha szükségét érezzük. Hatalmas piros pont a fejlesztőknek, hogy végre nemcsak az elnagyolt morálmotatókat bámulhatjuk, hanem tényleg egy kapcsolati hálóban is létező közösség élére állhatunk.

NEM LEHET MINDEN TÖKÉLETES

A játék részletessége kezdők számára elretentő lehet, és a helyenként továbbra is kusza kezelőfelülettel még a veteránoknak is meggyűlhet a bajuk. A Dynamics ugyan új megvilágításba helyezte a stratégiát, de ha mindent át akarunk látni és kiélevezni, rengeteg időt kell a játékra fordítanunk. Az újrajátszás lehetősége gyakorlatilag végtelen, így a maximumra törekvés igényével, újabbnál újabb kihívások, élmények keresése közben csak úgy repülnek az órák.

HARDVER
WinVista SP2/7 SP1/8/8.1/10; Intel P4, Intel Core/AMD Athlon 2.2 GHz+; 2 GB RAM; Intel GMA X4500, Nvidia GeForce 9600M GT, AMD/ATI Mobility Radeon HD 3650 – 256 MB VRAM; DirectX 9.0c; 7 GB HDD

- + hatalmas adatbázis
- + Dynamics-rendszer
- + realisztikusabb 3D-motor
- hatalmas adminisztrációs feladatok
- a kezdőknek nehezen átlátható
- túl drága

KIVI
Az új funkcióknak hála még izgalmasabb lett a mindent átszövő stratégia.

84

Teszt

» THE BARD'S TALE: REMASTERED AND RESNARKLED



Hogy mit meg nem tesz az ember egy ingyen menüért!

BÚCSÚ A JÁTÉKOKTÓL

Bármennyire is szereti az ember a hivatását, egy napon óhatatlanul elérkezik a pillanat, amikor úgy érzi, nem bírja tovább, amikor egy világ körüli hajóút sem lenne elég ahhoz, hogy feltöltse a lemerült akkukat. A most 55 éves Brian Fargo, az Interplay és az InXile alapítója, rengeteg nagyszerű játék tervezője és producere számára a 2019-re datált Wasteland 3 lesz az utolsó projekt, utána visszavonul a játékfejlesztéstől.



Hősünk szemlesütve bebarangolja az előtte domboruló tájat



Mindenkinek kell egy barát

Egy bárdolatlan bárd kalandjai

THE BARD'S TALE: REMASTERED AND RESNARKLED

OKÉ, JÓ VICC VOLT, DE HOL AZ IGAZI REMASTER? Azt hiszem, ez lehetett az első gondolat, ami megfogalmazódott bennem közvetlenül azután, hogy elindítottam a *The Bard's Tale* feljavított kiadását PlayStation 4-en. Történt ugyanis, hogy az InXile minden különösebb felhajtás nélkül megjelenítette a Sony asztali konzoljára, valamint kizárólag külső fejlesztők által életben tartott hordozható masinájára is a játékot, amely az előző évtizedben viccet csinált egy komplett műfajból. Hogy erre miért került sor, rejtély, mert igaz ugyan, hogy az említett stúdió a csillagok kedvező együttállása esetén jövőre piacra dobja a *The Bard's Tale IV*-et, ám a két játék között nagyítóval kell keresni a rokoni vonásokat. A számozott darab egy szép emlékü dungeon crawler egyenes ágú folytatása körökre osztott harcokkal, belső nézetű és általunk istápoltt csapatával. Ezzel szemben az InXile 2004-ben (nálunk egy évvel később) bemutatkozott alkotásában a kamera már-már madártávlatból láttatja a hőst, aki valós idejű csetepaté keretében számol le ellenfeleivel, és barátai sincsenek, csupán mágikus segítőtársai, akiknek egyszerű utasításokat adhat.

A BÁRD MEZTELEN

Majd' másfél évtized alatt rengeteget fejlődtek a játékiparban alkalmazott technológiák, vagyis itt lett volna a lehetőség arra, hogy kicicomázzák a szóban forgó alkotást a jelenkor igényeinek megfelelően.



INFO

Kiadó **InXile Entertainment**
Fejlesztő **InXile Entertainment**
Platform **PC, PlayStation 4, PlayStation Vita**
Röviden **Felülhízetes hack & slash, szerepjátékos elemekkel, haszfalszaggató humorral és évtizedes lemaradásban lévő grafikával. PEGI 12+**

Ehelyett mindössze annyi történt, hogy átirták az egyszer már tessék-lássék jelleggel ráncba szedett PC-s verziót, oszt jó napot. Semmi 4K, HDR, 60 fps, kutyafüle. Ugyan megnövelték a felbontást, de ez csupán a PS2-es kiadáshoz mérten tekinthető előrelépésnek. Az átvezetőkhöz pedig nem is nyúltak, emiatt meglehetősen siralmas látványt nyújtanak, miközben szép keretbe foglalva is épp hogy kitöltik egy 4K-s kijelző felületének egynegyedét. A trehány munka eredménye pedig magáért beszél, elég csak egy pillantást vetni a képekre, súlyos teherként nehezednek rájuk a szemvillanás alatt elszaladt esztendők. Nem kertelek tovább, a *The Bard's Tale* kimondottan csúnya, a helyzetet pedig súlyosbítja, hogy még bugos is. Megesett, hogy a sztori folytatása szempontjából nélkülözhetetlen NPC szórén-szálán eltűnt, máskor egy fontos dialógus rekedt meg egy adott ponton, és csak a játék újraindítása oldotta meg a problémát. Azóta is várom a javítást...

ÚJSZÜLÖTTNEK MINDEN VICC ÚJ

Két apróság menti meg az InXile csapatát a totális arcvesztéstől: a felújított kiadás ára és a tény, hogy a *The Bard's Tale* vicces. PC-n ingyenes az update, a konzolos változatért mindössze 3000 forintot kérnek, ennyit pedig meglátásom szerint még ilyen toprongyos, elhanyagolt állapotban is megér. Cary Elwes csípős nyelvű bárdja és a trailerhangú Tony Jay (nyugodjék békében) narrátora a negyedik falat rendszerezen áttörve vonja be a játékost egy dicső-

ségről, mesés vagyonról és rövidre szabott szoknyákról szóló kalandba, amelyben jut szerep patkányoknak (kicsiknek és nagyoknak), dudáknak (a kirakatba kipakoltnak és a hangosan szóló skótnak), kiválasztottaknak (akik sokan vannak, és életkilátásuk egy kérészével vetekszik), éneklő részekeknek és daloló goblinfajzatoknak, megmentésre váró szépséges fehérnépeknek, hősünet közellenségé nyilvánító druidáknak, élő és halott vikingeknek, aranyos kiskutyáknak, megszámlálhatatlan gegnek és kika-csintásnak, valamint háromféle befejezésnek. Ha szeretsz nevetni, és nem sértődsz meg azon, hogy kifigurázzák a kedvenc műfajodat, akkor ez a te játékod.

Chavalier

HARDVER

Windows 2000/XP/Vista, Pentium 4 2 GHz/AMD AthlonXP 2400, 512 MB RAM, GeForce FX5700/ATI Radeon 9600, DirectX 9.0c, 6 GB HDD

- + Cary Elwes és Tony Jay alakítása
- + a játék humora
- nem épp az ideális remaster iskolapéldája
- bugos

CHAVALIER

Most komolyan, hol a remaster?

60

MINDIG MENTSETEKI!

Ki gondolta volna, hogy egy 2008. január 17-én megírt lemez, amelyen az akkori Titan Quest-es mentéseinket őrzgetjük, még jól fog jönni. Most több száz órányi összegyűjtögetett menő cuccal vághattunk neki a szüretelésnek.



- Két banánt kérek
- Három lett, maradhat?



A szálla és a szakállas óriás esete a jeges északon

Menni enni svéd húsgolyót, amit magunk gyúrni jöttünk

TITAN QUEST: RAGNARÖK

OLYAN VÁRATLANUL ÉRT MINKET A THQ NORDIC TUNIKÁJA ALÓL ELŐBUKKANÓ ALKOTÁS, MINT DERÜLT ÉG ALATT PIKNIKEZŐKET ZEUSZ DÜBÖRGŐ VILLÁMA. Még most is hihetetlen kimondani, hogy tizenegy évvel az alapjáték megjelenése után a *Titan Quest* megkapta második kiegészítőjét, a *Ragnarököt*.

ÖRÖK RAGNARÖK

Cinkosan össze szoktunk kacsintani Chavalierral (a bátrabbaknak Chava, ó, Chavám), amikor a hack & slash műfaj szóba kerül, hogy bizony a *Titan Quest* anno a térdére fektette, és minden szempontból jól elporoltta összes riválisát; igen, a *Diablo* sorozatot is, a második részig bezárólag. Lett is nagy lábnyoma az életünkben, jómagam több száz órát folyattam bele, és egy évtizeddel ezelőtt úgy raktam ki a játék dobozát a polcra, hogy szép emlékként megmarad, de többet nem hallunk felőle. Erre fanfárok és harsány csinnadratta nélkül, egy szürke hétköznapon úgy rúgta ránk a folytatás az ajtót, hogy a mai napig keressük a kiszakadt és szanaszét repülő zsanérokat a szobában.

Az izgalomtól elfojtott örömködés mellett rögtön jött a kérdőjel, hogy vajon fel tud-e úgy tüzelni egy régi alapokra épülő kiegészítő a ma már elvárt és megszokott igények mellett, mint sok évvel ezelőtt. Erre a gyors és egyenes válasz: mint az állat! Természetesen érződik rajta a kor, több ki-

INFO

Kiadó THQ Nordic
Fejlesztő Pieces Interactive, THQ Nordic
Platform PC
Röviden A sikeres Titan Quest tizenegy év hallgatás után a semmiből előlőlvén az északi földekre visz minket, ahol hidegebb van, de a harc hevében nem vacogunk.
PEGI 12+

sebb funkció és kényelmi elem már fapadosnak hat, de még mindig nagyon rendben van a látvány, és úgy izzik benne a hangulat, mint Héphaisztosz kovácstűzhelye.

Hadász legyőzése után úgy tűnt, hogy megnyugodott a halandó világ, de Észak is tobzódik a legendás rosszcsontokban, ezért sokat próbált hősünkkel belekapaszkodunk egy Délről érkező szellőkésbe, és hajóink orrát irányba fordítva átszeljük a kelta vidéket egészen Európa felső régiójáig. Ismét egy tartalmasabb történetet kapunk, körülbelül tizenkét órányi, szünni nem akaró viaskodással meglötytyintve. Induláskor dönthetünk úgy, hogy egyből a friss kalandba ugrunk, de ekkor egy lecsupaszított, negyenes szintű karakterhez jutunk, akinek képességeit a rangjának megfelelően oszthatjuk szét. Ezt nem ajánlom, mert teljesen pucéron, egy törrel a kezünkben vághatunk neki az útnak, szóval tessék csak előtte bizonyítani a rátermettséget a többi földrészen, és akkor ütős kis harci gúnyában lódulhatunk neki a kihívásoknak.

Az új helyszín mellett megjelent a tizedik kaszt, mégpedig a runemaster, amolyan harci sámán, aki egyszerre forgat komoly pallosokat, miközben varázslataival mindenki fejéről leégeti a hajszájakat. A fejlődési korlátot is feljebb tolták a készítő, egészen a nyolcvanötödik szintig tudjuk duzzasztani obsitosunkat, akin az új fegyverek és felszerelések üdén fognak domborítani. Valamint úgy vettem észre, hogy az effektek valamivel látványosabbak lettek,

habár rég volt már, mikor utoljára titánokat gyilkoláztam hobbiból.

ÖRÖKKÉ MESÉLNI

Meg kell fékezmem a kezeimet, mert legszívesebben százsázalékos értékelést adnék, amiért az év meglepetéseként toppant be a *Titan Quest* kiegészítője, hiszen ugyanazzal a lendülettel ölm ismét az órákat az alkotásba, és lelkesedek minden új kihívásért. Persze mai szemmel már nem annyira modern a játékmenet, de olyan szinten kötelező darab a műfaj szerelmeinek, mint a gyrosba húst rakni. Remélem, hogy a *Ragnarök* csak az asgardi arcoknak jelenti a véget, és hallunk még erről a sorozatról, mert rengeteg mitológiai történet van, amit el kell mesélni.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7, 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB Nvidia GeForce 6800, 5 GB HDD

- + ismét mozgásban a Titan Quest
- + új kaszt, felfedezésre váró földrészek
- + skandináv mitológia
- öregecske funkciók
- az inventory most már tényleg szűk

NIGHTWOLF

Úgy meglepődöttünk, hogy mindjárt kiirtottuk fél Skandináviát.

83



A munkagépek kimondottan jól festenek, de az összehatás sem rossz



Az aranyosás meglehetősen repetitív és időigényes folyamat



Ahogy gyarapszunk, úgy vásárolhatunk egyre több és minőségibb eszközt

ARANYLÁZ ALASZKÁBAN

A Discovery a legkülönfélébb témákban futtat sorozatokat műsoridejében, de egyik sem olyan sikeres, mint a címben jelzett, immár 14 évadot megélt „valóságshow”. Talán azért, mert a Hoffman család küzdelme tele van dagonyával, kosszal, sárral, olajjal és folyton tönkremenő munkagépekkel, ez pedig közelebb áll a nézőkhöz, mint például a csili-vili autószerelő-műhelyben előállított négykerékű műtárgyak. Bár azok sem kutyák.



Miért éppen Alaszka?

GOLD RUSH: THE GAME

LEGINKÁBB ÚGY TUDNÁNK ELKÉPZELNI AZ ARANYLÁSOK ÉLETÉT, HOGY A LAPOS TÁNYÉRJUKKAL GUGGOLNAK A PATAKPARTON KOSZOS INGBEN, HÓZENTRÓGERBEN, FELHAJTOTT SZÁRÚ NADRÁGBAN ÉS ÁTÁZOTT BAKANCSBAN, MIKÖZBEN A KALAP ALÓL KIKANDIKÁLNAK KÓCOS FÜRTJEIK, ÉS KOSZTÓL CSERZETT ARCUKBÓL VIHARVERT CIGARETTA LÓG. És tudjátok mit? Az Aranyláz Alaszkában című sorozatban (lásd a keretes írást) nagyjából ugyanez történik, csak kőkeményen gépesítve, de a kőrités mégis ugyanaz, hiszen a sár és a mocsok maradt, az emberek kiabálnak és trágárkodnak, aztán jön az öröm, amikor kifordul az aranyrög, de mindezt eddig valahogy senki sem dolgozta fel játék formájában.

INGBEN, GATYÁBAN

A *Gold Rush* nem titkolja magáról, hogy egyszemélyes játékra kihegyezett, sandbox alkotás, ami tulajdonképpen nem is baj, hiszen így rögvést megkapjuk a teljes térképet, és láthatjuk a lehetőségeinket. Aranyásó-karrierünk kezdetén elég csőrök vagyunk, így csupán bő 200 dollárral rendelkezünk, illetve van egy szakadt pickupunk meg nagyadag hitünk abban, hogy rogyásig keressük magunkat a talált nemesfémről. Am ahhoz, hogy mindezt megtehesük, be kell vásárolnunk a megfelelő eszközökből, jelesül többek között vödört és mosót kell szerválnunk a helyi



INFO

Kiadó
Code Horizon
Fejlesztő
Code Horizon
Platform
PC
Röviden
Suttyó aranyosóból küzdjük fel magunkat bányász-mogullá.
PEGI 16+

boltból, amihez alighanem a bankba is be kell ugranunk némi kölcsönért. Ezt követően ki kell bérelni egy területet, és összerakni az aranyosó cuccot a patak partján, majd pedig éjt nappallá téve ásni és mosni és ásni és mosni és ásni és mosni.

MEGTOLLASODVA

Kellő türelemmel és kitarással eljutunk oda, hogy tényleg relatíve sok aranyat fogunk találni, amit aztán elviszünk a helyi becsüshöz, aki vagy ideadja az ellenértéket pénzben, vagy pedig készíti nekünk egy csinos kis aranytömböt, amit aztán oda tehetünk, ahová akarunk. A lényeg, hogy mivel már van zsozsónk, egyre komolyabb gépeket vásárolhatunk, amelyekkel értelem-szerűen több földet tudunk megmozgatni, gyorsabban megy az átmosás, és egyre gazdagabbak leszünk. Tehát maga a folyamat viszonylag egyszerű, de mint látható a leírtakból, nem árt türelmesnek lenni, mert elég sokáig tartanak a dolgok.

NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK

Szögezzük le, a játék nagyon szórakoztató azok számára, akik szeretik a molyolást, és lassú játékmeneete ellenére akár még izgalmas is lehet, ráadásul a nem túl retinaszag-gató, de mégis viszonylag jó grafika és a környezeti hangok relaxációs állapotba juttathatják a digitális aranyásót. A térkép is egészen nagy, a gépek szépen kidolgozot-tak, és maguk a folyamatok is nagyjából hi-hetők. Ugyanakkor akad probléma nem ke-vés, főleg a bugokkal, így például a teszt

alatt előfordult, hogy a bolt előtt egyszerű-en fennakadt az autónk egy térdmagasságú karón, és sem előre, sem hátra nem moz-dult. A kevésbé türelmesek számára ha-mar repetitív-vé válik a játékmene-t, de ez nem azért van, mert rossz a termék, hanem mert ez nem az ő játéku-k. Ellenben problé-más, hogy a folyamatokat bemutató szö-veges és videós sűgő szinte használhatat-lan, és a derék játékos olykor úgy érezhe-ti, lövése sincs, mi lenne a konkrét teendő-je. Ugyanakkor indie fejlesztéshez képest de-rék, de aki azt várná, hogy a sorozatból is-merős karakterekkel fog találkozni, felejtse el, mert ilyesmiről szó sincs.

RG

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5, 12 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760, DirectX 11, 13 GB HDD

- + a gépek jól néznek ki
- + hangok és zenék
- + relaxációs játékmene-t
- ...ami kirekeszti a játékosok egy részét
- bugos
- elcseszett sűgő

RG

Kedves Antonio, le fogunk ásni. Én le fogok ásni helyetted.

70

- A Good Cop
- X Bad Cop
- Y Accuse
- View notebook
- Use intuition



Bizonyos helyzetekben elkerülhetetlen, hogy a fegyverek beszéljenek helyettünk

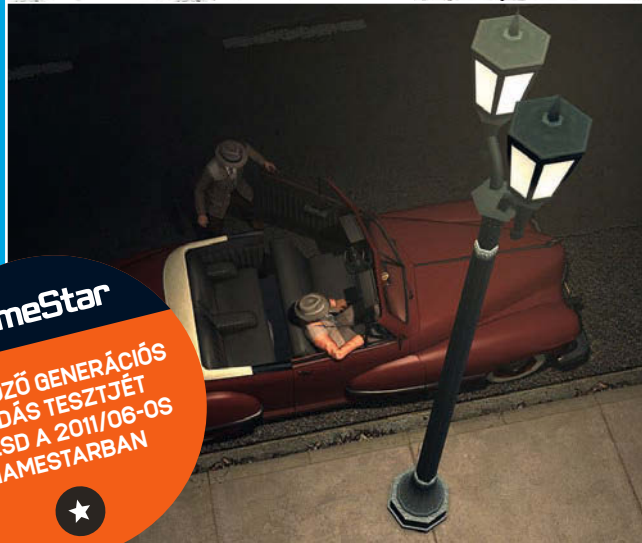


Phelps egyszerű rendőrájóróként kezdi pályafutását, de idővel több ügyosztályon is megfordul

KIMÚLT A SZAJHA

Brendan McNamara és csapata a Team Bondi csődje után új projektbe kezdett. A *Whore of the Orient* 1936-ba, Sanghajba kalauzolta volna a játékost, akinek egy nemzetközi rendőri erő tagjaként a béke megőrzése lett volna a feladata, miközben a Kuomintang, Mao kommunistái és más politikai, illetve gazdasági érdekcsoportok küzdelméből kellett volna ép bőrrel kikeverednie. Hiába tűnt ígéretesnek a projekt, előbb a kiadó szerepét vállaló Warner hátrált ki belőle, majd a befektető KMM vonta vissza anyagi támogatását.

A kihallgatott személy hanglejteséből és arcjátékából kell kikövetkeztetnünk, hogy igazat mond, netán elhallgat egy fontos részletet, vagy egyenesen a szemünkbe hazudik. Ha bizonytalanok vagyunk, ügynevezett intuíciós pontok felhasználásával javíthatjuk esélyünket



GameStar
AZ ELŐZŐ GENERÁCIÓS
KIADÁS TESZTJÉT
KERESD A 2011/06-OS
GAMESTARBAN

Az angyalok meztelen városa

L.A. NOIRE

C SÚNYA TÖRTÉNET A TEAM BONDIE, ÉS SZINTE BIZTOS, HOGY A NAGYÉRDEMŰ SOSEM FOGJA MEGISMERNI A TELJES IGAZSÁGOT.

Attól függően, hogy a Brendan McNamara vezette ausztrál csapatot vagy a Rockstar illetékeseit kérdezzük, merőben eltérő forgatókönyv rajzolódik ki a szemünk előtt. Az egyik fél a Rockstart okolja a stúdió későbbi csődje miatt, a másik oldal állítása szerint viszont drasztikus beavatkozásuk nélkül sosem jöhetett volna létre a dollár tízmilliókat felemészítő, hét éven át érlelt alkotás. Bárkinek is van igaza, mit sem változtat a tényen, miszerint az *L.A. Noire* beírta magát a történelembe, ugyanis máig ez az egyetlen játék, amelynek elkészítése során igénybe vették az arcizmok legapróbb rezdülését is rögzítő, rendkívül költséges MotionScan-technológiát. És ha ennyi nem lenne elég, tegyük még hozzá, hogy a videojátékok közül elsőként a Team Bondi művét mutatták be a rangos Tribeca Filmfesztiválon.

VAN KÉPÜK HOZZÁ

Miközben az ausztrál játékipar egykori koronaékszerének romjain eukaliptusz-levelet rágcsáló koalák játszanak önfeladten, a Rockstar elérkezettnek látta az időt, hogy lehúzzon még néhány bőrt (egészen pontosan négyet) Cole Phelps nyomozó Los Angeles-i kalandjáról. Egyszerre készült hordozható és asztali konzolos változat, sőt mire e sorokat olvasgatók, némi késlekedés után befut a külső nézetet belsőre cserélő VR-os verzió is, amit kizárólag HTC Vive headset birtokában élvezhetünk.



INFO

Kiadó
Rockstar Games
Fejlesztő
Team Bondi
Platform
Nintendo Switch, PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Újabb platformokon hódít az autóvezetéssel, lövöldözéssel és verekedéssel dústott, nagy költségvetésű kalandjáték.
PEGI 18+

A felsoroltak közül az Xbox One-os kiadás jutott el szerkesztőségünkbe, amit az erősebb, X jelzésű konzolon futtatva vetünk kezelésbe. Natív 4K felbontást és stabil 30 fps-t eredményezett a botoxkezelés (a gyengébbik konzolon full HD felbontással kell beérnünk), de miközben érezhetően nőtt a látótávolság, szebbek a textúrák, az árnyékok és a tükröződő felületek, továbbra is lerí a felújított *L.A. Noire*-ről, hogy még az előző konzolgeneráción kezdte pályafutását. Ennélfogva az eredetivel megegyező élményt nyújtó PS4-es és Xbox One-os változat annak ajánlható elsősorban, aki valamilyen okból kihagyta ezt a nagyszerű játékot. Lényeges újdonsággal, mint a hordozhatóság, az érintőképernyős irányítás, vagy a belsőnézet, csupán a Switchre és HTC Vive-ra megjelent verziók szolgáltathatnak. Abban viszont mindannyian megegyeznek, hogy extra vizuális jelzéssel hívják fel a figyelmet arra, ha megvizsgálatlan nyom vagy tárgyi bizonyíték közelében tartózkodunk, valamint egy fokkal logikusabban tették a kihallgatás menetét. Az eddigi igazság-ketely-hazugság hármast felváltotta az alkalmazandó attitűdhez jobban passzoló jó zsaru-rossz zsaru-megvádolás elnevezés. Bár lényegtelen apróságnak tűnik, hatása mégsem elhanyagolható, sőt.

CSAK MÉG EGY KÉRDÉS

A már említett nagyobb felbontás és a részletgazdagabbá vált fizimiskák, valamint az észszerűsített kérdezz-felelek dacára még mindig előfordul, hogy a játék gerincét adó kihallgatások során képtelenek vagyunk kiigazodni egymémely tanú megtevéstől élethű arcjátékán. Olykor nem tehetünk egyebet, mint tippelünk, és vár-

juk, hogy felcsendüljön a döntésünk helyességét alátámasztó, jellegzetes dallam. Bármennyire is szórakoztatónak tartom azonban ezt a játékmechanizmust, alighanem kevésbé lelkesednék az *L.A. Noire* iránt, ha nem lenne jó a története, kellően izgalmasak a bűnügyek (egy részüket megtörtént esetek ihlették, mint a hírhedt Fekete Dália gyilkosság), elbaltázták volna a fedezékrendszert használó tűzharcot, valamint unalomba fulladna az autóvezetés Los Angeles 1946-os másának utcáin. Kár, hogy a ráncfelvarrás során szinte csak a külsőségekre figyeltek, és azt sem vitték túlzásba, miközben nem láttak el minket több tennivalóval a DLC-k extra bűnesetein kívül, illetve nem kísérelték meg több élettelt megtölteni a várost.

Chavalier

HARDVER

Windows 7, Intel Core 2,2 GHz/AMD Dual Core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8600 (512 MB)/AMD Radeon HD 3000 (512 MB), DirectX 9, 16 GB HDD

- + magában foglalja a DLC-ket
- + néhány apróbb fejlesztés
- + jobb látvány és teljesítmény
- de nem eget verő az előrelépés
- nincs új tartalom
- kihasználatlan maradt a hatalmas város

CHAVALIER

Meglátszanak rajta az évek, de még mindig nagyszerű játék.

85

Teszt

» BATTLE CHASERS: NIGHTWAR



Az átvezetők az animék hangulatát idézik



Sokat kell majd grindolni, ha ki akarsz maxolni a karaktert



Szabadidődben akár horgászhat is, csak nehogy valami szörnyeteg akadjon horogra

PAPÍRON SZÜLETETT

A Battle Chasers képregénysorozat kifejezetten nagy népszerűségnek örvendett a '90-es években. Az egykori alkotók a Kickstarteren gyűjtötték össze a pénzt a játékra, a rajongók pedig készségesen adakoztak is. A tömeget látva végül a THQ Nordic is beugrott a csapat mögé, hogy biztos legyen a siker.



A kislány, a robot és a lovag bemennek a kocsmába

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

EGYSZERRE INNOVATÍV ÉS MÚLTIDÉZŐ, OLDSCHOOL ÉS AKTUALITÁSOKKAL DOBÁLÓZÓ. Valahogy így lehetne jellemezni a *Battle Chasers: Nightwar*, amelyben egy csapat hős élén kell felfedeznünk egy rejtélyes sziget titkait, és túlélnünk annak borzalmaival. A játék le sem tagadhatná, hogy a korai *Final Fantasy* epizódokra támaszkodik, ugyanakkor bőven akadnak benne új ötletek, amelyek miatt nem másolja a műfaj alakjait, inkább csak tiszteletét fejezi ki feléjük.

JRPG A JAVÁBÓL

A durván 30 órás kampány során egy hősből, zsoldosokból és egyéb fura szerzetekből álló csapat útját kell egyengetnünk, és bár a táj gyönyörű, a bámészkodást úton-útfélen megtöri a körökre osztott harc, ahol rengeteg különböző képességet felhasználhatunk. Itt jelenik meg az overcharge mint központi mechanika, amely a gyakorlatban egy második mana pool, amit a gyengébb képességeink töltenek fel. Mivel alapjáraton nagyon kevés manából gazdálkodhatunk, ez egy érdekes csavart visz a harcba, hiszen folyamatosan mérlegelnünk kell, hogy meddig tudunk félgőzzel küzdeni, és mikor kell tényleg kinyitni a pofonzsákokat. Maguk a kazamaták egyébként procedurálisan generáltak, ezt azonban egészen



INFO

Kiadó
THQ Nordic
Fejlesztő
Airship Syndicate
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Egy klasszikus képregény játékváltozata, amely a régimódi JRPG-k nyomdokaiban jár.
PEGI 16+

addig nem vesszük majd észre, amíg le nem reseteljük az egyiket. A világ oly részletesen kidolgozott, és minden annyira a helyén van, hogy az emberben fel sem merül, hogy azokat a tereptárgyakat és dizájnelemeket nem egy grafikus dizájnér helyezte oda, hanem algoritmus dobálta össze. A harcok között különböző fejtörőket is meg kell majd oldanunk, amihez jól jönnek majd karaktereink speciális képességei. A Unity motor remekül teszi a dolgát, a látvány pedig hibátlanul visszaadja a képregényes hangulatot. A zenére sem lehet panasz, és a szinkron is eltalálták. A csapat minden egyes tagja egyedi személyiség, amihez sokat hozzátesznek a hangok, ugyanakkor kaphattak volna fontosabb szerepet, mert nem ismerjük meg őket igazán még a kampány végére sem, pedig 30 óra alatt azért lett volna lehetőség kibontani őket.

FORDULT A KOCKA

Egy bizonyos pontig azt hittem, hogy minden a legnagyobb rendben lesz, de aztán jött egy érdekes törös a játékban, ezt követően pedig megváltozott az összkép. A harcok alapjáraton nem kifejezetten nehezek, aki látott már körökre osztott játékot, annak ezzel sem lesz gondja, az ellenfelek azonban egy pillanattól fogva elkezdnek két-háromszor akkorát ütni, mint korábban, és csapatunk tagjai innentől úgy hullanak, mint a legyek. Az alacsonyabb szintű, kisebb nehézsé-

gű dungeonök teljesítéséért természetesen a szintünk sem ugrik meg annyira, a manánál pedig csak a loot mennyisége alacsonyabb a játékban: a maréknyi arany mellé általában olyan tárgyakat kapunk, amelyeket nem tudunk használni, és csak fillérékért tudjuk eladni, hogy aztán valami értelmeset vásároljunk drága pénzért. Ezek együttesének köszönhető, hogy elég sokat kell grindolni, ha át akarjuk verekedni magunkat ezen a szegmensen. A *Battle Chasers* ezzel együtt is kifejezetten szórakoztató, így ha valakinek bejönnek az oldschool JRPG-k, az mindenképp adjon neki egy esélyt!

KACI

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), 2 GHz CPU, 4 GB RAM, Intel HD 4000 (1 GB VRAM), DirectX 11, 10 GB HDD

- + gyönyörű látványvilág
- + egyedi karakterek
- inkonzisztens nehézség
- a szükségesnél több grindolás
- konzolon magas töltési idő

KACI

Bárcsak minden képregény-adaptáció megütné legalább ezt a szintet.

80

GameStar

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

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

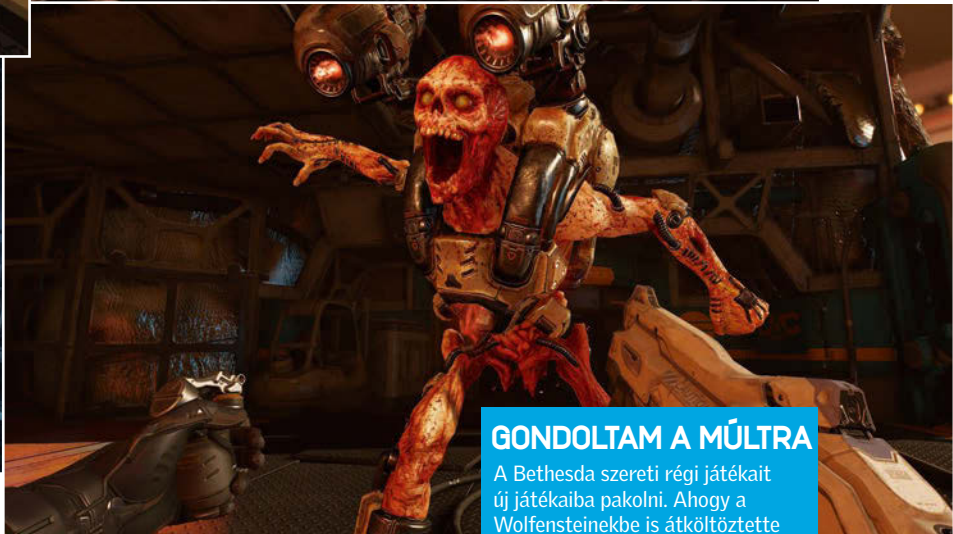
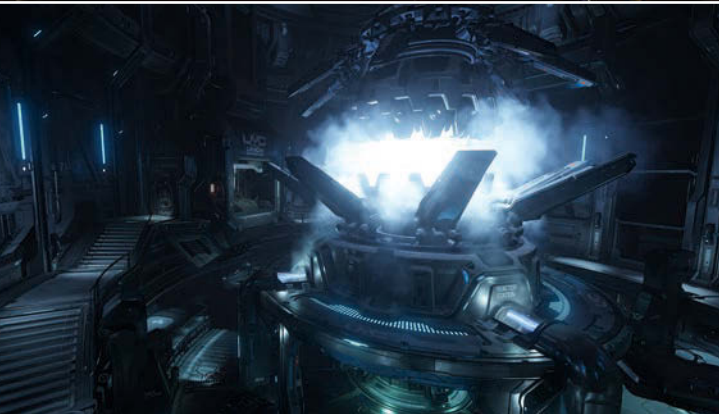
1 éves
előfizetés
29 990 Ft



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

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

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



Démon toccata és fűga

DOOM VFR

NEM TÚLZÁS AZT ÁLLÍTANI, HOGY A VR-FORRADALOM (VAGY HA NEM IS FORRADALOM, DE LEGALÁBB UTCAI HANGOSKODÁS) EGYIK LEGFONTOSABB ZÁSZLÓVIVŐJE A BETHESDA.

A nagyon kevés olyan kiadó egyike, amely nem csak óvatossággal méregeti az új technológiát, hanem bátran kísérletezik vele. A *Skyrim* és a *Fallout 4* megmaradt ugyanannak a játéknak, csak gazdagodott a VR kínálat lehetőségeivel. A *Doom VFR* azonban bár rövidebb, annál emlékezetesebb és újszerűbb, mert a nagyszerű alapjáték mechanizmusait egészen meglepő módokon gondolta újra, és új sztorit, új küldetéseket, új élményt kínál.

Nem sokkal a *Doom* eseményei, vagyis a UAC marsi bázisán – szó szerint – elszábadult pokol után hősünk, az utolsó emberi túlélő... meghal. Vége. Stáblista. Kifelé menet vegyének loot boxot! Áh, dehogy. Bár az általunk irányított karakter valóban nem jut túl a játék kezdő képsorain sem, a tudomány segítségünkre siet, és a bázis mesterséges intelligenciája egy kibernetikus testhez kötött agyi mátrixba költöztet át; mint a régi viccben: ha meg is hal Szása, ott marad a Mása... A bázist azonban meg kell mentenünk a pusztulástól, és persze közben szét kell rúgnunk néhány szörny-zrityót.

AZ AKCIÓ PÖRÖG, A GYOMOR NEM

Az id nyilván nem tehetta meg, hogy egy az egyben átülteti VR-ba a rendkívül gyors

INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
 Fejlesztő **id Software**
 Platform **PlayStation VR, HTC Vive**

Röviden Ha nem volt eddig kellőképpen festkőzeli a *Doom*, akkor íme, itt az igazi átjáró a pokolba. **PEGI 18+**

játékmenetet, mert tudta, hogy aki hányani akar, annak egy üveg mixtura pectoralist lehúzni bármikor elegánsabb és kézenfekvőbb választás. Itt-ott vissza kellett venni az élmény intenzitásából a jó ügy érdekében, de az összehatás mégis megfelelő, hiszen az akció kellőképp pörög, gyomrunk mégis nyugton van. Ezt az irányítással sikerült elérni. PS4-en három mód közül választhatjuk ki a legkevésbé rosszat; sajnos egyik sem ideális. Aki volt olyan bátor, hogy a *Farpoint* miatt vásárolt Aim kontrollert, az most hasznát veheti, talán ez a legkényelmesebb. Aki inkább nem ment bele egy ilyen kétes megterülésű beruházásba, játszhat két Move controllerrel is – a baj csak az, hogy így hiányzik a fordulás lehetősége, a gombkezelést pedig szokni kell. A harmadik módszer maga a jó öreg DualShock 4, amely bár kézre áll, a fegyverek így fixek, sajnos nem tudunk velük szabadon, fejmozgástól függetlenül célozni. A mozgáshoz azonban DualShockkal is a teleportálást kell használnunk, mert bár ez a legtöbb VR-játékban egy kényszermegoldás a folyamatos mozgásból fakadó rosszullét kiküszöbölésére, most fontos szerepet kap. Talán emlékeztek a *Doom* glory kiljeire: a már kellőképp legyengítettünk egy szörnyet, nekironthattunk, hogy egy igencsak véres animáció keretében kivégezzük. Ezzel egyrészt szusszanhattunk egyet az akció közepette, másrészt ilyenkor extra páncélt, löszert, kötszert kaptunk, szóval megérte. A *Doom VFR*-ban a legyengült szörnyekre teleportálva érzjük el ugyanezt a hatást: gyakor-

latilag telefragoljuk őket. A játék ilyenkor le is lassít kicsit, úgyhogy nem kell a VR-játékokra jellemző módon, esetlenül totyogni, hanem szépen megkomponált mozdulat-sorokkal gyilkolbaletkezhetünk át a rémek között, és megmarad a sorozat védjegyeknek számító sebesség és mozgás érzete is.

ÉS HOL A MARADÉK?

A *Doom VFR* nem lett hosszú, mindössze négy-öt óra alatt végigjátszható, ha nem számolunk a gyűjtögetéssel és a klasszikus pályákkal, amelyek az 1993-as eredetiből kerültek át. Árképzése azonban ezzel párhuzamosan baráti, a *Skyrim* VR-nak durván a harmada, így ár-érték arányban is korrektnek mondható.

mazur

HARDVER

Win7/8.1/10 (64 bit), Intel Core i5-4590/
 AMD FX8350, 8 GB RAM, Nvidia GeForce
 GTX 1070/AMD Radeon RX480, 17 GB HDD

- + ismerős, mégis újszerű *Doom* hangulat
- + sebességérzet rosszullét nélkül
- + egyszerű, de mesteri szintre fejleszthető harc
- sajnos egyik irányítási mód sem tökéletes
- a sztori ezúttal csalódás

MAZUR

Izgalmas, újszerű VR-élmény – remélhetőleg tanulnak belőle mások is.

83



Távozz, szellem!



Teszt

SPELUNKER PARTY! <<

Első útítársunk,
Hógolyó

Game Over

Diary

A Normal Beginner Adventurer,
sdbjfell from a tall height
in The Cave Dwellers
while attempting to search the mysteries of the
deep bringing the expedition to an endGyakori
naplőbejegyzés

A NAGY ELŐD

Az első Spelunker játék 1983-ban jelent meg a csak pár évig működő MicroGraphic Image gondozásában nyolcbites Atari eszközökre, majd Commodore 64-re, árkádgépekre és Nintendóra is. Legnagyobb sikerét Japánban aratta, ahol kapott is NES-re egy közvetlen folytatást 1987-ben.



Bénázó barlangkutató

SPELUNKER PARTY!

MINŐSÉGI PLATFORMJÁTÉKOT KIADNI AZ UTÓBBI IDŐBEN NAGY KIHÍVÁS.

Tekintettel a *Cuphead* sikerére a fejlesztőknek tényleg oda kell tenniük magukat, hogy az egyszeri játékosoknak a zsánerről a *Mario* után az ő játékok is eszükbe jusson. A Square Enix próbálta meglovalogni a retrólázat, de kissé mellényült az eredetileg 1983-ban megjelent *Spelunker* Switchre és PC-re kiadott szellemi utódjával, a *Spelunker Party!*-val.

SZINTLÉPÉS A BARLANGBAN ÉS AZON KÍVÜL

A játék történetét nem vitték túlzásba: a Spelunkette nevű leányzó egyszer csak arra ébred, hogy becsapódott egy üstökös, és emiatt furcsaságok lepték el a világot. Kérdéseire választ pedig hol más-hol, mint az ijesztő és baljóslatú barlang-rendszerekben keresne társaival? Amilyen sötét hangulatúnak tűnhet a *Spelunker Party!*, annyira hangulatos, retró zenei aláfestés szól meg túlzottan vidám karaktereink kihívásokkal teli kalandjai közben. A játék tartalmas, és ez nemcsak a számos pályának köszönhető, hanem a begyűjthető felszereléseknek és útítársaknak is. Persze végig lehet nyargalni az akadályokon, de akkor a későbbiekben hiányosabb vagy gyengébb ruházattal ereszkedhetünk le a következő szintre. Itt domborodik ki a platformer egyik negatívuma: egy-egy pályának többször is neki kell esnünk, hogy megszerezzük a jobb cuccokat – ez a grind pedig hamar unalmassá válik. Talán jobban

INFO

Kiadó
Square Enix

Fejlesztő
Tozal Games

Platform
Nintendo Switch,
PC

Röviden Egy klaszszikus platformer újragondolása, amely tovább hordozza az alapanyag előnyeit és frusztráló hátrányait. PEGI 7+

megéri a Litho-Stone-okért küzdeni. Ezek különleges képességű tárgyak alapanyagai, amelyeket tényleg csak a legügyesebb bányászok szedhetnek össze. A „farmolással” nemcsak karakterünk, hanem kiegészítőink és még útítárs kis kedvencünk szintjét is növelhetjük, ezért pedig további bónuszokat kaphatunk.

PUHÁNY BARLANGÁSZOK, HALÁLÓS DENEVÉREK

A *Spelunker Party!* első pillantásra gyerekjátéknak tűnhet. A mosolygós karakterek és a grafika, de még a kellemes muzsika is azt sugallják, hogy itt nincs szó másról, mint hogy egy aranyos kutyussal izgalmas felfedezőútra indulnak főszereplőink. És már az első pályán jön a sokk. Aki hozzászokott a klasszikus platformerek fizikájához és irányításához, az tudása nagy részét el is felejtheti a *Spelunker* nyüstölése közben. Barlangászainkat nem faragták kemény fából, sőt – a legkisebb szabadesés, az első denevérpottyantás és egy félkomoly landolás is életvesztéssel jár. Az indákon ugrálva mindig pontosan kell érkezni, nem lehet esés közben korrigálni. A lépcsőkön egyesével kell lépkedni, mert egy fok kihagyása már akkorra ugrást jelent, hogy karakterünk kifecamítja bokáját. A szellemek és a denevérek is halálosak: előbbieket el kell ijeszteni kis fúvókánkkal, utóbbiak felé pedig egy fénygránátot kell dobni, hogy elrepüljenek. Az energiára is figyelni kell – a kúszás például sokkal jobban fogyasztja a csikót, mint a mászkálás –, de ezt a mentési pontok megérintésével mindig teljesen feltölthet-

jük. Egyes pályákon az adott szakaszok végére kell eljutni a megfelelő kulcsok begyűjtésével, de a már említett extra tartalmak miatt érdemes jobban felfedezni a kazamatákat, és nem egyenesen előre rohanni.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A *Spelunker Party!* egyszemélyes játékként is meglepően nehéz és bizonyos szintig izgalmas platformer, de az igazi mókát a többjátékos mód tartogatja. Egy gép előtt és online is maximum négyen indulhatunk felfedezőútra, és több szintet bizony csak együttes erővel lehet teljesíteni. A játék nem egy igazán maradandó alkotás, de a stílus rajongóinak tartalmas kikapcsolódást nyújthat.

Kivi

HARDVER

Core i3 2 GHz, 2 GB RAM, GeForce GT240 (512 MB)

- + retró hangulat
- + rengeteg pet és begyűjthető tárgy
- + online és offline multiplayer
- nehezen megszokható irányítás
- helyenként frusztráló játékmekanika
- unalmas grindolás

KIVI

Nehéz platformer, amely még a veteránoknak is sok kihívást tartogat.

70



Ugye, milyen kék?



Lebilincselő akciójelenetek (nem)



ÚJRACSO-MAGOLVA

Renezsánszukat élük a remaster, redux és egyéb felpimpelt játékkeresztülők. Azaz nem is renezsánszukat, hanem virágkorukat. Először adott ugyanis olyan helyzetet a játéktörténelemben, amikor már annyira drága a fejlesztés, hogy sokszor az előző generáció sikercímeinek újrahúzósa nagyobb felbontásra és több képkocka per másodperc módban prezentálva jobban megéri, ezzel is milliók útját a kiadók zsebét. Sajnos.



A három permanens upgrade egyike

Tíz éve sem volt sem szép, sem jó

ROGUE TROOPER REDUX

NEM NAGYON FOGOK KÖNTÖRFALAZNI, A ROGUE TROOPER REDUX NEM AZ A JÁTÉK, AMIT 2017-BEN BÁRKI IS MOSOLYOGVA FOGADNA, FŐLEG NEM A JELENLEGI GENERÁCIÓS KONZOLOKON.

A Switch-tulajok lehetnének az igazán jó célcsoport, mert náluk az ilyen szintű grafika még mindig átlagon felülnek számít, ha épp kilépnek az amúgy gyönyörű *Zel-dából*, de az összes többi konzolhasználó valószínűleg visítva menekül majd. Nem titok, hogy 2006-os megjelenésekor mi sem szerettük maradéktalanul, sőt egyenesen meglepő (bár üzleti szempontból biztosan jó), hogy valaki valahol úgy döntött, toljuk már ki a játékot az emberek elé tíz évvel a megjelenése után, némi igazítást követően.

KÖNYÖRGÖM, SRÁCOK, MIÉRT?

Ha egy *Mass Effect 1-2-3*-ról lenne szó, azt mondanám, oké, mindenki imádta, ráadásul a játékmotornak rosszul áll az idő múlása, így a ráncok felvarrása milliókat hozhat a konyhára, plusz az *Andromeda* is csalódást okozott. De nem, ez a játék még csak közepesen sem volt sikeres, így érthetetlen, mire fel kapott még egy esélyt. Igaz, tényleg jobban néz ki, mint 2006-ban, de ez nem hozza helyre, hogy már akkor sem volt jó a játékdizájn, sem a grafika, sem az akció. Most is ugyanaz a helyzet, csak hárommal több poligonból áll a karakterek haja. Játékmenetben semmi változás, történetben sem, egyedül annyi pozitívumot lehet az újrakiadás-



INFO

Kiadó **Rebellion**
Fejlesztő **Rebellion**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden Egy genetikailag módosított szuperkatona szétcincál minden szembejövő ellenfelet, hogy a végén mindenki boldog legyen, és lassított felvételben szökelljen a réten.
PEGI 12+

ből meríteni, hogy felpatchelték a legfrissebb verzióra, és stabil, mint egy kislány gyakorlóriciklije.

Sem az animációk, sem a hangok, de más sem 2017-es színvonalú, sőt a színvilág annyira gusztustalan, hogy nehéz lenne olyan pályát említenem, amelyről nem a sírás kerülgetet a felhasznált textúrákat elnézve. Szinte semmi sem motion capture által behúzott mozgási adat, a legtöbb helyen kézzel animált mozdulatsorokat látni. Nem-hogy 2017-ben nem illik ilyet csinálni, de már 2006-ban sem igazán kellett volna.

NA ÉS, HA JÓ A SZTORI?

Talán nem kellene ennyire a földbe döngölnöm szegényt, hiszen egyesek szerint jó kis agyatlan lövöldözős akciójáték, ettől függetlenül megteszem. Egyre kevesebb ideje marad az embernek a minőségi megjelenések tengerében arra, hogy pusztán azért kapcsoljon be egy játékot hétvégén pár órára, hogy véletlenszerű helyekre húzva a célkeresztet puttyogtasson egy nagy izomtömegű főhőssel. Értem én, hogy megelőztek másokat a csapattárs MI-vel, meg a *Gears of War*-féle fedezékmechanizmussal, és hogy ez az egész képregényesdi jól hangzik. Az átlagos játékost azonban mindegyik általában nem érdekli, hiszen a felsoroltakat már rengetegen megcsinálták jobban azóta, nem számít, hogy a *Rogue Trooper* valamiben első volt. Inkább azon csodálkozom majd, hogy miért kék és fakó minden, mi ez a szinkronhang, meg hogy a főszereplő tényleg úgy fut, mintha porckorong-

sérv lenne. Nem nagyon hinném, hogy bárki ezek után mosolyogva vetné bele magát a játékba, mondván, ugyan már, a sztori biztos szuper jó, lássuk, milyen kis csiszolatlan gyémántot rejteget a *Redux*.

Ha nem derült volna ki kristálytisztán, akkor leírom még egyszer: szerintem ne pazaroljatok sem pénzt, sem időt, sem szabad agysejtet arra, hogy újrajátsszátok a játékot. Ha pedig most ugranátok neki elsőre, akkor szeretném figyelmetekbe ajánlani az elmúlt évtized bármelyik 70-80 pontos akciójátékát. Azzal biztosan sokkal jobban fogtok szórakozni, mint a *Rogue Trooper* tesztoszteronbomba főhőisével. Én szóltam időben, remélem.

Flatline

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit), Intel Core i3-2100, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 7870 (2 GB) / Nvidia GeForce GTX 660 (2 GB), 20 GB HDD

★ a főmenü... szép(?)

★ a világon semmi

● a világon minden

● agysorvasztó flashback 2006-ba

FLATLINE

Csupán akkor javasolt, ha szerelmeseink voltatok a 2006-os eredeti játékba.

62



Egy báty megpróbáltatásai

SNIPER GHOST WARRIOR 3: THE SABOTAGE

INFO Kiadó **CI Games** Fejlesztő **CI Games** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden A Sniper Ghost Warrior 3 második letölthető csomagja, főszerepben az alapjáték központi karakterének bátyjával. PEGI 18+

NEM A SNIPER GHOST WARRIOR 3 LETT A CI GAMES LEGEMLEKÉZETEBB JÁTÉKA. Nekem is elő kellett vennem az alapjáték tesztjét, hogy megnézzem, mit írtam róla, mielőtt most nekifogtam a DLC-nek. Megjelenése után mindenki elkönyölte, hogy a korábban City Interactive néven hírhedtté vált csapat nem tette feljebb a minőségi minimumot; próbálkozik, de hiába akar előrelépni, belebukik, és ők maguk is elismerték, hogy ez nekik nem megy, hiba volt nyílt világgal próbálkozni. Bocsánatkérésképpen a boltok polcairól levették az alapkiadást, és csak a *Season Pass Editiont* árulták nyomott áron, így aki fizetett a játékért, a DLC-eket is megkapta. Bizony, kettő volt: az első a maga 20 perces játékidéjével szóra sem érdemes, a második, a *The Sabotage* viszont nem olyan rossz. A másfél óra alatt kivégezhető csomag öt főküldetést és két melléküldetést tartalmaz, melyek során az alapjáték főszereplőjének bátyját, Robertet irányíthatjuk, akinek agyát a rosszarcúak át-mossák, ezért látomásai lesznek időről időre. Mikor először fordult elő a szédülés, és Robert bevett egy gyógyszer, egy kicsit megörültem, hogy átvették a *Far Cry 2* egyik mechanikáját (még akkor is, ha ott egyébként senki sem szerette), de később kiderült, hogy az animáció fix pontokon zajlik le, nem véletlenszerűen, és teljesen logikus módon hatására hősünk valamely képessége minden alkalommal erősebbé válik. Egy új terüle-

tet járhatunk be, amely igazából kinézetében, kialakításában nem tér el nagyon az eddigiektől, egy szimpla erdő pár érdékes és izgalmas pillanatok, viszont a játékmenet ugyanaz, az ellenfelek átlátanak a falakon, beragadnak az ajtóba, vagy hajkurászni kell őket akkor is, amikor már hangtompító nélkül lövöldözök, hogy észrevegyenek, és nagyjából tudjam, hova kell menni, hogy őket kinyírva továbbjuthassak.

A *The Sabotage* alapvetően még több abból, amit az alapjáték nyújtott, úgy-hogy akinek az tetszett, játssza végig ezt is! Ha azonban valamilyen rejtélyes oknál fogva nem a *Season Pass Editiont* vettétek meg, akkor inkább ne fizesse-tek érte, mert az árát nem éri meg.

Paca

HARDVER

Windows 7 (64 bit), i3-3240 3,4 GHz/
AMD FX-6350 3,9 GHz, 8 GB RAM,
Nvidia GeForce GT 660 2GB/AMD
Radeon HD 7850 2 GB, 50 GB HDD

- + sztori
- + több abból, ami az alapjáték volt
- bugos
- hosszú a töltési idő
- nem sok érdemi újdonság

PACA

Olyasmi, amilyen az alapjáték volt, minden hibájával együtt.

58



Hányjunk kardélre!

NIDHOGG 2

INFO Kiadó **Messhof** Fejlesztő **Messhof** Platformok **PC, PlayStation 4** Röviden A 2014-es, kardozós móka folytatása, immár 16 bites megvalósításban, rajzfilmes grafikával. PEGI 12+

MINDEN GYEREK ÁLMO-DOZOTT MÁR ARRÓL, HOGY MILYEN LEHET KALÓZNAK, ÁLARCOS IGAZSÁGOSZTÓNAK VAGY EGYÉB OLYAN JELLEGŰ HŐSNEK LENNI, AKI ELEGÁNS KARDFORGATÁS-SAL SZELI KETTÉ AZ ELLENT, NYŰGÖZI LE A KORSZELLEMEK MEGFELELŐEN TEHETLEN NŐT. Ebből következően, hogy generációm alapvetően menő dologként tekint a kardozásra. Bár a Messhof játéka korántsem olyan elegáns és látványos, mint mondjuk Nathan Drake legutóbbi gigászi küzdelme volt az *Uncharted 4* végén, de az ötlet itt egy tökéletes bulijáték megteremtése volt, amit már az előző epizóddal is sikerrel valósítottak meg az alkotók. A lényeg (azok számára, akiknek nem volt meg az első rész) végtelenül egyszerű: el kell jutni egy adott pálya végére, miközben ellenfelünk folyamatosan újraéledve próbál karddal vagy törrel (esetleg íjjal) megállítani. Lehet ugrani, szűrni, pengénket eldobni lehetőleg a másik testébe, és akár pusztá kézzel cipóra verni az ellenfelet – az eszköz mindegyike, a cél kijutni a pályáról, értelemszerűen a két irányba. Mindehhez 16 bites grafika, testre szabható, meglehetősen furcsa karakterek, végtelenül abszurd, néhol kissé undorító körítés (például egy hatalmas féreg végbelében csatározni nem az a dizájner munka, amit sörrel jutalmaznék) és nagyon szórakoztató játékelmény társul, főleg

kettő-négy játékos esetén. Azok, akik a *Stikbold!*-, *TowerFall Ascension*-, *Knight Squad*-szerű partijátékvonalon szocializálódtak egymás anyjának erősen negatív aspektusban történő emlegetésében, azok odáig lesznek a *Nidhogg 2* világáért. Egyedül játszva viszonylag hamar kiég, de szerencsére mindig van online ellenfél, a kanapés kompetitív harc pedig örök szavatós élményt garantál a kardozós játékok (már amennyiben ez egyáltalán stílusnak tekinthető) kedvelőinek. Senki se keressen mélyebb tartalmat, mondanivalót az egészben, itt kardozunk, megalazzuk egymást; jó mulatság, férfimunka. Vagy éppen női, ez majd a következő szerkesztőségi bulin kiderül.

HP

HARDVER

Windows Vista, 3 GHz Dual Core CPU,
1 GB RAM, 256 VRAM GPU, 750 MB

- + remek partijáték
- + hangulatos retró körítés
- + akár négy játékos is ölheti egymást
- idegbajt tud okozni
- egyedül nem annyira élvezetes

HP

Kard ki kard!

85

KÉSZEN ÁLLSZ A JÁTÉKRA?



XBOX ONE X

- Alig jelent meg, máris ódákat zeng a világ legerősebb konzoljáról mindenki, aki csak kipróbálta. A korábbi változatoknál jóval erősebb processzor és négyszer gyorsabb GPU elhozza a HDR és (majdnem) 4K játékélményt, a fejlesztőcsapatok pedig a jelek szerint tényleg gondoskodnak arról, hogy játékaik a lehető leggyorsabbak és legszebbek legyenek az új X-en.



PLAYSTATION 4 PRO

- Az egy éve a polcokon lévő PS4 Pro már „csak” a világ második legerősebb konzolja, a Sony azonban verhetetlen játékinálattal uralja a piacot. A full HD-nál jóval nagyobb, akár egyenesen 4K-s felbontás és a HDR megjelenítés a korábbinál is gyönyörűbbé varázsolja a játékokat. A Pro konzolon a Playstation VR-játékok többsége is feltűnően szebben fut, a Sony pedig gondolt azokra is, akiknek (még) nincs 4K-s tévéjük: a címek jó része full HD felbontáson is feljavított grafikával bír.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

- Egy év szünet és négy év kemény fejlesztőmunka után kész a Black Flag alkotóinak műve, amely az ókori Egyiptomban megalakult testvériség történetét meséli el, soha nem látott méretű világgal, szerepjáték-szintű karakterfejlődéssel és harcrendszerrel, politikai intrikákkal, gladiátorviadalokkal, történelmi pontossággal megalkotott piramisokkal, városokkal és persze rengeteg homokkal.



STAR WARS BATTLEFRONT 2

- A több szempontból csalódást keltő előd összes hibáját kijavította a Dice fejlesztőcsapat: eredeti, filmszerű és merész (egy birodalmi tiszt sorsát követő) egyszemélyes kampányt készített a sorozat lényegét adó multiplayer mód mellé. A szereplők, a fegyverek, a hangok, a helyszínek pedig egy az egyben felidézik a filmeket, természetesen fotorealistikus grafikával.



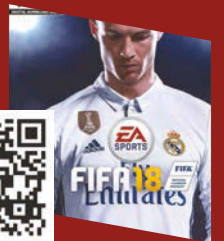
WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

- Három év után itt a folytatás, ami minden tekintetben felülmúlja a New Ordert: sokkal szebb, az új Doom motorját használó grafika, még örültebb történet, szerteágazó egyjátékos kampány és a b-filmes csavarokhoz és poénokhoz képest felkavaró és érzelmes pillanatok. A New Colossusnak van valamije, amit szököővenként egyszer látunk FPS-ben: lelke.



FIFA 18

- Történt némi fazonigazítás és finomhangolás, az irányítás, a játékosok megjelenése és animációi pontosabbak, mint valaha, a kommentár hihetőbb 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.



CALL OF DUTY WWII

- Hatalmas kihívás előtt állnak a világ legnépszerűbb FPS-ének évenkénti újabb epizódjaiban kissé belefáradt fejlesztők: a WWII tétje, hogy visszaelőzi-e a nagy rivális Battlefieldet és újra a világ legjobb akciójátékaiként gondolunk-e majd a Call of Dutyra. Azok alapján, amit láttunk a második világháború csatáihoz visszatérő epizódból, erre minden esélyük megvan.



GRAN TURISMO SPORT

- A Sony autóverseny-szimulátora megint magabiztosan hívja ki a Microsoft Forza Motorsportját, győztest pedig megint lehetetlen hirdetni. A grafika és a szimuláció pontosabb és elegánsabb, mint valaha, a különböző időjárás viszonyoktól az autók kalibrálásán át a vezetés élményéig minden a helyén. PS4 Pro konzolon lélegzetelállító, ahogy kinéz a GTS.



PROFI CUCCOKKAL MÉG JOBB A JÁTÉK

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



Bluetooth

Logitech

LOGITECH Z337 BOLD SOUND BLUETOOTH

- Teljes effektív teljesítmény: 40 W
- Mélyhangsugárzó: 24 W
- Magashangszugárzók: 2 x 8 W



hama

HAMA URAGE „CYBERBOARD PREMIUM” GAMING BILLENTYŰZET

- 8 mechanikus gomb
- Csuklótámasz, kopásvédelem
- 8 programozható gomb
- Windows gomb letiltás



A4TECH

A4TECH B318 BLOODY FEKETE GAMING BILLENTYŰZET

- 8 mechanikus gomb
- Csuklótámasz, kopásvédelem
- 8 programozható gomb
- Windows gomb letiltás

Nézd meg
a weben is!



astro

A10 HEADSET

- maratoni
- játékelmény új szinten
- kényelmes
- cserélhető kábel
- állítható hangerő szabályozás
- némítás a mikrofon felhajtásával



astro

A10 HEADSET + MIXAMP M60 FOR XBOX

Az A10 fejhallgató külön XBOX ONE konzolhoz készült verziója, kontrolerbe csatlakoztatható MixAmp M60 adapterrel, amint további funkciók érhetőek el.

Csak XBOX ONE konzollal kompatibilis!



Genius

GENIUS M8-610-BLACK SCORPION GAMING EGÉR

- 8200 dpi
- jobb és balkezes
- 6 programozható gombbal
- ergonomikus kivitel
- felbontás-váltó gomb, felbontás: 800-2400-4800-6400-8200 dpi
- 24db konfigurálható makrófunkció



A4TECH

A4TECH TL80 BLOODY EZÜST-FEKETE GAMER EGÉR

- USB csatlakozás
- Lézeres technológia
- Gamer tervezés

10%
KEDVEZMÉNY

Érvényes:
2017.12.09-től 12.24-ig

MINDEN
JÁTÉKSZOFTVERRE

10%
KEDVEZMÉNY

Érvényes:
2017.12.09-től 12.24-ig

MINDEN GAMING EGÉRRE,
BILLENTYŰZETRE ÉS
GAMING HEADSETRE

A kupon kizárólag 2017.12.09-től 12.24-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 érvényes. Egy kupon egyszeri alkalommal váltható be, készpénzre nem váltható. Kizárólag az eredeti és sérülésmentes kupon leadásával érvényesíthető az engedmény, érvényesítéséhez fordulj munkatársainkhoz!

MediaMarkt®

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

HARDVER

Biztonsági rés hardverszinten

Minden Intel PC veszélyben

Novemberben nagyon kínos közleményt kaptunk az Inteltől: a legtöbb, modern intel rendszerben hibát találtak, méghozzá nem olyat, amely csak minden milliommodik felhasználót érinti, hanem egy mindenkire nézve igazán veszélyes változatot. Az összes Intel-alapú PC-nek és eszköznek létezik egy Intel Management Engine modulja (ME), egy Intel Trusted Execution Engine-je (TXE) és szervereknél egy Intel Server Platform Service (SPS) szolgáltatása, amelyekben a hackerek által kihasználható biztonsági rést találtak. Ennek ismeretében tudunk nélkül képesek rosszindulatú hackerek saját kódot futtatni a gépünkön.

Nem először fedeznek fel hibát driverben, illetve hardverközeli szoftverben, azonban ezúttal sokkal súlyosabb a gond, ugyanis az Intel ME hardveres mikrovezérlőt érinti, amely a PCH-ba, vagyis chipkészletbe integrált, vagyis egy szimpla szoftverfrissítés nem elegendő. Tovább nehezíti a helyzetet, hogy a szükségeses firmware- és driverfrissítéshez minden PC-gyártó és alaplapgyártó összehangolt együttműködésére szükség van, ráadásul nem csupán windowsos, hanem linuxos gépek is érintettek.

Az Intel közben készített egy kis segédprogramot, amely elárulja, hogy gépünk sebezhető-e, illetve anynyi jó hírünk van, hogy lapzártánkig nem jelentettek olyan kártevőt vagy célzott támadást, amely ezt a

biztonsági rést kihasználta volna. Az Intel listája szerint a Xeon E3-1200 és Xeon W-szériák mellett a 6., 7. és 8. generációs Intel Core CPU-k, az Atom C3000 és E3900-as SoC-k, az Apollo Lake Pentiumok és a Celeron N, valamint J-szériás processzorok érintettek. A PC-gyártók közül a Dell és a Lenovo már lépett

az ügyben, és sorra adják ki a szükséges frissítéseket minden gépükre, illetve a Gigabyte, az MSI, az Asus és az ASRock is megkezdte az új BIOS-ok és driverek terítését. Amennyiben érintett vagy, érdemes felkeresned a PC- vagy alaplapgyártó weboldalát, és alkalmaznod a frissítéseket.



A merevlemezek visszavágnak

14 TB az új tárhelyrekord

Solid State Drive folyik a csapból is, mindenki ilyet szeretne, és valóban, az SSD látványosan felgyorsítja az összes PC-t. Ugyanakkor a tárhelyprobléma továbbra is velünk van, egyszerűen megfizethetetlenül drágák a Terabyte feletti modellek, ezért a felhasználók még mindig tartanak otthon hagyományos merevlemezt is. Ezek a mágneses elven működő tárolók az elmúlt években nem igazán tudtak felgyorsulni, miközben az SSD az NVMe megjelenésével ismét nagyot lépett előre, és akár már hússzor gyorsabb, mint egy HDD.

A merevlemezgyártók ehelyett arra fókuszálnak, amiben igazán jók: olcsón minél nagyobb tárhelyet rendelkezésünkre bocsátani. A Toshiba ezen a téren komoly áttörést ért el, mégpedig a 9. generációs PMR (Perpendicular

Magnetic Recording)-technológiával, így még több adatot képesek biztonságosan tárolni egyetlen lemezen. Az eddigi 1,5 TB-os rekordot ezzel 1,8 TB-ra tolták ki, illetve notebookokba szánt 2,5 colos HDD-k esetében lemezenként 1 TB-os kapacitást képesek elérni. A Toshiba már be is jelentette az új merevlemezeket, amelyek 2018 első félévében érkeznek. A notebookokhoz 1 TB-os, egylemezű, mindössze 7 mm vastag modell jelenik meg, a hagyományos, 3,5 colos méretű készülműkházba pedig nyolc darab, egyenként 1,8 TB kapacitású PMR-lemezt szerelnek, így 14 TB-ra nő a maximálisan elérhető tárhely. Az új modellekben 5400 rpm-mel forognak a lemezek, és a konkurens SMR-technológiával (Shingled Magnetic Recording) ellentétben nem kell sebességsökkenésre számítanunk.





Optane-verő Z-Nand Összecsap a Samsung és az Intel

Ha abban a hitben élsz, hogy gyors SSD-vel rendelkezel, rossz híréink van: létezik már jobb. Jelenleg az Intel Optane, vagyis 3D XPoint technológiája a csúcstartó, azonban a Samsung ezt nem hagyhatta szó nélkül, ezért egyedi technológiát fejlesztett, hogy legyőzze konkurensét. A végeredmény a ZNAND, amely nem más, mint az SLC újjáélesztése. A Single Level Cell (SLC) cellánként csupán 1 biten tárol adatot a jelenleg használt MLC (2 bit) és TLC (3 bit) helyett, cserébe viszont nagyságrendekkel gyorsabb az olcsóbb NAND flashchipeknél. Az SLC költséges, azonban a Samsungnak sikerült 800 GB-os meg-

hajtót építenie ZNAND-chipekből, így az SZ985 tároló versenyképes az Intel Optane P4800X-szel szemben. A Samsung előnye a szekvenciális írás-olvasásban jelentkezik (3,2 GB/s a 2-2,4 GB/s helyett), olvasási IOPS-e is jobb (550K helyett 750K), csupán véletlenszerű írásban rosszabb a teljesítménye.

Noha izgalmas ez az óriási sebesség, még ne kezdjünk gyűjteni új SSD-nkre, mert az Intel és a Samsung is a szerverek világában versenyzeti új, csúcsebességű tárolóit. Hogy mindezt mi, végfelhasználók mikor kapjuk meg elérhető áron, azt egyelőre megtippelni sem merjük.

Pimaszul vagány Radeon készült Egyedi PowerColor Radeon RX Vega 64 Red Devil

Noha nagy rajongói vagyunk a GeForce videokártyáknak, éppen ugyanennyire szeretjük a Radeonokat is, kiváltképp akkor, ha gyorsak, olcsók, és kapni is lehet őket. Sajnos utóbbi két feltétel a Radeon RX Vega kártyákra nem volt igaz a megjelenésük óta eltelt fél évben, azonban ez az áldatlan állapot végre megváltozni látszik. A forradalmian új HBM2 memória-alrendszert, illetve a különleges tokozást igénylő eljárás sajnos komoly gyártási nehézségeket okozott, és csak több hónapnyi megfeszített munkával sikerült ezeket az akadályokat leküzdeni.

Az örömhírt még több követte novemberben: a kártyagyártó partnerek, az Asus, az MSI, a Gigabyte és a Sapphire sorra jelentik be egyedi hűtéssel és órajelekkel ellátott Radeon RX Vega

modelljeiket, de mi most mégis a PowerColor egyedi Radeonját emelnénk ki, amely különösen szépre sikeredett. Az RX Vega 64 Red Devil óriási, háromventilátoros hűtése piros-fekete dízajjal hívja fel a figyelmet magára, és természetesen az obligát világítás sem maradt el. A kártya három BIOS-chippel üzemel, így az egyedi tuningflash sem kizárt, de már gyárilag is kapunk órajelemelést, méghozzá nem is jelentéktelen mértékűt: az 1607 MHz alig marad el a vízhiányos referencia RX 64 1677 MHz-es órajelétől, ami mindenképpen figyelemre méltó eredmény a PowerColortól. Persze nem könnyű az RX Vega 64 Red Devil dolga a GeForce-ok ellenében, ezért várhatóan 200 ezer forintot nyit az új Radeon, ami versenyképes a GTX 1080-akkal szemben.



Eltűnik a régi szabvány Hasta la vista, BIOS!

Jó néhány PC-platformgeneráció óta velünk van már az UEFI-technológia, de ha jobban beletúrunk a mai gépek beállításába, kiderül, hogy erről sokan nem tudnak, és még mindig BIOS-módban használják gépüket. Pedig van ám előnye az UEFI-nek: például biztonságosabb és gyorsabb, a hardverkomponenseket is jobban kezeli, ráadásul a Linux és a Windows is tökéletesen támogatja. Az Intel éppen ezért 2020-at tűzte ki célul, amikor is nyugdíjazza a hagyományos BIOS-technológiát, vagyis a 2020-ban és utána megjelent gépeken már nem lesz elérhető a CSM-mód. Ez más néven a Legacy üzemmód, amely azért nem baj, ha aktiválható, mert

például több boot-Linux és jó néhány, régebbi hardver is csak így használható. Az UEFI Class 3 verzióról immáron kizárólag 64 bites operációs rendszert futtathatunk, és a 16 bites ROM-mal szerelt hardverek sem működnek többé (például régi hálózati kártyák, RAID-adapterek stb.). A legtöbb felhasználónak a régi VGA-k inkompatibilitása fájhat a leginkább: a 2013-as vagy régebbi modellek még nem rendelkeztek UEFI-kompatibilis video-BIOS-szal. A BIOS-UEFI áttérést akár már ma is megejthetjük egy modern PC-n, azonban ez nem csupán egy kapcsolót jelent – az alapoktól (format c:) újra kell telepítenünk az operációs rendszert.

Vásárlási tanácsok

NAGY KARÁCSONYI AJÁNLÓ

OKOSTELEFONOK

Idén ismét szintet léptek az okostelefonok, így a tavaly még középkategóriás tulajdonságokat már belépőszinten is elérjük. Egyre több gyártó alumínium készülékházat választ, elterjedt az ujjlenyomat-olvasó is, és a full HD felbontás sem számít luxusnak. A középkategóriában sokat léptek előre a kamerarendszerek területén, és a központi egységek is fejlődtek. Mobiltelefonban a csúcst 2017 végén a speciális kijelzők jelentik PC-vel összemérhető számítási teljesítmény és gigabites LTE mellett.



ERRE FIGYELJ VÁSÁRLÁSKOR!

A független készülékekben általános a dupla SIM, és sokszor kezdőszettet (tok, powerbank, extra kábel) is kínálnak ajándékba. A legtöbb telefon már képes gyorsöltésre, de ehhez általában külön töltőt kell vásárolni. A szolgáltatók előszeretettel leértékelik az előző generációs készülékeket.

Hasznos kiegészítők



Az okostelefon legfontosabb jellemzői

Kamerák

Már belépőszinten is megjelentek a dupla kamerás megoldások. A második lencse általában teleobjektív, más mobilokon színszűrő nélküli a másodlagos érzékelő, ezzel javítható a képminőség.

Hálózati modul

A Wi-Fi ac-hez érdemes ragaszkodni, LTE-ből pedig a Cat6 (300/50 Mbit/s) az ideális. A legújabb készülékekben már Bluetooth 5 is van az NFC, GPS és FM rádió mellett.

Biometrikus azonosítás

Az ujjlenyomat-olvasó hasznos, ragaszkodjunk hozzá, emellett prémium kategóriában írisz- és arcfelismerést is kapunk. Az ujjlenyomat-olvasó legtöbbször a készülék hátuljára kerül.

Készülékház

A részleges fémház elvárható a belépőszinten is, a teljes alumíniumborítás azonban még nem jelenti azt, hogy egyben vízálló a készülék. A kijelzőt is védeni kell, ebben a Corning Gorilla Glass kiváló.

Kijelző

Full HD felbontásnál alább már ne adjuk. A kis mobilok 4,7-5,2 colosak, az általános az 5,5 col. A prémium készülékek egyedi képarányú, lekerékített kijelzősek, és Super AMOLED-panelt használnak.

SoC, RAM, tárhely

A magok száma helyett a fejlettséget érdemes figyelni. A Snapdragon 835 a csúscategória, alatta a 6-os széria számít jónak, illetve az egyedi fejlesztésű SoC-k közül a Kirin 960 és az Apple A11.

Csatlakozók

A dupla SIM és az MSD-bővítőhely hasznos. Új készüléket inkább már válasszunk USB Type-C-vel, gyorsöltés funkcióval, viszont az analóg jack egyre kevesebb csúcstelefonon található meg.

A GAMESTAR AJÁNLATAI

BELÉPŐSZINT: XIAOMI MI A1

Alumíniumház, ujjlenyomat-olvasó, takarékos, de erős SoC és dupla kamera került a Xiaomi legújabb olcsó telefonjába – ez egy-két éve még csúcskategóriának számított.



Ár: 68 900 Ft
Web: mi.com

KÖZÉPKATEGÓRIA: HUAWEI HONOR 9

Gyakorlatilag a Huawei P10-et kapjuk meg elegáns, tükröfelületű házba csomagolva, felső kategóriás SoC-vel, rengeteg extra szolgáltatással és nagyon jó kamerarendszerrel.



Ár: 121 900 Ft
Web: hihonor.com

PRÉMIUM: SAMSUNG GALAXY S8

Sok, drága telefon van már a piacon, de a Galaxy S8 még mindig az egyik legjobb: erős belső, tökéletes kijelző és tonnányi extra szolgáltatás jó áron.



Ár: 194 900 Ft
Web: samsung.com

TABLETEK

Meglepő, de még mindig nagy a kereslet a táblagépek iránt. A tartalomfogyasztásra, játékra ideális eszközök világában megtorpant a fejlesztés, de lehet jó készüléket találni. Az SoC-k nem sokat erősödtek, az újabb modellek azonban takarékosabbak, tovább bírják egy töltéssel. Belépőszinten még mindig a HD-kijelző az általános, de a friss Android OS-re itt is odafigyelnek. A csúcskategóriában az Apple és a Samsung osztozik a piacon, ám előbbi népszerűbb választás. A 2017-es iPad gyors, fejlett, és üzemeje is kiváló.



ERRE FIGYELJ VÁSÁRLÁSKORI

Belépő- és középkategóriában csakis androidos készüléket keress! Fontos a friss rendszer és a legalább 2 GB RAM, illetve 16 GB tárhely. Amint megvetted a készüléket, válassz hozzá védőtokot; a tabletek sérülékenyek, és könnyen reped a kijelzőjük.

Hasznos kiegészítők

Billentyűzetes tok



Bluetooth-hangszóró



Powerbank



A táblagép legfontosabb jellemzői

Kijelző

Nagyon rosszul mutat az alacsony felbontás 7-10 colos méretben, ezért minimum 1280×800-hoz ragaszkodjunk. Egyeduralkodó az IPS-panel, a drágább példányok pedig a stylust is kezelik.

SoC, RAM, tárhely

Tabletben különösen fontos az erős központi egység, és nem árt legalább 2 GB RAM sem. A tárhely szinte biztos, hogy kevés lesz, ezért számoljunk microSD-kártyával és/vagy felhőtárhellyel.

Hangszórók

Tartalomfogyasztásra vásárolunk mobileszközt, ezért a hangzás különösen fontos. Előny, ha a hangszórók előre felé szólnak, és elég hangosak.

Készülékház

A fém készülékház masszívá teszi a tabletet, a Gorilla Glass védi a nagy kijelzőt, ám mindezek ellenére is érdemes tokban tartani a táblagépet.

Operációs rendszer

Elavult Androiddal ne vegyünk tabletet – az újabb appok már nem támogatják. Legalább Android 6 vagy még inkább Android 7 platformmal szállított modelleket részesítsünk előnyben.

Hálózati modul

Az LTE-modem komoly felárral jár, viszont Wi-Fi-ből igyekezzünk minél gyorsabban választani a sok netes tartalom streamelése miatt. A Wi-Fi ac ma már a belépőszinten is elérhető.

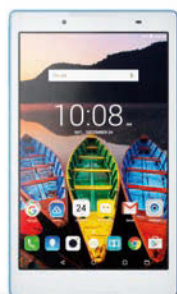
Csatlakozók

MicroUSB- és/vagy USB Type-C-port minden androidos tableten van, de USB 3.0-s adatátvitelre csak a drágábbak képesek. Egyes modelleken videokimenet is található.

A GAMESTAR AJÁNLATAI

BELÉPŐSZINT: LENOVO TAB3 8"

Olcsó tablet erős központi maggal, 2 GB RAM-mal és 16 GB tárhellyel. Az üzemi idő kifejezetten jó, de a prémium szolgáltatások hiányoznak.



Ár: 38 900 Ft
Web: lenovo.com

KÖZÉPKATEGÓRIA: HUAWEI MEDIAPAD T3 9,6"

Kifejezetten nagyméretű középkategóriás tablet takarékos SoC-vel, elegendő RAM-mal és tárhellyel. Üzemeje nagyon jó, de a kijelző csak HD felbontású.



Ár: 54 900 Ft
Web: huawei.com

PRÉMIUM: APPLE IPAD WI-FI (2017)

Nagy felbontású kijelzőt, erős SoC-t kapott a készülék jó GPU-val és a legújabb iOS rendszerrel. Példásan jó üzemi idővel és hálózati részesel bír, de belső tárhelye sajnos nem bővíthető.



Ár: 124 900 Ft
Web: apple.com

SOLID STATE DRIVE

Évek óta a „titkos” hozzávalónak tartják az SSD-t, és nem véletlenül: bármilyen PC-t azonnal, külön szoftver telepítése nélkül képes jelentősen felgyorsítani. Ma már az ára sem elérhetetlen, bár idén nem is csökkent túlzottan. Kapacitásával még mindig akadnak gondok, a fél-1 TB-os modellek nagyon drágák, viszont sebességben előreléptek a gyártók. A SATA6G-t lassan felváltja az M.2-foglalat és az NVMe szabvány, bár a három-négyszeres gyorsulásért ma még felárat kell fizetnünk, és a kompatibilitásra is jobban oda kell figyelni.



ERRE FIGYELJ VÁSÁRLÁSKORI

Ha modern géped van, válaszd az M.2 NVMe SSD-t a jobb teljesítmény és a kisebb méret miatt, de ekkor a hűtésre is ügyelni kell. A 2,5 colos, SATA6G SSD-k között a 240-256 GB-os modellek a legnépszerűbbek, és ma már a TLC-technológia is megbízható.

Hasznos kiegészítők

Külső HDD



M.2 hűtőborda



2,5 colos beépítőkeret



Az SSD-k legfontosabb jellemzői

Csatlakozás

A SATA6G még mindig a legelterjedtebb, de a sebességet visszafogja, ezért modern PC-be érdemes a kicsit drágább M.2 NVMe-t választani, ami ötször nagyobb sávszélességet kínál.

Memóriachipek

A legtöbb SSD ma TLC NAND flashchipekkel érkezik, amelyek csak trükkökkel képesek gyors adatírásra. Az MLC tartósabb, ellenben drágább megoldás.

Teljesítmény

A szekvenciális olvasás és írás mellett fontos a kisméretű fájlok véletlenszerű kezelése, illetve az IOPS-érték is, amely megmutatja, mennyi műveletet hajt végre az SSD másodpercenként.

Méret

A 2,5 colos SSD-k vastagsága kivétel nélkül 7 mm, az újabb notebookokhoz azonban már túl nagyok. Az M.2 SSD-k általában 80 mm hosszúak, de az ultrabookokba a kisebb, 42 mm-es modellt szerelik be.

Valós kapacitás

A gyárilag feltüntetett tárhely nem elérhető teljes mértékben – minden SSD-ben más-más méretű a tartalékzóna, így a formázott kapacitás 5-60 GB-tal kevesebb is lehet.

Garancia

Általában három év garanciát kapunk minden SSD-re, de a felső kategóriás modelleknél már az öt-éves garanciális időszak sem ritka. Ennél többet csak szerverkategóriás modellekhez kapunk.

Szoftver

Az egyedi kezelőszoftver hasznos extra, emellett adatmentő, rendszerköltöztető applikációkkal kedveznek a gyártók. Ezeket utólag tölthetjük le a cég weboldaláról.

A GAMESTAR AJÁNLATAI

BELÉPŐSZINT:

KINGSTON UV400 240 GB

Olcsó, mégis gyors és megbízható SATA6G-n kapcsolódó SSD jó szekvenciális teljesítménnyel, de csupán közepes IOPS-sel és 4K-sebességgel.



Ár: 25 990 Ft

Web: kingston.com

KÖZÉPKATEGÓRIA:

WD BLACK PCIE 512 GB

Az egyik legolcsóbb, mégis gyors és megbízható NVMe SSD akár 2 GB/s szekvenciális sebességgel, egyedi szoftverrel és öt év garanciával.



Ár: 59 100 Ft

Web: wdc.com

PRÉMIUM:

SAMSUNG 960 EVO 512 GB

A leggyorsabb, ma kapható NVMe SSD kiváló strapabírással és szuper IOPS-teljesítménnyel. A Samsung egyedi technológiáival még tovább fokozható a teljesítmény.



Ár: 73 500 Ft

Web: samsung.com

MONITOROK

Hosszú évekig tartó kényszerpihenőt követően végre felélénkült a monitorpiac, és egymás után érkeznek a hírek az egyre jobb példányokról. Már a belépőszinten észrevehető a változás, a rossz képminőségű, nagy fogyasztású TN-panelek kikoptak a piacról, helyüket a sokkal jobb, modern AH-IPS-, VA- és PLS-panelek vették át. Általánosan még mindig a 24 colos képátló az elterjedt, de új monitorból már sokan választják a 27 colos modelleket. A full HD felbontás túl kicsi, a logikus továbblépés ekkora méretben a WQHD, ennél nagyobb kijelzőnél pedig már a 4K, illetve a 21:9-es képarány. Sajnos az OLED-monitorokra (pláne a megfizethetőkre) még jó darabig várunk kell.



ERRE FIGYELJ VÁSÁRLÁSKORI

Csakis új, modern modelleket vegyél számításba. 24 colhoz ideális a full HD felbontás, de 27 colon ez már inkább csak játékra ideális. Irodai munkára és szerkesztéshez a 27-32 colos 4K-monitorok közül válassz, gamergépekhez 120-144 Hz-es frissítéssel.

Hasznos kiegészítők

Minőségi kábel



VESA tartókonzol

Színkalibráló

A monitor legfontosabb jellemzői

Panel

Vége elfelejthetjük a TN-technológiát, az IPS/PLS- és a VA-panelek kiváló színhűséget és jó betekintési szöveget kínálnak, ma már gyorsak, és fényerejük is jó.

Extrák

Az USB 3.0 hubnak és a beépített hangszórónak is hasznát vehetjük. Egyes monitorok talpába zsinór nélküli töltőt is építenek, és windowsos szoftverrel is megváltoztathatjuk a beállításokat.

Bemenetek

A HDMI-bemenet kötelező, nagyobb felbontáshoz pedig a DisplayPort is szükséges. A D-Sub és a DVI viszont lassan teljesen eltűnik. A legújabb monitorokon már HDMI 2.0 és DP 1.4 található.

Frissítés, válaszidő

A modern IPS/PLS-panelek már 4 ms-os válaszidőre képesek, és az input lag is alacsony. A 60 Hz helyett megjelenik a 72-75 Hz, a gamermonitoroknál pedig a 144-165 Hz az általános.

Felbontás, képátló

A legnépszerűbb a full HD felbontás, de 27 colon a WQHD (2560x1440) az ideális. A 4K-s, 3840x2160-as pixelszám 30 colos képátló felett már nem igényel szoftveres nagyítást.

OSD

Gyors, egyszerűen átlátható és könnyen kezelhető menükkel érkeznek a legújabb monitorok. Az ötállású joystick bevált ezen a téren, valamint megjelent a profilok támogatása.

Talp, ház

Keskenyednek a kávék, illetve a dizájnos talpak jellemzően stabilak. A drágább monitorok forgathatók, és magasságuk is állítható.

A GAMESTAR AJÁNLATAI

BELÉPŐSZINT: LG 27MP59G-P

Kiváló képminőségű, IPS-paneles monitor gyors, fejlett vezérléssel és 75 Hz-es frissítéssel. A tetszőleges külsőbe csomagolt modell emellett a FreeSync-technológiát is támogatja.



Ár: 65 900 Ft
Web: lg.com

KÖZÉPKATEGÓRIA: ASUS DESIGNO MX27AQ

Elegáns, ideális méretű, 27 colos IPS-monitor WQHD (2560x1440) felbontással, rejtett kávéval, sok bemenettel és Bang & Olufsen hangrendszerral.



Ár: 139 900 Ft
Web: asus.com

PRÉMIUM: SAMSUNG U32H850

QLED-paneles, óriási képátló és 4K felbontású monitor gyönyörű képminőséggel. A dizájnos talp mindenféle mozgást enged, nem hiányzik az USB-hub, illetve a PnP és a PiP üzemmód sem.



Ár: 210 900 Ft
Web: samsung.com

4K-s konzol házilag

ÉPÍTS MAGADNAK ONE X PC-T!

IGAZÁN ERŐS LETT AZ ÚJ MICROSOFT JÁTÉKKONZOL, KÉPES 4K-BAN MEGMOZGATNI A JÁTÉKOKAT.

Tavaly elsőként a Sony hirdette ki PlayStation 4 Pro gépének bejelentésekor, hogy eljött a 4K-s konzoljátékok ideje. Az egyébként jól sikerült és népszerű játékgép azonban alig tért el elődjétől, a grafikus chip számítási teljesítménye pedig gyakran épphogy csak elegendő volt a játékok 4K-s felbontásához 30 fps sebességen. A Microsoft azonban kivárt egy évet, noha már 2016-ban megszólaltatta, hogy titkos laboratóriumaiban készül a Project Scorpio kódnevű hardver, amely hatalmas fejlődés lesz az Xboxok sorában, miközben nem lesz gyökeresen új generációs konzol. Novemberben meg is érkezett tesztlaborunkba az Xbox One X, amivel jókat játszottunk (tesztünket keress a 26. oldalon), majd megpróbáltunk összeszerelni két olyan számítógépet, amelyek felveszik a versenyt az új csodakonzollal.

EGYEDI VS. UNIVERZÁLIS HARDVER

Van egy nagy titka a mai játékkonzoloknak, mégpedig az, hogy a gyártók nyomott árakon, sokszor az előállítási költség alatt árulják őket. Az Xbox One



Erős videokártyák, amelyekkel legyőzhető az Xbox One X



X-ről is tudható, hogy magát a hardvert legyártani többé kerül 165 ezer forintnál, a Microsoft azonban a konzolra eladott minden egyes játékból kap néhány dollárt, így végül hozzájut a pénzéhez. A PC-k piacán nem működik ez az üzletpolitika, ráadásul amikor számítógépet állítunk össze, egyedi komponensekre sem támaszkodhatunk, univerzális hardvert kell építeni. Ez azért torzíja némileg a képet, mert az Xbox One X – hiába x86-alapú – egészen kiegyensúlyozatlan. A processzor például elavult, alacsonyán órajelezett, és gyenge. Megvan ugyan a nyolc mag, ezek azonban régi architektúrára épülnek, ráadásul a szó szoros értelmében mindössze négy CPU-modul dolgozik, csupán az

integer végrehajtókat duplázták meg, ezért számítják nyolcnak. Hagyományos rendszermemória nincs a konzolban, ezt egybevtették a video-RAM-mal, ráadásul a DDR3/DDR4 helyett GDDR5-öt használnak, széles buszra kapcsolva – ez óriási előny az Xbox One X számára. A GPU a ma kapható Radeonokhoz képest régebbi, ám a shaderok és egyéb modulok számát alaposan felszórólták, hiszen a 4K felbontás érdekében ennek a komponensnek kell a legerősebbnek lennie.

Ennyire kiegyensúlyozatlan asztali PC-t nem tudnánk építeni, és nem is áll szándékunkban. Egy számítógéppel kiválóan lehet játszani, ugyanakkor dolgozni, tanulni, böngészni és egy sor egyéb feladatot elvégezni. Ehhez azonban kiegyensúlyozott konfigurációra van szükség, amelyben minden komponens nagyjából azonos kategóriába esik. Szintén fontos különbség, hogy míg egy játékkonzol zárt, nem bővíthető, addig az okosan, figyelmesen összeállított PC-t tovább fejleszthetjük, erősíthetjük, és modernizálhatjuk. Ennek persze az a feltétele, hogy néhány alapkomponekból erősebbet válasszunk a feltétlenül szükségesnél, hogy később, bővítéskor ezt már ne kelljen kicserélni.

A KÉNYELEM ÁRA

A legmeggyőzőbb érv, ami a játékkonzol mellett szól, a kényelem: kicsomagoljuk a konzolt, csatlakoztatunk néhány kábelt, bekapcsoljuk, regisztráljuk magunkat, és máris indulhat a játék. Lehet, hogy kezdetben érkezik pár frisztés, egyszer-kétszer újra kell indítani a konzolt, de nem kell Windowst telepíteni, drivereket installálni és beállítópaneleket bújni.

Az általunk összeállított számítógépek is komplett konfigurációk, azonban néhány extra kiadással számolnunk kell.

Először is szükségünk lesz billentyűzetre és egérre, valamint játékhoz jó eséllyel egy controllerre is. A kijelzőt ne soroljuk ide, mert ahogy a konzolt, úgy ma már bármelyik PC-t használhatjuk nagy képernyős tévével. A két konfiguráció összeállításakor arra is ügyelünk, hogy kisméretűek és dizájnosak legyenek, hogy ne kelljen a csúfságuk miatt elrejtenuk őket a nappaliban. Végül a Windows-licenc árát is bele kell számolnunk a végösszegbe. Ha az interneten keresgélünk, találhatunk legális Windows 10-licencet már 15-17 ezer forintért, de hivatalosan még 26-28 ezer forintot kérnek érte. Ez sokak számára váratlan és meglehetősen magas kiadás, de nem szabad elfelejteni, hogy az így kapott gamegépére minden játék eleve alacsonyabb áron jelenik meg, mint bármelyik konzolra, ráadásul néhány hónap elteltével a netes szoftveráruházakban már 30-50 vagy akár 70 százalékkal olcsóbban adják az AAA játékokat.

A DÖNTÉS A KEZÜNKBEN VAN

Miután beláttuk, hogy lehetetlen 165 ezer forintból olyan PC-t építeni, amely ultra HD felbontásban 30-60 fps-sel futtatja a legújabb játékokat, inkább két különböző irányból teljesítettük a kihívást. Elsőként olyan konfigurációt állítottunk össze, amely akár még Windows 10-licenccel is megszerezhető az Xbox One X áráért. Ez a gép modern alapokra építkezik, gyors, és kiválóan bővíthető, de a teljes részletességet „csak” full HD-ben éri el a játékok. A másik konfiguráció magabiztosan átlépi a 6 TFLOPS-ot, és a játék mellett egyéb területeken is kiválóan teljesít. Ahogy arra számítottunk, ez esetben a végösszeg már jelentősen magasabb, azonban oda tudunk figyelni arra, hogy a modern szolgáltatások mellett a dizájnos külső és a csendes üzem is meglegyen.

Simánmartin



XBOX ONE X

Processzor	AMD Jaguar 8 mag, 2,3 GHz
Processzorhűtő	Vapor Chamber, blower
Alaplap	Egyedi
Memória	12 GB GDDR5
Grafikus kártya	AMD Polaris, 1172 MHz
SSD	-
Merevlemez	1 TB 2,5" HDD
DVD/Blu-ray egység	UHD Blu-ray
PC-ház	Egyedi
Tápegység	245 W

Összesen 164 990 Ft



165 ezres PC

Amikor minden fillérre oda kell figyelni, az egyszeri gépépítő hajlamos a kevésbé fontos komponensek minőségéből túlságosan sokat engedni. Mi ezt nem tettük meg, de azért kötöttünk néhány kevésbé fájdalmas kompromisszumot. Az elérhető legkisebb platform helyett az eggyel nagyobb, de olcsóbb, a microATX-et választottuk, amelyhez dizájnos házat, illetve hatékony tápegységet párosítottunk. Az alaplap egy B150-es, tetszetős, a feltétlenül szükséges új szolgáltatásokkal felszerelt modell, amelybe később sokkal erősebb CPU-t is beépíthetünk.

Kezdetben azonban egy Pentiumra alapozunk, amely olcsó, de nem szabad lenézni: belépőszintű besorolása ellenére magasan órajelezett, aktiválták benne a Hyper-Threading-technológiát, így jól teljesít játékok alatt. A 8 GB rend-

szermemória és a gyors, 7200 rpm-es, 1 TB kapacitású HDD sem maradhatott ki, a főkomponens azonban ebben az esetben a videokártya: egy GeForce GTX 1050 Ti fért bele az árba. A következő lépés a GTX 1060 lenne, ám ez 20-25 ezer forinttal megdobná a végösszeget, ezért mi inkább maradtunk a GTX 1050 Ti-nél. Ez a kártya is 4 GB VRAM-mal dolgozik, és gyárilag tuningolt, az egyedi hűtés pedig kellően csendes és hatékony.

Az Xbox One X áránál 10-15 ezer forinttal alacsonyabb összegért egy olyan, modern, kicsi és dizájnos PC-nk lehet, amely minden feladatot jól teljesít, csendes, és nem fogyaszt sokat. A játékokat ugyan nem futtatja 4K felbontásban, viszont full HD-ban, maximális részletességben szinte mindegyik eléri a 30 fps sebességet, a régebbi címek pedig akár a 60+ fps-t is.



Xbox One X PC

Második nekifutásra a teljesítményt helyeztük előtérbe, és egy kompromisszummentes gamer-PC-t igyekeztünk összeállítani. Ezzel a konfigurációval már közel kerülünk az ultra HD felbontáshoz, azt azonban jó tudni, hogy a tényleg maximális részletességű, gyors (stabil 60+ fps), 4K-s játékhoz ennél is erősebb GPU, mondjuk egy GTX 1080 Ti szükséges. Ez azonban 400 ezer forintig repítette volna a konfiguráció árát, ezért inkább maradtunk a GTX 1070-nél, amely nyers számítási teljesítményben és tudásban már felette áll az Xbox One X GPU-jának. Ebben a PC-ben 8 GB VRAM-mal gazdálkodhatnak a játékok, amelyhez +8 GB rendszeremléria is tartozik. A Cougar miniatűr háza nagyon jól néz ki, és igényesen megépített, ráadásul mini-ITX platformú. A B350-es chipkészletre épü-

lő Gigabyte lap igazi kis méregetszák, megpakolták modern szolgáltatókkal. Ebben egy négymagos, nyolc programszámot kezelő Ryzen 1400-as CPU teljesít szolgálatot saját minőségi és csendes hűtőjével. A rendszer és kedvenc játékunk futhat SSD-ről, minden más adat számára pedig ott van az 1 TB-os HDD.

A kicsi, dizájnos és csendes gép könnyedén hozza a gamer-PC-ktől elvárt csúcstempót, ami sok esetben az Xbox One X-é felett áll. Például full HD felbontásban még maximális részletesség mellett is sokszor 100-120 fps tempót kapunk (60 helyett), ami érezhetően javítja a játékelményt. Nem állítjuk, hogy 4K-ban elvérzik ez az összeállítás, de tény, hogy az új játékok jó, ha eléri a 30 fps-t; a régebbi címek azonban stabilan 40-60 fps-sel futnak.

PC AZ XBOX ONE X ÁRÁÉRT

Processzor	Intel Pentium G4600 3,6 GHz	24 500 Ft
Processzorhűtő	Gyári	✘
Alaplap	MSI B150M Bazooka	20 500 Ft
Memória	8 GB Adata DDR4-2400 kit	25 400 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 1050 Ti 4 GB D5	49 900 Ft
SSD	-	✘
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	12 990 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	✘
PC-ház	Spire Powercube 715	7 990 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	10 900 Ft

Összesen

152 180 Ft

PC AZ XBOX ONE X TELJESÍTMÉNYÉVEL

Processzor	AMD Ryzen 5 1400 3,2 GHz	44 500 Ft
Processzorhűtő	Gyári	✘
Alaplap	Gigabyte AB350N-Gaming Wi-Fi	37 900 Ft
Memória	8 GB Adata DDR4-2400 kit	25 400 Ft
Grafikus kártya	Zotac GeForce GTX 1070 8 GB Mini	132 200 Ft
SSD	Kingston SSDNow UV400 240 GB	25 990 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	12 990 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	✘
PC-ház	Cougar Gaming QBX window	15 900 Ft
Tápegység	Be Quiet! System Power 8 500 W	17 400 Ft

Összesen

312 280 Ft

Vízűtések nemezise

Noctua NH-U12S

A DUNK EGY JÓ TANÁCSOT: NE ÍTÉLJ ELSŐ LÁTÁSRA!

Ez kifejezetten igaz a Noctua hűtőkre, amelyek valami megmagyarázhatatlan oknál fogva barna ventilátorokkal riasztják el a vásárlókat. Pedig ha nem törődünk a külalakkal, és mégis ezt választjuk, a piacon ma kapható egyik legjobb minőségű, hihetetlenül hatékony processzorhűtő boldog tulajdonosai leszünk. Az NH-U12S ideális középpont a méret, teljesítmény és ár háromszögben, bár hozzá kell tennünk, hogy a hazai piacon a 20 ezer forint feletti ár már inkább prémiumnak számít, semmint középkategóriának. Szerencsére azonban a magas összegért cserébe abszolút csúcskategóriás hűtési teljesítményt kapunk, olyannyira, hogy még a kompakt vízűtések is képesek magá mögé utasítani a Noctua 12 cm-es tornya. Az NH-U12S toronyalakítású, és a réz processzorblokkból öt darab hőcső szállítja fel a meleget az alumíniumradiátorba. A SecuFirm2 rögzítőkészlet

prémium minőségű: tesztlaborunkban egy hasonló keret már több száz le- és felszerelést túlélt bármiféle gond nélkül. A leírás részletes, mégis könnyen átlátható, grátiszként pedig egy csavarhúzó is találunk a dobozban. Szintén a kellékek közé került egy minőségi hőpaszta is, amit mindenképpen ajánlott használni felszereléskor, hogy tökéletes hőátadást érjünk el. A 12 cm-es ventilátor maximálisan 1375 rpm-mel forog, és egy speciális műanyag ötvözetből készült, aminek köszönhetően jelentős légszállításra képes, miközben zajszintje minimális. Egy Intel Core i7-6700K processzorra szereltük fel a Noctua hűtőt, így a CPU alapjáraton 27 Celsius-fokon járt, majd teljes terhelés (Prime95) mellett 71 Celsius-fokig melegedett – mindent úgy, hogy az automatikus szabályzás 490 rpm-en tartotta a ventilátort. Ez kiváló eredmény, ahogy az is, hogy teljes fordulatszámra sem vált zajos a ventilátor. A Noctua NH-U12S az egyik legjobb, ma kapható CPU-hűtő,

akinek pedig a színével lenne baja, választhat már hozzá utólag fekete ventilátort színes gumibakkokkal, és fekete pajzsot is szerelhet a bordára. Egyedül annak nem örültünk, hogy az AM4 felfogatókeret nem alapértelmezett minden kiszerelésben.



INFO

Gyártó: Noctua
Ár: 22 600 Ft
Web: noctua.at

Specifikáció:

multifoglalat-rögzítőkészlet; SecuFirm2 rögzítőkészlet; réz CPU-blokk és hőcsövek, 5 hőcső; 165 W TDP-ig; 18,6-22,4 dBA zajszint; NF-A15, 140 mm, PWM ventilátor; sebességszökkentő adapter; rögzített második ventilátorhoz; NT-H1 hőpaszta; 158×125×71 mm, 755 g (ventilátorral); 6 év garancia

Pro: multifoglalat, csendes, kiváló teljesítmény, könnyen szerelhető

Kontra: csak egyféle szín, AM4-rögzítést külön kell igényelni, drága

90

VR karnyújtásnyira

Trust Urban Exos Plus

HÁIBA FEJLESZTENEK TÖBB SZÁZEZRES CÉLHARDVEREKET A NAGY GYÁRTÓK, A VIRTUÁLIS VALÓSÁG JELENLEGI LEGNAGYOBB ELADÁSOKAT PRODUKÁLÓ KÉSZÜLÉKEI TOVÁBBRA IS A MOBILOKAT KIJELEZŐKÉNT HASZNÁLÓ CARDBOARD MEGOLDÁSOK.

A Trust Urban Exos Plus szemüvege igazán masszív plasztikborítást kapott, amelyre a telefont tartó előlapot mágnesek rögzítik. Ez az apró tároló maximum 6 hüvelykes mobilokat képes fogadni, pedig az élményhez rengeteg hozzáad(na) a méretes kijelző és a minél nagyobb felbontás. A térhatást kínáló, bifokális lencsék állapotát több módon is a szemünkhöz igazíthatjuk; a készülék oldalán található tekerők segítségével előre és hátra mozgathatjuk a telefont tartó rekeszt, míg az eszköz felső részén elterülő tárcsával oldalirányban közelíthetjük és távolíthatjuk a szemünk előtt elterülő üvegfelületet. Ugyan nem

rendelkezik dedikált áruházal a Trust, a Cardboard appot és a hozzákapcsolódó tartalmakat tökéletesen képes kezelni, majd pedig az előlap belsejében elhelyezett QR-kód beolvasását követően elindíthatjuk a szoftver telepítését. A készülék alsó részén, néhány centire az ornyílástól találunk egy apró, mágneses vezérlőgombot, amelyet az alkalmazások futtatása során kattintásra használhatunk. A nem túl kényelmes helyre került vezérlő érdemes lehet egy Bluetooth-kontrollerrel leváltani, egy ilyen modell csatlakoztatását követően már a játékok irányába is könnyedén nyithatunk. Persze a mobilos VR-gaming még eléggé gyerekcipőben jár,

de azért akad már most is a piacon egy-két alkalmazás, amit mindenképp érdemes lehet kipróbálni. Ehhez pedig kifejezetten ideális, hogy hosszabb ideig is problémamentesen viselhetjük az eszközt, mert az arcunk készülékkel érintkező felületén remekül kipárnázott, bőrhatású szegélyek garantálják a kényelmet. Persze, ahogy azt a gyártó a csomagban mellékel leírásban is kiemeli, érdemes 30 perc után egy kis szünetet tartani a modell használata során, így megelőzhető az esetleges fejfájás. Viszonylag olcsón belevághatunk a VR-eszközök felfedezésébe, ha a Trust Urban Exos Plus-t választjuk, amelyet már 10 ezer forint alatti áron hazavihetünk.



INFO

Forgalmazó: R.A. Trade Kft.
Ár: 9990 Ft
Web: trust.com

Specifikáció:

maximum 6 hüvelykes telefonok; műanyag borítás; szabályozható látótáv; oldalirányban mozgatható lencsék; mágneses vezérlőgomb; mágneses előlap; bőrhatású, párnázott szegély

Pro: kényelmes kialakítás, kedvező ár

Kontra: problémás vezérlés

75

Megfizethető minőség

Skullcandy Jib Wireless

RENDKÍVÜL FIATALOS, MINŐSÉGI KIALAKÍTÁS ÉS REMEK HANGZSVILÁG JELLEMZI A SKULLCANDY FÜLHALLGATÓIT, E TULAJDONSÁGOK PEDIG A HAZAI PIACON IS IGAZÁN NÉPSZERŰVÉ TETTÉK A CÉG TERMÉKEIT. A vezeték nélküli kialakítású Jib dizájnjának elkészítésekor a minimalizmusra törekedett a gyártó, elegáns, fekete színvilágának dominanciáját pedig csupán a változatos színben beszerezhető, koponyát mintázó, fényes fejrész töri meg. Ezért ugyanúgy beleszerethet a készülékbe az is, aki a nem túl hivalkodó, és az is, aki az extrém színekben tündöklő modelleket kedveli. Az eszköz lelke egy matt, fekete színű, műanyag burkolat alá került, amely a cég logóját viseli. Itt találjuk meg a microUSB-s töltőcsatlakozót, valamint az állapotjelző LED-et is. A modell bal oldali, plasztik fejrésztől néhány centiméterre helyezte el a gyártó az inline vezérlőegységet, amely egyetlen multifunkciós gombot kapott, kattintá-

sainkkal pedig hívásokat fogadhatunk, és a zenék lejátszását kontrollálhatjuk. Emellett a bekapcsolási és a társítási funkciókat is ez a gomb segíti. Telefonálás közben sem kell lecsatlakoztatnunk a fület, ugyanis a beépített zajsűrűs mikrofonnak köszönhetően a hívások során is helytáll a Jib. Hangzását tekintve az eszköz teljesen korrekt lejátszási élményt kínál, a dallamok minden tartományban rendben vannak, és még maximális hangerőn sem torzulnak számottevően. Nyugodtan nevezhetjük akár gamernek is a Skullcandy fülesét; habár csak az állapotjelzője világít, ám teljesítményében képes hozni a játékosoknak szánt készülékek minőségét. Basszusokban ugyanis igazán kiemelkedőt nyújt, így azok, akik odavannak a kellemes dübörgésért, egyenesen imádni fogják. A készülékeinkkel 4.2-es Bluetooth-kapcsolaton keresztül kommunikáló hatótávolsági folyamatoss lejátszást ígér, és ezt az értéket többé-kevésbé képes is elérni. Hatalmas előny még, hogy a



készülék árázása is földközeli: 10 ezer forint környékén ritka a hasonlóan minőségi vezeték nélküli füles.

INFO

Forgalmazó:
Case Trade Kft.
Ár: 11 990 Ft
Web:
hopp.peworld.hu/14180

Specifikáció:
in-ear kialakítás;
beépített mikrofon;
inline vezérlés;
Bluetooth 4.2;
6 óra lejátszási idő;
20-20 000 Hz frekvencia;
16 ohm ellenállás;
95 dB érzékenység;
11 g

Pro:
markáns basszus,
kedvező ár

Kontra:
késleltetett hang, nincs
inline hangerőszabályzó

85

Tekintélyes mobiltárhely

HGST Travelstar 1 TB HDD

EGY HÉTKÖZNAPI HALANDÓ TALÁN FURCSA POHÁRALÁ-TÉTNEK NÉZI, ESETLEG A BILLEGŐ ASZTAL LÁBÁT TÁMASZTJA KI VELE, PEDIG AZ 5K1000-JELŐLÉSŰ KIS TÉGLA NEM MÁS, MINT EGY MEREVLEMEZ. Igen, 2017 végén is van még értelme merevlemezről beszélnünk több okból is. Egyrészt hiába az óriási SSD-láz, a Solid State Drive-ok ára csak nem akar szelídülni, ráadásul kapacitásuk is megrekedt egy nem túl magas ponton. Márpedig 240-256 GB egy komoly gamer-PC-be nem elegendő, de az 500 GB is kevés a mai, 4K-s textúrák világában. Ez éppúgy igaz a gaming számítógépekre, mint az újabb konzolokra, ilyenkor pedig nem marad más választásunk, mint a jó öreg merevlemezhez fordulni. A HGST jól ismert és elismert gyártó, sokáig Hitachi néven ismerhettük termékeit. Az 5K1000-es modell a Travelstar családba tartozik, amiből rögtön kitalálható, hogy notebook-merevlemezről van szó. Ez több okból is fontos: a 2,5 colos HDD például alig melegszi, a szokásosnál kevesebbet

fogyaszt, és nagyon halk – szinte nem is hallani, amikor dolgozik. Már említettük, hogy nem csupán a PC-ek, azon belül is a gamernotebookkal felszerelt szerencsések számára érdekes egy ilyen, nagy kapacitású tároló, hanem a konzoltulajoknak is. A Sony PlayStation 4 például szó nélkül elfogadja ezt a 9,5 mm vastagságú tárolót, így 500 GB-os modellünkben pillanatok alatt megduplázhatjuk a tárhelyet. Xboxosoknak is hasznos lehet az 5K1000, egy szimpla, filléres USB 3.0-házba szerelve máris rákapcsolhatják konzoljukra a kívül kicsi, belül annál nagyobb tárolót. A Travelstar kisebbik modellje szerény, de ez nem a kapacitására értendő; 1 TB-ot kapunk, ami bőségesen elegendő számos játék számára (még egy operációs rendszer mellett is). A szerénység a mindössze 5400 rpm-es fordulatszámra és az ebből adódó, csupán átlagos teljesítményre értendő, amin a gyártó egy 8 MB-os gyorsítótárral igyekezett valamicskét javítani. Azért nem kell túlságosan aggódjunk, a 100-110 MB/s szekvenciális tempót stabilan hozza a merevlemez, ráadásul



mindközben a vezérlés hardveres titkosítást is végez, hogy adataink biztonságban legyenek. Ha régi notebookunkban megbízhatatlanná vált a tároló, a Travelstar kiváló, minőségi cserét jelenthet, ahogy gamernotebookban egy kicsi, de gyors SSD mögött is jó szolgálatot tehet nagy tárhelyével. Emellett áldás egy 500 GB-os PS4-ben is, esetleg USB-s tokba helyezve, Xboxunk társaságában találhatja meg helyét az elérhető áru és megbízható 5K1000-es HDD. (x)

INFO

Forgalmazó:
LP Kuliga Computer Kft.
Ár: 18 990 Ft
Web:
kuligacomputer.hu

Specifikáció:
5K1000 modellszám;
SATA6G-csatlakozás;
1 TB kapacitás;
5400 rpm fordulatszám;
8 MB gyorsítótár;
2,5"-os méret;
9,5 mm vastagság;
5,5 ms átlagos elérési idő;
0,8-1,6 W átlagfogyasztás

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

SSD

WD Black PCIe 512 GB



Gyártó: WD
Ár: 59 100 Ft
Web: wdc.com

Jól ismert cég a tárolók piacán a WD, de az SSD-k világában még újnak számít. Nem kell azonban félni termékeitől, a SanDisk modelljei köszönnek vissza új elnevezésekkel. A WD Black M.2 SSD egy vérbeli, PCIe x4-es meghajtó NVMe-kompatibilitással, vagyis teljesítménye akár három-négyszer nagyobb, mint egy hagyományos SATA6G modellé. A strapabírósággal sem lesz gondunk, a Marvell vezérlőhöz 15 nm-es, TLC-s flashchipek csatlakoznak. A Western Digital speciális szoftvert ad kiválóan árazott és megbízható SSD-jéhez, továbbá jár az öt év garancia is.

PROCESSZOR

Intel Core i5-8400

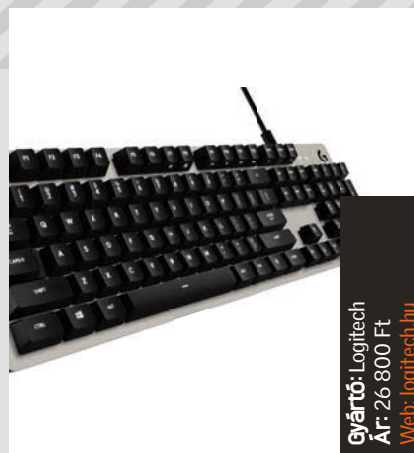


Gyártó: Intel
Ár: 72 500 Ft
Web: intel.com

Bosszantó, hogy mennyire nem erőltette meg magát az Intel a nyolcadik generációs Intel Core CPU-k megalkotásakor, mégis olyan szuper processzorok születtek, amiket csak ajánlani tudunk. A Core i5-8400 számozását tekintve középkategóriás, azonban a hatmagos CPU teljesítménye sokszor még az előző generációs Core i7-ekét is megelőzi. Emellett a fogyasztás is alacsony (65 W TDP), a szolgáltatások fejlettek, csupán annyi a gond, hogy a hozzájuk szükséges alaplapok még meglehetősen drágák. Az integrált GPU-tól se várjunk sokat, ezen a téren semmit nem javult a Core-séria.

BILLENTYŰZET

Logitech G413 Silver



Gyártó: Logitech
Ár: 26 800 Ft
Web: logitech.hu

Feltűnően olcsó, mégsem zsákbaacska a G413-as gamerbillentyűzet, amelyet ugyan játékosoknak terveztek, de bárkinek nyugodt szívvel ajánlható. A robusztus, alumíniummal megerősített készülékház nagyon jól mutat, a háttérvilágítás pedig programozható. A gombsapkák alatt mechanikus Romer-G kapcsolók rejlenek, amelyek puhák, gyorsak, és viszonylag halkak is. A csomagban gamereknek szánt extra gombsapkákat kapunk, a billentyűzet oldalán egy extra USB-csatlakozót helyeztek el, a szoftver pedig az egyik legjobb a mezőnyben.

BELÉPŐSZINTŰ FULL HD-MONITOROK



1 **LG 27MP59G-P**
65 900 Ft
lg.hu

2 **Samsung C24F390**
50 400 Ft
samsung.hu

3 **AOC I2475OXQU**
50 100 Ft
aoc.com

4 **Dell S2418H**
59 990 Ft
dell.hu

5 **HP T3M78AA**
48 990 Ft
hp.hu

OLCSÓ MINI-ITX SZÁMÍTÓGÉPHÁZAK



1 **Bitfenix Colossus Mini**
18 900 Ft
bitfenix.com

2 **Thermaltake Suppressor F1**
15 700 Ft
thermaltake.com

3 **Cooler Master Elite 130**
13 200 Ft
cooler-master.com

4 **Cougar Gaming QBX Window**
15 900 Ft
cougargaming.com

5 **Sharkoon SharkZone C10**
14 400 Ft
sharkoon.com

M.2-FOGLALATOS SSD-K



1 **Samsung 960 EVO 500 GB**
71 990 Ft
samsung.hu

2 **Plextor M8PeG 512 GB**
74 500 Ft
goplector.com

3 **WD Black PCIe SSD 512 GB**
59 100 Ft
wdc.com

4 **Kingston KC1000 480 GB (M.2)**
80 900 Ft
kingston.com

5 **Samsung 850 Evo 500 GB**
49 990 Ft
samsung.hu

KÖZÉPKATEGÓRIÁS MOBILOK



1 **Huawei P10 lite**
71 200 Ft
huawei.hu

2 **Motorola Moto G5 Plus**
73 990 Ft
motorola.com

3 **Asus Zenfone 3**
82 900 Ft
asus.hu

4 **Honor 6X**
73 500 Ft
honor.com

5 **Sony Xperia XA1**
80 200 Ft
sony.hu



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Intel Pentium G4600	23 400 Ft
Processzorhűtő Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap Gigabyte B250M-D2V	18 200 Ft
Memória 8 GB HyperX Fury DDR4-2400 kit	28 500 Ft
Grafikus kártya MSI GeForce GTX 1050 2 GB LP	37 000 Ft
SSD -	x
Merevlemez WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	13 200 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Raijintek Arcadia	9 900 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 400 W	11 900 Ft
ÖSSZESEN	143 900 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i3-7100	30 300 Ft
Processzorhűtő Arctic Alpine 11 Pro rev.2	2 900 Ft
Alaplap ASRock B250M Pro4	22 700 Ft
Memória 8 GB Corsair Value Select DDR4-2400 kit	28 500 Ft
Grafikus kártya MSI GeForce GTX 1050 Ti 4 GB	48 200 Ft
SSD Kingston SSDNow UV400 240 GB	26 000 Ft
Merevlemez -	x
DVD/Blu-ray egység LG GH24NSB0	4 000 Ft
PC-ház Thermaltake Versa H13	14 700 Ft
Tápegység be quiet! System Power 8 S8-500 W	16 300 Ft
ÖSSZESEN	193 600 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-8400	72 500 Ft
Processzorhűtő Noctua NH-U12S	20 900 Ft
Alaplap Asus TUF Z370-Plus Gaming	48 700 Ft
Memória Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB kit	54 500 Ft
Grafikus kártya Gigabyte GeForce GTX 1070 G1-Gaming	150 900 Ft
SSD WD Black 512 GB M.2 NVMe SSD	59 100 Ft
Merevlemez WD Red 4 TB	38 500 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Corsair Carbide Spec-03	17 300 Ft
Tápegység Corsair Builder CX600 v2	22 000 Ft
ÖSSZESEN	484 400 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1151

Intel Core i7-7700K	93 700 Ft
Intel Core i5-8400	72 500 Ft
Intel Core i3-8100	37 900 Ft
Intel Core i3-7100	30 300 Ft
Intel Pentium G4600	23 400 Ft
Intel Pentium G4400	13 900 Ft

AMD

AM4

AMD Ryzen 7 1800X	127 900 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	96 900 Ft
AMD Ryzen 7 1700	85 500 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	64 000 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	49 000 Ft
AMD Ryzen 5 1400	44 500 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	36 600 Ft
AMD Ryzen 3 1200	30 000 Ft

AM3+

AMD FX-8320E	27 500 Ft
AMD FX-4300	15 600 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1151

Asus TUF Z370-Plus Gaming	48 700 Ft
ASRock B250M Pro4	22 700 Ft
Asus Prime B250M-Plus	24 000 Ft
MSI B250M Mortar	23 800 Ft

AMD AM4

Asus RoG Crosshair VI Hero	72 900 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	56 900 Ft
ASRock Fatal1ty X370 Gaming K4	58 500 Ft
Gigabyte AB350 Gaming 3	31 700 Ft
MSI B350M Mortar	28 200 Ft
Asus Prime B350-Plus	28 800 Ft

★ Különösen ajánlott

A monitorok piacán a belépőszint a 24 colos modellekről szól, azonban az LG egy 27 colos kijelzőt (is) készített azok számára, akik a full HD felbontást nagyobb képátló mellett szeretnék élvezni. Ekkora méretben az 1920×1080-as felbontást sokan már pixelesnek, darabosnak látják, azonban játékokra, filmnézéshez ideális ez a párosítás. A legfontosabb előny, hogy FHD esetén nem kell olyan erős videokártya, már egy GeForce GTX 1050 Ti-vel vagy GTX 1060-nal elérhetjük a 60+ fps sebességet, miközben a maximális részletességből nem engedünk.

Már az LG 27MP59G piros-fekete talpán is látszik, hogy a gamereknek szánta a gyártó. A káva ugyan fényes, de nem túl vastag, hátul pedig csak a legfontosabb csatlakozók találhatók – semmi látványelem vagy díszítés. A méret mellett a képminőséggel igyekszik magára vonni a figyelmet az LG 27MP59G, amelyen ugyan szintén a jól ismert AH-IPS-panellel találkozunk, de miután az LG a gyártója, megfelelő vezérlést készített hozzá. Ennek hála a képminőség nagyon jó: nem sávozódnak a színhátmenetek, szuper a fényerő és a kontraszt, a háttérvilágítás a széleken kismértékben látszik, és az IPS-glow sem szembetűnő. A full HD felbontás mellé 75 Hz-es frissítést kapunk FreeSync-támogatással és DP+-bemenettel, továbbá elérhető az 1 ms-os, PWM-es válaszidő is, feltéve, hogy ez nem zavarja túlságosan a szemünket.

INFO

Gyártó: LG Magyarország

Ár: 65 900 Ft

Web: lg.hu

Specifikációk:

27" átmérő, 16:9 képarány; 1920×1080 felbontás; AH-IPS (6 bit+A-FRC)-panel; 5 ms válaszidő; 75 Hz frissítés; 250 cd/m² fényerő; matt bevonat; FreeSync-támogatás; DP, HDMI 1.4 és D-Sub-bemenetek; 20,3 W átlagfogyasztás;

Pro: nagy képátló, gyors panel, hasznos szolgáltatások, jó képminőség

Kontra: instabil talp, régimódi, kevés extra

LG 27MP59G-P



89

EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játékpszichológia

CYBERBULLYING, AVAGY ONLINE ZAKLATÁS

A kibeszélés és a kiközösítés is bántalmazás

IDÉN TAVASSZAL NAGYSZABÁSÚ VIZSGÁLATOT INDÍTOTT AZ ELTE PSZICHOLÓGIAI INTÉZETE ÉS A GAMESTAR CSAPATA A CYBERBULLYINGGAL, KÖZISMERTEBB NEVÉN ONLINE ZAKLATÁSSAL KAPCSOLATOS TAPASZTALATOK FELTÉRKÉPEZÉSÉRE. A felmérést serdülők és felnőttek körében végeztük annak céljából, hogy pontosabb képet alkothassunk a jelenség elterjedtségéről, az áldozatok és az elkövetők pszichológiai profiljáról, valamint arról, kikhez fordulnak leggyakrabban azok, akiket támadás ér az interneten. A kutatás az Emberi Erőforrások Minisztériuma Új Nemzeti Kiválóság Programjának keretében zajlott.

A BÁNTALMAZÁS ÚJ SZÍNTERE

Online felmérésünk során 1500 érdekes kérdőív érkezett vissza hozzánk. A kitöltőknek kicsivel több mint a fele férfi volt (58%), az átlagéletkor pedig 29 év. A legfiatalabb válaszadó 14, míg a legidősebb 50 éves volt. Csaknem a kitöltők fele felsőfokú vég-

KI VAGYOK?

A nevem Zsila Ágnes. Pszichológus, író és az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának PhD-hallgatója vagyok. Prof. Demetrovics Zsolt kutatócsoportjában aktívan részt veszek a videojátékok és az internethasználat pszichológiai vonatkozásainak vizsgálatában.

zettséggel rendelkezett, s a legtöbben a fővárosban éltek. A minta nagysága ellenére vizsgálatunk nem reprezentatív, így megállapításaink nem vonatkoztathatók a teljes magyar lakosságra. Mielőtt az eredmények bemutatására térnék, először is vessünk egy pillantást arra, milyen gyakori a cyberbullying. A válaszadók 17 százaléka vált áldozattá az elmúlt egy évben, míg további 3 százalék másokat bántott elektronikus úton. Emellett 12 százalék mindkét szerepben tapasztalatot szerzett ez idő alatt. Az áldozatok többsége nő (lásd még a vonatkozó grafikont), az elkövetők között több volt a férfi. Az elmúlt egy évnél korábban történt eseteket nézve is hasonló arányokat és nemi eloszlást figyelhetünk meg, vagyis nem növekedett jelentősen az előfordulás. Mi több, a hagyományos, azaz nem elektronikus eszközök által közvetített formában valamivel többen váltak érintetté az életük során (36% vs. 31%). Így más tanulmányok mellett a mi eredményeink is cáfolják, hogy az online ellenségeskedés napjainkban már gyakoribb volna. A megnyilvánulási formák közül a leggyakoribb a bántó üzenetek küldése és a lánghabórú, azaz a flaming volt az elmúlt egy év beszámolója alapján. Ez utóbbi arra a viselkedésre utal, amikor is egy vagy több felhasználó

nyilvános fórumokon, csoportokban veszekedést szít egy-egy tag ellen. Ezekhez képest viszonylag ritkán fordult elő személyiséglopás vagy „trükközés”, becsapás. Vélhetően azért, mert bizonyos esetekben bűncselekménynek minősülhetnek, így az ellenségeskedők kockázatosnak vélhetik, s inkább más formát választanak ahhoz, hogy névtelenül kárt, sérelmet okozzanak másoknak.

AZ ÁLDOZATOK

Noha a nemet tekintve különbség mutatkozott a cyberbullyingban betöltött szerepkörök alapján (azaz női többség mutatkozott a bántalmazottak között), az életkor nem állt összefüggésben az áldozattá válással. Ez arra utal jelen vizsgálatunkban, hogy fiatalabbak és idősebbek ugyanolyan valószínűséggel kerültek az ellenségeskedő internetezők célkeresztjébe. Az érintettek többségét (66%) azonban kevesebb mint havi egy alkalommal érte támadás, s további 18 százalék is csupán havonta egyszer-kétszer tapasztalt ilyet az elmúlt egy évben. Ezzel szemben a bántalmazottak 5 százaléka hetente-kéthetente, 11 százalékuk pedig hetente többször is találkozott ellenségeskedéssel, ami meglehetősen gyakori előfordulás, s mint tudjuk, súlyos pszichés következményeket is maga után von-



Kortól és nemtől függetlenül bárki áldozattá válhat



HA TE MONDOD

Charlie Chaplin színész, filmrendező:
„Másokat talán megnevettethetek a fájdalammal, de én nem okozhatok fájdalmat másoknak azzal, hogy kinevetem őket.”

hat egy ilyen tapasztalat. Habár adatainkból nem következtethetünk családi viszonyokra (például arra, hogy a cyberbullying okoz-e olyan pszichiátriai tüneteket, mint a depresszió vagy a szorongás, illetve hogy ezeknek a tüneteknek a megléte növeli-e az áldozattá válás kockázatát), a bántalmazottak több pszichiátriai tünetéről (esetünkben depresszióról, szorongásról és társas helyzetekben mutatott túlzott érzékenységről, visszahúzódsárról) számoltak be, mint azok, akiket nem bántottak. Mindemellett hajlamosabbnak mutatkoztak arra, hogy múltbeli, bosszúságot okozó helyzeteken, emlékeken rágódjanak, és az igazságos világba vetett hitük is alacsonyabb volt. Talán nem meglepő módon kisebb mértékű érzelmi támogatottságról is számoltak be családjuk részéről, ami párhuzamba vonható azzal a megállapítással, amely szerint a szeretetteljes társas kapcsolatok kiemelt védőfaktorok a cyberbullying elleni harcban. Egyrészt azért, mert a bizalmi légkör lehetőséget teremt az érintettek számára, hogy megosszák problémájukat környezetükkel, így a segítség is szele-

sebb körben elérhető, másrészt a pozitív kapcsolatok kialakítása és fenntartása csökkenti annak kockázatát, hogy valaki rosszakaróra találjon. Kutatásunk egyik fő kérdése az volt, vajon melyek azok a tényezők, amelyek meghatározzák, hogy az áldozatok közül kik lesznek azok, akiknél a zaklatás több és/vagy súlyosabb lelki ártalommal jár együtt, és kik azok, akik annak ellenére is képesek megőrizni pszichés egészségüket, hogy bántották őket. Azt találtuk, hogy azok a bántalmazottak, akik hajlamosak korábbi, bosszúságot okozó helyzeteken (például konfliktusokon) rágódni, nagyobb valószínűséggel küzdenek depresszív, szorongásos tünetekkel, mint azok, akik könnyebben elengedik a bosszúságokat, s nem tűnődnek újra és újra azon, mit tehettek volna másképpen a helyzetben. Ehhez kapcsolódik egy másik eredményünk is, ugyanis azt találtuk, hogy azok az áldozatok is több pszichés problémával küzdenek, akik kevésbé hisznek abban, hogy a világ igazságos. Ez talán nem meglepő, ha hozzávesszük, hogy korábban már kapcsolatot találtak az igazságos világba

Amikor Pókember rossz útra tér



vetett hit és a szubjektív jóllét között. Ez azt jelenti, hogy azok, akik a világot igazságos helynek tartják, általában jobban érzik magukat a bőrükben, mint azok, akik úgy érzik, a világ alapvetően igazságtalan. Végül megállapítottuk azt is, hogy azok a bántalmazottak, akik magas szintű érzelmi támogatottságról számoltak be barátaik felől, kevesebb depresszív, szorongásos tünetet észleltek magukon, míg a család részéről nyújtott érzelmi támogatás nem állt összefüggésben a lelki egészséggel. Ez azt jelzi, hogy a barátok támogatása jelentős mértékben hozzájárulhat a pszichés egészség megőrzéséhez azoknál, akiket rendszeresen támadás ér az interneten.

AZ ELKÖVETŐK

Míg az áldozatok körében női többség volt megfigyelhető, addig az elkövetők között több volt a férfi. Az életkor ebben sem volt meghatározó, vagyis fiatalabbak és idősebbek egyaránt feltehetően mások ellen az online térben. Ezek a felhasználók átlagosan havi egy-három alkalommal kerestek meg másokat ellenséges tartalmakkal,

s úgy tűnik, a férfiak tették ezt gyakrabban. Amikor arról kérdeztük a válaszadókat, mennyire gondolják ártalmasnak a zaklatás hagyományos és elektronikus formáját, azt láthattuk, hogy a nők ártalmasabbnak gondolják mindkét zaklatási formát a férfiaknál, összességében pedig mindkét nem egyértelműen a hagyományos zaklatást találta károsabbnak. Talán az sem meglepő mindezek tudatában, hogy a sérelmet elszenvetettek károsabbnak gondolták a zaklatás mindkét formáját a bántalmazóknál. Érdekesnek tűnhet azonban, hogy a korábbi bosszantó helyzeteken való rágódás mindkét csoportra ugyanúgy jellemző volt. Ez az eredmény azt sugallhatja, hogy a rágódás a bosszú felé tereli a korábbi áldozatokat. Ezt a feltételezést nemcsak a mi eredményeink erősítik meg, hanem más tanulmányok is, amelyekben a korábban elszenvetett sérelmek gyakran későbbi visszavágóhoz vezettek. Ugyancsak érdekes összefüggésekre lehettünk figyelmesek, amikor a visszatérő tapasztalatokat vizsgáltuk, vagyis az újbóli áldozattá és elkövetővé válást. Mindkettőben (értsd úgy, hogy

” AZ ÁLDOZATOK KÖZEL FELE SOSEM FORDULT SEGÍTSÉGHEZ, AMIKOR ONLINE ZAKLATTÁK



Kit nevezel te lúzernek?

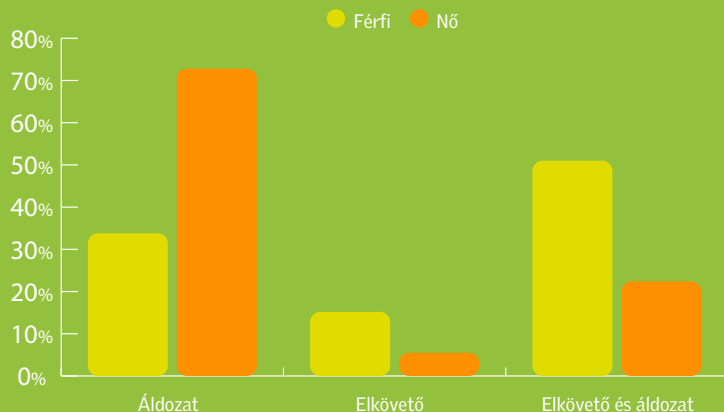


A jó kortárskapcsolatok csökkentik a bántalmazás kockázatát



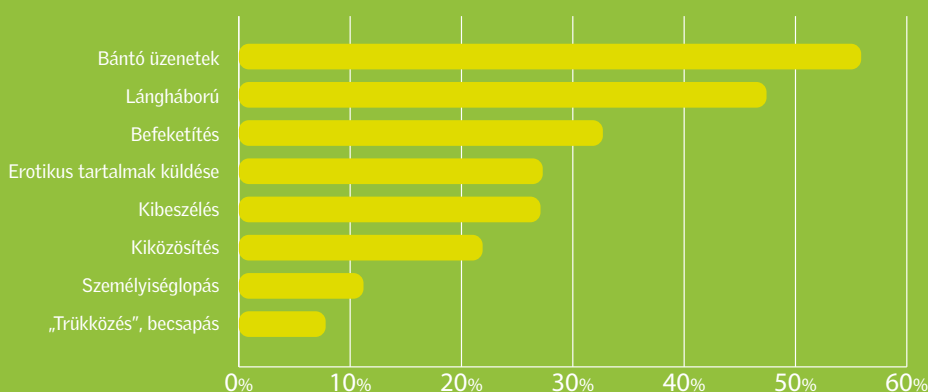
Bárki elkövetővé válhat

A CYBERBULLYINGBAN ÉRINTETTEK ARÁNYA AZ ELMÚLT EGY ÉVBEN*

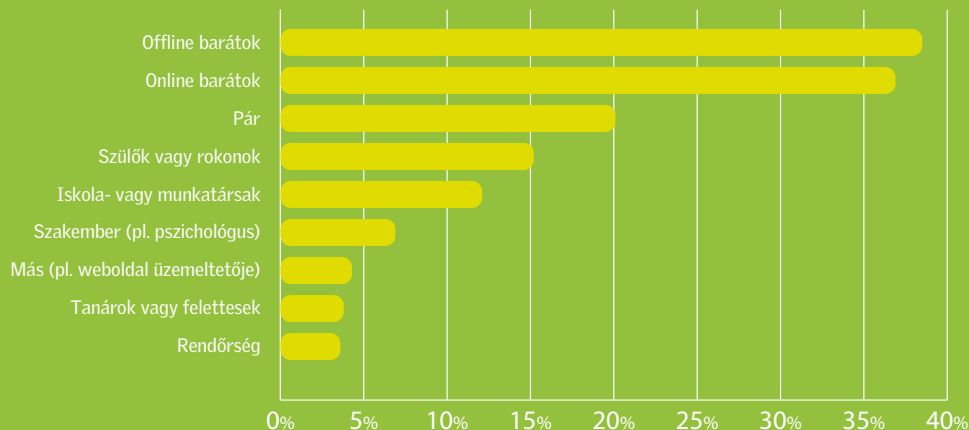


*A kérdőívet kitöltők között

A ZAKLATÁS FORMÁI



KITŐL KÉRTEK SEGÍTSÉGET AZ ÁLDOZATOK?



egy évnél korábban és egy éven belül is zaklatták őket, vagy zaklattak másokat) magasabb volt a férfiak aránya. A rendszeres bántalmazók kevésbé tartották ártalmasnak a cyberbullyingot, mint az egyszeriek, ami azt sugallhatja, hogy a visszatérők azért választják újra ezt az agresszióformát, mert úgy gondolják, még nem okoztak elég kárt másoknak.

Kutatásunk másik fő kérdése az volt, vajon milyen tényezők befolyásolhatják, hogy a korábbi bántalmazottakból bántalmazók váljanak. Elsőként azt a következtetést vontuk le, hogy a férfi áldozatok hajlamosabbak arra, hogy visszavágyjanak az elszenvedett sérelmeikért, mint a nők. Azt is láthattuk, hogy azok a bántalmazott férfiak, akik hajlamosak bosszantó helyzeteken rágódni, nagyobb valószínűséggel folyamodnak online agresszióhoz, mint azok, akikre nem jellemző, hogy bosszúságot okozó emlékek, konfliktusok felett tépelődnek. Ez az összefüggés nők esetén nem rajzolódott ki. A visszatérő hagyományos zaklatási esetek és az online forma között nem találtunk kapcsolatot, ellenben azt szűrtük le, hogy azok a bántalmazott nők, akiket visszatérően zaklattak offline is, nagyobb valószínűséggel támadnak másokra online közegben, mint azok,



ÚJABB FRONTVONAL: A KÖZÖSSÉGI OLDALAK

Kutatásunkban a felhasználók közösségioldal-használata több szempontból is kapcsolatban állt egyes cyberbullying viselkedésformákkal. Az áldozatok fokozottabb adatvédelmi stratégiákat alkalmaztak, amikor közösségi oldalakat használtak (azaz többször is meggondolták, mit írnak az üzenőfalukra, vagy például gyakrabban töröltek egy bejegyzést azelőtt, hogy elküldték volna). Ez vélhetőleg arra utal, hogy a támadások következtében óvatosabbá váltak. A bántalmazottak továbbá több közösségi oldal aktív tagjai voltak, mint azok, akiket még nem ért támadás. Azt is láthattuk, hogy a zaklatók átlagosan többet interneteztek, mint az áldozatok és azok, akik nem voltak érintettek cyberbullyingban. Habár a visszaigazolt ismerősök száma nem állt kapcsolatban az érintettséggel, a bántalmazóknak kevesebb volt a személyes ismerősük a visszaigazolt kapcsolatok között, mint másoknak.



A munkahelyeden is bántalmazhatnak

akiket iskolában vagy munkahelyen nem ért hasonló támadás.

SEGÍTSÉGGÉRÉS

Amikor azt vizsgáltuk, kitől és milyen gyakran kérnek segítséget az áldozatok azután, hogy online zaklatták őket, meglepő eredményekre jutottunk. Habár más tanulmányok is jelezték, hogy az áldozatok kevesebb mint fele fordul segítséghez, ez a tendencia kutatásunkban még alacsonyabb szinten áll. A bántalmazási esetek ötödében kértek segítséget az áldozatok. Ha pedig tüzetesebben ránézünk az eloszlásra, láthatjuk, hogy közel felük (43%) sosem mondta el környezetének a támadás megtörténtét, míg csupán 7 százalék tette ezt minden alkalommal. Azok, akik segítséghez fordulnak, legtöbbször online és offline megismert barátaik tanácsát, segítségét kérték. Ennél valamivel ritkábban mondták el párjuknak vagy szüleiknek, rokonaiknak, hogy bántották őket, s még kevesebbszer avatták be iskolatársaikat vagy kollégáikat a problémába. Kevés válaszadó számolt be olyan megoldásokról, mint például az ügyvédi tanács vagy az oldal üzemeltetőjének felkeresése. Ennél is kevesebben fordultak tanáraikhoz vagy feletteseikhez, illetve a rendőrséghez.

Kutatásunkban szerettünk volna választ kapni arra a kérdésre, vajon mi határozza meg a segítségkérés gyakoriságát az áldozatok körében. Az eredmények arra mutattak rá, hogy a nők gyakrabban fordultak környezetükhöz, mint a férfiak. Mindemellett az is szerepet játszott a segítségkérési hajlandóságban, ha az áldozat felismerte a rosszakaróját. Azok, akik azonosítani tudták bántalmazójukat, nagyobb valószínűséggel kértek segítséget másoktól a leállításához. Továbbá gyakrabban tettek így azok is, akik hajlamosak voltak önkéntelenül, visszatérően felidézni a zaklatás részleteit és merengeni a hozzátapadó negatív érzéseken. Végül a segítségkérést az is befolyásolta, hogy valaki mekkora támogatásra számíthatott saját megítélése szerint családjától és barátaitól. Azok, akik segítséget remélhettek környezetüktől, gyakrabban osztották meg az őket ért támadás részleteit, mint azok, akiknél ez a bizalmi légkör nem állt fenn.

NE HAGYD SZÓ NÉLKÜLI

Az eredményeink azt jelzik, hogy a cyberbullying bizony jelen van a hazai serdülők és felnőttek között is, s jelentős pszichológiai ártalmak fűződhetnek hozzá. A korábbi rémhí-

rekkel szemben azonban a legtöbb tanulmányhoz hasonlóan a mi kutatásunk is cáfolja, hogy az online bántalmazás az elmúlt években meghaladta volna a hagyományos formák előfordulását. Inkább az állapítható meg, hogy az online változat a technikai fejlődéssel párhuzamosan utolérte a klasszikus iskolai bántalmazást, és mostanra már egyformán jelen van mindkettő a fiatalok körében. Azt is láthattuk, hogy bizonyos pszichológiai sajátosságok (például hajlam a bosszantó esetek feletti tépelődésre, meggyőződés a világ igazságtalanságáról, baráti támogatás észlelt hiánya) növelik annak valószínűségét, hogy az áldozatok depresszív, szorongásos tünetekkel küzdjenek. Ez arra hívja fel a figyelmet, hogy az érzelmek tudatosítása, a negatív tartalmú hitek, meggyőződések átformálása, valamint a pozitív kortárskapcsolatok fontos szerepet játszhatnak abban, hogy a bántalmazottak miként küzdenek meg az őket ért támadásokkal, és milyen következményekkel járnak az egyes esetek pszichológiai jólétük vonatkozásában. Arra is sikerült fényt derítenünk, hogy a férfi áldozatok (különösen azok, akik gyakran gondolkoznak régi sérelmeken) a nőknél nagyobb valószínűséggel válnak

bántalmazóvá. Ugyanakkor az offline és online zaklatást is elszenvedett nők ugyancsak hajlamosabbak csatasorba állni, és visszavágni sérelmeikért. Végül fontos kiemelni, hogy a bántalmazottak közel fele sosem fordult segítséghez, ami azt jelzi, hogy nehezen tudják rávenni magukat, hogy megosszák másokkal problémájukat. Ennek egyik oka az lehet, hogy szégyellik bevallani az esetet, akárcsak azok, akiket fizikai támadás ér. Másrészt a kiskorúak gyakran félnek attól, hogy szülei eltiltják őket az internetezéstől. Ezzel pedig tulajdonképpen az áldozatot büntetik, tovább súlyosbítva a problémát. Eredményeink rámutatnak arra, hogy a segítségkérési hajlandóságot növeli, ha biztosítjuk gyermekünket, családtagjainkat vagy társainkat arról, hogy megbízhatnak bennünk, együtt megoldást keresünk a problémára, és nem hibáztatjuk érte őket. Arra is gondolnunk kell, hogy a férfiak ritkábban vallják be az esetet, ugyanakkor a rágódás a történetek felett még több szenvedést okoz számukra. Tegyük annak érdekében, hogy bizalommal forduljanak hozzánk társaink, és segítsünk abban, hogy mielőbb túljussanak a cyberbullying okozta nehézségeken!

Ági

Extra life

» AMIKOR A KD CSAPAT SEM BÍRJA MÁR A TEMPÓT



Chio Mozdulj Gamer

AMIKOR A KD CSAPAT SEM BÍRJA MÁR A TEMPÓT

MEGSZOKHATTÁTOK, HOGY EXTRA LIFE ROVATUNKBAN RENDSE-RESEN BESZÁMOLUNK NEKTEK A CHIO MOZDULJ GAMER ESEMÉNYEKRŐL, INTERJÚKAT KÉSZÍTÜNK A HÓNAP NAGYKÖVETEIVEL, EBEN A HÓNAPBAN AZONBAN CSAVARTUNK EGY KICSIT A SZOKÁSOS MENETEN. Már csak azért is, mert novemberben sok minden történt, és muszáj minél többet megmutatnunk belőle nektek. Büszkék vagyunk arra, hogy a mozgalom keretében sikerült az egyik legérdekesebb sportágbeutató videót összehoznunk (kerestétek meg a KD csapat YouTube-csatornáján). Európa egyik legfejlettebb és legmodernebb vezetéstechnikai központjába, a Driving Camp pályára látogat-

hattunk el a KD csapat tagjaival és Keszthelyi Vivien gyorsasági autóversenyzővel.

SZÁGULDOTT A KD

Elképesztő nap volt, nem is gondoltuk, hogy ez vár majd ránk a pályán. Azt hittük, hogy egy Audi Q5-ben ülve nem lesz majd annyira vészes az élmény, de hamar rájöttünk, hogy szinte teljesen mindegy, milyen autó volánja kerül Vivien kezei közé, ő egészen biztosan kihozza a maximumot a gépből. DDave és Kodi az elején még nagyon élvezték a száguldást, de pár perc után már nem volt annyira őszinte a mosolyuk, és arcuk színe is előnytelenebb árnyalatba váltott. Mielőtt bárki ítélkezne felettünk, szögezzük le: Vivien volt az egyetlen, akinek nem ártott meg a száguldás, az utasok azonban szédelegtek, ros-

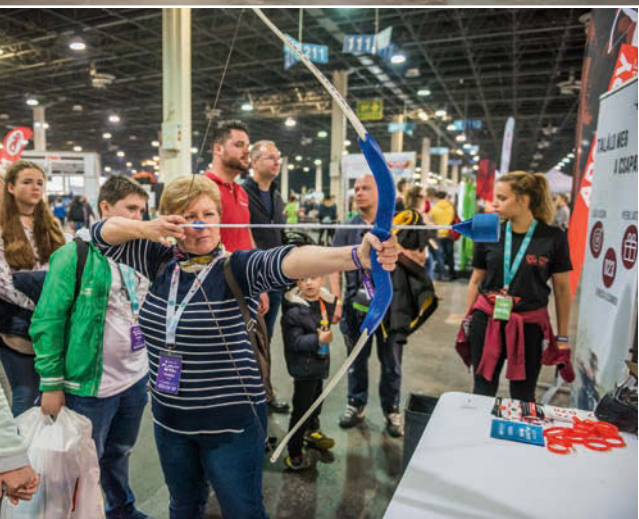
szabb esetben az életükért aggódtak. Utólag mégis elképesztő élménynek tűnik az egész, nagyon örülünk, hogy ott lehettünk, és minden tiszteletünk Viviené, akire egészen biztosan komoly karrier vár még. Persze neki is megvan a maga álma: „Én a DTM-be szeretnék eljutni, ez a német túraautó-bajnokság, ami úgymond a zárt karosszériás Forma-1, számomra ez a legnagyobb cél.” Kívánjuk neki, hogy mindez valóra váljék, sőt, még akár fogadni is mernénk rá, hogy így lesz.

A PLAYIT TISZTA MOZGÁS

Aki kint volt a novemberi PlayIT-en, bizonyára látta, hogy a Mozdulj Gamer szekció (amelyet a Chio és a Generali segítségével építettünk fel idén is) elképesztő méretet öltött, soha ekkora szerepet még nem ka-

pott a mozgás és a technikai sport a rendezvény történetében. Emellett a szintén általunk szervezett HelloWorld-színpadon is számtalan érdekes szakértői beszélgetés zajlott, ahol többek közt a Bringás Brigantik és Keszthelyi Vivien is vendégünk volt. Viviennel egyébként lehetett szimulátorban versenyezni; a pilóta ennek kapcsán elmondta, hogy decembertől már ő is edz szimulátor segítségével, persze jóval komplexebb és realisztikusabb masinán, mint amilyeneket mi próbálgathattunk a PlayIT-en.

Ha pedig az autózás már unalmas téma, akkor mesélhetnénk nektek a falmászásról, a jéghokiról, a pankrációról, a bringázásról, a reakciófalról, a crazy cartról, az íjászatról, a kosárlabdáról... sorolhatnánk a végtelenségig azokat a sportos kihívásokat,



MI IS AZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

A játékosokkal szembeni sztereotípiák még mindig nagyon erősek; a közvélemény szerint a gameerek csak játszanak, és semmi más nem érdekli őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változtatosságra 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

EURÓPA EGYIK LEGFEJLETTEBB ÉS LEGMODERNEBB VEZETÉSTECHNIKAI KÖZPONTJÁBA, A DRIVING CAMP PÁLYÁRA LÁTOGATHATTUNK EL A KD CSAPAT TAGJÁVAL ÉS KESZTHELYI VIVIEN GYORSASÁGI AUTÓVERSENYZŐVEL

EGY FIATAL TEHETSÉG

Keszthelyi Vivien 16 évesen a zárt karosszériás gyorsasági autóverseny legifjabb résztvevője a világon. Ő az első magyar autóversenyző, aki ilyen fiatalon pontszerző helyen végzett egy nemzetközi sorozatban, mégpedig az idén a német túraautó-bajnoksággal (DTM) azonos helyszíneken és egy időben megrendezett Audi TT Kupán. Vivien 13 évesen kezdte autóversenyzői pályafutását, előzetes képzés nélkül, és az elmúlt négy évben előbb a Suzuki Kupában, majd a Magyar Bajnokságban tette le a névjegyet számos győzelemmel és jó eredménnyel. 2017-ben, miután betöltötte 15. életévét, már elindulhatott a nemzetközi sorozatban, és pályafutása első szezonjában minden versenyen, amelyen célba ért, pontszerző volt. Eddig összesen 73 versenyből 60 dobogós helyezést ért el. A fiatal pilóta szabadidejében szeret lovagolni, tanulmányait magántanulóként folytatja, a legfrissebb, Facebook-oldalak olvasottságán alapuló felmérés szerint pedig a legnépszerűbb magyar autóversenyző.



játékokat, amelyek több száz négyzetméteren megmozgatták a PlayIT közönségét. A Chio Mozdulj Gamer decemberi nagykövete, Beniipowa is tiszteletét tette a mozgásra kihegyezett arénában, aki előzetesen elárult annyit, hogy egy számára nagyon fontos és szeretett sportot fog majd bemutatni. December 14-én találkozhatt(at)ok vele az idei év utolsó Mozdulj Gamer rendezvényén, a Cyberjump trambulinparkban (ez éppen a GameStar megjelenése előtti nap).

Mit hoz a jövő? Nem fogunk unatkozni 2018-ban sem. Addig pihenjétek, játsszatok, élvezzétek az ünnepeket, aztán újult erővel, még komolyabb kihívásoknak várunk neki.

Extra life

» SZABAD(A)JÁTÉK

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindegyikben megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

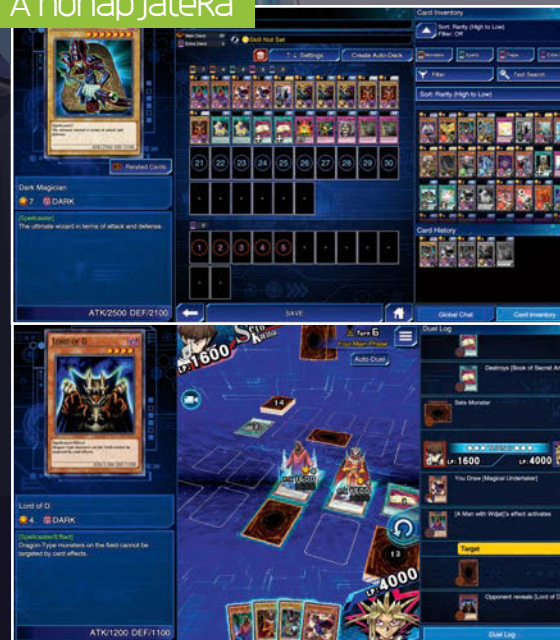
SZABAD(A)JÁTÉK

Yu-Gi-Oh! Duel Links

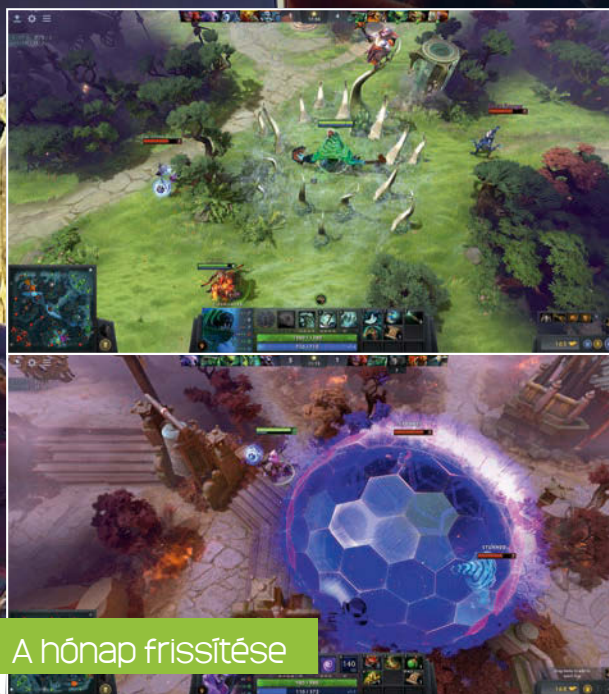
A mobilokon már régóta pörgő, gyűjtögetős kártyajáték végre PC-re is megjelent. A *Yu-Gi-Oh!* nemcsak a legismertebb animésorozatok egyike, de az egyik legrégebbi gyűjtögetős kártyajáték is. Az évek során számtalanszor próbáltak már belőle tisztességes videojátékot készíteni, de ez mostanáig nem sikerült. A *Duel Links* azonban valahogy megtalálta a közönségét, és ennek köszönhetően számtalan párbajozó játssza reggeltől estig. A *YGO* szabályrendszere sokkal összetettebb annál, hogy néhány sorban kimerítően el lehessen magyarázni. Lényege, hogy minden játékos egy maximum 30 lapból álló paklival mehet harcolni, amiben lehetnek szörnyek, varázslatok és csapdapok. A paklinkat egy adott hős köré építhetjük, akik egyébként

ismertek lesznek azoknak, akik járatosak az animében. A karakterektől teljesen függetlenül bármilyen paklit összerakhatunk, de a hősök képességei csak adott lapípus-hoz hasznosak. Yami Yugi például képes azonnal a mezőre rakni a Yami lapot, ami a dark osztályú szörnyeket erősíti, Jaden Yuki pedig a Skyscraper lappal támogatja meg az elemental hero-kártyákat. Érdemes tehát ezek köré építeni, és megfontoltan választani paklitípust, illetve karaktert. A játékban már most is rengeteg a kártyalap, és folyamatosan bővítik őket, ráadásul rendre új események és versenyek kezdődnek, küldetések bukkannak fel. Akik egy komplex és rengeteg tartalommal rendelkező kártyajátékot keresnek, azoknak érdemes lehet belevágni a *Duel Links*-be.

A hónap játéka



Dota 2 – Dueling Fates



A hónap frissítése

Jó sok idő telt el nagy patch nélkül a *Dota 2* világában, majd amikor befutott, mindent felborított. A játék legutóbbi csomagjával, a *Dueling Fates*szel két új karakter érkezett, akik egyedi képességekkel gazdagítják a Valve MOBA-játékát. Pangolier mintha maga lenne a csizmás kandúr rajongói klub elnöke: macskaszzerű kinézetéhez egy elegáns kard tartozik, amivel csúnya sebeket ejtethet az ellenfelek hősein. A karakter arra specializálódott, hogy átszűrjön az ellenfelek védelmén, így kifejezetten veszélyes sebzésosztó válhat belőle. Társa, Dark Willow már egy fokkal higgadtabb karakter. Az ugránczó macskával ellentétben csendben repked, és a csatátér irányításával foglalkozik. Szinte minden képessége arra szolgál, hogy egy adott területen megbénítsa vagy harcképtelenné tegye az ellenfeleket. Sebzése önmagában nem túl nagy, de nehéz elkapni, és komolyan megkeserítheti egy egész ellenséges csapat életét. A két új hős mellett a legfontosabb újdonság a rangsorlási rendszer átalakulása. A kompetitív játék ezentúl szezonális rendszerben működik, ami azt jelenti, hogy félévenként újra kezdődik a ranglétra megmászása. Az elért eredményekért egy medál lesz a jussunk. A komoly játékokra való felkészülésben egy komolytalan gyakorlótér segít majd: a Turbo-mód szabályai gyorsabb és pörgősebb meccseket ígérnek, aminek köszönhetően könnyebbé válik az új hősök és a kockázatos stratégiák betanulása. Ha régóta nem dotáztál, most érdemes visszatérned.

Overwatch – Moira

A közösség egy új gyógyító karakterért kiáltott, és meg is kapta. A Blizzard a BlizzConon mutatta be a következő *Overwatch* hőst, Moirát, aki már játszható is az éles szervereken. Moira O'Deorain a történet szerint egy ír biológusnő, aki eredetileg az *Overwatch* szervezetnek dolgozott, különböző gyógyítótechnológiai kutatásokon. Munkája veszélyes teherre sodorta a tudóst, aki kísérletei miatt először a csoport kémszűréseig, a Blackwatchhoz került, később pedig a Talon tagjává vált. A

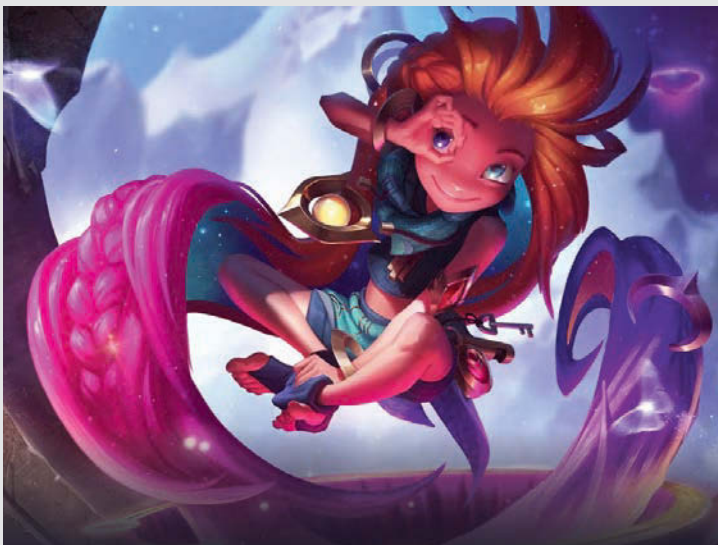
játékban Moira egy támogatókaraktert alakít, aki egyszerre gyógyíthatja a társait és sebezheti ellenfeleit. A bal kezében lévő kiömlők gyógyítóenergiát szórnak szét, így minden arra járó csapattársnak viszatölti az életpontjait. Jobb kezével pedig ellenfelei életét tudja elszívni. Ultimate képessége egy hatalmas sugárnyaláb, amivel nagy területen hat. Nem egyszerű a karakter effektív használata, de akinek sikerül, komolyan befolyásolhatja vele a meccsek menetét.



World of Warplanes – Version 2.0

A *World of Warplanes* 2013-as megjelenése óta rengeteget bővült és fejlődött, de 2.0-s patchnél nagyobb javítást még nem kapott. Ez ugyanis rengeteget változtatott a formulán a Conquest-móddal kezdve. A sima csapatharcok helyett a Conquest-területek elfoglalására koncentrál. Ebben a módban a különböző repülőgéptípusok okos kihasználása legalább olyan fontos, mint az ellenséges repülőgépek leszedése. És ha már lövöldözés: egy-egy nagyobb sebesség után már nem érdemes az utolsó életpontjainkhoz ragaszkodva küzdenünk a túlélésért. A 2.0-

ban respawn, azaz minden halál után visszakérülhetsz a meccsbe. A felújításához szükséges idő egyre hosszabb lesz, ahogy zajlanak a meccsek, de nem kell azonnal kilépned egy körből, ha meghaltál. Mindemmellett a játékok összes térképe átesett kisebb-nagyobb átalakításokon, hogy egy izgalmasabb és taktikusabb játékmenetet kapjunk a régebbi csatamezőkön is. A játékosok a mérkőzések után a teljesítményüknek megfelelő mennyiségű tapasztalati pontot és pénzt szereznek, így a jobb pilótákat gazdagon jutalmazza a rendszer.



League of Legends – Zoe

A Riot Gamest nem lehet azzal vádolni, hogy ne lennének izgalmas karakterötleteik. Legutóbbi hősiük, Zoe nemcsak aranyos, de iszonyatosan erős is. A bajnok legnagyobb trükkje, hogy képes lenyúlni az ellenfelek idézőinek varázslatait: amikor például valaki bevet egy villanásképeséget, akkor az egy képességtörédket hagy maga után, amit Zoe felvehet és elhasználhat. Az ellenségek elhagyta tárgyatások és varázslatok a karakter W képességombjára kerül-

nek, és adott ideig használhatók fel. Többi varázslatával Zoe elaltathatja ellenfeleit, vagy hatalmas sebesséssel büntetheti őket. Igazán trükkös karakter, amit csak a legprofibb játékosok fognak valóban kihasználni. Nehéz lesz kitanulni, de ha sikerül, akkor az egyik legizgalmasabb hőst irányíthatod. Zoe mellett egyébként több új projektkinézeti is bekerült a korábbi hősiökhöz, illetve az új rúna- és masteriesrendszer is finomodott az első visszajelzéseknek megfelelően.

Final Fantasy XIV – Rival Wings

Egy nagyon izgalmas, új PvP játékmóddal bővült a *Final Fantasy* MMORPG. A Rival Wings gyakorlatilag a MOBA játékmódot ülteti át az *FF14*-be, ami első látásra furának tűnhet, de meglepően szórakoztató. A csapatok 24 fővel, robotseregekkel az oldalukon indulhatnak az ellenfél bázisa felé, ahová két ösvény vezet. Mindkét ösvényt tornyok övezik, így elsődleges feladatunk, hogy ezektől megszabaduljunk, miközben az ellenséges csapat egészen hasonló tervvel indul meg a mi tornyaink irányába. Aki játszott már *League of*

Legends- vagy *Dota*-szerű játékokkal, az tudja, mire számíthat. Ettől függetlenül saját MMORPG-karakterekkel egészen más élmény ez, ráadásul itt nem két ötfős, hanem két 24 fős csapat küzd, amitől a káosz még nagyobb, és a mérkőzés izgalmasabb lesz. Az összecsapások után tapasztalati pontokat és hasznos felszerelési tárgyakat költethető Wolf markot kapunk. Érdekes akár többször is beugrani az új játékmódba, már csak azért is, mert ez a legszórakoztatóbb módja az *FF14* PvP-rendszerének megtanulására.

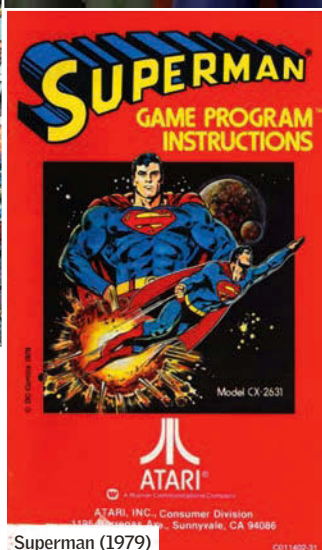


Extra life

» JÁTÉKVILÁG



Justice League Heroes



Superman (1979)



Batman: Arkham Asylum

Játékvilág

DC COMICS

A KÉPREGÉNYKEDVELŐK KÖZÖTT LEGALÁBB AKKORA ELLENTÉT FESZÜL, MINT A KONZOLOSOK ÉS A PC-SZEK VAGY A REAL MADRID ÉS AZ FC BARCELONA RAJONGÓI KÖZÖTT.

A Marvel mellett a DC Comics a másik óriás, amely uralja a piac nagy részét, így sokan kényszeresen választani akarnak Marvel és DC képregényfüzetek, filmek és videojátékok között. Mi inkább arra buzdítanánk mindenkit, hogy mindkét nagy képregénykiadó produktumai közül keressék meg a nektek tetsző darabokat, bőven megfér a polcon egymás mellett Batman és a csodálatos Pókember, legyen szó akár egy képregénykötetről, DVD-ről vagy videojáték-lemezzel. A sértetlen egyensúlyhoz mi is szeretnénk hozzájárulni, így miután nemrég megvizsgáltuk a Marvel Comics történetét, most következzen a DC múltja.

A HŐSKOR

Nem kevesebb, mint 83 évvel ezelőtt, 1934-ben alapította meg Malcolm Wheeler-Nicholson a National Allied Publications nevezetű céget. Első kiadványuk, a New Fun: The Big Comic Magazine #1 a következő év februárjában került az újságosbódékba. Ezt kö-

ISMERD MEG JÁTÉKSZÖVEGÉDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

vette 1935 decemberében a New Comics #1. Az utóbbi sorozatot keresztelték át később Adventure Comicsra, ami egészen 1983-ig megszakítás nélkül futott. Ekkor az 503. lap számmal tartott a széria. 2009-ben egyébként a DC visszatért az Adventure Comics eredeti számozásához. (A világ egyik legismertebb szuperhőse, Superman 1938 júniusában, az Action Comics #1-ben bukkant fel először.) A National Allied Publications harmadik sorozata a Detective Comics lett, ennek 27. számában, egészen pontosan 1939 májusában tűnt fel először az azóta ugyancsak világméretű ismeretségre szert tett Batman, a Denevérember (eredetileg még kötőjellel Batman volt a karakter neve, de 1940-ben áttértek a ma is használt Batmanre). Nem hagyhatjuk ki a DC híres triójának harmadik tagját sem. Wonder Woman az a William Moulton Marston pszichológus álmodta meg, aki Don't Laugh at the Comics (Ne nevéssenek a képregényeken) címmel fontos cikket írt erről a feltörekvő médiumról. Ennek az írásnak köszönhető, hogy szerkesztői tanácsadói állást kapott, és 1941-ben az All Star Comics #8-ban bemutathatta a világnak Wonder Woman. A képregények ezüstkorában a három nagy DC-hőshöz még olyan közönségkedvencek csatlakoztak, mint Flash, a Zöld Lámpás, Supergirl vagy éppen Batwoman. Ugyancsak ekkor született meg az Igazság Ligája. 1993 óta a DC komolyabb, felnőtteknek szóló kiadványai a Vertigo márkanév alatt jelennek meg.

Nem volt egyszerű az út a kiadó mai elnevezéséig, vagyis a DC Comicsig. A National Allied Publications és az 1937-ben Wheeler-Nicholson és Jack S. Liebowitz által alapított Detective Comics Inc. 1938-ban egyesült National Comics Publications néven. A cég 1946-ban bekebelezte az All-American Publicationst is. 1961-ben a National Periodical Publications névre váltottak, végül csak 1977-ben vették fel hivatalosan a DC Comics nevet. Érdekeség, hogy már az 1940-es évektől kezdve az olvasók legtöbbször Superman-DC néven emlegették a kiadót. Tulajdonosi téren is izgalmasan alakult a cég sorsa. 1967-ben a National Periodical Publicationst felvásárolta a Kinney National Company, amelyet később megvett a Warner Bros.-Seven Arts (1972-től Warner Communications). 1989-ben a Warner Communications és a Time Inc. egyesült, így született meg a Time Warner, amely a mai napig a DC Comics tulajdonosa.

A SZUPERHŐSÖK MOZIBA MENNEK

Az első olyan filmek, amelyek DC Comics képregényhősökről szólnak, általában az épen futó televíziós sorozatokhoz kapcsolódtak. Ilyen volt az 1951-es Superman and the Mole Man és az 1966-os Batman is. A Christopher Reeve főszereplésével készült 1978-as Superman viszont már teljesen más színvonalat képviselt. Reeve ezután még háromszor ölthette magára az Acél-



Mortal Kombat vs. DC Universe



The Wolf Among Us



DC Universe Online



Injustice 2



Batman: Arkham Knight

EGYELŐRE NEM TUDHATJUK, MI LESZ A KÖVETKEZŐ NAGY DC-S JÁTÉK, DE AZ BIZTOS, HOGY VALAMILYEN KÉPREGÉNYES VONATKOZÁSÚ CÍM KÉSZÜL A WB GAMES MONTRÉAL CSAPATÁNÁL

ember piros köpönyegét, utoljára az 1987-es Superman IV. – A sötétség hatalmában. 1989-től már az összes DC moziért a Warner Bros. felelt; Tim Burton rögtön két remek Batman filmmel nyitotta ezt a korszakot. A Batman és a Batman visszatér után viszont a Joel Schumacher-féle Mindörökké Batman, valamint a Batman és Robin már nem aratott osztatlan sikert. Nem véletlen, hogy az 1997-es Steel mozira szinte senki sem emlékszik, a 2004-es Macskanő is sokan inkább elfelejtették. Megoszlanak a vélemények a 2005-ös Constantine, a démonvadászról, amely csak lazán kapcsolódott a DC Hellblazer képregényeihez. Ugyancsak ebben az évben készült el azonban a Batman: Kezdődik!, Christopher Nolan trilógiájának első darabja. Sokan máig Nolan adaptációit tartják a legjobb Batman filmeknek. A 2000-es évek második felében sorra jöttek az új DC mozik, ekkor kaptuk meg a Superman Visszatért, a V mint vérbosszút és Zack Snyder első DC-s filmjét, a Watchmen: Az őrzőket. 2010 és 2011 nem volt erős filmes fronton, a Vesztesek bosszúja (The Losers) egy elég kellemetlen akció-komédia lett csupán, alapjául egy Vertigo kiadvány szolgált. A Jonah Hexet sem fozja büszkén mutogatni Josh Brolin, ahogy Ryan Reynolds életrajzában sem kap vastagbetűs részt a Zöld Lámpás. A 2012-es A sötét lovag – Felemelkedés után viszont új időszakítás kezdődött a DC mozik számára. A Marvel sikereit látva a

DC is kiterjesztett filmes univerzumot akart építeni, ennek alapköve lett 2013-ban az Acélember. Ebben az univerzumban játszódik a Batman Superman ellen – Az igazság hajnala, a Suicide Squad – Öngyilkos osztag, a Wonder Woman és Az Igazság Ligája is. Sajnos ezek a filmek nem tudtak olyan sikereket elérni, mint a Marvel alkotásai (bár a Wonder Woman a kritikusok és a nézők előtt is jelesre vizsgázott), így kérdéses a DC filmes univerzumának sorsa. Sorozatok terén sem tétlenkednek a DC kreatív elméi, a The CW csatornán jelenleg is fut A zöld íjász, a Flash – A Villám, a Supergirl és A holnap legendái. Mindezeket felül évente több kiváló animációs filmet is kapunk.

SUPERMAN, BATMAN ÉS A HAVEROK

Nem meglepő módon a korai DC videojátékok mind a kiadó két legismertebb hősét, Superman és Batmant választották központi karakternek. A legelső ilyen cím az 1979-es Superman volt, amely Atari 2600-ra jelent meg. Egészen a '90-es évek elejéig kellett várnunk arra, hogy más DC-hősök is saját játékot kapjanak. A THQ kiadásában ekkor érkezett meg a The Flash (kizárólag Game Boyra) és a Swamp Thing (Game Boyra és NES-re). Az 1990-es évek játécai ezután mind az aktuális Batman mozifilmhez, illetve az éppen futó Superman és Batman rajzfilmsorozatokhoz kapcsolódtak. Nagyjából ez volt a helyzet a 2000-es években is, de néha azért akad-

MILLIÓT ÉRŐ FÜZETEK

A régi idők DC képregényei manapság valóságos vagyonekért kelnek el. 2010. február 22-én például egy aukción pontosan egymillió dollárért csaptak le az Action Comics 1938-as, első számú példányára. Ezzel megdöntött a korábbi, 317 ezer dolláros rekord, egy évvel korábban ugyanis ennyiért vették meg szintén ennek a képregénynek egy kevésbé makulátlan állapotú példányát.

tak önálló ötletek is, más kérdés, hogy ezek mennyire bizonyultak életképesnek. A 2006-os Justice League Heroes például nem tudott túllépni a közép-szerúségen. A Mortal Kombat harcosai oldalán 2008-ban a DC képregényes karakterei is beszálltak egy nagyszabású bunyóba, ez volt a Mortal Kombat vs. DC Universe. Ezt persze sokkal jobban működött később a mortalos banda nélkül, az Injustice: Gods Among Us és az Injustice 2 már kizárólag DC-s hősöket és rosszfiúkat vonultatott fel. Közben elindult a négyrészes (Asylum, City, Origins, Knight) Batman: Arkham széria is, a kicsiknek pedig a Traveller's Tales szállította a LEGO Batman játékokat. 2011-ben startolt el a máig népszerű, immár konzolokon is játszható DC Universe Online, az MMO akciójáték, amelyben saját superhősöket és gonosztevőket alkothatunk meg. Azok sem bántódtak, akik a lassabb tempójú, sztoriközpontú címeket keresik, hiszen a Telltale Games már adott nekünk egy The Wolf Among Us-t és két Batman sorozatot, amelyekből a második jelenleg is fut. Egyelőre nem tudhatjuk, mi lesz a következő nagy DC-s játék, de az biztos, hogy valamilyen képregényes vonatkozású cím készül a WB Games Montréal csapatánál.

Csírke

Extra life

» JÁTÉKOK KICSIKNEK A FA ALÁ



Mit vegyek a gyerekeknek?

JÁTÉKOK KICSIKNEK A FA ALÁ

KANYARBAN A KARÁCSONY, AMI A SZERETETEN TÚL A BÉKÉS CSALÁDI VIDEOJÁTÉKOZÁSOK ÜNNEPE IS.

Olyankor apu, anyu otthon van, nyugodtan lehet a kölykökkel *CoD*-ozni meg *GTA*-zni, illetve miket is beszélnek, hát ilyeneket felelős szülő nyilván nem ad a gyerek kezébe. A videojátékokkal kapcsolatos aggodalmak – agressziót, függőséget okoznak, szociopatákat nevelnek stb. – már nem olyan veszélyesek, mint 10-15 éve, de azért nem is minden alap nélküliek. Bízva abban, hogy szülők is olvassák a GameStart, segítünk egy kicsit eligazodni, és ajánlunk néhány játékot, amelyekkel nemigen lehet mellélőni.

Lerágott csont, de nem lehet elég-szer elmondani, hogy ha gyerekek veszünk játékot, nézzük meg, milyen korhatár-kategória és figyelmeztetések tartoznak hozzá. Európában a PEGI rendszere sorolja be a játékokat, és külön jelzik, ha a játékban például drogok jelennek meg, vagy szerencsejátéokra ösztönöz (helló, loot boxok). Az életkort nem csupán az esetleges felnőtt tartalmak miatt jó figyelni (ame-

lyek az egészen kicsi gyerekeket akár traumatizálhatják is), hanem azt is át kell gondolni, hogy az adott játék mennyire nehéz a kölyköknek. Fontos, hogy sikerélménye legyen a videojátékban, ne apa vagy anya csináljon meg mindent helyette.

Az életkoron túl is érdemes fejben tartani pár dolgot. Például azt, hogy a gyorsan pörgő játékok javítják a szem-kéz koordinációt és a motorikus képességeket – ezt több kutatás is kimutatta, többek között a Montreali Egyetem pszichológusai, akik FPS-ező gamerek agyműködését figyelték. A Rochesteri Egyetem kutatói pedig azt igazolták, hogy a játékosok szelektív vizuális figyelme fejlettebb, vagyis ügyesebbek az ingerek feldolgozásában, ami a tanulási képességeikre is kihat. Érdemes megemlíteni azt az Innsburcki Egyetemről érkező kutatást is, amely szerint a közösségi együttműködésre ösztönző videojátékok kedvezően hatnak a gyerekek szociális fejlődésére. Szóval a gyerekek számára ideális videojátékban előfordul akció (de azért nem túlzottan erőszakos), folyamatos figyelmet és helyzetértékelést igényel,

és van benne együttműködés más játékosokkal (ami kooperatív módot vagy eleve MMO környezetet jelent). Általános szülői és nevelői tapasztalat továbbá, hogy az építkezés digitális formái lekötik a gyerekeket, és fejlesztik kreativitásukat. Ezt figyelembe véve jöjjön a GameStar Biztonságos Játékajánlója Kisgyerekes Szülőknek.

MARIO, RAYMAN ÉS SACKBOY

Saját tapasztalatból is mondom, hogy a cuki platformjáték elég szórakoztató gyerekek és felnőttek is. Nálunk a családi videojátékozás hétvégén történik (szakemberek szerint fontos, hogy más öröme is legyen a gyerekeknek, ne a videojátékot várja mindig, ezért hétköznap nincs konzol), de akkor eseményszámba megy. Eddig két játék aratott nagy sikert négy és fél éves Adél lányomnál: a *Rayman Origins* (+*Legends*) és a *Super Mario Odyssey*. Ezek nem túl erőszakos, szépen rajzolt játékok, néhol ugyan nehéz részekkel, de akadnak könnyebbek is, amiket a gyerek egyedül tud teljesíteni. A *Rayman Origins* ráadásul egyszerre ketten is lehet játszani (bár mi a *Ma-*

riót is ketten toltuk: én mozogtam az egyik Joy Connal, Adél ugrott és lőtt a másikkal), így közös élmény lesz a játék. Egy barátom családjában hasonló okból a *LittleBigPlanet* sorozat lett a nyerő. Ha már Mario: bár más zsáner, a *Mario Kart 8 Deluxe* az egyik legsikeresebb idei családi játék.

MINECRAFT ÉS TÁRSAI

Digitális építkezésre a *Minecraft* a leggyakoribb példa, és tényleg sok lehetőséget ad a gyerekeknek, ugyanakkor az MMO-s részekre érdemes elköszönni a szülőnek a kisebbeket, mert ki tudja, milyen trollal futnak össze a játékokban. Videojátékos alkotásra olykor egy-egy játékelem is beválhat, több barátom kislánya is valamelyik *Sims* karaktergenerálására kattant rá, de tudok olyan kislányról is, aki a *Spore* lény-szerkesztőjével töltött el rengeteg időt, egyik furcsa lényt gyártva a másik után. Vannak virtuális legó építőjátékok is (például a *Lego Worlds*), de én ezeket hanyagoltam, mert azt vallom, hogy a gyerekek videojátékban olyasmit kell csinálnia, amit a valóságban nem lehet (és hát tele a gyerekszoba legóval).



MENNYIT, MIKOR, HOL?

Az Amerikai Gyermekorvosi Kamara kutatásai alapján határozott ajánlásokat fogalmazott meg azt illetően, hogy a gyerek hány éves kortól és mennyit videojátékozzon. A szervezet általában beszél „screen time”-ról, vagyis a bármilyen kijelző előtt töltött időről, amibe a játékok mellett a tévé, a számítógép, a tablet és a mobil is beletartozik. Javaslataik:

- Másfél éves koráig a gyerek ne lásson kijelzőt.
- Két-öt éves kor között legfeljebb napi egy óra screen time javasolt.
- A napi egy órát hat éves kor felett lehet emelni, de valamilyen előre meghatározott limitet ekkor is érdemes tartani. (Már csak azért is, mert a túlzásba vitt videojátékozás túlingerelheti a kisebb gyerekeket, és ez árt a fejlődésüknek.)
- A kutyúik legyenek kikapcsolva, amikor senki sem használja azokat, ne menjenek a háttérben.
- A hálószobában és az étkezőben ne legyen kijelzős eszköz.
- Elalvás előtt egy órával már ne üljön a gyerek kijelző előtt.
- Kisebber gyerek esetében a szülők a gyerekkel együtt játsszanak, segítsenek neki megérteni a látottakat.

MOZGÁSÉRZÉKELŐ FTW

A kisebb gyerekeknek olykor nehéz lehet egy-egy játék irányítása, ebből a szempontból a mozgásérzékelős játékok a legjobb választások – főleg, hogy ezek közül sok eleve a gyerekeknek készült. Sajnos a piac most nem erre, hanem a VR irányába mozdul, ami azonban nem ajánlott a fejlődésben levő gyerekagnak. A Kinectet éppen most lőtte le a Microsoft, de a gyerekeknek nem feltétlenül kell a legújabb játékokkal játszaniuk; sok háztartásban ott van még a *Kinect Star Wars* vagy a *Kinect Adventures* (és a visszamaradt készletből biztos beszerezhetők még). Switchre a *Snipperclips* jut kapásból az eszembe (bár egy idő után nehéz, de ezt a jóisten is arra teremtette, hogy gyerek és szülő együtt játssza), illetve akár a *1-2-Switch* segítségével is lehet menni egy ovis szintjére. Az előző PlayStationön pedig a *Sorcery* és a *Wonderbook* sorozat tuti nyerő, ha a Move-os játékok közül akarunk választani.

KÉZI KONZOLRA FELI

A kézi konzolok mérete eleve barátságosabb a gyerekeknek, ráadásul ezekre

is vannak remek cuki gyerekjátékok. A platformerek közül a PSP-s *Loco Roco* sorozat mindenképpen említést érdemel, DS-en pedig a *Poochy&Yoshi's Woolly World*. A *Loco Roco* amúgy nemrég PS4-re is kijött.

TABLETES, MOBILOS CSODÁK

A mobilos-tabletes alkalmazásboltok tele vannak gyerekeknek fejlesztett egyszerű játékokkal – amelyekben a kölyök könnyen félrenyom egy reklámra, vagy fizet mikrotranzakcióért, szóval itt is indokolt a szülői felügyelet. Több ismerősöm a *Talking Tom* sorozatra esküszik, amely egyféle virtuális háziállat-szimulátor kicsiknek – tény, hogy a gyerekek imádják, de én nem vagyok nagy barátja, inkább arra törekszem, hogy minél többet találkozzanak igazi állatokkal. A rajzfilmes grafikájú ügyességi cuccok viszont ezen a terepen is működnek: az *Angry Bird*szel vagy a *Cut The Rope*-pal nemigen lehet mellélőni, idősebb gyerekeknek pedig a *Plants vs. Zombies* jó alapozó lehet későbbi stratégiai játékokhoz.

Stóki

Extra life

ÍGY MŰKÖDIK AZ OVERWATCH LEAGUE

Az Overwatch League a játékosok szerint az igazi gyűjtőpontja az Overwatch e-sportnak



A London Spitfire csapat kinézetét hamarosan a játékban is megszerezhetjük



Érdekes formátumot talált ki a Blizzard, már csak az a kérdés, hogy a nézők tudják-e majd követni



MEZEKET IS KAPHATOK

Az első szezon indulása környékén magában az Overwatchba is bekerül egy frissítés, amely tartalmazza az összes csapat karakterkinézeit. Hamarosan tehát játékbeli hőseiden láthatod kedvenc játékosaid színeit, és a kozmetikai cuccokra költött pénzzel az OWL-t is támogatod.

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.

E-sport

ÍGY MŰKÖDIK AZ OVERWATCH LEAGUE

RENGETEG PLETYKA ÉS FÉL- FORMÁCIÓ UTÁN A BLIZZARD VÉGRE HIVATALOSAN IS ELŐ- ÁLLT A TAVALY NYÁRON BEJELENTETT OVERWATCH LEAGUE RÉSZLETEIVEL.

Megvan az összes csapat, a játékosok, és ami a legfontosabb, tudjuk, hogy mikor és hogyan követhetjük majd kedvenceink összecsapásait. Az európai rajongóknak nem lesz egyszerű a beosztás, de „szerencsére” csak egy csapatért kell izgulnunk majd.

A SZABÁLYOK

Az Overwatch League első szezonja hivatalosan 2018. január 11-én indul. A résztvevő 12 csapatot két divízióra osztotta a Blizzard, ezek az Atlantic és a Pacific. Minden klub játszik húsz meccset az azonos divízióban lévő ellenfeivel, és húszat a másikban lévőekkel, így összesen egy Overwatch League-osztag negyven meccset játszik majd egy szezon alatt. Az első szezon négy szakaszra oszlik, ezek mindegyike hat hétig tart, és a szakaszok végén a legjobbak egy rájátszásban küzdenek meg az első helyért. Az aranyérmesek jutalma 125 ezer dollár (32 500 000 Ft). Miután a szezon lényegi része véget ér, elindul a szezon utáni bajnokság, ahová a két divízió legjobbjait (ez a normál szezonban elért eredményektől függ majd) automati-

kusan meghívják, a többieknek pedig egy rájátszásban kell elnyerniük helyüket. Az év végi bajnokságot megnyerő csapat 1 millió dollárral (260 000 000 Ft) lesz gazdagabb. Az Overwatch League első szezonjának teljes nyereményalapja (ebből jönnek majd le az egyes szakaszok és a szezonvégi bajnokság pénznyereményei is) 3,5 millió dollár (910 000 000 Ft); ennyiért bőven megéri majd küzdeni. A meccsetek heti négy napon fogják közvetíteni, mindennap három meccset láthatunk, egy mérkőzés alatt pedig négy pályán csapnak össze a csapatok a szokásos kompetitív szabályrendszer keretei között. Mivel a mérkőzések a Blizzard kaliforniai arénájában zajlanak le, ezek számunkra nem túl szerencsés időpontokban kezdődnek. A szezon legelső mérkőzése például hajnali 1-kor indul.

A MI FIAINK

Szerencsére a Blizzard gondolt az európai rajongókra is. A jelenleg játékban lévő csapatok között egyetlen európai található, ez pedig a London Spitfire. A Cloud9 e-sport-szervezet által üzemeltetett csapat meccseit a szervezők úgy időzítették, hogy rajongótáboruk is követhesse az eseményeket. A Spitfire mérkőzései tehát nagyrészt este 8 és 11 között lesznek, így akik szeretnének szurkolni London fiainak, azok megethetik anélkül, hogy hajnal-

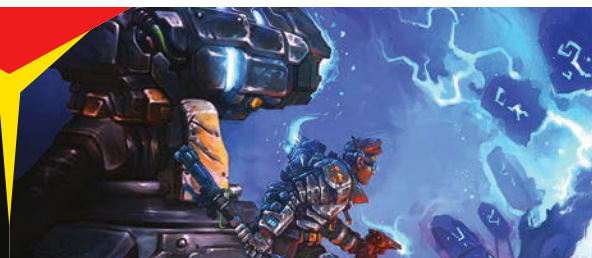
ban, álmosan kellene a képernyőt bámulniuk. A meccsetek élőben az *Overwatch* hivatalos Twitch-csatornáján követhetitek; akik be akarnak pótolni minden mérkőzést, azok az Overwatch League oldalán megtalálják majd minden felvételt, eredményt és hírt a ligával kapcsolatosan.

A Blizzardnak rengeteg terve van már most arra nézve, hogyan terjeszkedjenek, így például a második szezonra már nagyon szeretnének több európai és ázsiai várost is beengedni a ligába. A legnagyobb és legambiciózusabb cél, hogy minden OWL város saját *Overwatch* arénát kapjon, ahol a csapatok saját ligákat és házi versenyeket rendezhetnek, és ahol vendégül láthatják az OWL többi résztvevőjét is egy-egy barátságos, helyi megmérettetésre. Ez még várat magára, de az *Overwatch* e-sport legnagyobb arénáját ti már akár láthatátok is működés közben. Az első szezon ugyan majd csak januárban indul, de az előszezon már javában pörög, hogy még a nyitónapok előtt megismerkedhesetek a csapatokkal és a szabályrendszerrel. Hogy a Blizzardnak sikerül-e teljesen újrafogalmazni az e-sportot, majd meglátjuk, de a papírforma szerint minden adott egy sikeres és nagyon izgalmas első *Overwatch* szezonhoz.

Hunter

LEGION
by Lenovo

Lenovo Legion Y520



A HONVÉD SPORTEGYESÜLET IS BESZÁLL AZ E-SPORTBA

A Lenovo Legion és a Budapesti Honvéd Sportegyesület közreműködésével 2018 elején megnyílik a Lenovo Legion Honvéd Esport Akadémia. A PlayIT-en bejelentett lehetőség lényege, hogy az egyesület segíti majd a hazai tehetségek gyakorlását, felkészülését az erre épülő arénában, és az igazán profi játékosokat a Honvéd Esport csapatába is meghívják majd. 2018 izgalmas év lesz a hazai e-sportban.

Féld a kaszást!

EZ TÖRTÉNT A LENOVO LEGION PLAYIT KUPÁN

TÚLVAGYUNK AZ ÉV LEGNAGYOBB HAZAI GAMER-RENDEZVÉNYÉN, A BUDAPESTI PLAYIT SHOW-N, AHOLOK NEM CSAK SZÁMTALAN JÁTÉKKAL LEHETETT SZÓRAKOZNI, DE KIVÁLÓ E-SPORT-MECCSEKET IS NÉZHETTÜNK A LENOVO LEGION JÓVOLTÁBÓL. A League of Legends színpadon az ország legjobbjai csaptak össze, és bár az eredmény nem lepett meg senkit, azért láthattunk éles harcokat és brutális pusztítást is az Idézők Szurdokában.

AZ ÁLDOZATOK

Az idei offline döntőben négy csapat vehetett részt, így a Team Horizon Reapers és a WILD mellett az Afterglow és a Team Plague B osztagai is jelen voltak. Összesen három BO3 (Best of 3, azaz két mérkőzést kell megnyerni a továbbjutáshoz) szettet izgulhattunk végig, kezdve a Plague és a THR találkozóival. A ve-

terán Reapers ötöse egy perc nyugtot nem hagyott az újoncoknak: az első kör mindössze húsz percig tartott, de ez idő alatt a THR már 14 gyilkolást szedett össze, és 13 ezres aranyelőnyt halmozott fel. A PLG át sem jutott a folyón, és ez nem volt más képp a második körben sem. Ekkor a meccs 19:33-ig tartott, és 31 gyilkolást hozott össze a THR. A srácok durván másfél ölést hoztak össze percenként, és ezzel be is vágták magukat a döntőbe.

Az aréna másik oldalán a WILD küzdött meg az Afterglow csapatával, de közöttük nem volt ennyire brutális egyik fél dominanciája sem. Az első kört itt is 26 perc alatt zárta le a WILD, de a másodikban visszaütött az Afterglow, akik egy kicsit lassabb, de hatásosabb játékot mutattak, mint ellenfelük. Szépen fokozatosan átvették az irányítást a szurdok felett, és 32 perc után, egy ügyes Baron-ölést követően bemasíroztak a WILD bázis-

sára, hogy mindenkit meglepve elhozzanak egy pontot a veterán csapattól. Sok időnk azért nem maradt arra, hogy megsajnáljuk őket, mert a harmadik menetben a WILD 24 perc alatt vágott vissza, és 16 ezres aranyelőnnyel megszerezte a másik döntős helyet.

A TITÁNOK

Bekövetkezett tehát a sokak által jó előre megjósolt esemény, a már sokszor látott WILD vs. THR döntő. Ez a két csapat lett gyakorlatilag az ország CLG vs. TSM párosa. Magyarországon Fnatic és G2-je. A rivalizálás évek óta tart közöttük, így mindig forr a levegő, amikor ez a két csapat áll a nagyszínpadra. A háromkörös csata első fordulójában a WILD-nak kedvezett, néhány kevésbé szerencsés THR-es döntésnek hála. A második körben is úgy tűnt, hogy a WILD vezet, és talán már a győzelmi beszédet is előkészítették, amikor a 24.

perc körül elindult Baron-táncnál a srácok kicsit többet veszítettek, mint szerettek volna. Mindkét osztag a nagy lila gyík verme körül ólálkodott, tették le az őrszemeket, és szedték le az ellenfeleket, de egy-egy, menet közben kialakult csata alatt a WILD ulti és idézői képességeket veszített, ezek után pedig a THR pár ügyes csapatharccal átvette a vezetést. A kaszások meg sem álltak a WILD bázisáig, amit majdnem 50 percnyi verejtékes küzdelem árán végül sikerült bevenniük. A döntő kör ennél sokkal kevésbé volt kiegyenlített: a THR 33 perc alatt közel 13 ezres aranyelőnnyel masírozott be a célvonalat jelentő WILD bázisra. A Lenovo Legion PlayIT kupát így a Team Horizon Reapers vihette haza. Alig várjuk a következő alkalmat, hogy ez a két banda az arénában találkozzon. Az ilyen rivalizálások miatt imádjuk nézni ezeket a meccseket.



Lenovo Legion Y720

www.lenovo.hu

Lenovo

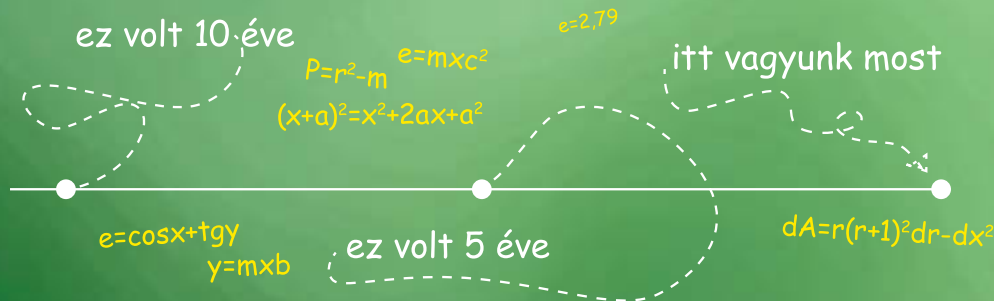
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

MICSODA? MEGINT KARÁCSONYI HANGULAT? CSENDES ÉJ, MENNYBŐL AZ ANGYAL, PÁSZTOROK? Újra elrohan egy év, és mi még csak azt számolgatjuk, hogy mennyi mindent kelne bepótolni az idei játékdömpingből. Most viszont még nincs helye az ábrázolásnak és a bejglifikomás játékmaratonnak, mivel vár ránk egy lapleadás, ahogy őseinket is várta a saját lapzártájuk így december elején. Őszinték leszünk veletek: ilyenkor nem pörög ezerral a munkakedv, de a Visszapillantó rovat szépsége abban rejlik, hogy az ember felcsapja a régi GameStar magazinokat, feldobja a lábát az asztalra, és komótosan olvasgatni kezdi a régi cikkeket; néhol felröhög, néhol szörnyülködik, néhol elábrándozik az aktuális játék megszépült emlékein. Szép, nemes hivatás ez, simogatja a lelket, acélozza az elmét. Visszatekintünk tehát ismét, jöjjenek a régi titánok!



10 ÉVE



Idézet: **Boe - főszerkesztői bevezető**

Nos, kedves olvasók, elérkezett az év vége, itt az ideje a nagy ajándékdzsemborinak, remélem, mindenki megtalálja/megtalálta a fa alatt a hón áhított sálat, sapkát, 8600GT-t, zoknit és persze az elmaradhatatlan mandarin.

Most már azért fájna kicsit, ha 8600GT-t találnánk a fa alatt, de a többi persze stimmel.



Idézet: **Gyu - Aréna rovat**

Én a barátainak és a GameStar olvasóknak Gyu vagyok. És az is maradok. Hidd el, ha valaha meg fog jeleni könyvem, vagy regényem, vagy nagylemezem, ami csak az ÉN munkám, ott fel fogom vállalni az igazi nevetem büszkén.

Meg is jelent, és mi is büszkén felvállaljuk azóta is. Köszönjük neked, Gyu, ami jutott belőled ide.



Idézet: **mazur - Bemutatók rovat szerkesztői bevezető**

Stílszerű, kvázi coincidencia, most fogyasztottam el a szezon első bejglijét (néhány perce, hogy pontosak legyünk), a karácsonyi ünnepkört ezennel megnyitottnak is tekintem – tessenek nyugodtan helyet foglalni –, ráadásul mákom van, diós volt, és hát most van decembernek az eleje, talán inkább idusa, amikor az ember úgy áll hozzá ehhez az egészhez, hogy „dejsz éve is megvan már, hogy utoljára bejglit ettem én!” (mert tényleg), és még örül is a gondolatnak, hogy mmm, bejgli, még (már?) nem gondol a két ünnep közötti időszakra (karácsony-szilveszter), amikor tavaly is megfogadta, hogy na bejglit, azt ő sohse többet, megrúghatja bárki, aki rajtakapja...

Itt nincs vége a szövegnek, de a későbbieknek sincs több értelme. Mazur mindig is a szerkesztői bevezetők helykitöltő, úgynevezett „lorem ipsum” szövegírásának hatalmas mestere volt, többek közt ezért is szeretjük.



Idézet: **BZ - Guitar Hero III teszt**

Bármit is turbóztak a játékon vizuálisan és játékmódiról, a lényeg akkor is az, amikor egy nem szomjas parti kellős közepén ketten felkapják a műgitárt, és heveny headbangelés közepette csatáznak egymással, mint holmi zenei jedilovagok, az úri közönség pedig talán a képernyőn ábrázolt háromdés figurák helyett is a játékosok mozgásán és arckifejezésén szórakozik.

Egészen pontos definíció. Imádtuk, kár, hogy nem tudott visszatérni a közönség kegyeibe ebben a generációban.



$$P=r^2-m \quad e=mx^2 \quad (x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5
ÉVE

Idézet: Mocsy – Skyrim: Dragonborn teszt



A végső megmérettetés sem hoz túlságosan sok izgalmat, mindössze annyi csavar van a történetben, hogy háromszor is le kell vernünk a megbomlott elméjű első Dragonborn életerejét, mire végre méltóztatik elpatkolni.

Bossharcot még ilyen lehangolóan nem sikerült leírni, szegény Bethesda írói és tervezői azóta is csaldottan sírdogálnak a lépcsőn.

Idézet: Chavalier – Tomb Raider előzetes



Sok esetben jobban járunk, ha ólomdarazsak eregetése helyett az eszünket használva próbáljuk ki játszani a rosszfiúkat.

Az ólomdarazsak eregetése lesz Chava önéletrajzi könyvének címe is. 2027-ben jelenik majd meg, fizesseetek elő rá az olomdarazsak@gamestar.hu címre írva.

Idézet: Paca – Family Guy: Back to the Multiverse teszt



Megmondták a South Parkban, hogy a Family Guyt lamantinok írják. Nos, valószínűleg a játékok is ugyanezen állatoknak köszönhetjük, bár itt nem voltak annyira kreatívak, hogy visszatekintésekkel színesítsék a játékmenetet.

Ezek a rohadék lamantinok! Elveszik a karácsony szellemét.

Idézet: Duncan – Grand Theft Auto V előzetes



Amikor a GameStar szerkesztőségébe még annak idején megérkezett a GTA IV tesztverziója, és először kipróbáltuk egy itt elhelyezett, nagy képernyős full HD-tévén (ami akkortájt még nem tömegcikk volt, hanem presztízstermék, amit csak a burzsoá játékkritikusok engedhettek meg maguknak), leest az állunk.

Így van, nem vagyunk állatok, most is eltartott kisujjal élvezzük a 4K-t, illetve most már 10K felbontást támogató HDMI-vezeték is van, veszünk olyat is. Kanalazni a kaviárt.



Idézet: HP – Aréna rovat



Most pedig olvassatok Diablo novellát, leveleket, agyiszibbasztó Facebook-kommenteket, és sajnáljatok engem, mert nincs időm játékokat végignyomni. Utóbbi nyilván szimpátia függvényében opcionális. 2017-ben vajon jobb arc leszek? Még nem döntöttem el.

Azóta eldöntötte HP, hogy jobb arc lesz-e. Nem.

Idézet: daev – Watch Dogs 2 teszt



A Watch Dogs 2 legnagyobb szerencséje, hogy nem a Watch Dogs 1.

Ez az egy mondat is remekül vázolta a helyzetet. Sajnos ez sem volt elég a sikerhez, a Ubisoft nem minden játékával találta el a közönség ízlését, lássuk be.

Idézet: TÁ – Manual Samuel teszt



A pislogással és a lélegzéssel zsonglőrködni érdekes kihívás, és ennek később más, komplexebb feladatok is részét képezik, például a kávékat meg kell fűjünk, hogy ne legyen forró, amikor pedig a szánkban van, nem vehetünk levegőt, különben félrenyelünk.

Keményebb másnapokat kiválóan szimuláló játék ez, de az IQ-szegény életmódot folytató (óvatos becsléssel is számosan tekinthető) tömegeknek is hasznos gyakorlás lehet a napi túléléshez.

Idézet: Csirke – Just Sing teszt



Egy megfelelően mámoros éjszakán, a házibuli kellős közepén el tudom képzelni, hogy lesznek olyanok, akik remek szórakozásnak találják majd a Just Singet, nekik viszont hasonló élményt nyújtana az is, ha bármelyik videoklipre dalolnának. Persze akkor mondjuk kimaradnának a cicás filterek és az instant sikerélmény.

Teljen 2018 is a cicás filterek (és immár kakiemojik) bűvöletében, addig pedig legyen nagyon boldog a karácsony és az újév köszöntése mindenkinek! Mi jövőre is mondjuk majd itt a magunkét, meg a régi gamestarosokét is.

1
ÉVE

LEGNAGYOBB TELJES JÁTEGMAGAZIN

GameStar



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Sokat akart a szarka

Az Igazság Ligája



Film
képregényfilm

H A JELEN KORUNK HOLLYWOODI FILMIPARÁRA ÚGY TEKINTÜNK, MINT A MAGYAR ISKOLARENDSZERRE, AKKOR A DC AZ A SAJÁTOS NEVELÉSI IGÉNYŰ GYEREK, AKINEK KÉPESSÉGEIT MESSZE MEGHALADJA AZ ELÉGSÉGESNÉL JOBB ÉRDEMJEGET ELÉRÉSE. Nemrégiben

ugyan a Marvel házójának lemásolásával sikerült a Wonder Womanért begyűjtenie egy hármast is, így teljesen evidens, hogy Az Igazság Ligája esetében is jó ötletnek tűnhetett ugyanehhez a trükkhöz folyamodni. Sajnos azonban a második alkalomra már túlságosan is egyértelmű lett a plagizálás, valódi hozzáadott érték nélkül minden újonnan behozott karakter csupán szolgai másolata egy-egy népszerű Marvel hősnek. A Batman v Superman idején még nem látszott, de mostanra Wonder Woman már teljes mértékben egy női Amerika Kapitányává avaszták, s az új filmmel ehhez a hármashoz csatlakozott a mélytengeri Thor, a Hulk háttértörténetével megtámogatott Vasember és a villámgyors Humor Harold, akarom mondani, Pókember is. Ezek nem azok a DC karakterek, akiket keresel. S ami még ennél is fájjobb, hogy megfelelő felvezetés – és kémia – hiányában az összesülésük is valósággal recseg-ropog. Márpedig annak idején az Avengers sikerének titka

elsősorban a rendkívül erős csoportdinamikájában rejlett, itt azonban ennek – Joss Whedon ide vagy oda – még csak nyomát se látni. Pedig Whedon valószínűleg minden tőle telhetőt megtett, hogy Zack Snyder trilógiájának záródarabját gatyába rázza, ehhez azonban fundamentális változtatásokra lett volna szükség, és az sem kizárt, hogy az újraforgatások csak rontották a helyzetet. A cél nyilvánvalóan az volt, hogy Snyder – túlzottan is komorra vett – filmjét közelebb hozzák a Marvelen nevelkedett fókusz-csoportok ízléséhez, és ez bizonyos szempontokból sikerült is. Humora például kiváló, az infantilis gegekkel operáló Thor: Ragnarokhoz képest kifejezetten intelligens; üdítő volt látni, hogy így is lehet. Kár, hogy a narratíva már nem fest ennyire pozitív képet. A film első harmadát a sok össze nem illő történeteszl közt csapongás öli meg (illetve a korábban említett recsegés-ropogás), a maradékot pedig a – rajzfilmeket megszegyenítő – gyermeteg konfliktus. DC főgonosz nem volt még annyira alávalóan primitív, mint Steppenwolf. Nála sablonosabbat egész egyszerűen elképzelni sem lehet, köröket ver még a legutóbbi X-Men Apokalipszisére is. Egyetlen paramétere, hogy gonosz, a szemében az emberi

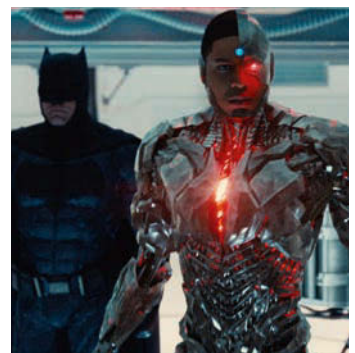
ség nem több néhány eltaposni való hangyánál, ezért első körben a Földnek pusztulnia kell, már megint. Az persze nem derül ki, hogy mi a következő lépés, talán még maga Steppenwolf sem tudja, hiszen jó Alsógatya Gnóm módjára már a harmadik lépés, a profit bűvöletében él. Ennek köszönhetően egy pillanatra sem lehet komolyan venni, fenyegetésének nincs súlya, sem tétje, hisz úgy is tudod, hogy a Föld ezúttal is meg fog menekülni. (Stílusosan az utolsó pillanatban, persze.)

A végeredmény tehát megint egy iszonyatos tákolmány lett, egy valódi Frankenstein szörnyetege, amely remekül mutatja Hollywood válságát. A mostanra mindennaposá váló újraforgatások, menet közben változó forgatókönyvek, az utólagos képmanipulációk és a félkész változatokból kivágott megtévesztő trailerek egész egyszerűen megölik a filmeket. A Disney is ebbe fog előbb-utóbb belebukni, de a DC-t még annyira se értem, hogyan képes vesztes pozíciójából ennyire hanyag fércmunkára. Legalább egy picit erőltetné meg magát, hogy ne kelljen folyton azt éreznem: már megint egy papírfecniére hányt bevásárlólistával álltak neki filmet forgatni.

A Marvel filmek üres és izzadságszagú koppintása, amelyben csak az nem működik, aminek a leginkább kellene.

mercenary

3/5





Film
animációs film

Üdvözet a halottak birodalmából Coco

PIXAR MÉG MINDIG AZ ANIMÁCIÓS FILMGYÁRTÁS CSÚCSÁT JELENTI.

Kevés olyan stúdió van, amely annyira odafigyel arra, hogy mit ad ki a kezéből, mint a Disney égisze alatt tevékenykedő „lámpás” vállalat, elvégre még a folytatásaival (Toy Story 3, Szenilla nyomában, Szörny Egyetem) is arra törekszik, hogy értéket továbbítson közönségének. Eredeti ötleteik (A hihetetlen család, L'ecsó, Wall-E, Agymanók) pedig egytől egyig meghódítják még a legszőrösebb szívű kritikusokat is, csillogó szemű gyerkőcöket varázsolnak a kiégett felnőttekből. Legújabb meséjük, a Coco sem lett más.

Elsőre talán a pár évvel ezelőtti, Az élet könyve névre hallgató, Guillermo del Toro által felügyelt animációs darabra emlékeztethet (de sokaknak a Grim Fandango című videojáték is eszébe juthat), elvégre a Coco varázslatos története is a mexikói kultúrával, azon belül is a halottak napjával foglalkozik, a főszerepben egy nagy álmokat dédelgető fiúval, Miguellel. Cipészként boldoguló hősünk nem kevesebbet szeretne az

élettől, mint hogy híres zenész legyen, a família azonban hallani sem akar erről. Csakhogy egy szerencsétlen véletlen folytán az elhunytak birodalmában találja magát, ahol rengeteg kaland vár rá, miközben olyan fontos üzeneteket tanít meg az őt néző lurkóknak, mint a család vagy a céljainkért küzdés fontossága. Hasonlóan más Pixar remekművekhez, ebben is egymást váltják a megmosolyogtató és szívbemarkoló jelenetek: előbbiért egy csekély értelmű kutyus, Dante gondoskodik, aki garantáltan a gyerkőcök kedvence lesz.

A belbecs mellett pedig a külsín is nagyon rendben van: a látványvilág lenyűgöző lett, a karakterek gondosan kidolgozottak, a musicalbetétek is élvezetesek, a dallamokért pedig a zseniális komponista, Michael Giacchino felel. A Coco le sem tagadhatná, hogy kik készítették (élen a Toy Story 3-at rendező Lee Unkrichsel), de miért is tenné, ha egyszer egy olyan nagyszerű mesét faragtak belőle, amelyen a legkisebttől a legnagyobbig, a legfiatalabttól a legidősebbig mindenki remekül szórakozik.

Szada

Remélhetőleg mindenki felkészült, hogy meg kell magyaráznia csemetéjének a halált.

4,5/5



Film
krimi

Poirot bajsza előtt semmi sem maradhat titokban Gyilkosság az Orient Expresszen

NEHÉZ ÚGY ÚJAT MUTATNI EGY KULTIKUS REGÉNY FELDOLGOZÁSÁVAL, HOGY AHHOZ MÁR TÖBBSZÖR IS HOZÁNYÚLTAK AZ ÉVEK FOLYAMÁN, RÁDÁSZUL EMLÉKEZETESEN.

Kenneth Branagh mégis megpróbálta, és nem vallott kudarcot. Bár Agatha Christie 1934-es klasszikusát, a Gyilkosság az Orient Expresszent az írott formán kívül láthattuk már többek között Albert Finney és David Suchet főszereplésével is, amint a világ legjobb detektívjének bőrébe bújva nyomoznak, azonban Branagh úgy érezte, hogy Hercule Poirot-t meg kell ismertetnie az ifjabb generációval is. Így nem meglepő, hogy egy napjaink legfelkapottabb színészeiből álló szereplőgárdával mutatta be a gőzmozdonyon történt legendás gyilkosságot és a tettes (vagy tettesek) kilétének felderítését. És milyen jó, hogy így tett!

Egy ilyen volumenű történetről bűn lenne bármit is előre lelőni, viszont a szereplőkkel már más a helyzet. Feltörekvő tehetségek és sokat tapasztalt motorosok egyaránt helyet kaptak a stábben, így a Star Wars filmekből ismert Daisy Ridley és a legutóbb A Szépség és a Szörnyetegben felbukkant Josh Gad

ugyanakkora reflektorfényt kap, mint a nagyágyúk (Johnny Depp, Penélope Cruz, Michelle Pfeiffer, Judi Dench, Willem Dafoe), a színészi játék pedig mindegyikük esetében dicsérendő, még ha néhányuk szerepe el is sikkad a sztori végére. A jól összeszedett bagázsból azonban kiemelkedik valaki, az ügyet felgöngyölítő zseniális elme, Hercule Poirot, akit maga a rendező, Branagh keletre nagy beleéléssel és még nagyobb tekintélyt parancsoló bajjusszal. Noha ő a történet központi figurája, mégsem telepszik rá a filmre, amelyben nemcsak Branagh tehetsége, de Michael Green (Szárnyas fejedelmek 2049, Alien: Covenant, Amerikai Istenek) remek forgatókönyve is közrejátszik. Annak oka, hogy az új Gyilkosság az Orient Expresszen-feldolgozás miért nem tudta mégsem elhalványítani a korábbi emléket, és miért nem lett instant klasszikus, valószínűleg abban keresendő, hogy Branagh ezúttal jobb színésznek bizonyult, mint rendezőnek. A felgyorsult világnak való megfelelni akarásában néha több figyelmet fordít a külsínre, mint a belbecsre, viszont így is képes bizonyítani, hogy a kriminek még mindig van keresnivalója a vásznon.

Szada

Már alig várjuk a Halál a Níluson feldolgozását.

3,5/5



Könyv
képregény

Új kalandok Keszeg nyergében The Witcher - Az elátkozottak háza

HAJLAMOS AZ EMBER MEGFELEDKEZNI A MARVEL ÉS A DC SZÜNNI NEM AKARÓ TORZSALKODÁSA KÖZEPETTE ARRÓL, HOGY A RAJZOLT FÜZETEK PIACÁN MÁS SZEREPLOK IS OSZTOZNAK, NEM CSUPÁN AZ EMLÍTETTEK. Noha két-

ségtelenül ők birtokolják a legnagyobb tortaszeleteket, a többivel, így a Dark Horse kiadóval is érdemes számolni. Utóbbi mindamelllett, hogy elsősorban a horror, a thriller és a bűnügyi témák iránt érdeklődő képregényolvasókat szólítja meg, sokszor jár a videojátékok kedvében is. Többek között Dragon Age, Halo, Mass Effect és Tomb Raider füzetek színesítik palettáját, de az is jó helyen keresgél, aki Ríviai Geralt rajzolt kalandjaira vágyik.

Míg Maciej Parowski és Bogusław Polch a '90-es évek első felében Andrzej Sapkowski novelláit vették alapul, addig a Dark Horse által megbízott szerzőpáros a CD Projekt RED videojáték-sorozatára támaszkodott. No nem mintha érdemi különbséget lehetne felfedezni az írott, a megjátékosított vagy akár a megrajzolt vaják személyisége között. Paul Tobin Geraltja ugyanolyan szűken méri a szót, és hasonlóképpen nagyra becsüli a barátságot,

a terített asztalt, a teletöltött ivókupát, a formás menyecskek társaságát, valamint sosem fukarkodik a segítséggel, ha úgy érzi, a másik fél rászolgál. Joe Querio stílusa a maga elnagyolt karakterábrázolásaival nem tartozik ugyan a kedvenceim közé, de Az elátkozottak házána kimondottan jól áll.

Geralt útja ez alkalommal egy vadászét keresztezi, aki magányosan tengeri napjait a Fekete-erdő peremén. Szó szót követ, az alkalmi ismeretségből lassacskán barátság szövődik, mi pedig Jakob tolmácsolásában megtudjuk, miként szakították el tőle és teték magukhoz hasonlatossá gyönyörű és fiatal feleségét a vérszívó brukszák. Szép és megindító története szerint szerelmüket még az asszony megváltozott állapota sem győzhette le.

Miután mindketten kipihenték magukat, együtt folytatják fullasztány, lesei és síri boszorka szegélyezte útjukat keresztül a baljóslatú rengetegen a címbeili épületig, ahol tényleg olyan-ná válik az öt fejezetre tagolt történet, mint egy jobban sikerült mellékküldetés a *The Witcher III: Wild Hunt*-ból. Miközben nagy erejű átkok lépnek működéskébe, újra megtanuljuk, hogy a világon semmi sem fekete vagy fehér, és persze Geralt kardjai sem pihenhetnek sokáig.

Chavalier

Minden egy hallal kezdődött.

4,5/5

Void Settler The Vacuous Door

EGY TUCAT ÉV. Közel ennyi telt el azóta, hogy a Void Settler nevű szárnyas démon és kedves alteregói – Sandling, a nyuszifülű lány és Labyrinth, a szűkszavú gnóm – digitális zajba oltott látomások révén egy haldokló, elfeledett birodalomról meséltek nekünk. A sok évnyi hallgatást megtörve most végre visszatértek, hogy egy újabb renghagyó utazásra invitáljanak bennünket ismeretlen dimenziókba, a zene peremvidékére, fragmentálódott emlékek közé szorult zörejekre vadászni. Azonban senki se számíton könnyed kalandozásra, vesztélyes terep ez, amely könnyen összetörheti a felkészületlenül érkezők zenéről alkotott, együgyű képét. Egy olyan világról beszélünk, ahol remekül megfér egymás mellett a 80-as évek diszkójára lötyögés a régmúlt fantasy videojátékainak delejezően idealista atmoszférájával, a felkavaróan kakofóniás zajokkal, hardcore-os, torz dobokkal, illetve az ezernél is több szilánkra tört ütemekkel és egyéb glitchekkel. Le-

wis Finchek és Kuranes királyok világa ez, akiket gyermeki lelkiük szüntelen elvagyódása folyamatosan a fantázia birodalmában tart, de már érezhetően türemkedik befelé – törve-zúzva, mint egy orkhorda – a valóság hívatlan szöveve.

mercenary



Zene
experimental/
noise/abstract

Különlegesen elvont, felkavaróan egyedi zajzene, kizárólag inyenceknek.

5/5

Various Artists Doomed Industry III

NEMRÉGIBEN A TRAUMATIC NEVŰ BELGA KIADÓ MINDEN EDDIGINÉL NAGYOBB ÉS ERŐSEBB VILÁGÍTÓTORNYOT EMELT A HARDCORE EGYIK LEGKEGYVESZTETTEBB ÉS LEGINKÁBB PERIFÉRIÁRA SZORÍTOTT ALFAJA SZÁMÁRA – jelezvén, hogy ők még mindig itt vannak, és kitartanak a doomcore mellett. A monstre, négy órát is meghaladó játékidéjű válogatásalbumra meglehetősen illusztris társaságot sikerült összehozni; mondanám, hogy mindenkit, aki számít, de sajnos pont a doomcore hercege, Embrionyc nem tette rajta valamiért tiszteletét. Kár érte, hiszen vele lenne csak igazán teljes a kép, de a végeredmény azért így is elég impozáns képet fest. A label állandó szereplői mellett számos újoncot és „nagy nevet” is sikerült vendégül látni, akik együttes kiállása a bizonyíték arra, hogy bizony van még élet a fősodron túl is, nem kebelezett és/vagy lehetetlenített el még mindent a lelketlen feszítvál-

ipar. A hardcore spektrumának legsötétebb szegletét igyekeztek mindennel – a leglassabb, 90-110 bpm-es „slowcore”-októl kezdve az egészen feszes tempójú industrialokig – lefedni, így aztán bárki megtalálhatja rajta a számítását, aki egy kicsit is érdeklődik a kemény elektronikus zenék e válfajai iránt.

mercenary



Zene
doomcore/darkcore/
industrial hardcore

S szólt a lokális underground: „doomcore will never die!”

5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZELEK: GAMESTAR.HU/DELTA
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA



Vége a világnak, eljött a Ragnarök

Blood Rage

ERIC M. LANG NEVE ISMERŐSEN CSENGHET AZOKNAK, AKIKNÉL A MONOPOLY RÉGÓTA CSAK POROSODIK A POLC TETEJÉN, MIVEL IDŐKÖZBEN KOMOLYABB TÁRSASJÁTÉKOK FELÉ FORDULTAK. Lang tervezte meg többek között a Chaos in the Old World és Rising Sun nevezetű társasokat. Utóbbi a jövő év folyamán jelenik meg magyar nyelven, most azonban a társasjáték-dizájnér egy másik munkája kapott teljes fordítást. A Blood Rage a skandináv mitológia világvége-történetét, vagyis a Ragnaröket dolgozza fel. Az istenek alkonya a játékban három kör alatt megy végbe, a játékosok által irányított viking klánoknak pedig pontosan ennyi idő áll rendelkezésére ahhoz, hogy elegendő dicsőséget gyűjtsenek a Valhallába való bebocsáttatáshoz. Maximum négy játékos veselkedhet neki ennek a feladatnak. Mindannyian egy-egy viking klánt fognak irányítani ebben a fantasykalandban, amely okosan keveri össze a klasszikus Rizikó társas-

játékot és a kártyajátékokból ismerős draftolást. A négy klán (medve, farkas, holló és kígyó) gyönyörűen kidolgozott minifigurákból áll, valamint ott vannak még a szörnyek és a dobozban rejtőző legnagyobb bábuk. A készítőik aprólékos műgonddal alkották meg ezeket, még az óriások ágyékkötője alól kikanonkáló kőművesdekoltázsra is ügyeltek. Ötletes megoldás, hogy a bábukra a klánunk színével egyező talapzatot erősíthetünk, így mindig tudni lehet, melyik egység kihez tartozik. Játékterünk régiókra van osztva. Az ismert világ közepén áll az Yggdrasil, vagyis a világfa, amit régiókra osztott kisebb területek ölelnek körül. Harcosainkat a dühpontokért cserébe (ez lényegében a játékbeli valuta) pakolhatjuk le a táblára, kivéve persze a klánvezért, aki ingyenesen helyezhető el a tetszőleges területen található egyik körben. Ezek a körök jelképezik a falvakat, amelyekben egyszerre egy egység tartózkodhat. Ugyancsak egy helyet foglalnak el a különösen erős szörnyek, őket bárki megidézheti, aki kijátssza a

hozzájuk tartozó fejlesztéskártyát. Klánunkat extra képességekkel láthatjuk el a lapok segítségével, valamint külön kártya tartozik a csatához és a küldetésekhez. Minden korszak elején kiosztunk egy-egy csomag kártyát a játékosoknak, akik kiválasztanak egy lapot, a többit pedig továbbadják. Ez a draftolás folyamata, amelynek végén minden játékos kezében hat kártya marad. Itt kell a lehető legmegtörekvebben dönteni, hogy rossz draft végzetes lehet. Ha nincs elég csatakártyánk (amelyek plusz erőt adnak egységeink alaperejéhez), akkor búcsút mondhatunk katonáinknak, a fejlesztések nélkül hosszú távú előnyökről mondunk le, a küldetések hanyagolásával pedig számos extra ponttól eshetünk el. Okosan kell tehát válogatni. Említettem már a csatát. A játékterületeihez jutalmak is tartoznak, amelyeket a kifosztás akcióval szerezhethetünk meg. Ha viszont valaki foszto-

gatni kezd, a szomszédos területekről bármelyik ellenfél közbeavatkozhat, ilyenkor megkezdődik az összecsapás. Értelemszerűen a világfa minden területtel szomszédos, így hiába itt a legnagyobb a zsákmány, az itteni fosztogatás a legkockázatosabb. A megszerzett zsákmányokkal klánereinket növelhetjük meg, vagyis több dühponttal kezdünk a következő korban, több egységünk lehet egyszerre a táblán, vagy éppen több dicsőségpontot kapunk a megnyert csatákért. Számos különböző taktikával lehet nyerni, pont ettől olyan kiváló játék a Blood Rage. A legmesteribb terveket is bármikor keresztülhúzhatja azonban egy semmielőli jövő tűzóriás vagy más fondorlat. Ráadásul körönként egy új terület is az enyészete lesz, így a játéktér folyamatosan szűkül. Gigászi küzdelem ez a világ végének idején, amelynek minden egyes percét imádni fogjuk.

Csak a legjobbak kapnak ülőhelyet az elesett harcosok csarnokában.

Csirke
5/5

Megjelenik január 19-én

KÖVRSZÁM



GameStar AWARDS 2017



MIT HOZ 2018?

A jövő év rengeteg érdekes címet tartogat számunkra. 2018 elején mindjárt befut a Dragon Ball FighterZ, a Monster Hunter: World és a Far Cry 5 is, ez pedig csak a lista legeleje. Összeszedjük nektek a legnagyobb várható címeket és mindent, amit tudni lehet róluk.

BEST OF 2017

Hölgyeim és uraim, elérkezett az év azon része, amikor elkezdjük gyűjteni szavazataikat gamestar.hu oldalunkon 2017 legjobb és legrosszabb címekre. Idén is az önök kezében lesz a döntés, az eredményeket pedig a jövő havi lapból tudhatják meg.

SPELLFORCE 3

A hitetlenek a stratégiai játékok halálát hirdetik, pedig még sokan itt vannak a nagy öregek közül. Legutóbb a SpellForce sorozat harmadik részét kaptuk meg, ami újra megkísérli vegyíteni az RTS-ek elemeit a szerepjátékokéval. Meglátjuk, ez hogyan sikerült ezúttal.

STEEP: ROAD TO THE OLYMPICS

Pont a Ubisoft sielős, snowboardozós mókája hagyná ki az ünnepi játékelhőzatalat? A Steep kiegészítője a játékosokat a téli olimpiához vezető útra tereleli, amelynek során alpesi és távol-keleti hegycsúcsokon gyakorolva készülünk az éremszerzésre.

BARCRAFT-akció a GameStar-ban!

Mostantól minden hónapban **exkluzív ajándék vár** téged itt, a **GameStar magazin utolsó oldalán**: vágd le az alábbi két kupont, és használd fel a két **Barcraft Esport Bárban**, hogy **kapj egy ajándék italt** vagy **ingyenes játéklehetőséget**. Ezentúl még többet jelent GameStar-olvasónak lenni.

Egy **ingyenes Health** vagy **Mana Potion** koktél [igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

Barcraft Esport Bár
1092 Budapest,
Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 30 502 2464-es telefonszámon vagy a barcraftbudapest@gmail.com címen!



DOBHATSZ EGYET
A VÉGZET KOCKÁJÁVAL,
ÉS TIÉD LESZ AZ
EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL

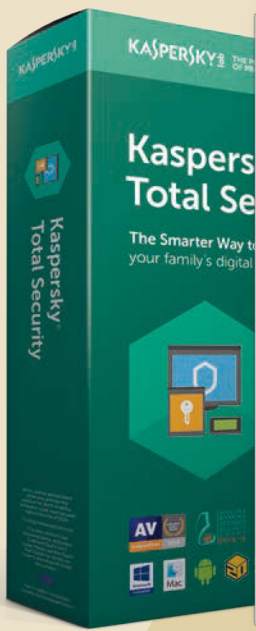
✦ vagy ✦

EGY DARAB **INGYEN**
BELÉPŐ A TÁRSASJÁTÉK-
BÁRBA

Barcraft 2 Esport Bár
1065 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 1 406 2201-es telefonszámon vagy a barcraftbudapest@gmail.com címen!

ÉV VÉGI PC WORLD ELŐFIZETŐI AKCIÓ



**MOST CSAK
20 940 Ft**
Több mint 61 000 Ft
megtakarítás

ALAPCSOMAG

- › 12 darab PC World magazin
- › Egyszemélyes Office 365 éves előfizetés
- › Kaspersky Total Security védelem
- › 1 TB online tárhely
- › Több mint 20 ezer forint értékű programcsomag

UPGRADE CSOMAG

- › 12 darab PC World magazin
- › Ötlicenyes Office 365 éves előfizetés
- › Kaspersky Total Security védelem
- › 1 TB online tárhely
- › Több mint 20 ezer forint értékű programcsomag
- › Skullcandy Ink2 Street fülhallgató



**MINDÖSSZE
26 940 Ft**

Megrendelés pcworld.hu/elofizetes terjesztes@pcworld.hu 06 1 577 4301

Akciós ajánlatunk a készlet erejéig, legkésőbb 2018. január 31-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki az előfizetői csomag típusától függően 20 940 vagy 26 940 forintos áron előfizet a PC World magazinra a Project029 Media & Communications Kft.-nél. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az év végi előfizetési akció más akcióval nem vonható össze. A tájékoztatás nem teljes, további információ: pcworld.hu/elofizetes. Minden jog fenntartva.

Different games better

Lenovo™



LEGION Y520
by Lenovo

**CSÚCSTELJESÍTMÉNY
GAMEREKNEK**

Keress a Legion GAMING termékeket
a www.lenovo.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.