

TELJES  
JÁTÉK

WARHAMMER:  
END TIMES – VERMINTIDE  
8500 FORINT ÉRTÉKŰ COOP AKCIÓJÁTÉK



# A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2018/01

EXTRA  
AJÁNDÉKOK  
4900 Ft

összértékben

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



PLAYERUNKNOWN'S

# BATTLEGROUND

MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB JÁTÉKA,  
VAGY MŰLŐ SZENZÁCIÓ?

Best of 2017 | SpellForce 3 | Hand of Fate 2 | Destiny 2: Curse of Osiris | Just Dance 2018  
Okami HD | Battlerite | Brawlout | Hearthstone: Kobolds & Catacombs

www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2018/01



9 771787 902009 1 8001

# FourFourTwo



A VILÁG KEDVENC  
FUTBALLMAGAZINJA!

[WWW.FOURFOURTWO.HU](http://WWW.FOURFOURTWO.HU)

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

## Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

## Szerkesztők:

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

## Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Kálmán Balázs (Flatline) flatline@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jedneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

A GameStar magazin hivatalos fotósa:

Antal Zsani Photo

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

## Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

## Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

## Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádás 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 hírlapkézbesítők-nél, az ország bármelyik postáján (információ: hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

## Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



## BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK!



## JÓ ÉV LESZ 2018. BIZONYÍTÉKOM EGYELŐRE NINCS RÁ, DE ÉRZEM A ZSIGE-REIMBEN.

Alaposan átrágtuk a GameStar szerkesztőségében a 2018-as megjelenéseket, és eközben én magam arra a következtetésre jutottam, hogy jobb év lesz, mint a tavalyi volt. Ebben persze nincs teljes egyetértés közöttünk a kollégákkal, sokan állítják, hogy 2017-ben igenis kiemelkedő játékokkal lettünk gazdagabbak. Szokásunkhoz híven összeszedtük a legjobbakat, majd a [gamestar.hu](http://gamestar.hu) látogatóinak szavazatai alapján katonás sorba rendeztük a jelölteket. Nem marad el idén sem az összefoglaló, amelyben összeszedtük 2018 száztizenegy legígéretesebb játékát. Értelemszerűen ez is szubjektív lista, bár az olyan nagy nevekkel, mint a *God of War*, a *Red Dead Redemption 2*, a *Far Cry 5*, a *Days Gone*, a *Spider-Man*, a *Monster Hunter: World*, az *Age of*

*Empires 4* vagy a *Darksiders 3*, nem nagyon lehet mellélőni. A szerkesztőségben tombol a *PUBG*-láz, a gyanúsán sok szabadidővel rendelkező kollégák ódákat zengnek a játékról, halálba idegesítve a csapat azon tagjait, akik nem hajlandók több haját veszíteni vagy őszíteni az emberi álnokság oltárán. Végezetül szeretném felhívni a figyelmet januári teljes játékunkra. A *Vermintide* remek coop akciójáték, egyszerre négy fő eshet neki a világegyetem egyik legnagyobb patánykolóniájának. Természetesen egyedül is teljesíthető a pályák, a program irányította botok kifejezetten jók, többször előfordult játék közben, hogy gépi társaink mentették meg az életünket. Köszönjük szépen, hogy idén is a GameStar magazint választjátok, ezután is keményen fogunk dolgozni azon, hogy minél színvonalasabb újságot kapjatok. Viszlát februárban!

Mocsy

## CÍMLAPSZTORI

# » 50



# TARTALOM



BEST OF 2017

16



MIT HOZ 2018?

20



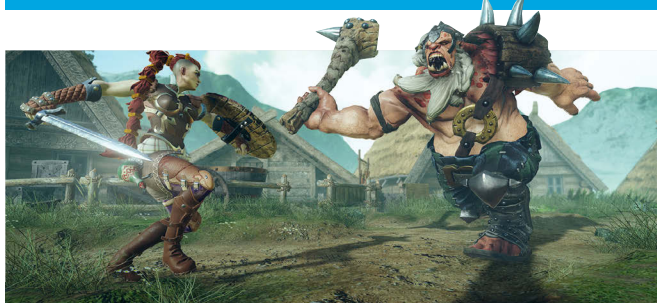
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

50



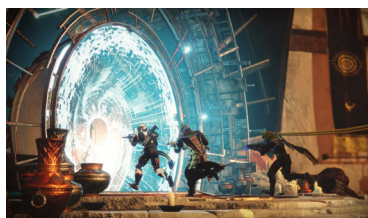
SPELLFORCE 3

56



HAND OF FATE 2

58



DESTINY 2: CURSE OF OSIRIS

60



JUST DANCE 2018

62



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - EPISODE 3: HELL IS EMPTY

66

# BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 16 BEST OF 2017
- 19 PLAYSTATION PLUS
- 20 MIT HOZ 2018?

## TESZT

- 50 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
- 56 SPELLFORCE 3
- 58 HAND OF FATE 2
- 60 DESTINY 2: CURSE OF OSIRIS
- 61 WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS - THE ADVENTURES OF GUNSLINGER JOE
- 62 JUST DANCE 2018
- 63 OKAMI HD
- 64 BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL
- 66 LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - EPISODE 3: HELL IS EMPTY
- 67 BRAWLOUT
- 68 INMATES
- 69 HALO WARS 2: AWAKENING THE NIGHTMARE
- 70 KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 2
- 72 BATTLERITE
- 73 HEARTHSTONE: KOBOLDS & CATACOMBS
- 74 TYRANNY: BASTARD'S WOUND
- 76 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR
- 76 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (SWITCH)
- 77 RESIDENT EVIL VII: NOT A HERO
- 77 RESIDENT EVIL VII: END OF ZOE
- 78 DOOM (SWITCH)
- 78 REDOUT - ENHANCED EDITION
- 79 FINAL FANTASY XV: EPISODE IGNIS
- 79 SOMA
- 80 FIRE EMBLEM WARRIORS
- 80 POKÉMON ULTRA SUN & ULTRA MOON
- 81 ROCK OF AGES 2: BIGGER & BOULDER
- 81 911 OPERATOR - EVERY LIFE MATTERS
- 82 JÁTEKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HARDVER

- 84 HÍREK
- 86 ERRE FÜLELJ!
- 90 VGA-TUNING EGYSZERŰEN
- 92 PIAC TÉR
- 94 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## EXTRA LIFE

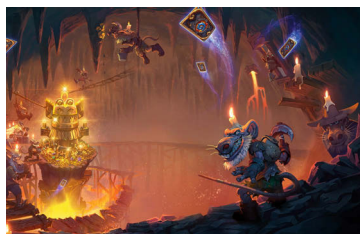
- 96 JÁTEKPSZICHOLÓGIA: SZÉP ÚJ DIGITÁLIS VILÁGUNK MELLÉKHATÁSAI
- 98 MOZDULJ GAMER
- 100 SZABAD(A)JÁTÉK
- 102 MIÉRT NE LEHETNE AZ ADÓT JÁTEKOKRA KÖLTENI?
- 104 JÁTEKVILÁG: CONAN
- 106 E-SPORT: A 2018-AS TAVASZI SZEZON LEGFONTOSABB VERSENYEI
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



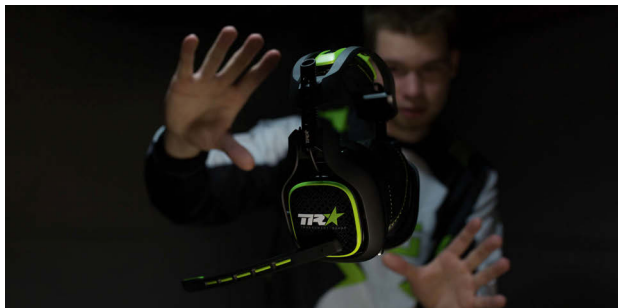
HALO WARS 2: AWAKENING THE NIGHTMARE 69



KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 2 70



HEARTHSTONE: KOBOLDS & CATACOMBS 73



GAMERHEADSETEK 86



VGA-TUNING EGYSZERŰEN 90



E-SPORT: A TAVASZI SZEZON LEGFONTOSABB VERSENYEI 106



## WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE

**A KOOPERATÍV JÁTÉKOK RAJONGÓIT AZONNAL MAGÁVAL RAGADTA A VERMINTIDE JÁTÉK MENETE, PEDIG A SRÁCOK NEM TALÁLTÁK FEL A SPANYOLVIASZT.**

Fogták mindazt, amit évekkkel ezelőtt a *Left 4 Dead*-ben megszerettünk, átültették a Warhammer fantasyvilágába, ahol zombik helyett patkányemberek törnek az életünkre, aztán az egészet nyakon öntötték némi karakterfejlesztéssel, meg persze rengeteg loottal. A tartalom pedig a megjelenés óta folyamatosan ömlik, így nem csoda, hogy jelenleg is rengeteg aktív játékos pörgeti a misziókat nap mint nap. Ha eddig valamiért kihagytátok, most mindenképp érdemes pótolni, mert az elmúlt évek egyik legjobb kooperatív játékaról van szó.

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

# GAMESTAR PLUS TARTALOM

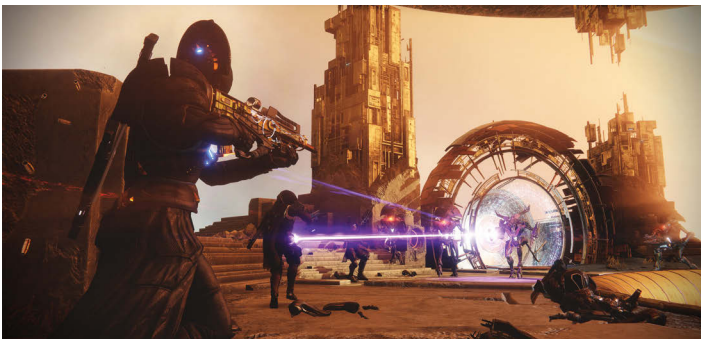
## HOGYAN HASZNÁLD?

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

GSTV



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



DESTINY 2: CURSE OF OSIRIS



MOZDULJ GAMER

TELJES JÁTÉK



WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE

**EXTRA:** FilmMagazin 2018. január

**MAGYARÍTÁSOK:** Startup Company, The Walking Dead: A New Frontier, Divinity: Original Sin Enhanced Edition

**HÁTTÉRKÉPEK:** PlayerUnknown's Battlegrounds, Far Cry 5, God of War

**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 antivírussoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2018. február 28-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a [gamestar.hu/plus](http://gamestar.hu/plus) oldalra, itt add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Váltás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, hanem később is lehet, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban.



A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2018. február 28-ig. A regisztrációhoz látogass el a [gamestar.hu/plus](http://gamestar.hu/plus) weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a [support@sicontact.hu](mailto:support@sicontact.hu) címen kérhető segítség.

# MEET THE TEAM

2018 a „battle royal” műfaj éve lesz. Mi az oka annak, hogy rákattantál/bottal sem piszkálnál meg egy PUBG-t vagy annak egy klónját?



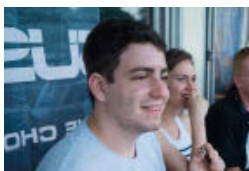
MOCSY

**VÁLASZ:** Egyelőre nem tudott beszippantani ez az új örület, valahogy a „csak egy maradhat” műfaj nem vonz. És benne van az is, hogy szerintem bűn ronda (a PUBG), ilyen megoldásokat már tíz évvel ezelőtt sem lehetett szó nélkül hagyni. A Fortnite Battle Royale megjelenése viszont kifejezetten bejön, azt lehet, hogy kiprobálom. Arra leszek kíváncsi, hogy a Blizzard mikor csatlakozik ehhez a klubhoz, egy Blizzard All Stars Battle Royal mindent vinne.



MAZUR

**VÁLASZ:** Egy gúnyos „na, lássuk ezt a hülyeséget!” és hasonló megjegyzések, esetlen téblábolás, „Better luck next time!” felirattal üvöltözés és általános frusztráció után azon kaptam magam, hogy imádom a PUBG-t. Mint régen a WoW: itt egy izgalmas, felfedezésre váró világ és egy rakás fantasztikusan örült játékos, akikkel egészen hajmeresztő helyzetekbe lehet kerülni – de ezekből lesznek a legjobb sztorik.



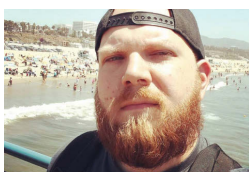
PACA

**VÁLASZ:** A PUBG az én guilty pleasure-öm most: a gyűjtögetést élvezem benne, a harcot kevésbé, mégis játszom, és amikor nem játszom, arra gondolok, hogy de jó lenne. Még az egész battle royale-balhéj elején járunk, biztosan javulni fog a PUBG is, és jönnek olyan klónok, amelyek tele lesznek jó ötletekkel; kíváncsian várom, hova fejlődik, és milyen irányba halad a műfaj.



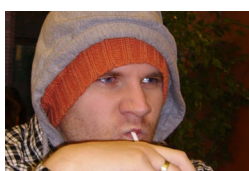
STÖKI

**VÁLASZ:** A PUBG nem az én csésze teám, ahogy a művelt brit mondja, ha megtanult magyarul. Nekem a videojáték eszképzimusz, elvonulás a napi piszlicsáré hülyeségektől és a sok embertől, akikkel nap mint nap találkozom. Semmi kedvem a játékokon is velük osztozni, hozzájuk igazodni, általuk fejbe lövetni magam. Nekem történet kell, karakterek, jó játékmekanika. (pipára gyűjt)



KACI

**VÁLASZ:** 250 óra fölött járok a PUBG-ben, és megszámlálhatatlan órát töltöttem el streamekkel, de még mindig nagyon élvezem. Sőt, egyre jobban. Valamikor 30 óra után húztam be az első szülő győzelmet, de még most, több tucat csirkevacsorával a hátam mögött is hangos felkiáltással nyugtáztok egy sikeres meccset. Én sem értettem, miért jó ez, amíg ki nem próbáltam, de aztán azonnal rabul ejtett.



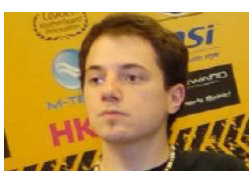
NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** A battle royale nem egy fagyiba dugható rolettimárka? Aham, akkor pont ennyire érdekel és foglalkoztat ez a szegmens. Megmaradok inkább az elringató, történetmesélős és ügyesen ugrálgató játékoknál, de ha valaki kiad egy vikinges, szekercéket egymás felé hajigáló, hajókkal durrbelemenős alkotást a műfajon belül, akkor lehet, hogy az első sorban leszek.



GÓCZA

**VÁLASZ:** Sosem voltam nagy PvP-s. Egy kezemen meg tudom számolni, hány olyan játékot vettem meg életemben, amely csak a multiplayerre épít, de még olyankor is volt a játéknak egy erősebb háttéruniverszuma (Star Wars Battlefront) vagy egy igen mély lore-ja (Overwatch). Egyelőre nem találtam olyan battle royal mókát, amelyben legalább ez meglenne, így nem vonzanak egyáltalán.



HUNTER

**VÁLASZ:** Azokba a játékokba tudok igazán beleszeretni, amelyekben stratégiára van szükség, és/vagy lángoló varázslatokkal lehet démonokat szétépíteni. Teljesen hidegen hagy a PUBG és a battle royale műfaj egésze. Haverokkal, féltalmonsan, három percig tudom élvezni. Annál tovább egyébként sem maradnék életben benne.



CHAVALIER

**VÁLASZ:** Túlnyomórészt a narratívát előtérbe helyező játékokból áll a gyűjteményem, és az eddig látottak alapján a battle royale nem az a műfaj, amelyben sok babér teremne a történetmesélésnek. Ettől függetlenül kíváncsi vagyok, hogy vajon ráéreznék-e az ízére, de még várom azt a jól átgondolt, kiforrott és lecsiszolt trónkövetelőt, amelyik a PUBG vagy a Fortnite lehetőségeinél vonzóbbat tud kínálni.



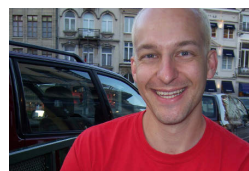
HP

**VÁLASZ:** Sem a Fortnite, sem a PUBG nem győzött meg arról, hogy nekem van kitalálva ez az Éhezők viadala műfaj, de nem szeretnék elhamarkodottan ítélni, csak első benyomásként dobtam a sarokba az egészet. Láthatóan nehéz lesz ezt kikerülni, mivel az idei év a battle royal bűvöletében telik, nyilván muszáj lesz randiznom vele majd valamilyen formában.



ENDREMAN

**VÁLASZ:** A két véglet között ingázom egyelőre. Bár a koncepciót szerettem már az eredeti japán filmben is, a PUBG technikai színvonalra jelenleg olyan hat-nyolc évvel ezelőtti szintet hoz, és nem értem, ez miért nem zavar ennyi embert, akik néha ennél sokkal szebb játékokba is képesek belekötni. Szóval pár órára fun lehet a dolog, de a 10/10-es értékeléseket nem tudom hová tenni.



SIMÁN MARTIN

**VÁLASZ:** Ha nekem annyi szabadidőm lenne, amennyit egy ilyen játék felemész, és mondjuk nem éppen egy szülői értekezleten röhögnék némán a hátsó sorban az ott felbugyogó indulatokat nézve (real life PUBG), sokkal inkább a 158 darab, nyugdíjas éveimre betárazott címet játszánám végig, amiben még nincs is benne az az eshetőség, hogy a God of War megjelenésekor józan eszemet a sarokba hajítva rohanok a boltba egy PS4 Prórért.



CSIRKE

**VÁLASZ:** Ha egyszer Xbox One-ra is elkészül a PUBG, mindenképpen szeretnék majd tenni vele egy próbát, de a korai hozzáférési változat egyelőre csak a vérnyomásomat volt képes felnyomni egy kicsit. Meg aztán félek is rákattanni egy ennyire addiktív dologra, elvégre én vagyok az a srác, aki a The Lord of the Rings Online-ba is több mint 4500 játékórát pakolt bele.



RG

**VÁLASZ:** Kerülöm a multiplayer játékokat, mert sajnos túl komoly tényező benne az emberi hülyeség, és nehezen tolerálok, ha orosz tízévesek tönkreteszik a szórakozásomat. Éppen ezért inkább a karriermódot nyújtó címeket részesítem előnyben, ahol magamba zárkozva szépen elveszhetek az adott világban. Mondjuk a Thrillion Kincse anno megfogott, de az ugye nem videojáték, hanem valami egészen más volt, és nagyon sajnálom, hogy egyszer csak vége lett, de az emléke örökké él.



SZADA

**VÁLASZ:** Sosem vonzóztak a multiplayer játékok. Kísérletek ugyan történtek a megszeretésükre (WoT, HoS), de az én szívemet csak a kampány tudja igazán megdobogtatni. Sokkal jobban szeretek a magam tempójában haladni, teljesíteni a feladatokat, és a gép által felállított ellenfelekkel megmérkőzni. Persze lehet, hogy egy napon a PUBG vagy épp egy utódja beszippant, nem zárom ki a lehetőségét.



BZ

**VÁLASZ:** Nem tudom még, mi lesz velem. Borzalmasan béna voltam mindig is a CoD-ban, meg minden más multis lövöldében, ezért nem akartam rámenni a PUBG-re. Aztán egyszer, „nézzünk bele” alapon leszedtem a Fortnite Battle Royale-t, és bár ebben is irdatlanul béna vagyok, mégis beszippantott. Most szemezgetek a PUBG-vásárlás linkjével... Pedig én nem is szeretek veszíteni.

# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## FOGADALMAT TEVŐS, MINŐSÉGI JÁTÉKOKAT VÁRÓS, BOLDGABB ÚJ ÉVET MINDENKINEKI

Kíváncsi lennék, hányan vagytok, akik fogadalmat tesztek szilveszterkor vagy január első napján, eljátszva egy kicsit, hogy ez a nap más, mint a többi, és éppen kedvez a csillagállás a nagy változásoknak. Én ezt sosem értettem. Ebben benne van az is, hogy jómagam nagyon nehezen változom, csökönyös és lusta vagyok, régi újévi (megszegett) fogadalmaim rendszerint elkapják az újakat a folyosón, pokrócba tekerik, és alaposan megrugdossák. Szóval egy ideje már nem fogadok meg semmit; de tavaly például sikerült hangzatos szónoklat nélkül is új útra lépni, még ha ez nem is nevezhető érdemben nagy változásnak. Ha már van Mozdulj Gamer mozgalmunk, én is elkezdtem sportolni, és meggyőződésemmel, hogy ha ezen a téren fel tudok mutatni komolyabb eredményeket, akkor már tényleg nem marad senkinek semmilyen kifogás, mert nálam nagyobb kanapétöltelék nincs a világon. Lustaság volt a jelem az oviban, és ezt a stigmát nagyon nehezen küzdöm le, de nem reménytelen a helyzet. Szóval ha jelent ez bármit is, csak annyit akartam megosztani veletek, hogy igenis lehet változni. Kicsiket lépve, óvatosan, és nem csak január első napján. Nagy szavak ezek 2018-ra, de valahogy el kell kezdeni, nem?



És persze ott vannak a játékok is, amelyek kapcsán szintén meg lehetne fogadni, hogy idén sokkal komolyabban veszem majd szabadidőm minőségét, már ha nem éppen tesztet kell írni, amikor ugyebár kevésbé oszthatom be én, hogy mennyi időt fordítok egy adott címre. Az elmúlt évek botrányainak fényében különösen kellene ügyelni arra, hogy az ember mire áldoz pénzt és időt, hogyan ne idegesítse fel magát a csalódásokon, félkész alkotásokon, lehűzős üzleti modelleken, de azért nem reménytelen a helyzet. Ha végiglapozzátok a GameStart, láthatjátok, hogy bőven akad várakozásra alkalmas cím. Mi pedig mindent megteszünk majd, hogy a lehető leghűbb képet kaphassátok idén is ezekről a játékokról, és képből legyetek azzal, mire érdemes pénzt, időt áldozni, és mire nem. Most viszont ti jöttök; idén se hagyjatok levél nélkül, mert ez a rovat a tiétek!

## BEST OF..

Szia, HP!

### Szia! Boldog új évet!

Belefutottam GS online-on ebbe a „2017 legjobb játéka” szavazásba, és elgondolkodtam, vajon hogyan lehet igazságosnak lenni ebben a kérdésben. Mégis mi alapján állítja össze a szerkesztőség a jelölteket, végigvitatkozzátok az egészet? Mert szerintem nincs fair szavazás, amikor a legjobb dolgokat keressük; milyen mérce szerint lehet valami a legjobb?

**Teljesen igazad van, általában ízlésről beszélünk, ahogy nekünk is van sajátunk, de ilyenkor ezt próbáljuk a helyén kezelni. Az eladások, a közönség és a kritikusok fogadtatása, illetve a játékiparra gyakorolt hatás azok a sarokpontok, amelyek szűkítik a kört. Az év játéka kategóriában egyébként hagyunk lehetőségét (ha jól emlékszem, minden évben hagyunk) arra, hogy mindenki mellé írhasa saját kedvencét, de még sohasem fordult elő, hogy anynyi szavazat érkezne, amely megkérdőjelezheti a jelöltek listáját. Valamennyire tehát ez mérhető objektíven, még akkor is, ha emellett az egyéni ízlést tényleg illik maximálisan tiszteletben tartani.**

Én gyakran nem azokat a játékokat kedvelem a legjobban, amiket ilyenkor jelölnek, vagy választanak, de gondolom, akkor a kisebb halmaz része vagyok.

**Pontosan így van, de valahogy mégis mérhetővé kell tenni a dolgokat. Persze nem biztos, hogy a siker mindig a minőség fokmérője, de**

**attól is kiráz a hideg, amikor valaki mindig a sikeres és populáris dolgok ellenében határozza meg a saját ízlését, mert ezzel tud különbözni, így piederstálra helyezve magát. Azért tök jó, hogy van ilyen szavazás, csak érdekelt, hogyan rakjátok össze, mennyit vitáztok rajta. Kösz! (Naray) Persze, vitázunk, mindenki szereti, ha a saját akarata érvényesül, de azért alapvetően egyféléképpen látjuk a dolgokat. „Az év játéka” nemcsak azt jelenti, hogy a legjobb, a legkedvesebb, hanem hogy az adott évet meghatározó címről van szó. Ez pedig már sokkal könnyebben mérhető.**

## A SZEREPJÁTÉKRÓL SZÓLÓ LEVÉL MARGÓJÁRA

Üdv, kedves HP!

Üdv, kedves Olvasó!

„Néhanapjai” olvasója vagyok a GameStarnak (ajándékba kaptam párat az utóbbi egy-két évben), és csak neked, „FYI” alapon szeretnék reagálni arra a megjegyzésedre, hogy nem nagyon hallottál még szabálykönyv nélkül játszó társaságról (2017/12 – Aréna).

**Először is a „néhanapjai” jelzőért külön piros pont. Bár Vanda egészen biztosan elbőgte magát tőle legalább egyszer, nekem nagyon tetszik, egészen kifejező. Azt viszont sajnálom, hogy nem vagy rendszeres olvasó, így leveled be is tettem most ebbe a lapszámba mindenki okulására, hogy nyilvános megszégyenítés jár mindannak, aki**







## ATTÓL IS KIRÁZ A HIDEG, HA VALAKI MINDIG A SIKERES ÉS POPULÁRIS DOLGOK ELLENÉBEN HATÁROZZA MEG A SAJÁT ÍZLÉSÉT, MERT EZZEL TUD KÜLÖNBÖZNI

**elárulja a testvériséget. Térj vissza körünkbe, ülj le közénk, és olvass GameStart, mint minden rendes ember! Ejnye, no.**

*(Nem létezik a „néhanapjai” kifejezés, és nem is jelent semmit. Ha már szavakat alkotunk, ezt is lehet szépen csinálni. Mutatom: a rendszeres színornímája a napi, nem a napjai, ebből pedig az „alkalmi” olvasgatás kifejezésére kreált torzszülött a „néhanapi” lehetne. Talán – V.)*

Nos, én és két testvérem több mint két évig naponta masszívan játszottunk bármiféle eszköz nélkül: én kitaláltam a világot és az NJK-kat, ők az egy-egy játékost mozgatták, mind fejben, még papír se volt. Egyébként ezt leszámítva is volt pár hasonló, rövidebb életű próbálkozásunk előtte és utána is. Egy másik testvéremmel már akkor játszottam hasonlót (kb. 8-14 éves koromban), amikor még nem is tudtam, hogy konkrétan létezik ilyen nevesített

dolog, hogy szerepjáték. Csak elmondtam, hogy tudjad, ilyen is van. Egyébként belegondolva, szerintem is elég ritka, de ha valaki akkor kezdi, amikor még nem tudja, hogy hivatalosan is van ilyen, akkor érthető.

**Ez tök jó, és igazad van: az a legjobb a szerepjáték fogalmában, hogy tényleg csak a képzelet szab határt, és ha tesóiddal ilyen jó volt a közös játék határok nélkül, akkor le a kalappal az agyatok előtt!**

**A fantázia ilyen szabadsága szerintem már adottság.**

Kellemeset és továbbit! Utóirat: a GameStar az egyik legjobb lehetséges ajándék. **(D. Árpád)**

**Árpád, megolvadt a szívem. Fogok is egy ilyen mozzalmat indítani: GameStar magazint mindenkinek! Kösz nagyon, hogy olvasol miniket, mindig kérj újságot ajándékba, mert az – amint azt te is tudod – a legjobb ajándék. És további jó játékot, akár fejben, akár asztalnál, akár gép előtt.**

**NEM LESZ MÁR VÉGIGJÁTSZÁS?**

Helló, GS szerkesztőség!

**Helló neked is!**

Az utóbbi hónapokban folyamatosan beszédtéma volt a „játék mint szolgáltatás” modell, de elsősorban a loot boxokra és a modell pénzügyi részére koncentrált mindenki. A hagyományos, nem folyamatosan bővülő játékoktól történő eltávolodásnak viszont van egy másik, elég fontos következménye is, amiről látszólag nem beszélünk sokat. **Igen, erősen változik a játékokról alkotott kép, de egyelőre mindenki csak a pénztárcájával van elfoglalva, amúgy teljesen érthető módon. Kíváncsi vagyok, neked mi jutott még eszedbe.**

Arról szeretnék megkérdezni titeket, hogy csak én aggódom, vagy ebből tényleg probléma lesz a jövőben. A szolgáltatásként működő játékok ugye nem csak a pénzünkől szeretnének többet annál, amennyi egy AAA játék megszokott ára, hanem az időnkől is, és a csapatok úgy tervezik meg őket, hogy néhány száz órát könnyedén ottfelejtünk bennük. Ez pedig tel-



## Facebook-sarok

A szex az utlimate battle royale. 250.000.000 spermából csak egy marad meg a középpontban!

**A tisztelt olvasó rátapintott a lényegre, talán ősi ösztön hajt miniket a PUBG-ben is?**

A Gamer cucc nem a teljesítménytől Gamer, hanem mert ki van világítva mint a karácsonyfa. A teljesítmény nem is számít, a C64 is Gamer PC ha teleszórjuk ledekkel

**Hiába, mindent a jó marketing ad el.**

Most a haverom kijátszotta a Rise of the Tomb Raidert pc-n, én meg Xbox One-on. Attól függetlenül ugyan-

úgy tudtunk beszélni egymással a sztoriról és nem az FPS számok jöttek szóba.

**Remek példabeszéd arról, hogyan is kell viselkedni, amikor az ember olyannal kerül kapcsolatba, aki nem az általa preferált platformon játszik. Nem túl nagy kihívás, mégis oktatni kell, még mindig.**

Kicsit elkezdett kapkodni a Microsoft. Eddig sz\*\*tak rá, hogy az emberek Fable-t akartnak, most meg elkezdene tákolni valamit Fable 4 néven, mert rájöttek, hogy a One X exkluzívok nélkül a legtöbb ember számára dísznek sem kell...

**Érdekes módon a hardvereladások terén nem maradt szegényben a One X, úgy sem, hogy valóban nem kaptunk érdemi exkluzívot mellé. Van azonban esélye a Microsoftnak komolyabb versenyre, mivel most hardveres teljesítményben (és multiplatform címek esetében így látványban is) erősebb, mint a PS4; nem lenne rossz, ha szoftveres fronton is összeszedné magát.**

Majd abban a városban is be üt a sz\*r megint el vesztenek mindent aztán megint jön egy ellenség aki elől menekülnek aztán megint egy város és minden kezdődik előről mint 8 éve minden egyes rohadt évben **Egy kis The Walking Dead-összefoglaló azoknak, akik még nem fedezték fel a mintát.**



## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### A NAGYOKKAL CSAK A BAJ VAN?

Kedves GameStar!

**Kedvesek vagyunk. És szépek.**

Az utóbbi időben egy érdekes észrevétel kezdett el foglalkoztatni: tisztán emlékszem, hogy amikor gyerekként videojátékokkal játszottunk, mind arra vágytunk, hogy a cégek egyre nagyobbak legyenek, hogy aztán költségszebb és hatalmasabb játékokat tudjanak előállítani, és a pénz, az idő vagy a technológia ne legyen többé akadály.

**Gondolom, a játékok kiadóra gondolsz. Őszintén, nem emlékszem, hogy gondoltunk-e erre; azok a nagy öregek, akik emlékeztek az ipar nyolcvanas évekbeli válságára, nem voltak annyira biztosak abban, hogy a mamutcégek elvárásai tesznek a legjobbat ennek a szubkultúrának. Az is igaz, hogy Magyarországon a szubkultúra gyakorlatilag az elfogadott kalózkodás volt.**

Sajnos csak arra nem gondoltunk, hogy ez egy üzlet, amit továbbra is a profit hajt, és minél inkább égető kérdés a nyereség, annál kevésbé fontos, hogy mi felel meg a fogyasztónak, legalábbis azoknak, akik nem tudják, hogy ez milyen volt régen.

**Kimondtad a varázsszót. Régen volt egy képünk (ahogy fentebb írtam, hazánkban ráadásul kicsit talán torz kép is élt az iparról, de nem szeretnék nagyon általánosítani) arról, hogy mit is jelent a videojáték. Ez a trend értelem szerűen változik; mások a technikai követelmények, változott a közönség is. Főleg a fizetőképes (és fizetésre hajlandó) rétegről beszélünk, mert ugyebár az ipar szempontjából csak és kizárólag ők számítanak.**

Elvégre figyelembe kell vennünk, hogy a játékok már mainstream szórakozásnak minősülnek, így megváltozott, hogy milyen vélekedéssel megy neki a témának az úgymond „legkisebb közös nevező”, akinek az ipar próbál megfelelni.

**Igen, bocsáss meg, előrerohantam, egyről beszélünk.**

Egyre többször látom, hogy az ipar leghatalmasabb szereplői eljártsszák a fogyasztóik bizalmát, de a legtöbb esetben ennek valahogy nincs hosszú távon jelentősége. Ebben a levélben igazából nem is azzal akarok foglalkozni, hogy ez rendben van-e, hanem egy gondolat kísérlettel álltam elő: mi lenne, ha mégis lenne következménye?

**Nocsak, ez érdekes felvetés.**

A gazdasági világban régóta él egy elmélet, amit röviden csak úgy emlegetnek, hogy „too big, to fail”. Ezt azt jelenti, hogy egyes gazdasági szereplők annyira hatalmasak, hogy bukásuk maradandó és káros hatással lenne a gazdaság egészére. Ugye korábban írtam, hogy megnövekedett és megváltozott a mainstream közönség, amelynek igényeit már csak azok a nagyobb cégek tudják kielégíteni, akik fokozatosan berendezkedtek erre, tehát felmerül a kérdés: ha egyszer csak megszűnének, képes lenne-e az ipar fennmaradó része kiszolgálni az iszonyatosan megnövekedett keresletet?

**Úristen, de jó, hogy ezt a kérdést felvetted! Idáig általában már nem jut el az átlagos felhasználó, aki petíciót indít, hogy zárják be az EA-t, mert a mikrotranzakciók rákot okoznak. Sőt, az átlagos felhasználó azt sem látja át, hogy már eleve máshogy működik az ipar: a Digital River jelentése szerint a fo-**

**gyasztók egyre kevésbé hajlandók megvásárolni a hatvándolláros dobozos játékokat, ehelyett folyamatosan új tartalmakat kínáló játékokat választanak. A kiadók pedig alkalmazkodtak ehhez az elváráshoz, és elsajátították a „játék mint szolgáltatás” modellt, ami azt jelenti, hogy egy adott időszakban kevesebb címet adnak ki, miközben játékosaik elköteleződését rendszeresen kiadott új frissítésekkel és hozzáadott tartalmakkal tartják meg. Igen, itt a mikrotranzakció és a loot box jelensége is felmerül, amit személy szerint gyűlölök, és mélyen megvetek, de nem árt tudni, hogy a hangsúly a hatvándolláros fogyasztói áron van, ami viszont nagyon régóta változatlan (és persze a fentiek értelmében ezt sem fizetik ki szívesen). Ugyanakkor a Ubisoft 2008-as elemzése szerint egy Dreamcast-játékot még 200 ezer dollárból fejlesztettek, egy klasszikus Xbox-címmel ez az összeg már 1,8 millió dollár volt, a PS3-as/Xbox 360-as játékok átlagos költsége pedig 18-28 millió dollár körül járt. Ma már egy játék fejlesztése 60-80 millió dollárba is kerülhet, és ehhez jön még a hasonló méretű marketing is, ami nélkül – ne legyenek illúzióink – nem lenne sikeres az adott termék. Ilyen üzleti kockázatot csak nagy cégek tudnak megengedni maguknak, lásuk be.**

Szerintem az a helyzet, hogy a kisebb cégek jelentős része azért tud fennmaradni, mert egy specifikus rétegnek dolgozik, nem azért, mert mainstream appeal van a játékaikban. Utáljuk az EA-t és az Activisiont,

de mi történne, ha egyik napról a másikra eltűnnének az ipar behemótjai? (B.A.)

**Nagyon érdekes gondolat, és gondolom, minden úgy mutálódna, hogy a történelem ismétlje önmagát. Tudod, mint az a South Park epizód, amelyben a feldühödött tömeg felgyújtotta a Wal-Martot, majd elénekelték a Cumbáját a tűz körül. A sarki fűszeres (aki nem a gonosz multi, ugyebár) meg egyre nagyobb lett, mert mindenki odajárt vásárolni, végül túl hatalmasra hízott, és őt is felgyújtották, majd következett az éneklés. Kegyetlen ironia az emberi butaságról, de sajnos tökéletesen igaz.**

**Gondolom, a videojáték-ipar sem különbözik ettől. Az üzlet virágzik, a vásárlók elégedetlenekek – nem tűnik egyensúlyban lévőnek, de mintha mégis abban volna, ugyanis a cégek nagy része tisztában van azzal, hogy a vásárlónak sosem lesz elég jó semmi, ezért nem a véleményére, hanem a fizetési hajlandóságára épít. És bármilyen furcsa is, az online kommentek világa néha köszönőviszonyban sincs a valósággal. Nem azt mondom, hogy nem tudok egyetérteni velük, hogy nincs igazságalapja a kritikáknak, de az ipar mégsem kerül veszélybe, és ha mégis veszélyben lenne, nem a kis cégek mentenék meg (nézd csak meg az indie és kickstarteres próbálkozások történeteit, amikor nagyobb fába vágják a fejszájukat). Köszönöm ezt a levelet, mert legalább én is futtathattam az eszmét. Nagyon érdekelne a véleményetek ebben a témában, íratok!**



Minden évben nehéz feladat emlékezni valakire, aki sokat jelentett nektek, nekünk, akit sokan szerettünk. Gyu minden januárunk része, emlékeztet minket arra, mit is jelent a GameStar mint közösség. BZ írt egy megemlékezést róla halála tragikus napjának évfordulójára, engedjétek meg, hogy megosszam ezt veletek, mert én sem tudnám jobban megfogalmazni a dolgokat; már csak azért sem, mert én nem álltam ilyen közel nagy elődömhöz. Szóval köszi, BZ, hogy most mindannyiunk szónoka vagy, tessék:

Valamikor 1997 környékén találkoztam először egy fiatalemberrel. Atyaég, húsz éve! Akkoriban még nem volt sehol a Facebook, sőt az internet is gyerekipőben járt, és volt egy olyan weboldal, ahol szabadon lehetett egymással chatelni, amolyan kis kezdetlegesen, HTML alapokon. Bulletin volt a játék neve, egyesek társkeresőként használták, mások csak a napi feszültséget vezették le az akkoriban újszerű digitális játszótéren. Már akkor is kitűnt egy olyan illető, aki egyszerűen volt humoros és türelmes, mindenkihez volt pár jó szava, ráadásul a hozzászólásaiból úgy tűnt, még jóféle zenéket is hallgat. Aztán az egyik „élő Bulletin-bulin” össze is futottunk, és pillanatok alatt nagyon jóban lettünk. Kiderült, hogy az „Elég Béna” nicknév egy Dragon György nevű, kedves emberkét takar, aki ugyanúgy odavan a dallamos rock- és metálzenékért, a számítógépes játékokért és a digitális zeneszerzésért, mint jómagam. Ráadásul a nők maximális tisztelője, megrögzött romantikus, aki zavarát néha puszító szöveccel, máskor pedig lélekemléységig hatoló beszélgetésekkel leplezi, ahogy én is. Annyi közös volt bennünk, hogy onnantól úgy emlegettük egy-

## MÁR HÁROM ÉVE



mást: brotha. Mármint így is ejtettük, nem bradör vagy brada. Ő volt az én brothám, én meg az övé. Folyamatosan mutogattunk egymásnak jobbnál jobb zenéket és játékokat, bővítettük egymás világát mindenfélével, de emellett ott voltunk akkor is, ha valami gond volt a másikkal. Baromi sok átbeszélgett órát (sőt, napot, sőt...) köszönhetek neki olyan időszakokban is, amikor az életem kábé egy rongyos zoknit sem ért.

A PC Worldhöz is úgy kerültem, hogy amikor a cég, ahol dolgoztam, csődbe ment, Gyu hívta fel a figyelmemet eredeti végzettségemre (ami újságíró), rámutatva arra, hogy náluk meg éppen üreseedés van. Akkor vagy hat évet dolgoztunk együtt, aztán engem is és őt is máshová vitt a sorsunk, de közben a barátság töretlenül megmaradt. Ő eljárt a koncertjeimre,

én pedig az általa írt zenéket szerkesztettem, javítottam, amikor kérte. Beszélgettünk tervekről, álmokról, félelmekről. Utaztunk is sokfelé együtt, kiállításokra, játék bemutatókra. Soha olyan jókedvű útjaim nem voltak, pedig jártam sokféle ügyben sokfelé a világon.

Egy időben nagyon maga alatt volt ő is. Céges dolgai nem úgy alakultak, ahogy tervezte, nehezen haladt a könyve kiadásával, és magánéletileg is letottyant. Emlékszem, mindig Az Igazit kereste. Olyankor az a nagy, mindenkin segítő, bölcs és türelmes ember olyanná vált, mint egy megszeppent kisegér, aki szinte el se hitte, hogy neki lehet valaha jó is. De pár percig tartott mindig az egész, legalábbis kifelé: megrázta magát, és máris ő adott tanácsokat, ő simogatta mások lelkét. Így mű-

ködött. Nem csoda, hogy ő volt a GameStar „közösségi arca”. Ő vitte az olvasói rovatot, és nemcsak a neki rendelt két oldalon közölte a legjobb levelekre adott reakcióit, hanem gyakorlatilag minden egyes levelet és üzenetet megválaszolt. Általa nem is ismert olvasók lelkét ápolgatta, életeket egyengetett, gondokat oldott meg. Nem ez volt a munkaköri leírásában, ez az élete leírásában szerepelt. Az összes GameStar-rendezvényen és egyéb eseményen ő állt a legtöbb látogató gyűrűjében, és fáradhatatlanul mesélt, válaszolt.

Karácsony és újév között találkoztunk utoljára. Iszonyúan feldobottan érkezett. Az új munkájában nagyon jól haladt, óriási tervei voltak. Épp arról beszélgettünk, hogy az általa készített új játéknak írhatnám a zenéjét, valami jóféle szimfonikus-heroikus soundtracket, zúzdagittárral telepakolva. A kávézóban hangosan énekeltük az ott kitalált vezérdallamot, a fásult budapestiek meg csak néztek, mi történik. Aztán csendesebb lett, és szinte suttogva mondta, hogy nemsokára egy hosszabb útra indul, vissza Dél-Amerikába, ahová annyi emlék fűzte. És ami még fontosabb, ott várja valaki, aki talán végre tényleg Az Igazi lehet. Boldog volt, te-le reménnyel. Az utolsó üzenetváltás egy szilveszteri BÚÉK volt, akkor azt írta, átalusza magát az új évbe, beakadt a macacs megfázás vagy influenza, de majd a macskával együtt kiheverik szépen, és folytatjuk.

Nem folytattuk. Sokkal korábban indult el, és egy sokkal nagyobb útra. Én pedig három éve sem szoktam meg, hogy nem írhatok neki. Sőt, a telefonszáma is benne maradt a mobilomban, mert... mert csak. Hiányzol nekünk, Gyu. És egyelőre ezen az idő nem sokat segített.

jesen más rendszereket igényel, mint egy hagyományos, termékként eladott játék. Az én félelmem pedig az, hogy a kiadók túl sokszor akarnak majd egy hengert belepréálni a négyzet alakú lyukba, és az egy végigjátásra tervezett projekteket is végtelen játékokká alakítják.

**Igen, értelek. A kampányorientált játékok elvesztésétől többen félünk mi is (bár a 2K és a Bethesda is igyekezett megnyugtatni mindenkit). Amikor mindent áthat majd a kompetitív vagy coop játéktípus, és a narratíva a háttérbe szorul, az nem a mi világunk lesz. Mondjuk Kaci el lesz akkor is, de hát ő már csak ilyen**

**versengő fajta fiú, aki éveket öl a PUBG-be.**

De mivel a gamereknek sincs végtelen ideje, arra számítok, egyre több olyan bukta van kilátásban, mint a Law-Breakers, aminek a levét végül az olyan tehetséges stúdiók isszák majd meg, mint például a Visceral, akiktől azt várták el, hogy egy rétegműfajból csináljanak széles közönséget elérő játékokat (tudom, ott merőben más volt a probléma, de a végeredmény szempontjából sajnos megáll a hasonlat). Csak szellemeket látok, vagy ez szerintetek is valós veszély? (Adam)

**Én is valós veszélynek látom ezt, de azt gondolom, hogy mindig lesz**

**választás valamilyen formában, a trendek pedig folyamatos innovációra kényszerítik majd a cégeket. A PlayerUnknown sikere is jól mutatja, hogy egyetlen ötlet is lehet forradalmi erejű, még akkor is, ha korábban például egy HIZI nem tudta megugrani ezt a lécezt, pedig sokban hasonló. Amikor valami beüt, akkor mindenki abba az irányba rohan, mint legyek a friss kupac végeredmékre, aztán jön a következő. De a The Witcher, a Wolfenstein, a Horizon Zero Dawn azt bizonyítja (csak hogy pár címet kiemeljek), hogy a jó narratíva nem halott, ebben bízunk mi is. Nagyon.**

Ez volt 2018 első Arénája, srácok és lányok; eddig nagyon jól csináljátok, ne hagyjátok abba! Idén sem vagyok hajlandó szakítani a hagyományokkal; kérelek titeket, hogy írjatok sokat, és emeljük magasba a poharat, korsót, kupát, üveget, dézsát, vödöröt, kupicát, vagy amit akartok, és a rólam elnevezett (nem túl bonyolult) ivós játék keretében ürtse mindenki kedves egészségünkre: „Vegyetek GameStart!”

HP

# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 16 BEST OF 2017
- 19 PLAYSTATION PLUS
- 20 MIT HOZ 2018?



Új év, új kütyük

# CONSUMER ELECTRONIC SHOW 2018

**M**EGSZOKHATTUK, HOGY ÉV ELEJÉN A TECHVILÁG SZÍNE-JA LAS VEGASBAN GYÚLIK ÖSSZE, HOGY A FÖLD LEGNAGYOBB KÜTYÜKIÁLLÍTÁSÁN MUTASSA BE A LEGÚJABB TRENDKET ÉS FEJLESZTÉSEKET.

Három napon keresztül folyamatosan tölték az arcunkba az újdonságokat, mi meg csak kapkodtuk a fejünket, és azon gondolkodtunk, hogy mennyire fogják ezek a fejlesztések megváltoztatni az életünket. Az önvezető autóktól kezdve az okosasszonyokig minden volt, de most megkímélünk mindenkit attól, hogy részletekbe menően taglaljuk az utóbi előnyeit, legyen elég annyi, hogy hozzájárulhat a nyugati társadalmakat sújtó előregedés megállításához.

### A MÉRET A LÉNYEG

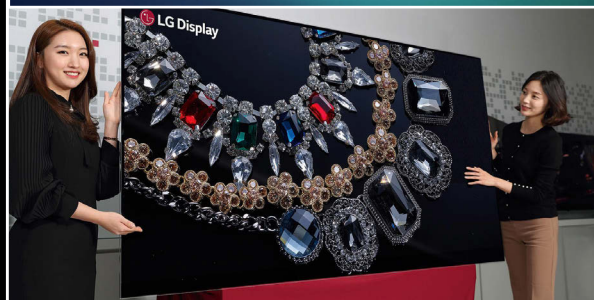
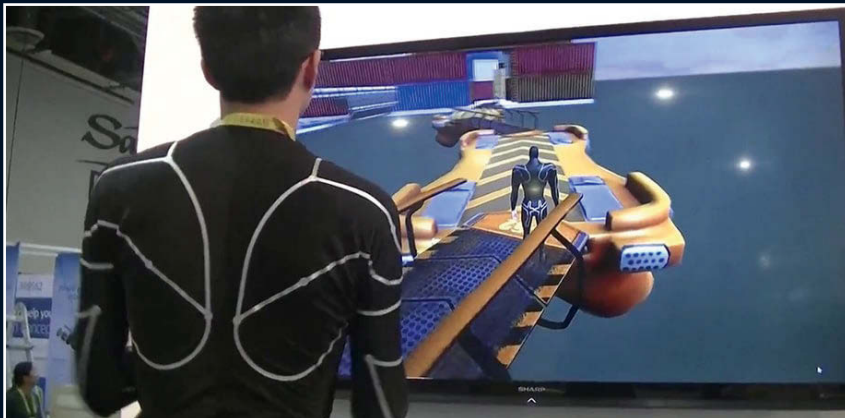
Az alcímben említett örök igazságot a CES 2018 maximálisan alátámasztotta. A legtöbb cég igyekezett még nagyobb sebességet, mé-

retet, tárolókapacitást vagy éppen felbontást mutatni, mint a konkurencia. A 4K felbontás már teljesen természetes volt a kiállításon, az igazán progresszív cégek a felskálázott 8K-ban látták a lehetőséget. Láthatóan nem zavarta őket, hogy az átlagvásárlók még csak FHD-tartalmakat fogyasztanak rendszeresen; jól érzékelhetően már a jövőre készülnek, öt-tíz esztendőn belül a 8K-s felbontás teljesen elfogadott lesz. A játékosokat főként az Nvidia célozta meg egy óriási, 65 colos gamermonitorral; na, ez az a méret, amely már nem fér el kényelmesen egy átlagos íróasztalon. Az új óriásmonitor természetesen 4K-s, 120 Hz-en frissít, HDR- és G-Sync-technológiával felvértezett; kíváncsi lennék, milyen élmény a *PUBG* ilyen körülmények között. Az Nvidia a közeljövőben frissíti a GeForce Experience csomagját: a rögzítés (Shadowplay), a pofás képernyőmentések (Ansel) mellett bemutatkozik a Freestyle is, amelynek segítségével

különbéle szűrőkön keresztül játszhatjuk kedvenc játékaikat, feltéve, hogy azok támogatják ezt a funkciót. Az Nvidia sajnos nem mutatott konkrétumot új, Volta névre hallgató GPU-járól, pedig az új generációs GeForce kártyák már a spájzban vannak, és elképzelhető, hogy kora tavasszal már néhány szerencsés tesztelőhöz is eljut belőlük egy-egy darab.

### ELLENSÉGBŐL BARÁTOK

Az idei CES bejelentései közül a legnagyobb meglepetést egyértelműen az Intel és az AMD összeborulása jelentette. Jó, ez nem amolyan holtomiglan-holtodiglan egymásra találás, de azért egy csodaszép barátság kezdete lehet. A CES-en jelentették be új, nyolcadik generációs Intel processzorokat, amelyben egy – láss csodát! – AMD integrált grafikus mag (Radeon RX Vega M) lapul. Ez azt jelenti, hogy a jövőben olyan ultrakönnnyű és vékony laptopokat állíthatnak össze a gyártók, amelyek simán felveszik a



versenyt egy GTX 1060-as kártyával felszerelt, i7-es asztali géppel. Jobban belegondolva ennyi teljesítmény bőven elegendő az alkalmi játékosoknak, akik csak egy gyors *PUBG*-re vagy éppen egy izgalmas *LoL*-meccsre kapcsolják be a masinát.

### GAMER MOSTANTÓL NEM FELEJT

Az MSI jópofa újjtással próbál meg a feledékeny játékosok kedvében járni. Az Optix MPG sorozat alján található LED-kijelzők segítségével soha többé nem fogjuk elfelejteni, hogy időben aktiváljuk az életmentő egészségügyi csomagot kedvenc lövöldözős játékunkban, de jó szolgálatot tesz akkor is, ha éppen üzenetünk érkezett kedvenc gamerközösségünktől privát Discord szerverünkön. Ezenfelül természetesen minden földi jóval fel van ruházva az MSI új monitora: minden irányban állítható, 27 colos képátmérő, WHQD felbontás,

144 Hz-es frissítés, 1 ms-os válaszidő jellemzi. Az árcédulát egyelőre „elfelejtették” rábiggyeszteni, de van egy olyan érzésünk, hogy nem az átlagos *PUBG*-játékos pénztárcájához igazították.

### NEM FÉREK AZ E-BŐRÖMBE

Sok cég lát komoly jövőt a viselhető okoseszközökben, de még egyik sem merészkedett olyan messzire, mint a japán Xenoma Team. Ők Kickstarter-program keretében gyűjtöttek pénzt arra, hogy ténylegesen viselhető okosruházatot hozzanak létre. A CES-en mutatták be a roppant mókás prototípust; egy érzékelőkkel telepakolt fekete felsőt húzott magára a cég promotőre. Az okospulcsi a jeleket Bluetoothon továbbította egy közelben lévő laphoz, majd annak segítségével irányította a képernyőn látható karaktert. Nagyon viccesen nézett ki a futás: konkrétan behajlította két kezét a tesztelő, villámgyorsan el-

kezdte a könyökét mozgatni, mire kis fáziskéséssel a képernyőn elindult a karakter. Lehetett ugrani és fordulni, de láthatóan durva laggal; ez a technológia egyelőre nem fogja felváltani a virtuálisvalóság-sisakokat. VR-fronton is történt némi előrelépés: a CES-en mutatták be a HTC Vive Prót. Az új eszköz szinte mindenben fejlődött az alapmodellhez képest: 74 százalékkal nyagobb lett a kijelző felbontása (2880×1600), beépített 3D-s fejhallgató gondoskodik a tökéletes hangzásról, sokat javítottak a készülék ergonomiáján, így kényelmesebb lesz viselni hosszú távon is. Ráadásul tartalom is érkezett hozzá, a Bethesda jóvoltából a *Fallout 4*, a *Skyrim* és a *Doom* gondoskodik a minőségi szórakozásról. A legfontosabb újjtást a végére hagytam: végre-valahára megvásárolható egy olyan adapter a sisakhoz, amelynek segítségével megszabadulhatunk a kábelektől.

Ez már nagyon kellett; volt szerencsénk a HTC Vive drótos verziójához, nos, nem túl nagy élmény, amikor vigyázni kell arra, nehogy pofára essünk a rengeteg kábelben. Árat és megjelenési dátumot még nem mondtak, a fejlődés üteme mindenestre biztató; ilyen iramban 2020-ra már egy egészen elfogadható virtuális élményben lehet részünk. A CES bejelentéseit elnézve nyugodtan kijelenthetjük, hogy a gamerek még mindig a középpontban vannak, a nagy cégek egymással versenyezve igyekeznek elnyerni kegyeiket. Az Asus nagyon komoly gamerpalettát jelentett be: új laptop, új desktop, új mechanikus billentyűzet és egy halom világító, LED-es küttyű, amely „megteremti a megfelelő gameratmoszférát” a játékos szentélyében. Mert arra nagyon nagy szükség van, anélkül nem lehet igazán élvezni a játékokat.

Mocsy

- 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
- Multhoz 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 XWX36, Britannia, Talisman



## Választható társasjáték

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





# IRATKOZTÁL MÁR FEL MAGAZINRA?

Elképesztő és vicces videók sok felirattal... papíron

[GAMESTAR.HU/ELOFIZETES](http://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



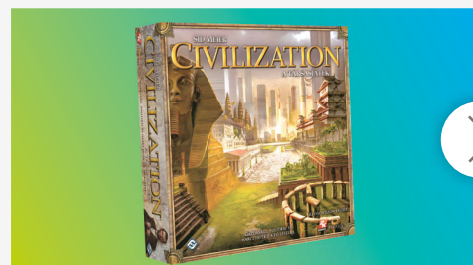
### Választható hardver

Trust Exos Plus VR-szemüveg  
okostelefonhoz,  
uRage ESS gamerhátizsák



### Választható játék

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

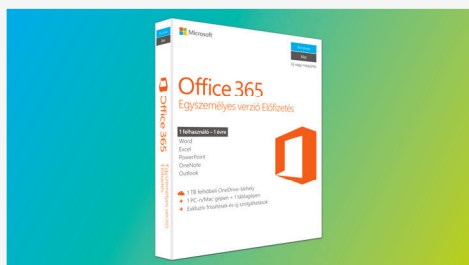


### Választható társasjáték

Civilization

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

27 990 Ft



### Választható szoftver

Office 365 Egy személyes verzió



### Választható hardver

uRage Exodus Macro gamerbillentyűzet,  
uRage Vibra Gaming fejhallgató, Trust Fero vezeték nélküli Bluetooth-hangszóró



### Választható játék

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

Az akcióról bővebben a [gamestar.hu/elofizetes](http://gamestar.hu/elofizetes) oldalon találsz információt. A prémium csomagok megrendelhetők a [shop.gamestar.hu](http://shop.gamestar.hu) oldalon.

Ajánlatunk folyamatosan bővül, a készlet erejéig, de legkésőbb 2017. január 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 magazinja a Project029 Media & Communications Kft.-nél. A prémium csomagokhoz választott terméket megrendeléskor a [shop.gamestar.hu](http://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 futárszolgálatunk juttatjuk el címedre az előfizetési díj jóváírása után. Amennyiben még nem jelent meg a játék, a hivatalos magyarországi megjelenés után küldjük. A Prémium IV csomag megrendelése esetében a garantált ajándékot és a választott dobozos 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](mailto:terjesztes@gamestar.hu) e-mail-címen. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel, más akcióval nem vonható össze.

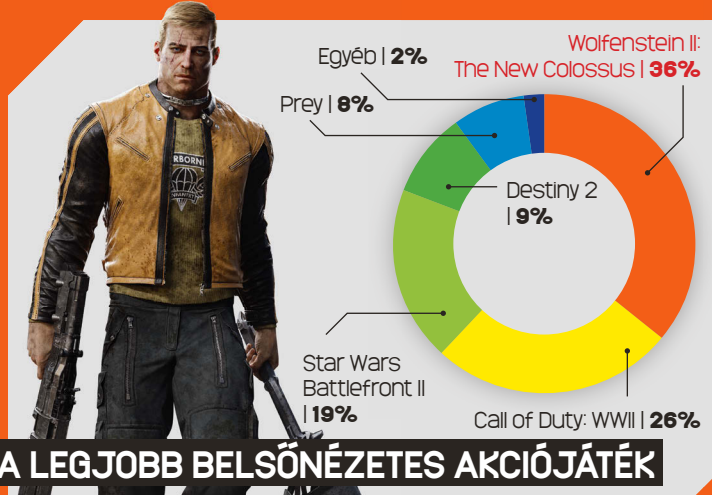
A hirdetésen feltüntetett termékek képek illusztrációk. Minden jog fenntartva.

# BEST OF 2017

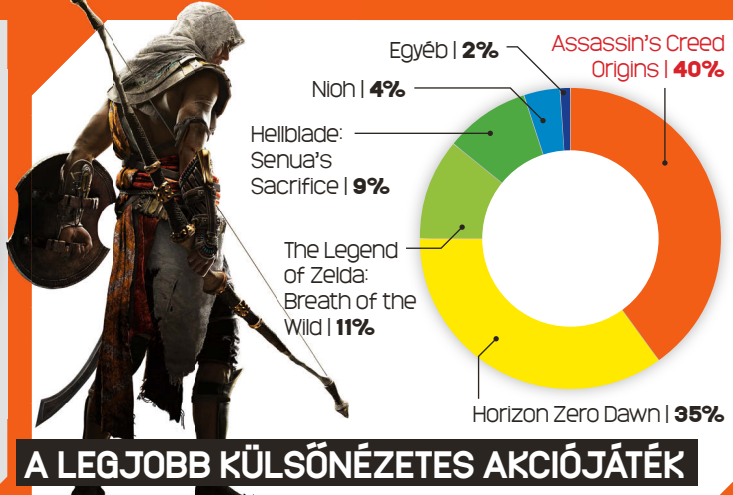
**A HÁNYAN VAGUNK, ANNYIFÉLEKÉPPEN ÉRTEKELJÜK A MÖGÖTTÜNK HAGYOTT TIZENKÉT HÓNAPOT.** Mivel Mocsy néhány oldallal hátrébb épp csalódottságának ad hangot, gyorsan megszondáztam a szerkesztőséget, s noha nem értettünk mindenben egyet, nagy többséggel arra jutottunk, hogy 2017 az utóbbi évek legmozgalmasabbika volt. Minden előzetes várakozást felülmúlva tarolt a Nintendo Switch, bemutatkozott a konzolos mércével tényleg bivalyerős Xbox One X, meghatározó műfajjá lépett elő a battle royale, és dacára annak,

hogy sokan a kímulásukat jósolták, számos nagyszerű single-player élményben lehetett részünk többek között a megreformált *Resident Evil VII*, a hasonlóképpen megújult *Assassin's Creed Origins*, a káprázatos *Horizon Zero Dawn*, a fenomenális *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, a *Wolfenstein II: The New Colossus*, a *Nier: Automata*, a *Nioh*, a *Prey* és a *Hellblade: Senua's Sacrifice* révén. Ugyanakkor a botrányok sem kerültek el minket köszönhetően például annak, hogy a játékosoknak elégük lett a loot box néven elhíresült zsákmacskából.

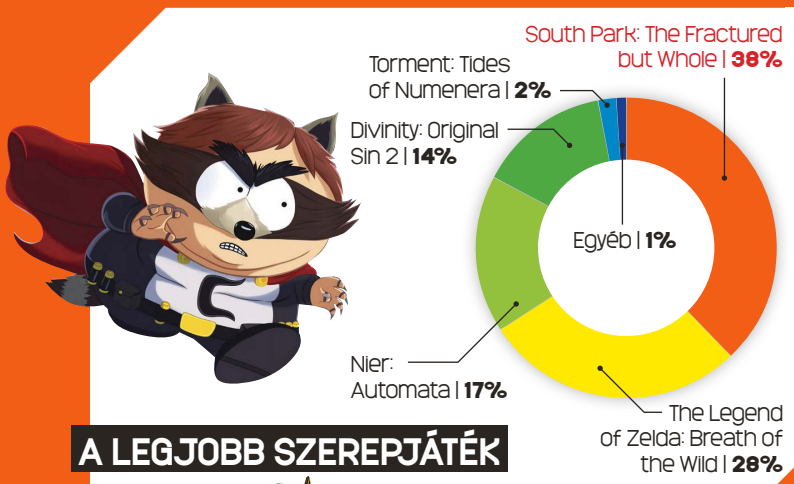
Chavalier



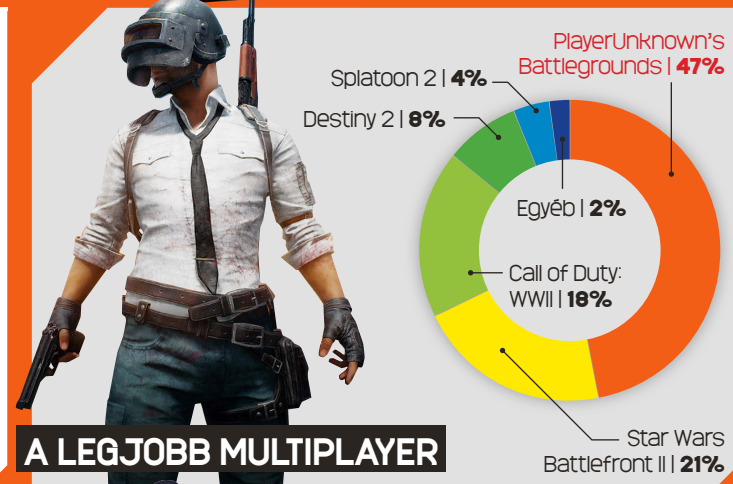
**A LEGJOBB BELSŐNÉZETES AKCIÓJÁTÉK**



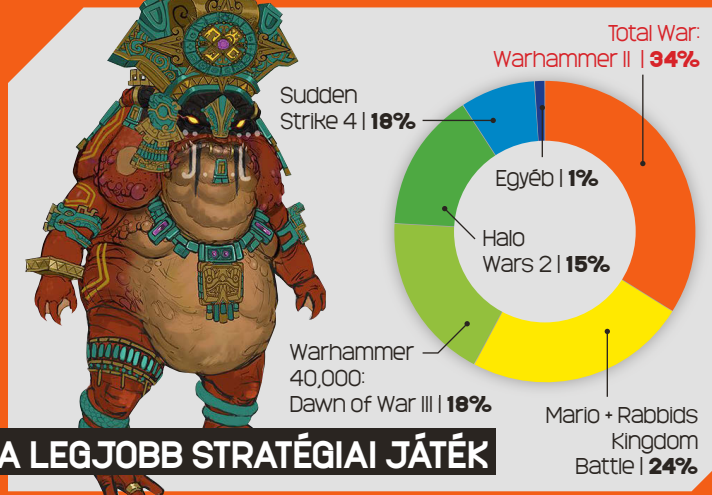
**A LEGJOBB KÜLSŐNÉZETES AKCIÓJÁTÉK**



**A LEGJOBB SZEREPIJÁTÉK**



**A LEGJOBB MULTIPLAYER**

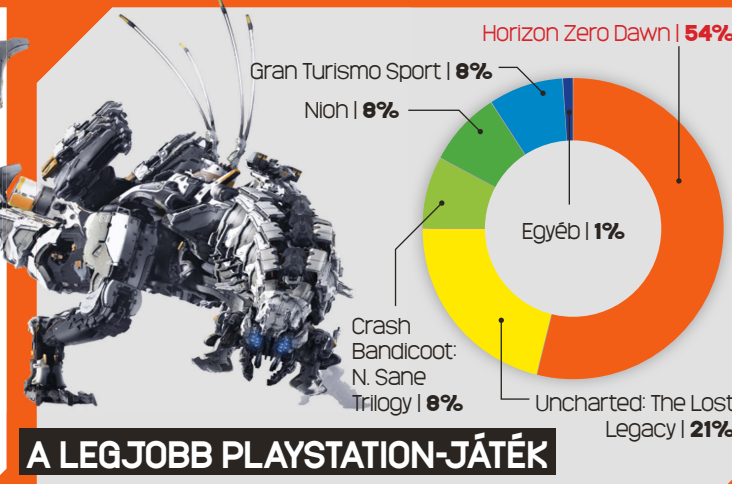
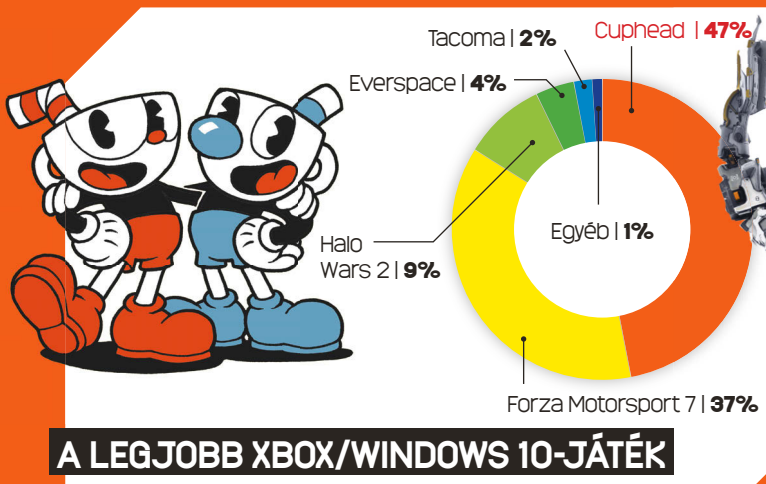
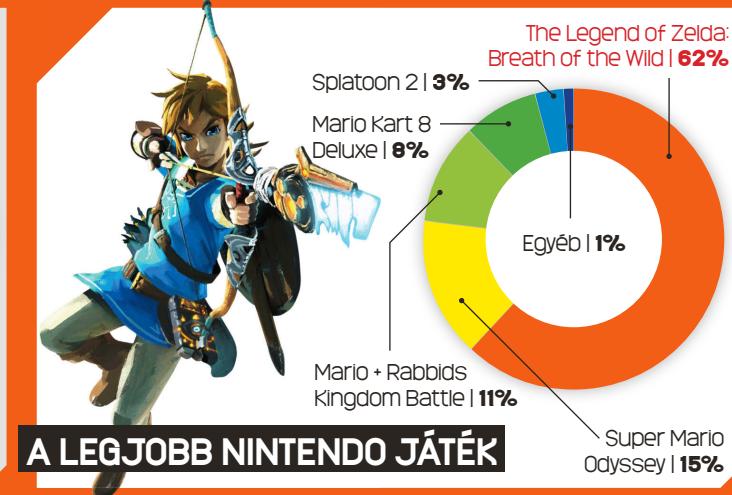
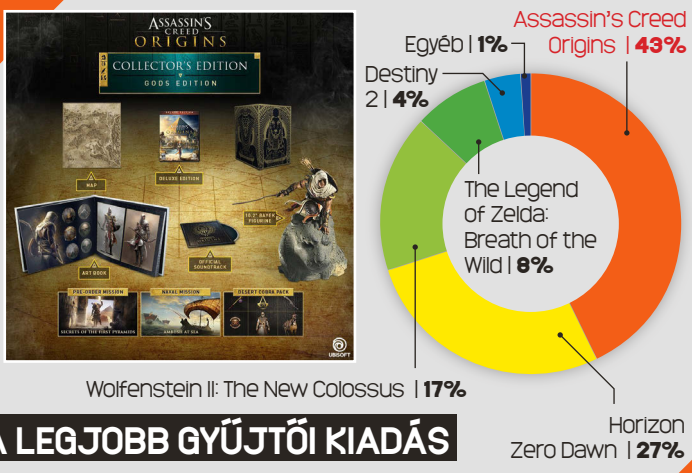
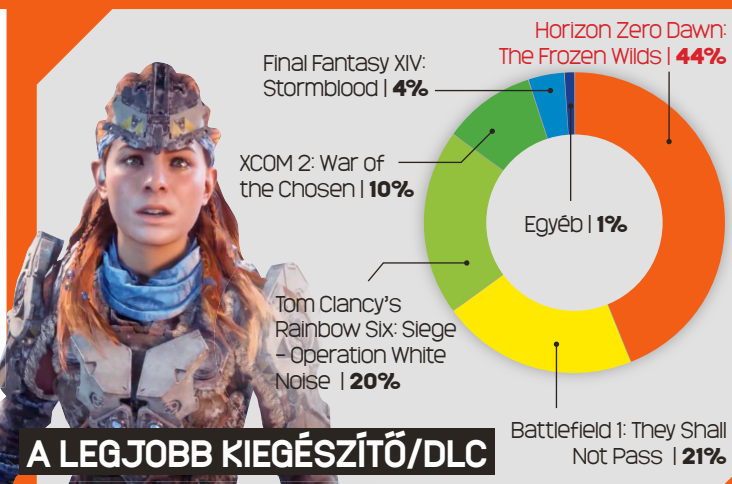
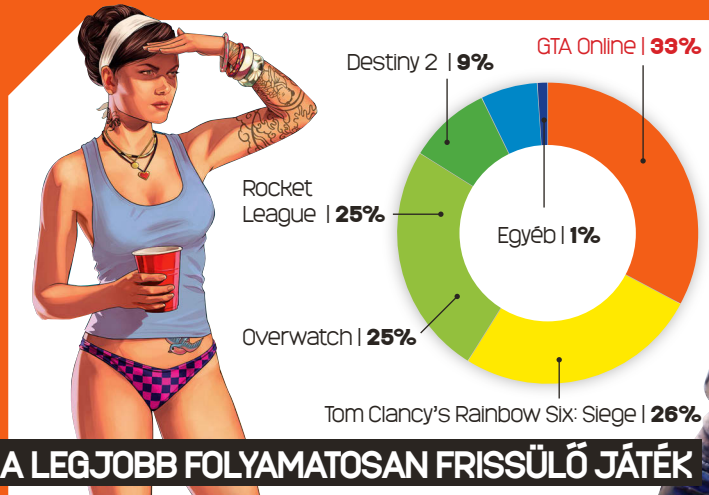
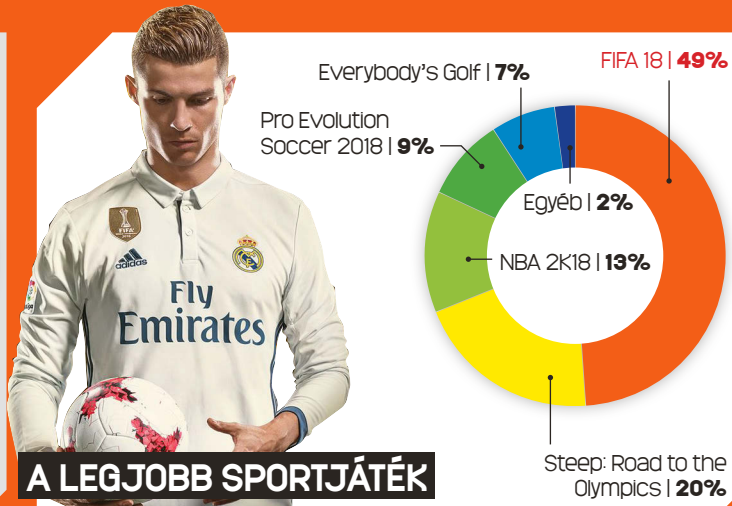
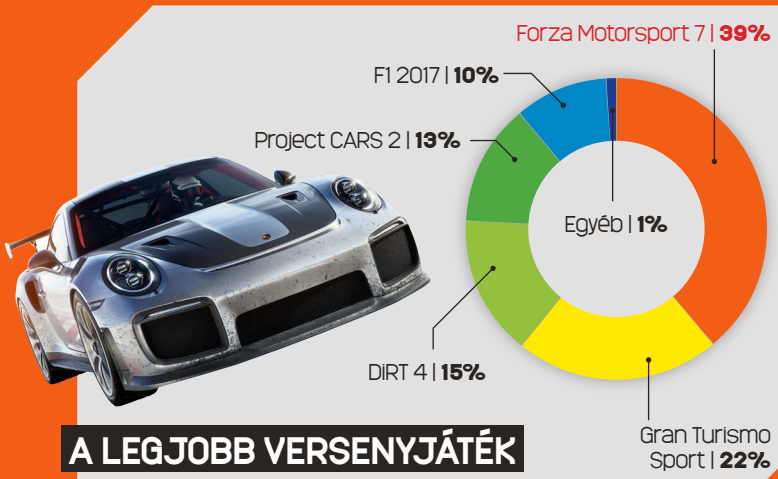


**A LEGJOBB STRATÉGIAI JÁTÉK**



**A LEGJOBB KALANDJÁTÉK**





# Élőtes

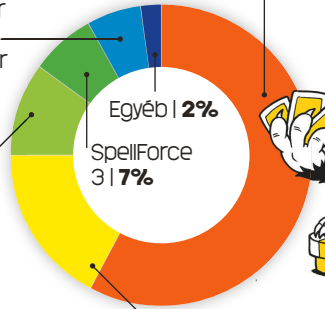
BEST OF 2017



Warhammer  
40,000:  
Dawn of War  
III | 6%

Total War:  
Warhammer II | 11%

PlayerUnknown's  
Battlegrounds | 58%



Thimbleweed Park | 2%

Torment:  
Tides of  
Numenera  
| 5%

Little  
Nightmares  
| 15%

Cuphead | 53%

Egyéb | 1%

Outlast 2 | 24%

## A LEGJOBB PC-S JÁTÉK

## A LEGJOBB KIS KÖLTSÉGVETÉSŰ/INDIE JÁTÉK

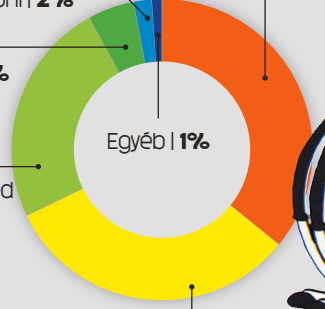


Wipeout Omega  
Collection | 2%

Yakuza  
Kiwami | 5%

StarCraft  
Remastered  
| 24%

Crash Bandicoot  
N. Sane Trilogy | 36%



Sonic Mania | 5%

Little  
Nightmares  
| 13%

Super Mario  
Odyssey | 14%

Cuphead | 43%

Egyéb | 1%

Cras Bandicoot N. Sane Trilogy | 24%

## A LEGJOBB FELÚJÍTOTT JÁTÉK

## A LEGJOBB PLATFORMER/ÜGYESSÉGI JÁTÉK

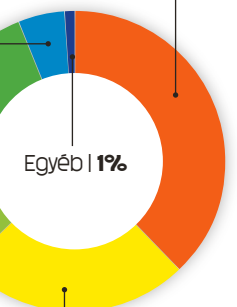


Nvidia GeForce GTX 1080 TI | 38%

Razer  
Phone  
| 5%

AMD Ryzen  
1800x | 11%

Xbox One X | 20%



Nintendo Switch | 25%

## A LEGJOBB ÚJ GAMING HARDVER



Nintendo Switch | 34%

ECHO | 9%

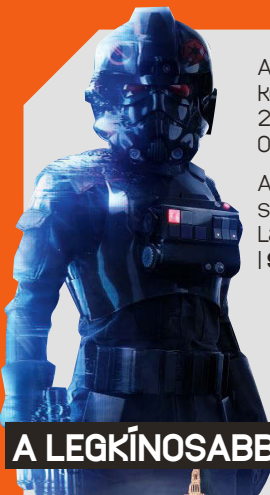
PlayLink | 9%

Xbox  
Game Pass | 13%

Egyéb | 2%

PlayerUnknown's  
Battlegrounds | 33%

## A LEGJOBB ÚJÍTÁS

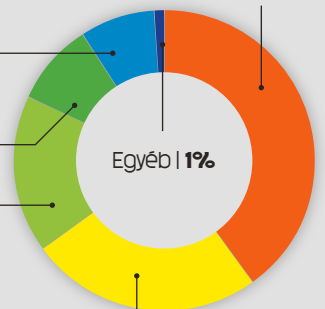


A csalódást  
keltő  
Destiny  
2: Curse of  
Osiris | 9%

A senkit  
sem érdekli  
LawBreakers  
| 9%

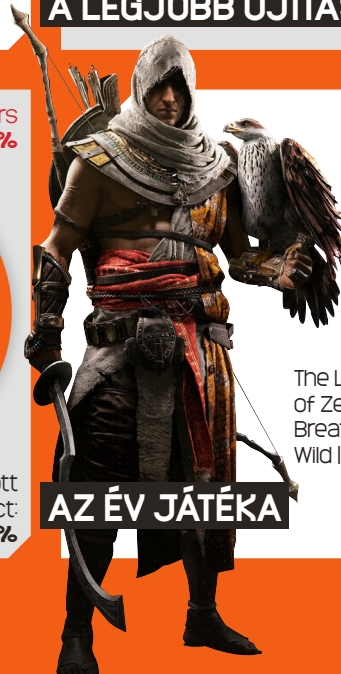
A Visceral  
bezárása  
| 17%

A loot boxokkal teli  
Star Wars  
Battlefront II | 40%



A hibásan kiadott  
Mass Effect:  
Andromeda | 25%

## A LEGKÍNOSABB ESEMÉNY



Cuphead | 7%

Hellblade:  
Senua's  
Sacrifice  
| 9%

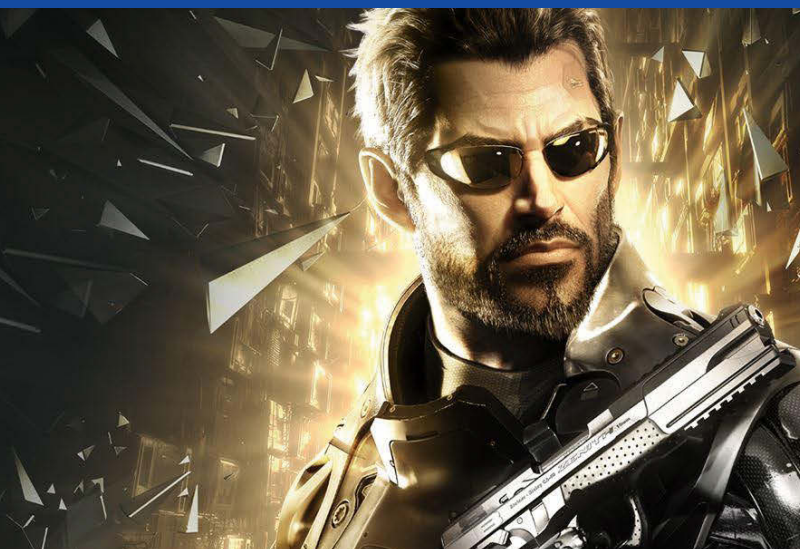
The Legend  
of Zelda:  
Breath of the  
Wild | 12%

Assassin's  
Creed Origins | 34%

Egyéb | 6%

Horizon Zero Dawn | 32%

## AZ ÉV JÁTÉKA



Emberék kontra gépemberek

## DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Nagyon ütős felhozattal nyitja az évet a Sony. Január kiemelt PlayStation 4-es játéka a másfél évvel ezelőtt megjelent *Deus Ex: Mankind Divided*, amely egy futurisztikus, lopakodós akció-FPS. A főszereplő Adam Jensen, aki a kiterjesztéseknek hála különleges képességekkel rendelkezik, amelyek segítenek neki rendet tenni Prágában. A hagyományos és a kiterjesztésekkel rendelkező emberek közti feszültség a tetőfokára hág, utóbbiak művégtagjai és szervei ugyanis látványosan kontrollálhatatlanná váltak. A háttérben azonban egy sötét szervezet, az Illuminati áll. Érdekes történet, izgalmas játékmenet jellemzi, mindenkinek ajánljuk, aki kedveli ezt a stílust.

Sokféle feldolgozásban láthattuk már Batman kalandjait, azonban a kalandjátékokra szakosodott Telltale Games egy egészen új oldaláról mutatja be a szuperhőst és Gotham városának lakóit. Öt epizódon át követhetjük és irányíthatjuk Bruce Wayne-t, akinek nemcsak a várost kell megvédenie a gonosztevőktől, hanem személyes problémáival is kénytelen megharcolni. Feltűnik a Macskanő, Pingvin, a Falcone család és a rejtélyes John Doe, aki... nos, nem áruljuk el, hogy kicsoda, derítsétek ki ti!



**BATMAN:  
THE TELLTALE SERIES**  
PlayStation 4

A *R.I.G.S.* és az *Until Dawn: Rush of Blood* után újabb játéknak örülhetnek a PlayStation VR-tulajok. A *StarBlood Arena* egy egyedül, kooperatívan, valamint más játékosok ellen is játszható shooter, amelyben úrhajókat vezetve, egy arénában küzdhetnek egymással a pilóták. Több különböző játékmód közül lehet válogatni, és a járművek választéka is kielégítően széles. Ha van PS VR-eszközötök, semmiképp se hagyjátok ki a játékot, ha pedig még nincs, akkor is szereztétek be, hátha később beruhtok egyre.



**STARBLOOD  
ARENA**  
PlayStation VR

A hónap PS4-en és PS Vitán is játszható címe az *Uncanny Valley*, amely egy részben horror-, részben kalandjáték logikai elemekkel. Tom, a biztonsági őr elhagyott létesítményben teljes éjszakai szolgálatot a semmi közepén. Rossz álmok gyötrik, és lassan rá kell jönnie, hogy az épület is tartogat számára változatos borzalmakat. Ha hibázik, az nem feltétlenül jár halállal, de végzetes következményei lehetnek például egy kartőrésnek is. Érdekes a koncepció, tegyetek vele egy próbát!



**UNCANNY  
VALLEY**  
PlayStation 4,  
PlayStation Vita

A japán piacra szánt játékok kedvelői ebben a hónapban is kapnak valamit. A *Psycho-Pass: Mandatory Happiness* egy visual novel, amely a Psycho-Pass animén alapul, de nem annak közvetlen feldolgozása. Tokió disztópikus változatában járunk, ahol már azért is börtönbe csukhatnak bárkit, ha kiderül hajlamossága a bűnök elkövetésére. A főhősöknek egy mesterséges intelligenciával, Alphával kell szembenéznük, amelynek célja minden áron boldogságot erőltetni az emberekre. Ha szeretsz olvasni, próbáld ki!



**PSYCHO-PASS:  
MANDATORY  
HAPPINESS**  
PlayStation Vita

Míg a *Sacred* sorozat korábbi részei inkább akció-szerepjátékok voltak, a *Sacred 3* műfajt váltott, a világba egy hack and slash játékkal térhettünk vissza. Veszély fenyegeti az itt élőket: Lord Zane eltökélt célja, hogy megnyitja az alvilág kapuit. A hősök feladata elpusztítani az Ashen birodalom uralkodóját, és megakadályozni, hogy megszerezzen egy ereklyét. Egyedül, illetve legfeljebb három másik játékosal együtt játszható, akár a neten keresztül, akár egy képernyő előtt ilve, offline.



**SACRED 3**  
PlayStation 3

A másik PlayStation 3-as játék ebben a hónapban a *The Book of Unwritten Tales 2*, egy humoros point and click kalandjáték, amelyben egy gnóm mágus, egy nárcisztikus ember, egy elf hercegnő és egy szőrös földönkívüli indulnak kalandra Aventasia földjén. Egy rejtélyes erő a bestiákból kikutyaikat, a kastélyokból babaházakat csinál, a szokatlan csapatnak ezt kell megállítania. A mókás sztori mellett említést érdemel a zene, az egyedi látvány és a kiváló szinkron is.



**THE BOOK OF  
UNWRITTEN TALES 2**  
PlayStation 3

Januárban változatlanul ingyen elérhető a Sony első PlayLink-es játéka, a *That's You!*, amely a leglaposabb partikat is képes megmenteni. Pár okoskészülék, valamint egy barátai 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!



**THAT'S YOU!**  
PlayStation 4

## NEM TUDOD, MI AZ A PS PLUS?

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





# MIT HOZ 2018?

## **B**AJBAN VOLTAM, AMIKOR A 2017-ES ÉV LEGJOBB JÁ- TÉKAIT KELLETT ÖSSZE- VÁLOGATNOM.

Év közben szentül meg voltam róla győződve, hogy 2017 egy kiemelkedően jó esztendő, aztán a vége felé ráébredtem, hogy alig volt olyan játék, amelybe néhány száz óránál többet fektettem. Kedvenceim a tavalyelőtti és a még korábbi címek maradtak; valahogy nem volt igazán nagy ütőerő a tavalyi alkotásokban. Örök optimistaként viszont bízom abban, hogy a jövő kicsivel jobb lesz, mint a múlt, és egy év múlva nem kell nagyon megerőltetnem magam annak érdekében, hogy emlékezetből felidézsek tíz olyan játékot, amit a teszt után is elővettem.

A 2018-as lista összeállításakor szó szerint a bőség zavarával kellett megküzdenünk. Minden évben Chava válogatja össze a legígéretesebb címeket; idén alaposan meg kellett küzdenie azzal, hogy több száz játék közül kiválassza azt a 111-et, amelyet érde-

mesnek tart arra, hogy felhívja rájuk a GameStar-olvasók figyelmét, továbbá a bejelentés tényén túl már a velük kapcsolatos konkrétumokat is ismerjük. Nem állítom, hogy a most következő oldalakon felsoroltak közül mindegyikkel fogok játszani, ez emberileg nem is lenne lehetséges, de az bizonyos, hogy jóval több ígéretes játékot látok már most, mint amennyihez 2017-ben szerencsém volt. Szó szerint nem vettük bele az összeállításba azokat, amelyeknek minden évben esedékes egy folytatása; ennek megfelelően nem szerepel listánkon a 2018-as Treyarch-féle *CoD*, az új *FIFA* vagy az új *Battlefield*. A maradékot átnézve látjuk, hogy nincs okunk a panaszra, bőven lesz mivel elütnünk idén a szabadidőnket.

Jelen pillanatban három, egymástól elég markánsan megkülönböztethető konzol és persze a lassan már egy évtizede „haldokló” PC osztozik meg ezen a sok dollármilliárdos, virágzó piacon. Az új hardverek közül egyértelműen a Nintendo Switch vit-

te a prímet 2017-ben, az új *Zelda* és *Mario* játékok közel maximális pontszámot kaptak. Nagy kérdés, hogy maradt-e puszkapora a Nintendónak 2018-ra. A decemberi PlayIT-en volt szerencsém beszélgetni a cég marketingesével, aki éppen egy hatalmas Mario-jelmez alatt úszott az izadtságban. Kiderült, hogy ők is agódnak egy kicsit, hogy mivel tudnak majd előrukkolni 2018-ban, de állítása szerint a japán központ mindenkit megnyugtatóan, hogy eszük ágában sincs lelassítani, és az új évben is hasítani fog a Switch, amelyre rengeteg minőségi játékot terveznek. A Sony szintén nagyon ráfelekszik az új évre; már egy halom PS4-exkluzív címet bejelentettek, és az az érzésem, hogy júniusban csodákat fogunk látni az E3-on. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy 2018-ban öt éves lesz a PS4, vagyis itt az ideje elgondolkodni a folytatáson. Ez egyre sürgetőbb, mivel a Microsoft Xbox One X-e rendelkezik jelen pillanatban a világ legerősebb konzolja címmel, ráadásul a

megjelenése utáni első hét eladásait tekintve a Microsoft nagyon csúnyán elverte a Sonyt, nem hiszem, hogy ezt a „sértést” a japánok sokáig fogják tétlenül szemlélíteni. És persze akkor még nem beszéltünk a nagy öregről, a PC-ről. Hihetetlen mennyiségű játék érkezik rá, ráadásul az év elején megjelennek az új GeForce Volta GPU-k, amelyek másfélszer gyorsabbak lesznek, mint a mostani csúcskártyák. Ilyen teljesítmény mellett nem kell kompromisszumokat kötni 4K-, HDR- és 60 fps-fronton. A technológia szédítő tempóban halad előre, a fejlesztőknek olyan eszközök állnak a rendelkezésükre, amilyenekről eddig nem is álmodhattak. A szupergyors konzolok és PC-k azonban maximum porfogónak lesznek jók, ha nem jelenik meg a bennük rejlő lehetőségeket kihasználó képes játék. Bízunk benne, hogy 2018 nagyon jó év lesz, és számos olyan játékot végig tudunk játszani, amelyekre évek múltán is szívesen emlékszünk majd.

Mocsy

## A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Egyre népszerűbb témakör a közép-kor, az eddig főleg portokat és alkalmi játékosoknak szánt játékokat készítő Asobo Studio újdonsága is oda, egész pontosan a pestisjárvány idejére kalauzol minket. A főszerepben egy elárvult testvérpár, Amicia és Hugo állnak, akiknek egyrészt az inkvizíció elől kell menekülniük, másrészt az utcákat tel-

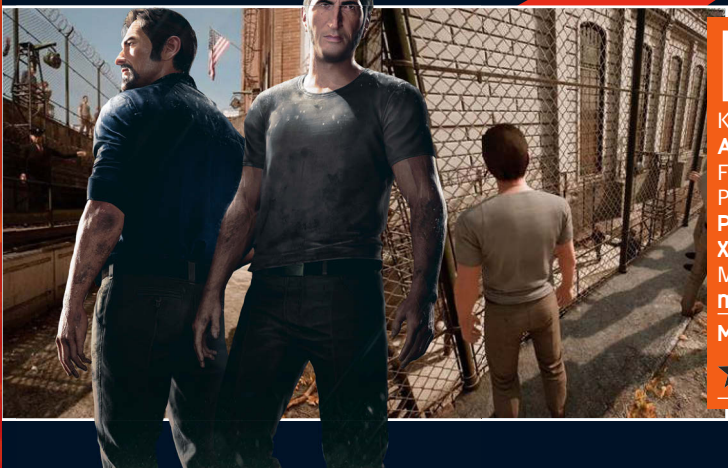
jesen ellepő, szinte patakokban özönlő patkányoktól – őket hasznukra is fordíthatják. A játékmenet akció-, kaland- és lopakodós elemeket is tartalmaz. Többet nem árultak el a készítő, még a 2018-as megjelenés sem garantált, de nagyon reméljük, hogy hamarosan hallunk róla, mert elég izgalmasnak tűnik.



### INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Asobo Studio**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **Hazelight**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. március 23.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## A WAY OUT

A *Brothers: A Tale of Two Sons* fejlesztőcsapata egyszer már megmutatta, hogyan kell kreatívan kooperatív játékot készíteni – akkor magunkkal kellett együttműködnünk, ugyanis egy testvérpár mindkét tagját egyszerre, egy kontrollerral irányíthattuk. Josef Fares, a díjnyertes svéd filmrendező alkotása nagy sikert aratott, és következő já-

téka is hasonlóan ígéretes. Az *A Way Out* két bűnöző történetét meséli el, akiknek meg kell szökniük egy börtönből, de egymás nélkül odakint sem boldogulnak. Csak kooperatíván játszható, viszont elegendő egy példányt vásárolni, egy barátunk úgy is becsatlakozhat online, hogy neki nincs meg a játék. Érdekes a koncepció, nagyon várjuk.

## ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

Rövid kihagyás után idén visszatér az *Ace Combat* sorozat PlayStation 4 mellett Xbox One-ra és PC-re is. Az árkád repülő széria hetedik részében egy fejlett vadászgép pilótafülkéjébe kerülünk, az Eruseai királyság és az Oseai föderáció közti háborúban kell részt vennünk. Hangsúlyos benne a történet, nem egy szimulátorról van

szó, és nem kell profi pilótának lennünk ahhoz, hogy élvezhessük a játékot. Fontos szerepet játszanak benne a felhők, amelyek alapvetően menedéket nyújthatnak, ha viszont túl sok időt töltünk bennük, akár a veszteséget is okozhatják. Habár végigjátszani nem lehet PlayStation VR-ra, készülnek hozzá extra missziók.



### INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Forgotten Empires**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION

Tavaly kellett volna megjelennie, de az utolsó pillanatban 2018-ra halasztották az *Age of Empires* felújított változatát. A *Definitive Edition* 21 évvel az eredeti után jelenik meg, és rengeteg változáson megy keresztül, hogy amennyire lehet, megfeleljen a mai kor elvárásainak. A látványt, a hangokat, a zenét és a kezelőfelületet is átdol-

gozzák, feljavítják, így egy új éra gyermekei is megismerhetik a máig emlékezetes, mérföldkőnek számító játékot. 40 órányi játékidőre, 8 fős online multiplayer csatákra, szcenáriószerkesztőre szintén lehet számítani. Annak ellenére, hogy még 4K-ban sem lesz túl erőforrásigényes, Windows 10-nél régebbi rendszereken nem fog elindulni.

MENNYIRE VÁRJUK?



## AGONY

Volt az elmúlt években egy rövid időszak, amikor a fejlesztők egymásra licitáltak, hogy ki tudja a legdurvább horrorjátékot elkészíteni. Ekkor került elő az *Agony* is, mint jelentkező, amelyet az egyelőre ismeretlen Madmind Studio készít. Ebben egy meggyötört lélek szerepében merülünk a pokol mélyére, ahol megszállhatunk mártírokat,

démonokat, minek köszönhetően nagyobb eséllyel tudjuk majd visszazserezni emlékeinket. Rejtőzködnünk kell, feladványokat megoldani, és ha úgy adódik, szobrokat gyűjtögetni. Az alapján, amit eddig láttunk belőle, elég durvának tűnik, és mivel a kickstarteres gyűjtés nagy sikerrel zárult, sokak érdeklődését felkeltette.

### INFO

Kiadó **PlayWay**  
Fejlesztő **Madmind Studio**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. március 30.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# Előzetes

MIT HOZ 2018?

## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## ANCESTORS LEGACY

Polgárpukasztónak szánt, indokolatlanul erőszakos játékaikról (*Hatred, IS Defense*) vált ismertté a lengyel stúdió, mielőtt megpróbált volna értelmes keretet adni a virtuális mészárlásnak. Az *Ancestors Legacy* valószerű stratégiai játék, amelyben az erőforrásainkkal történő sáfarkodás és az építkezés is csupán egyetlen célt szolgál: felké-

szíteni csapatainkat a soron következő ütközetre. Szlávok, angolszázok, germánok és vikingek vagdalkoznak majd a 10-12. századi Európa vértől iszamos harcmezerein, mi pedig az akciókamerának köszönhetően akár egészen közelről gyönyörködhetünk a műfajhoz képest szokatlan részletességgel kidolgozott animációkban.

## ANNO 1800

Két futurisztikus epizódot követően a Blue Byte visszakormányozza a múltba a patinás szériát, és ezzel együtt új-jáéleszti annak hagyományos, 99 évenkénti számozását. Az *Anno 1800* a füstbe burkolódzó ipari forradalom összetett termelési láncainak menedzselését bízta a játékosra, akinek szokás szerint számtalan apróságra kell

odafigyelnie, ha minden ígényt ki szeretne elégíteni. A fejlesztők által választott kor velejárójaként felülik fejüket az első munkásmozgalmak, tehát felelőtlen gazdálkodás esetén akár erőszakos tüntetésbe torkolló sztrájkokkal is szembesülhetünk. Szerencsére az egzotikus vadakkal benépesített állatkert láttán ellillan a népharag.

## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Electronic  
Arts**  
Fejlesztő **BioWare**  
Platform  
**PC, PlayStation 4,  
Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## ANTHEM

Néhányan a *Destiny* legkomolyabb kihívóját látják benne, míg mások a BioWare utolsó dobásának hiszik, mielőtt az EA sok más hírneves stúdióhoz hasonlóan a kanadaiakat is bedarálná. Mi azonban nem szeretnénk veszmádkodni, hiszen a 2017-es E3-on látott bemutatóban az *Anthem* meggyőzően festett, arra pedig már most nyugod-

tan mérget vehetünk, hogy sztori tekintetében felmossa a padlót a Bungie játékával. E magabiztos kijelentést a szakma egyik legjobb írója, Drew Karpyshyn részvételére alapozzuk. Inkább az a kérdés, hogy vajon hosszú távon is szórakoztató marad-e a küldetések teljesítése és a lootvadászat egy állig felfegyverzett Javelin páncélba zárva.

## AQUANOX: DEEP DESCENT

Tengermély tiszteletünket élvezi a THQ Nordic, amiért megpróbál életet lehelni a réges-rég kimúlt *Aquanox* franchise-ba. Noha a *Deep Descent* nem tekinthető közvetlen folytatásnak, sem pedig remake-nek, mereven ragaszkodik a sorozat főbb jellemvonásaihoz. Elődeihez hasonlóan a lakhatatlanná vált felszínről a víz alá menekült társadalom min-

dennapjaiba enged betekintést, miközben egymásra épülő küldetések (akadnak akciódúsabbak és lopakodások) közben bontakozik ki előttről a remélhetőleg érdekesítő történet. Újdonságként a négyfős kooperatív játékmódot, valamint a bányászatban, roncsmentésben és kereskedelemben rejlő lehetőségeket üdvözölhetjük.

## INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
Fejlesztő **Digital  
Arrow**  
Platform  
**PC, PlayStation 4,  
Xbox One**  
Megjelenés **2018**

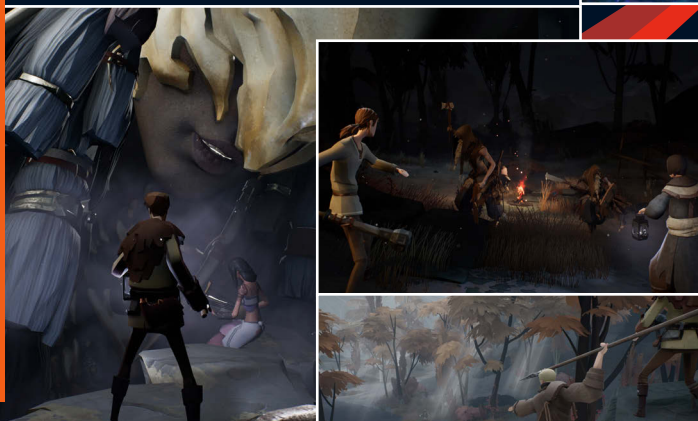
MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Annapurna  
Interactive**  
Fejlesztő **Aurora44**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## ASHEN

Év eleji összeállításunk rendszeres résztvevője ez a *Dark Souls* inspirálta akció-szerepjáték, amelyben e viszonylag új keletű műfaj tradíciói szerint inkább a harc dominál, mintsem a diplomácia. Ugyanakkor az együttműködés lehetősége adott, mindenki szabadon eldöntheti, meginvitalja-e táborába a hozzá hasonlóan otthont kereső fáradt vándort abban a hiszemben, hogy eltérő képességeik kiegészítik egymást, de legfőképp számíthatnak a másakra, ha beüt a ménkü. Márpedig kevés babér terem a magányos farkasoknak ott, ahol szinte sosem szűrődik át a napfény az eget borító hamufellegeken, és ahol rémisztő fenevadak lapulnak a sötétben prédára lesve.

## ATTACK ON TITAN 2

Japán mangára épülő akciójáték, amelyben elit osztagok vadásznak hatalmas óriásokra. Az emberiség vesztesésre áll a titánok elleni háborúban, kénytelenek visszahúzódní megerősített falakkal védett városaikba. Azonban a masszív építmények sem bírnak a titán vezérekkel, ők le tudják rombolni még a legvastagabb védműveket is.

Ezért van szükség olyan felderítőcsapatokra, amelyek képesek a falakon kívül is megütközni ezekkel a monstrokokkal. Japánban nagyon nagy siker volt az első rész, a nyugati sajtó már nem volt ennyire lelkes, meglehetősen vegyes értékeléseket kapott az *Attack of the Titan*. Bízunk benne, hogy a folytatás jobb lesz.

## INFO

Kiadó **Koei Tecmo**  
Fejlesztő **Omega Force**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox One**  
Megjelenés **2018. március 20.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Bulkhead Interactive**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## BATTALION 1944

Kompetitív, második világháborús lövöldéből az új *Call of Duty* megjelenéséig hiány volt, aki igazán jót akart játszani, kénytelen volt a klasszikus *Call of Duty 2*-t elővárszolni a merevlemezeről. A *Battalion 1944* az Unreal 4 grafikus motor segítségével repít vissza minket a második nagy világégésbe, ahol autentikus helyszíneken kell győze-

lemre segítenünk csapatunkat. A legfőbb fegyver a játékos maga, nem segítik a célzást high-tech kütyük, és nem tudunk a falakon futni. Annak a csapatnak, amelyik nyerni szeretne, bizony össze kell dolgoznia. Eddig 300 ezer fontot kalapoztak össze a fejlesztők, elméletileg már most, télen elindulhat a korai hozzáférés a Steamen.

## BATTLETECH

Évek óta nem láttunk jó körökre osztott, óriásrobotos stratégiai játékot, már azt hittük, teljesen kihalt ez a kategória. Úgy néz ki, mégis maradtak rajongói a *BattleTech* univerzumnak és az azt benépesítő mecheknek. Egy pénzért majdnem mindenre kapható zsoldosvezért alakítunk a játékban, aki felajánlja szolgálatait az egymással háborúzó nemesi házak-

nak. A mi feladatunk lesz kiválasztani az adott küldetéshez legjobban passzoló óriásrobotokat, a pilótákat, a fegyverzetet és a többi felszerelést. A cél az, hogy minél kevesebb veszteséggel, illetve minél magasabb nyereséggel teljesítsük a küldetéseket. A grafika kifejezetten szép, de a játékmenet meglehetősen lassú, vannak azonban, akiknek ez szerez örömet.

## INFO

Kiadó **Paradox Interactive**  
Fejlesztő **Harebrained Schemes**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Capybara Games**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## BELOW

A Microsoft továbbra is felkarolja a kisebb, indie fejlesztőket. A *Below* tipikus példája annak, hogy a nagy, tripla A kategóriás játékokon túl is van élet. A *Below* egy felülnézetes kalandjáték, amelyben fontos szerepet kap a harc. Olyannyira, hogy elég egyetlen elhamarkodott mozdulat, és az éppen aktuális karakter-

rünk szépen megy a süllyesztőbe, kezdhetjük előlről a távoli sziget mélységének felderítését. Igazán egyedi a játék grafikai stílusa, bátran kijelenthetjük ezt a bemutatkozó trailer keltette depressziós hangulatban. Nem ez lesz az a játék, amivel az Xbox One X nyers erejét demózzák, de ilyenekre is szükség van.

## BLOOD AND TRUTH

A VR-forradalom érdeklődés hiányában elmaradt 2017-ben, de ez nem jelenti azt, hogy a kiadók letettek volna erről a technológiáról. A Sony továbbra is támogatja VR-sisakját, a *Blood and Truth* kifejezetten jó példa lesz erre. A főszereplő egy leszerelt katona, aki kénytelen előszedni a seregben megtanult képességeit, hogy megvédje családját a londoni alvi-

lág fenyegetésétől. Mozogni sajnos még mindig nem lehet szabadon, a két Move controller egyikével tudunk kijelölni egy pontot, ahová eljutni szeretnénk. Lehet majd lopakodni, lesznek nagy robbanások és hihetetlen mennyiségű akció, de egyelőre nem győzött meg a játék annyira, hogy hajlandók legyünk órák hosszát sikkal a fejünkön ülni a kanapén.

## INFO

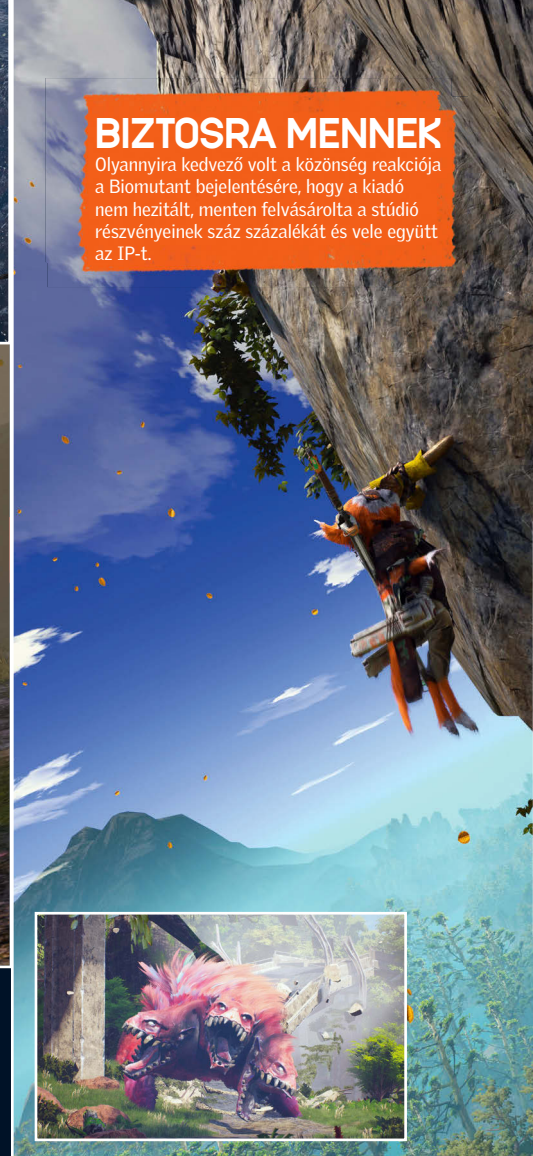
Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **London Studio**  
Platform  
**PlayStation VR**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



# Előzetes

MIT HOZ 2018?



## BIZTOSRA MENNEK

Olyannyira kedvező volt a közönség reakciója a Biomutant bejelentésére, hogy a kiadó nem hezitált, menten felvásárolta a stúdió részvényeinek száz százalékát és vele együtt az IP-t.

Mancsot rá, hogy jó lesz!

# BIOMUTANT

**P**OSZTAPOKALIPTIKUS KUNG-FU-FABULAKÉNT HATÁROZTÁK MEG BEMUTATKOZÓ JÁTÉKUKAT A SVÉDORSZÁGI EXPERIMENT 101 FEJLESZTŐI.

A srácok az Avalanche Stúdiost hagyták ott, hogy a *Mad Max* és a *Just Cause* trilógia után valami máson dolgozhassanak. Projektjüket a tavalyi Gamescomon leplezték le a nyilvánosság előtt, ahol az újdonságra kiéhezt szaksajtó nem győzött lelkesedni a *Biomutant* láttán. Különböző kiderült, hogy a fikás leírás valójában egy többé-kevésbé nyitott világu akció-szerepjátékot takar, amely számos további műfaj jellemzőit is magán hordozza.

### A JÓ, A ROSSZ ÉS A SZŐRŐS

Mint az RPG-k általában, a *Biomutant* is a játékos karakterének megalkotásával kezdődik. Főhősünk faja kötött, noha teljességgel meghatározhatatlan. Úgy fest, mintha egy mosómedve és egy macska görbe estét csapott volna, amelynek lezárásaként ugyanabban a szobában, ugyanabban az ágyban tértek nyugovóra. Kellő idő múlva pedig megszületett a törvénytelen románc állig felfegyverzett és távolkeleti harcművészetekben jártas gyümölcse. Megválaszthatjuk viszont a nemét, hogy milyen színkom-



## INFO

Kiadó THQ Nordic  
Fejlesztő Experiment 101

Platform  
PC, PlayStation 4,  
Xbox One  
Megjelenés 2018

MENNYIRE VÁRJUK?



binációjú és sűrűségű bunda borítsa, továbbá hogy milyen legyen a testalkata. Utóbbi több fizikai adottságára, így az életerejére is hatással van.

Feladatunk elvileg az Élet Fájának megmentése a megállíthatatlanul terjedő olajszenyvedéstől, de akár úgy is dönthetünk, hogy teszünk az egészsre, és a magunk útját járjuk, hozzon bármit a jövő. Különös módon már a kezdet kezdetén Medgyessy Péter kedvenc szavához érkeznünk (útélagazódás), és választanunk kell, hogy szó szerint a helyes ösvényen haladunk-e tovább, vagy letérünk arról. A későbbiekben pedig egy szóval és tettel befolyásolható karmarendszernek köszönhetően alakítjuk viszonyunkat az NPC-kkel, akik ezáltal barátságosabbak és segítőkészebbek lehetnek, vagy éppen ellenkezőleg.

### CUKI ÁLLATOK HATALMAS FEGYVEREKSEL

Névtelen mosómacskánk jókora játékteret bebarangolhat szabadon, ahol meglehetősen gyakorisággal fut bele ellenséges szándékú emlősökhöz. E találkozások során esélyt sem kap a diplomácia, csupán pikáknak, kardoknak, szekercéknek és különböző stukkereknek osztanak lapot. A *Biomutant* harcrendszerét nem bonyolították túl, kedvünk szerint csapkodhatjuk és lödözhetjük a többi szörmmókot abban a reményben, hogy ők hamarabb nyúlnak ki, mint mi. Egy jól időzített vetődéssel pedig többnyire sikerül ki-

kerülnünk a nevesített bossok legfájdalmasabb ütéseit is. A szintlépések során persze egyre hatékonyabb kombókat sajátítunk el, miközben mutáció révén szert teszünk harc közben is bevethető képességekre. Tehát idővel villámot eregethetünk, akár egy harmadik szintű varázsló a D&D-ben, molyrajjal zavarhatjuk össze ellenségeinket, valamint telekinézissel sértések helyett nehéz tárgyakat vágathatunk a fejükhez. A saját képviselőinek levettett demóban egy negyedik skill is megmutatta magát, ezzel méretes gombokat teremthetünk a semmiből, hogy a kalapjukra szökkenve dobtónak használjuk őket, és elérhessük a magasabban fekvő részeket. A fejlesztők láthatóan igyekeztek rengeteg innen-onnan kölcsönzött játékméchanizmussal feldobni alkotásukat, csak nehogy túlvállalják magukat!

Új és hatékonyabb fegyverekhez például craftolással juthatunk, legtöbbszörre hasznos kiegészítőket szerelhetünk, hogy természetesen azt jégpáncélba vonják az eltalált ellenséget. Hősünk testét is drasztikusan átalakíthatjuk, bizonyos helyszíneket csak akkor közelíthetünk meg, ha rendelkezünk a szükséges művétaggal vagy felszerelési tárggyal. Máskor pedig elengedhetetlen, hogy bepattanjunk a járgányok valamelyikébe. Akad köztük motorcsónak, sárkányrepülő és egy mechanikus kéz is, amely kísértetiesen emlékeztet az Addams Family Izéjére.



## BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

Hétéves hiátus után újabb alkotással jelentkezik Igarasi Kodzsi, a *Castlevania* játékok atyja. Közösségi finanszírozással készülő projektje az említett oldalnézetes, felfedező akcióplatformerek szellemiségében formálódik, megőrizve azok jellegzetes, gótikus hangulatát. Vércsapók helyett viszont démonidéző alkimistákkal

akaszt tengelyt a végzetes átokkal sújtott Miriam. Minél több ellenfelét legyőzi a leányzó, annál hatékonyabb képességekre tesz szert a bőrét borító kristályok révén, egyre jobb fegyverekkel és páncélokkal bővíti arzenálját, továbbá fokozatosan elérhetővé válnak számára Gebel kastélyának korábban megközelíthetetlen szárnyai.

## INFO

Kiadó **505 Games**  
Fejlesztő **Artplay, DICO**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Supermassive Games**  
Platform  
**PlayStation VR**  
Megjelenés **2018. március 7.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## BRAVO TEAM

Gyakorlatilag az utolsó pillanatban halasztották tavaszra a kooperatív VR-shooter megjelenését, amelyben egy meg nem nevezett kelet-európai városban kell életben maradnunk, miközben minden lehetséges irányból tüzel ránk az ellenség. Esélyeink jelentősen javulnak, amint csatlakozik hozzánk egy cimboránk, akivel folyamatosan kommuni-

kálva, a követendő taktikát megbeszélve haladunk fedezékről fedezékre célunk felé. A *Bravo Team* azon kevés VR-játékokalmazába tartozik, amelyek támogatják az Aim kontrollert, így tényleg olybá tűnhet, mint ha magunk is a tűzvonalban lennénk, miközben egy autó fara mögül kihajolva megszórnak az életünkre törő rosszfiúkat.

## BUD SPENCER & TERENCE HILL – SLAPS AND BEANS

Carlo Pedersoli és Mario Girotti kultusza kevés helyen ágyazódott oly mélyen a társadalomba, mint hazánkban, és ezzel a szóban forgó beat 'em up olasz fejlesztői is tisztában vannak. Magyar felirattal elevenednek meg tehát hagymás babot zabáló hőseink kalandjai, amelyek épp annyira erőszakosak, mint közös filmjeik voltak.

Liluló monoklik, kivert fogak és sajkó kobakok szegélyezik útjunkt, de akkor sem folyik vér, amikor eldörrennek a stukkerek, vagy buggyversenyen küzdünk az első helyért. Pixelgazdag grafika, játéktérmi masinákat idéző megoldások és klasszikus dallamok gondoskodnak a hibátlan retróélményről. És persze kettesben is játszhatjuk.

## INFO

Kiadó **Buddy Productions**  
Fejlesztő **Trinity Team**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Cyanide**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## CALL OF CTHULHU: THE OFFICIAL VIDEO GAME

Edward Pierce, az első világháborút megjárt bostoni magánnyomozó szerepében elhajózunk a ködbe burkolódzó Darkwater szigetre, hogy fényt derítsünk Sarah Hawkins halálának körülményeire. Lovecraft írásaihoz híven kimondhatatlan borzalmak várnak ránk, tehát Edward ép elméjének megőrzése (erre külön mechanizmus szolgál a játékon

belül) legalább olyan fontosá válik, mint a titkok leleplezése az évek során egyszerű belsőnézetes kalandjátékból már-már teljesen nyitott világú RPG-vé átglyúrt alkotásban. Még karakterfejlesztéssel is számolnunk kell, továbbá munkánkat segítő felfogadhatunk más nyomozókat is, akik helyettünk járnak utána egy-egy ügynek.

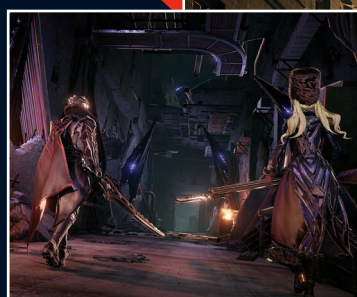
## CODE VEIN

Míg a From Software látványosan lapít, és türelmetlen rajongói idegeit borzolja, addig mások igyekeznek betölteni az űrt. A Bandai Namco házon belül fejlesztett akció-RPG-jében azonnal szemet szúrnak a *Souls* játékok jellemvonásai, így a staminaalapú harcrendszer is. De hogy ne lehessen fantáziátlan klónnak nevezni, a *Code Vein* karaktereit animéket idéző köntösbe öltöztették, valamint vámpírokéra emlékeztető képességekkel ruházták fel. Ezenfelül posztapokaliptikusra cserélték a környezetet, és gondoskodtak arról, hogy a játékosok sose érezzék magukat egyedül. Különböző képességű társak közül választhatunk egyet, aki mindenhova elkísér.

## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?





## INFO

Kiadó **Deep Silver**  
 Fejlesztő **Funcom**  
 Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2018. május 8.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## CONAN EXILES

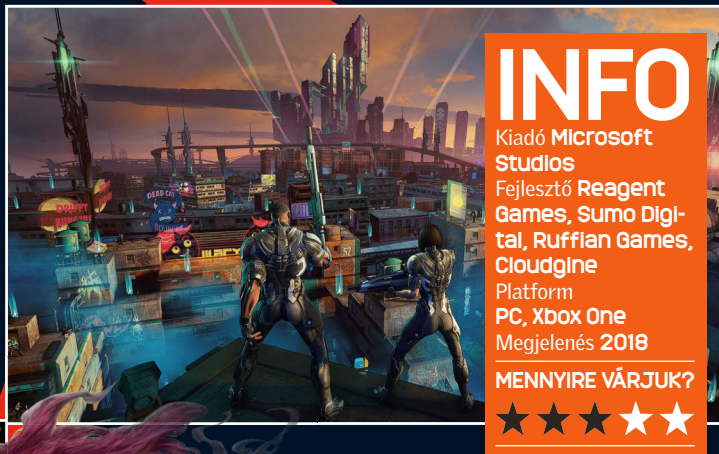
Mikor 2017 elején megjelent a korai hozzáférési változat, az új Conan, a barbár játék azzal került be a köztudatba, hogy változó méretű hímtaggal rendelkező férfiemberket lehetett benne irányítani. Ennél persze többről szól: a világ tele van veszéllyel, és nem könnyíti meg az életben maradáást, hogy mindenki halálraírtként kezd. Mint

minden valamire való túlélőjátékban, itt is figyelniünk kell az éhségre és a szomjúságra, valamint a környezet jelentette veszélyekre, mint a krokodilok, rinocéroszok, sárkányok és élőholtak. Korai hozzáférési címként vegyes fogadtatásra talált, meglátjuk, hogyan teljesít a teljes változat, amely PS4-re is elérhető lesz.

## CRACKDOWN 3

Egyelőre úgy tűnik, a Microsoft nem az exkluzívokkal akar tarolni, és jelenleg nagyon valószínű, hogy nem is azokkal fog. A *Crackdown 3* a kevés eddig bejelentett, idei évre tervezett Microsoft-játék egyike, és sajnos sem a videóban látottak, sem az E3-on és a Gamescomon szerzett személyes tapasztalataink után nem érezzük úgy,

hogy tényleg jó lesz, illetve ami fontosabb: közönségre találhat. Pedig a nyitott világ, a laza karakterek, a nagy mértékű rombolhatóság jól hangzik, csak a sztoriról, a kampányról kellene még többet megtudnunk, hogy legalább egy kicsit is bízni tudjunk a sikerében. Ne tessük előre, az év hozhat még nagy bejelentéseket.



## INFO

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

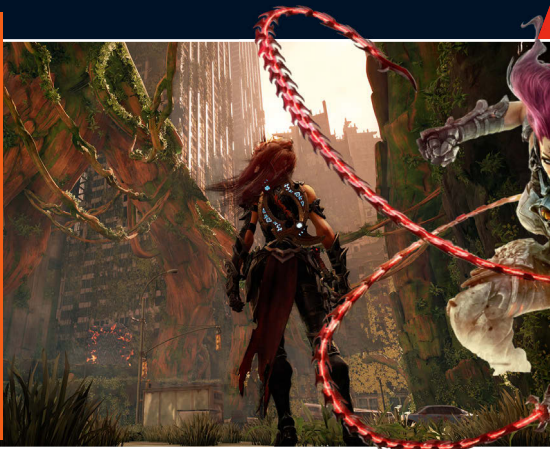
MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
 Fejlesztő **Gunfire Games**  
 Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## DARKSIDERS 3

Oly sok más egykori THQ-franchise mellett a *Darksiders* is a Nordic karolta fel (sőt még a THQ előtagot is nevéhez illesztette), és finom, remastereken keresztüli puhatolózás után rájöttek, hogy kell a néphek egy folytatás. A *Darksiders 3* főszereplője Fury, egy mágus, aki a játékban egyike az apokaliptikus négy lovasának. A hölgy célja megsemmisíteni a hét főbűnt a háború sújtotta Földön. Varázslat mellett (minek köszönhetően egyébként alakot is válthat) egy jelentős méretű ostromot is használhat ellenfelei leterítésére. A cselekmény az előző játékokkal párhuzamosan zajlik. Egy jó hack and slash még mindig szívesen látunk, ez is jöhet!

## DAUNTLESS

A Phoenix Labs 2017-ben elhatározta, hogy ha a Capcom nem készíti *Monster Hunter* játékot PC-re, majd ők kezükbe veszik a dolgot, és ha nem is egy az egyben másolják le a receptet, azért bőven inspirálódnak belőle. Azóta persze készül már a *Monster Hunter World*, amely PC-re is megjelenik idővel, de a *Dauntless* ettől még

lehet jó, ingyenessége pedig elég csábító. A játék világában katasztrófa történt, miután megjelentek különböző, túlélőkre vadászó behemótok. Az egyik túlélő szerepében játszhatunk, akinek feladata elhárítani a fenyegetést, egyre nagyobb és erősebb lényeket földbe döngölni. Játsható egyedül vagy négy fővel kooperatívan.



## INFO

Kiadó **Phoenix Labs**  
 Fejlesztő **Phoenix Labs**  
 Platform  
**PC**  
 Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
 Fejlesztő **SIE Bend Studio**  
 Platform  
**PlayStation 4**  
 Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## DAYS GONE

A Sony számos idej exkluzívja közül nehéz egyet kiemelni, amit a legjobban várunk, de az első három közé simán beférne a *Days Gone*. Az eddig főleg kézikonzolos játékokkal és a *Syphon Filter* sorozattal foglalkozó Bend Studio örületes mennyiségű zombit készít ránk szabadítani, mi pedig egy motoros szerepében véde-

kezhetünk a hordákkal szemben. Különböző típusú ellenfelekkel nézhetünk szembe, megismerhetünk más túlélőket és egy olyan világot, ahol minden pillanatban ébernek kell lenni. Nagyobb hangsúlyt fektet az akcióra, mint a *The Last of Us*, úgyhogy simán megférnek egymás mellett a PlayStation 4-es kínálatban.

## DETROIT: BECOME HUMAN

A *Heavy Rain* és a *Beyond: Two Souls* után David Cage ismét egy olyan játékkal állt elő, amelyben a döntés teljes mértékben a mi kezünkben van. A techdemóból teljes játékká érett *Detroit: Become Human* már a 2016-os E3-on is játszható volt, azóta viszont rengeteget fejlődött a látványvilága és a játékmenete egyaránt, a megle-

nési dátumot viszont még mindig nem jelentették be. A várhatóan nyolc-tíz órás kaland, amelyben számos android polikarbonát bőrébe bújva kell helyállnunk, rengeteg izgalmas döntést, újrajátszhatóságot, emberi történeteket és érdekes csavarokat ígér, így egyértelműen ott a helye 2018 legjobban várt játécai között.



### INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Quantic Dream**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Team Ninja**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2018.**  
**Január 30.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## DISSIDIA FINAL FANTASY NT

A Japán árkádkategóriában immár több mint két éve jelen lévő *Dissidia Final Fantasy NT* végére otthon is játszható lesz, hála a PlayStation 4-es megjelenésnek. A játék nem rendelkezik hagyományos értelemben vett sztorimóddal, a győztes csaták után azonban egyre többet megtudunk a világról. A korábbi *Dissidia* címekkel

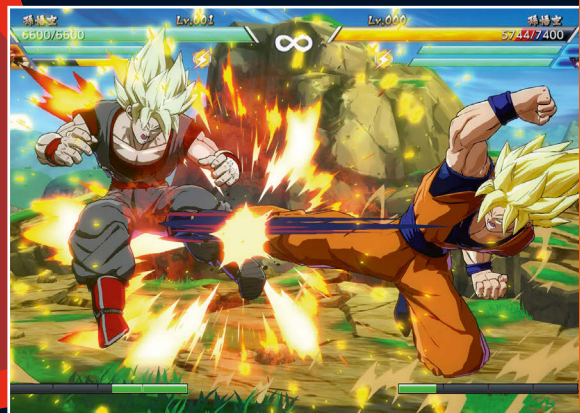
szemben itt a 3v3 csatákon lesz a hangsúly, harcosaink közt pedig szabadon váltogathatunk. A megjelenéskor 15-20 karakterrel számolhatunk, a fejlesztők viszont szeretnék rövid időn belül elérni az 50-et, és azt sem tartják kizártnak, hogy a nemzetközi megjelenéssel a játék elindulhat az e-sportok rögzös útján.



## DRAGON BALL FIGHTERZ

Megannyi gyerek nőtt fel a '90-es években a *Dragon Ball* animén, amely mostanság kezd újra divatba jönni. Ezt a hullámot lovagolja meg a *Dragon Ball FighterZ*, amelyben kedvenc hőseink esnek majd egymásnak. A *FighterZ* játékmenete sokat merít más veresedős játékokból, így például az irányítás és a csapatkezelés nagyban hasonlít a *Marvel vs Capcom*

rendszeréhez. Az egyjátékos kampaingt és kétfős párviaadokat kínáló címben a játékosok három-három harcosból álló csapatokat irányítanak, elhulló hőseiket pedig akár fel is támaszthatják, ha elég ügyesek csata közben. Ha ez nem lenne elég, az ikonikus összecsapásokat az animéből vett jelenetekkel színesítették a készítők.



### INFO

Kiadó **Bandai Namco**  
Fejlesztő **Arc System Works**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018.**  
**Január 26.**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Square Enix**  
Platform  
**Nintendo Switch, Nintendo 3DS, PlayStation 4**  
Megjelenés **2018**  
**MENNYIRE VÁRJUK?**



## DRAGON QUEST XI: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

A *Dragon Quest* sorozat tizenegyedik része tavaly nyáron megjelent Japánban, és bár a lokalizációt már akkor elkezdték, a játékban található elképesztő mennyiségű dialógus miatt még egy ideig várnunk kell a portolásra. A korábbi epizódokhoz hasonlóan ezúttal is gyönyörű világot fedezhetünk majd fel, ahol hatalmas szörnyeket kell legyűrnünk

körökre osztott csatákban. Bár valószínűleg nálunk nem lesz akkora siker, mint Japánban, ahol az első két napban több mint kétfélmillió példányt értékesítettek, a *Dragon Quest* sorozat és a JRPG-k szerelmesei már dörzsölhetik a tenyerüket. Remélhetőleg a nyugati megjelenéssel együtt a Nintendo Switch-port is megérkezik.

## DREAMS

A *LittleBig Planet* rengeteg lehetőséget kínált a játékosoknak ahhoz, hogy kiéljék kreativitásukat, ez azonban eltöprendül amellől, amire a csapat új játéka, a *Dreams* képes. Gyakorlatilag egy platformról beszélünk, ahol bármit létrehozhatunk: készíthetünk játékokat, videoklipeket vagy akár teljes filmeket is. Az elemek méretétől kezdve a

tárgyak mozgásán és a folyamatosan változó zenén át a filmes átvezetőiig gyakorlatilag bármit létrehozhatunk a kontrollerral anélkül, hogy cseppnyi fogalmunk is lenne a programozásról. Műveinket aztán meg is oszthatjuk másokkal, így biztosan lesznek olyan alkotások, amelyeknek a fél világot a csodájára jár majd.

### INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Media Molecule**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2018**  
**MENNYIRE VÁRJUK?**



# Előzetes

MIT HOZ 2018?



## INFO

Kiadó **Koei Tecmo**  
Fejlesztő **Omega Force**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. február 13.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## DYNASTY WARRIORS 9

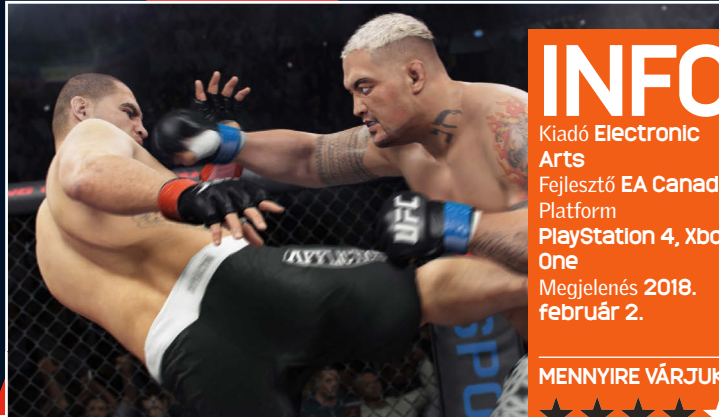
Tavaly ünnepelte huszadik születésnapját a legendás *Dynasty Warriors* széria, amelynek következő része kapcsán az is felmerült, hogy csak a Sony platformján jelenik majd meg. Szerencsére a kiadó elvetette ezt az ötletet, így senki sem marad majd ki a szokásos tömegcsatákra alapuló hack & slash élményt immár egy nyitott világgal kibővítő játékból. A

gyalog, lóháton vagy hajóval bejárható terület dinamikus napszakokkal, komoly kihívást jelentő főkulde- tésekkel, testre szabható bázisokkal és több mint 80 játszható karakterrel – köztük Warriors spin-offból megismert hősökkel is – érkezik, így a korábbi epizódok rajongói biztosan megtalálják benne a kedvükre való harcost.

## EA SPORTS UFC 3

A roppanó gerincek, bezúzott koponyák és a pokolba alászálló harcosok közt a realiztikusabb harcot előnyben részesítő *UFC* nem tudott átütő sikert elérni, de az EA bízik abban, hogy a harmadik rész már képes lehet nagyobb tömegeket is megmozgatni. Ennek érdekében a karrier módot rengeteg extrával színesítették, lesz például

ul beépített közösségi felület, és igazi rajongótábort is építhetünk. Az előző részből ismert Knockout játékmód mellé bekerül a pofonokra építő Stand & Band és a földharcot előnyben részesítő Submission Showdown, de természetesen most is részt vehetünk különböző bajnokságokon a világ legismertebb MMA-harcosaival.



## INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **EA Canada**  
Platform  
**PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. február 2.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Battlestate Games**  
Fejlesztő **Battlestate Games**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## ESCAPE FROM TARKOV

Realisztikus túlélőjátékokat fejleszteni nem könnyű, főleg, ha olyan részletesen akarja modellezni a valóságot a csapat, mint ahogy azt a Battlestate teszi az *Escape from Tarkov* esetében. Ez a játék nem az egyszeri túlélőknek készült. Már az irányítás megértéséhez is legalább félóra kell (guggolásból hatféle van, de a fegyvert is három kü-

lönböző módon tölthetjük újra), és akkor még nem beszéltünk a valóság-hű sérülésmodellről (vannak mérgezések, a seb elfertőződik, és hiába varrtuk be a lyukat, ha elkezdünk sprintelni, újra felszakad a seb). A jelenleg bétában lévő játék éppen ezért csak egy szűk rétegnek készült, de ők nagyon fogják élvezni, ez már most garantálható.

## EXTINCTION

A *Killer Instinct* fejlesztői egészen új irányba indultak el, és ahelyett, hogy nagyjából hasonló méretű harcosokat engednének egymásnak, teljesen átdolgozták a formulát. Az *Extinction* főhőse az emberiség utolsó védőbástyája, akinek az a feladata, hogy megvédje a városokat a hatalmas ogrék támadásától. A tíz-húsz emelet magas

szörnyetek testrészeit vastag páncél védi, ám ha ezektől sikerül megszabadítanunk őket, könnyedén lecsaphatjuk a kezüket vagy a lábukat, hogy egy kicsit kiegyenlítsük az erőviszonyokat. Karakterünket természetesen fejleszthetjük is, hogy még dinamikusabban ugrálhasson fel a monstrok hátán, és gyorsabban csaphassa le a fejüket.

## INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
Fejlesztő **Black Forest Games**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Maxlimum Games**  
Fejlesztő **Iron Galaxy Studios**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. március 31.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## FADE TO SILENCE

Posztapokaliptikus túlélőjátékokkal lassan Dunát lehetne rekeszteni, de a THQ Nordic úgy gondolta, hogy még van hely a piacon. Volt már olyan realiztikus cím, amelyben mindössze a hideg és a természet volt az ellenfelünk, és olyan is, amelyben szörnyekkel kellett megküzdeni, a *Fade to Silence* azonban ötvözi ezt a két stílust, ami-

nek köszönhetően rengeteg dologra kell odafigyelnünk, ha túl akarjuk élni az éjszakát. A játék nem sokkal a bejelentés után el is rajtolt a Steam Early Access programjában, ahol egyelőre nem nyűgözött le mindenkit, de ha sikerül kiküszöbölni a technikai problémákat, akkor néhány hónapon belül ki-fejezeten ígéretes játék lehet belőle.

## FEAR EFFECT REINVENTED

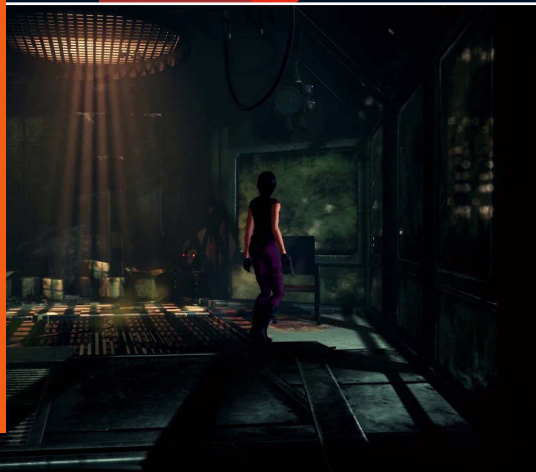
A *Fear Effect Reinvented* tulajdonképpen az első *Fear Effect* játék felújított változata, amely azért természetesen hiánytalanul megőrzi a nagy előd egyedi cel-shading látványvilágát. A fejlesztők ígéretei szerint a kameránézet és az irányítás is a játékosok igényei szerint alakul majd, remélhetőleg a *Reinvented*-ben már egyikkel sem

lesz probléma. 2000-ben még csak a PlayStation-tulajdonosok próbálhatták ki az első *Fear Effect*-et, a mostani játék viszont már ilyen megkötések nélkül érkezik, és a PC mellett mindhárom nagy konzolra megjelenik. A történet persze marad a régi: három zsoldos elindul egy veszélyekkel teli küldetésre azért, hogy megmentse főnökük lányát.

## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Sushee**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Sushee**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## FEAR EFFECT SEDNA

Őszinte vigyorra húzódnak a *Fear Effect* sorozat rajongóinak szája, ugyanis az újratekített első rész mellett egy valódi folytatás is érkezik, amelyen úgyszintén a francia Sushee csapat dolgozik. A közösségi finanszírozás segítségével sikerült életet lehelni a projektbe, több mint százezer eurót tudtak össze-

kalapozni a játékra. A valós idejű taktikai elemekkel is alaposan megfűszerezett akciójáték így már biztosan elkészülhet, Hana, Rain, Deke és Glas egy teljesen új kalandra indul a *Sedna* alcímet viselő folytatásban. Útjukat Hongkongtól egészen Grönlandig követhetjük, mégpedig izometrikus nézetben.

## FORGED BATTALION

Január 16-án érkezik meg a *Forged Battalion* korai hozzáférési változata PC-re, mi pedig csak remélni tudjuk, hogy nem sokkal ezt követően már a teljes verzió is megjelenhet. A játék a klasszikus RTS-eket idézi, így a nosztalgiafaktor garantált, a valós idejű stratégiai címek kedvelői biztosan megtalálják majd a számításukat, ha tesznek egy próbát vele. A *Forged Battalion*-ot egyedivé tévő cseppnyi extra, hogy hiányoznak a megszokott értelemben vett frakciók, a játékosoknak saját maguknak kell megtervezniük az áltáluk irányított csapatot és annak egységeit.



## INFO

Kiadó **Team17**  
Fejlesztő **Petroglyph**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Epic Games, Gearbox Software**  
Fejlesztő **Epic Games, People Can Fly**  
Platform  
**Mac OS, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## FORTNITE

Már tavaly júliusban elérhetővé vált a *Fortnite* korai hozzáférési kiadása, és azonnal osztatlan sikert aratott, így már rengeteg aktív játékos várja, hogy befusson a végleges verzió. A *Fortnite* egy gyűjtögetős túlélőjáték, amely két, jól elkülöníthető játékmóddal rendelkezik. A *Save the World*-módban a játékosoknak közösen kell megmenteniük a világot a zombiseregektől.

Jól érezhető, hogy ez a móka sokat merít a *Gears of War* hordamódjából, de hozzácsaptak még egy *Minecraft*-szerű építgetős, bázisfejlesztős részt, végül a tökéletes receptből nem hiányozhatott a folyamatos játékra sarkalló lootrendszer sem. Mindettől szorosan elválik a *Battle Royale*-mód, amelyet végül különválasztva, ingyenesen is elérhetővé tettek a fejlesztők.

## FROSTPUNK

A *Frostpunk* egy olyan, posztapokaliptikus túlélőjáték, amelyben feladatunk az elviselhetetlen fagytól megvédeni kolóniánkat, ennek érdekében pedig folyamatosan szénrel kell táplálnunk a város áramellátását (és ezáltal a fűtést is) ellátó, hatalmas generátort. A *Frostpunk*-ot az különbözteti meg a szokványos RTS játékoktól, hogy embereink szükségleteit is fontos kielégí-

tenünk, minden munkásnak ennie és pihennie kell. Éjszaka tehát az igazak álmatlansága a nép, így ha pont akkor fogyunk ki a szénből, már kész is a baj. A komoly morális döntések sem kerülnek el a *Frostpunk*-ot, az ilyenkor felkínált lehetőségek pedig természetesen drasztikus módon alakítják át városunk sorsát. Érdeemes bekészíteni a zsepiket, szívzaggató történetre számíthatunk.

## INFO

Kiadó **11 bit studios**  
Fejlesztő **11 bit studios**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



# Előzetes

MIT HOZ 2018?



A vidéki élet nehézségei

# FAR CRY 5



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**

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

Megjelenés **2018. március 27.**

MENNYIRE VÁRJUK?



**T**AVALY MÁJUSI BEJELENTÉSEKOR KISEBB VIHART KAVART A FAR CRY 5, UGYANIS SOKAN PÁRHUZAMOT VONTAK A JÁTÉK ELLENSÉGES FRAKCIÓJA, AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK VIDÉKI TERÜLETEIN ÉLŐ SZÉLSŐSÉGES VALLÁSI FANATIKUSOK ÉS DONALD TRUMP SZAVAZÓI KÖZÖTT. Pedig a koncepció már évekkel ezelőtt elkezdett formálódni, amikor még valamelyest más volt a politikai helyzet a tengerentúlon, és a Ubisoft sem akart belekötni senkibe, a készítőik csupán úgy gondolták, most azt mutatják be, milyen problémákat szül a túltölt ideológiák pártolása. Szerencsétlenül jött ki, hogy a helyszín pont az Egyesült Államok, ellentétben a korábbi Far Cry játékokkal, amelyek egzotikus, nem létező helyekre vittek el minket. Másfelől Dan Hay rendező akkortájt kezdte el írni a sztorit, amikor 2014-ben Ammon Bundy és családja

egy fegyveres összetűzésbe került a nevadai hatóságokkal szövetségi tulajdonú föld használata miatt, és figyelemmel követte a két évvel későbbi oregoni esetet is, amelyben szintén Bundyék voltak a főszereplők. Botrány(ka) ide vagy oda, a koncepció nem változott, az ötlet még mindig érdekes, egyedi és izgalmas, és hogy végül az írók mit tudtak kihozni belőle, az, ha minden jól megy, március végén számunkra is kiderül. Nézzük, hogyan újul meg a formula, amelyről már a második vagy inkább a harmadik rész óta lazán felismerjük a sorozat játékeit.

**NEM MINDEN VIDÉKI VERI A FELESÉGÉT**

A Far Cry 5 helyszíne Hope County, egy kitalált megye, amely valahol Montanában, az Egyesült Államok északnyugati részén fekszik. Miután a második játékban afrikai szavannát, a harmadik rész-

ben egy trópusi szigetet, a negyedikben meg himaljai hegyeket és völgyeket járunk be, most erdős, mezős, termőföldekkel teli területekre utazunk, ami az eddigi képek, videók alapján egész hangulatos. Kár, hogy a megye felett átvette az uralmat egy szekta, amelynek élén a napjaink divatját követő Joseph Seed atya áll. Az úriember úgy gondolja, az a végszete, hogy megmentse az összeomlástól Hope-ot, ezért hozta létre szervezetét, és ezért kényszerít minden lakót erőszakkal a behódolásra. Isteni sugallatra. Persze az, hogy mi a valódi célja – csak ügyesen manipulálja a környezetét, miközben világalomra vágyik, vagy tényleg az Úr szólott hozzá, és az ő akaratára szerint cselekszik vakon –, majd a történet során kiderül. Hitvallása elterjesztésében segítenek neki testvérei, az exkatona Jacob, az ügyvéd John és a meggyőzés erejében hívó, pacifista Faith,

# AMIT MEGTEHETSZ EGYEDÜL, AZT MÁSSAL IS

A Far Cry 4 is tartalmazott már kooperatíván játszható küldetéseket, a Far Cry 5-öt viszont úgy tervezték meg, hogy minden egyes, benne található tevékenységet párban is el tudjanak végezni a játékosok. Így nemcsak a kampányt lehet az elejétől a végéig kooperatíván tolni, hanem a kihívásokat, a mellékküldetéseket is. A második játékos megtarthat minden pénzt, megvásárolt tárgyat és feloldott perket, a küldetések azonban nem jelentkeznek nála teljesítettként, és az azokért járó jutalmakat sem zsebelheti be.



meg nyilván az a nem kevés Vidéki Man, aki az oldalára áll, miután eleget iszik, iszik, ráiszik. Az önkényes hatalomátvételnek azért nem mindenki örül, köztük az önmagában hatékonyan fellépni képtelen helyi rendvédelmi erő sem. Na de új seriffhelyettes jött a városba, akit mi irányítunk, és aki majd egyszemélyes hadseregként rendet tesz a környéken. A sorozatban jó ideje nem az a valódi főszereplő, akit mi terelgetünk, hanem a főgonosz, és ez odáig fajult, hogy most már nincs is fixen meghatározva, kik vagyunk. Indíthatunk férfi vagy női karaktert, megszabhatjuk a bőrszínét, külső vonásait. Sok részletet még nem tudunk erről, de nem kell nagyon mély, RPG-szintű testreszabásra gondolni, csak tudjatok róla, hogy a főhős kiléte nem számít igazán. Előfordult, hogy ezt más játékok fejlesztői ügyesen valószínűsítették meg, és az is, hogy nem; az biztosan nem működik, hogy adunk egy üres, semmilyen karaktert a játékosnak, aki elvileg az egyetlen, változást hozni képes személy az egész univerzumban, de igazából megszólalni sem tud, ő csak egy fegyver, két kar és megfelelő grafikai beállítások mellett egy pár láb. A teljes kampányt végig lehet majd játszani kooperatíván is.

## A FALU NÉPE

Nem leszünk egyedül, az ellenálláshoz csatlakozik pár lakó: Jeffreiss atya, akit megfosztottak nyájától, és amelyet ő erőszakkal is hajlandó visszaszerezni, Mary May, a csapos, akinek apja öngyilkos lett az Eden's Gate szekta nyomására, illetve Nick Rye, egy permetezőgép-pilóta. Utóbbi megjelenése azért is fontos, mert a sorozatban először végre nemcsak összetákoltt, félig-meddig működő helikoptereket irányíthatunk, hanem rendes, igazi repülőgépeket is, mi több, részt vehetünk légi csatákban. További társakat is magunk mellé állíthatunk, akik mind-mind másképp tudnak hasznunkra válni. Egy mesterlövész távolról segíthet, a már említett Nick bombázással ritkíthatja ellenfeleink hadát, és elterelőként szolgálhat. A legjobb persze Boomer, az ártatlan és ártalmatlan kutya, aki észrevétlenül beosonhat bázisokra, feltérképezheti nekünk, hányan és hol állnak, miközben persze ő maga nem halhat meg. Összegyűjti és elhozza az ellenfelek elhullajtott fegyvereit, valamint képes leteríteni egyikét rosszarcút, ha úgy hozza a helyzet. Nagyon „jófiú” lesz, előre látjuk. Más állatok szintén betaníthatók, ahogy a Far Cry Primában, de talán

nem fogunk medvének lovagolni (bár ezt egyelőre még sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudta a kiadó). Ló viszont lesz, de ki akarna lovagolni, amikor pickupok, kamionok és izomautók volánja mögé is ülhet? Talán ráülhetünk, talán nem. Amikor épp nem fanatikusokat küldünk át a túlvilágra, elmehetünk vadászni, hogy fejlesszük felszerelésünket, és ami szintén újdonság, horgászni is. Nemcsak gránáttal, ahogy a South Parkban, vagy gépfegyverrel, amelynek lövedékei sajátos ízt adhatnának a zsákmánynak, hanem horgászbottal is. Versenyezhetünk barátainkkal, ki tud nagyobb halat fogni. A kampány mellett számíthatunk még a szokásos mellékküldetésekre, egyéb teendőkre. Érdemes továbbá tudni, hogy használhatunk közelharc fegyvereket, például vasvillát, és traktorra is ülhetünk, úgyhogy a montreali csapat tényleg kihasználja a téma- és helyszínválasztásban rejlő lehetőségeket.

## VAN, AMI SOSEM VÁLTOZIK

A máig látottak, hallottak alapján minden újítás ellenére ez még mindig egy Far Cry játék, annak minden örömeivel és bánatával, a megszokott játékmennel, feladatokkal, sok-sok

craftolással és állatok kegyetlen lemészárlásával. Lehetséges, hogy a seriffhelyettes béréből nem telik majd nagyobb lőszertáskára? Hogy pontosan mit craftolhatunk, vagy miért éri meg vadászni, még nem tudjuk; a helyzet az eddigiekhez képest annyiban más, hogy most nem magányosan, kétségbeesetten és kiszolgáltatottan csöppenünk bele egy olyan helyzetbe, amelyben az életünk a tét, és ide nem nagyon illik a batyuvarrás meg a fegyverfejlesztés. A Far Cry 2-ben annak idején vásárolhatuk a kiegészítőket, fejlesztéseket, ez jobban illene ide is, de akkor a vadászat válik okafogyottá. Bizonyára jól átgondolja a csapat, mit miért és hogyan valósít meg, mi pedig bízunk bennük.

Az Assassin's Creed Origins sikere arra sarkallta a Ubisoftot, hogy megadja fejlesztőcsapatainak azt az időt, amire szükségük van, hogy kifogástalan terméket készítsenek el. A The Crew 2-t ezéért április és szeptember közé halasztotta, a Far Cry 5-öt viszont csak a korábban bejelentett dátumhoz képest egy hónappal tolta el, úgyhogy bízhatunk benne, hogy a montreali csapat eddig jó úton haladt, és az év első felének egyik kiemelkedő játékát tárja majd elé.

# Előzetes

MIT HOZ 2018?



## INFO

Kiadó **SeithCG**  
Fejlesztő **SeithCG**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2018. március**

MENNYIRE VÁRJUK?



## GHOST OF A TALE

Lionel Gallat, az aprócska fejlesztő-stúdió feje október végén adta hírül, hogy lassan révbe ér az évek óta húzódó projekt. Nyilván jól jött, hogy csatlakozott hozzájuk az ugyancsak felfegyverzett antropomorf állatokat szerepeltető *Armello* és *Tooth and Tail* játékokon edződött illusztrátor, Jerome Jacinto. Tartalmi szempontból egyébként már

kész vannak, csupán a tesztelés és a hibajavítás elengedhetetlen procedúrája áll a megjelenés útjában. Ugyanakkor némi öröm is keveredik örömnökbé, hiszen Tilo, az egérbárd lopakodós akció-szerepjátékba oltott kalandja első körben csak PC-re jelenik meg, az xboxos verzióinak még további gondoskodásra van szüksége.

## GRAVEL

Míg zárt pályás vagy utcai versenyjátékokkal kis túlzással Dunát lehetne rekeszteni, addig lényegesen kevesebb off-road kihívásban részesülnek azok, akik többre tartják a murvát holmi aszfaltcsíknál. A tévéműsoros körítést kapott *Gravel* nekik szánja a főként motorkerékpáros és ralijátékairól ismert olasz stúdió. Négy különbö-

ző diszciplínában (Cross Country, Wild Rush, Stadium és Speed Cross) kell majd helyállnunk, ha Off-Road Masterre szeretnénk válni. Nyomjuk tövig a gázt, aztán csapassuk hegyen-völgyön keresztül, fiktív és valós helyszíneken, közben pedig csodáljuk meg, mire is képes az Unreal Engine 4, ha nem lövöldében kell bizonyítania.



## INFO

Kiadó **Milestone**  
Fejlesztő **Milestone**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. február 27.**

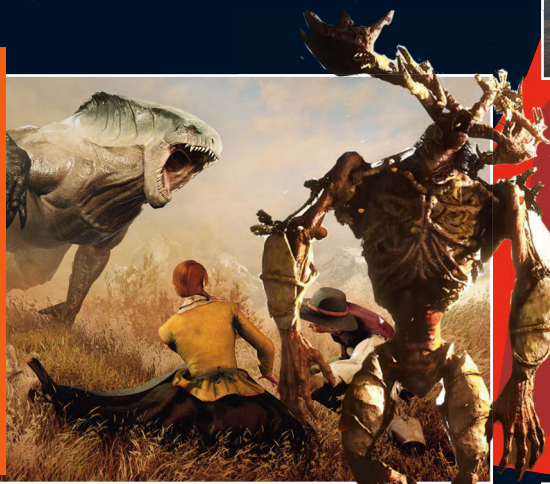
MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Spiders**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## GREEDFALL

Ha létezik fejlesztőcsapat, amelynek aktuális játéka mindig egy árnyalattal jobb, mint az előző, akkor az a Spiders. A párizsiak soron következő projektje a stúdió korábbi műveinek sorába illeszkedően hagyományos akció-szerepjáték, koncepciója viszont minden, csak nem hétköznapi. A 17. század fejlettségi szintjén lévő embe-

rek erőszakkal kolonizálnak egy természetimádó tündék és különféle mágikus teremtmények lakta szigetet, mi pedig újonnan érkezett szerencsevadászként csöppenünk az eltérő célokért küzdő frakciók viszálykodásába. Kovás pisztolyunk és vívőtőrünk mellett a diplomácia és a lopakodás is szerephez juthat, a döntés a mi kezünkben van.

## IMMORTAL: UNCHAINED

Merész kijelentés egy alig ismert stúdiótól, hogy következő játéka képes lesz megragadni és más műfajban is meghonosítani a *Dark Souls* essenciáját, de ha ez összejött a *Cuphead* fejlesztőinek, akkor megelőzhetünk némi bizalmat nekik is. Az eddig jobbara mások projektjeibe besegítő svéd csapat csavart egyet a formulán, és lö-

vegyvert adott a játékos irányította karakter kezébe. Ettől még továbbra is a harcrendszer nélkülözhetetlen része marad, hogy jól időzítve kerüljük ki ellenfeleink megrendítő csapásait. Ha sikerül eltalálnunk testfelületük érzékenyebb részeit, akkor talán elég sokáig életben maradunk ahhoz, hogy megmentsük a kozmoszt a pusztulástól.



## INFO

Kiadó **Sold Out Sales and Marketing**  
Fejlesztő **Toadman Interactive**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **New World Interactive**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?

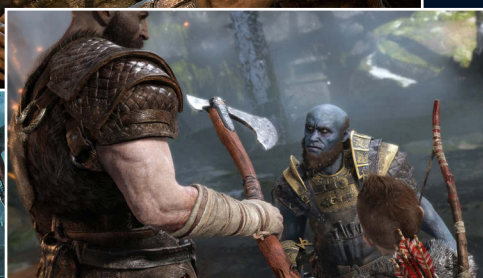
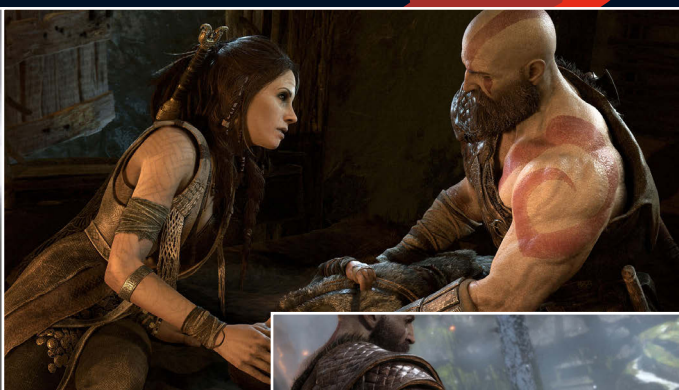
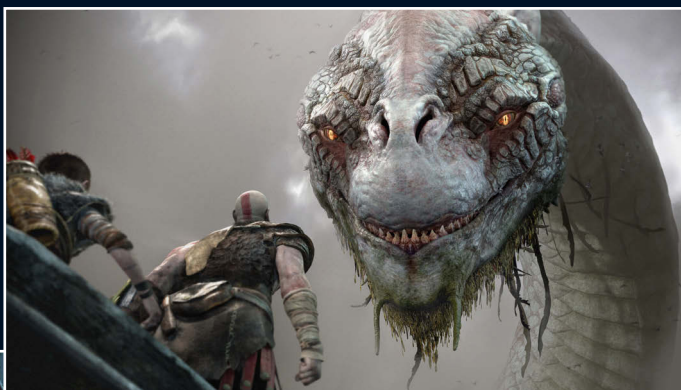


## INSURGENCY: SANDSTORM

Hárommillió eladott példány általában jó indok arra, hogy folytatást kapjon egy játék, és ez alól a *Half-Life 2* egyik népszerű modja által inspirált többjátékos lövölde sem kivétel. A *Sandstorm* már a legújabb Unreal motorra épül, és elődjével ellentétben konzolokon is elérhető lesz, valamint egyedül, illetve kooperatív módban

játszható kampányt is terveztek hozzá. Sajnos január első napjaiban bejelentették, hogy idő hiányában kénytelenek kukázni az Irakba helyezett sztorit. Pedig valódi nővumként hatott volna a piacon, hiszen egyetlen játékban sem élhettük át az iszlamisták ellen harcoló kurdok küzdelmeit, pláne nem egy nő pesmerga harcos szemszögéből.





Észak istenei, reszkessetek!

# GOD OF WAR

**A Z ÚJ GOD OF WAR JÁTÉKOT 2016 NYARÁN JELENTETTÉK BE, EKKOR MUTATKOZOTT BE ELŐSZÖR AZ IDŐSŐDŐ, SZAKÁLLAS KRATOS.**

A fejlesztők elérkezettnek látták az időt arra, hogy hozzányúljanak az egyik legsikeresebb PS-exkluzív címük alapjaihoz, és egy egészen új élménnyel vágjanak bele a PS4-es korszakba. Nem mondhatjuk, hogy nagyon elkapkodták; 2013 végén jelent meg a PS4 konzol, és azóta mindössze egyetlen *God of War III Remastered*et sikerült összehozniuk. Hiába, a jó munkához idő kell – persze azt álmodni sem gondoltuk volna, hogy ennyi.

Kratos ámokfutásának következtében alaposan megcsappant a görög istenek létszáma, így végre új életet kezdetett egy messzi-messzi, havas tájon. A távoli északon nyugalomra lelt, sőt családot is alapított a sápadt istengyilkos. A történet középpontjában Kratos és tízévesforma kisfia áll, aki éppen beletanul a harcosok kemény életvitelébe. Tanítómestere maga a nagy Kratos, aki keményen fogja, és alaposan lekapja a tíz körmérőli

## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **SIE Santa Monica Studio**  
Platform **PlayStation 4**  
Megjelenés **2018**

**MENNYIRE VÁRJUK?**



báiert, de ugye ez az apák dolga, főként egy ilyen kemény vidéken.

Az őszi PlayIT-en a Sony egy zárt ajtós prezentáció keretében új anyagokat is megmutatott a játékról, ezekből kiderült, hogy az alapokat ugyan érintetlenül hagyták, de a játékmenetben elég jelentős változtatásokat hajtottak végre. Megmaradtak a durva akciórészek, amelyekben Kratos és fia közösen gyűrnek le az északi mitológia legendás lényeit. Isteneiket egyelőre még nem láttunk, kivéve egy hatalmas kígyót, aki nem más, mint Jormungand, a viking mitológia legendás World Serpentje. Róla annyit érdemes tudni, hogy nem szándékozik bántani Kratosot és a kisfiút, viszont a Ragnarök idején ő és Thor bizony lemészárolják egymást. Ennek azonban még nem jött el az ideje, de elképzelhető, hogy a *God of War* legújabb fejezetében mindenki kedvenc kalapácsos superhőse nem lesz az a kimondott jófiú.

A kameranézet megváltoztatása kifejezetten jót tett a játéknak, ráadásul végre komoly szabadságot is kapunk, kifejezetten élvezetes lesz bebarangolni a környéket. A fejlesztők elmondása szerint a *játékidő* mintegy harminc százalékát egy hajón fogjuk eltölteni; bizunk benne, hogy jól oldják meg a felfedezés részt. Becslések szerint 35 óra *játékidőt* kapunk a melléklettel együtt,

ami nem tűnik túlságosan combosnak, de aki játszott bármelyik korábbi Kratos-kalanddal, az tudja jól, hogy nemigen lehet beletenni húsz óránál többet egyetlen korábbi részbe sem. Teljesen kimaradnak a QTE-k (Quick Time Eventek) – ezt az elhatározást csak idővözlőni tudom, elvégre 2018-at írunk, és nem 2008-at.

Megjelenési dátumot hivatalosan egyelőre még nem közölték; az egyik chilei PS Store-oldal március 22-ét írt, de aztán gyorsan levették ezt az információt. A Sony sem megcáfolni, sem megerősíteni nem kívánta ezt az infót, de nem lepődnénk meg, ha az év elején betámadnának ezzel az exkluzív PS4-címmel csak azért, hogy a konkurencia érezze a „törődést”. Aki szereti ezt a műfajt és karaktert, egészen biztosan nagyon fogja élvezni az új Kratos. Szerencsére kedvenc antihősünk jövője is biztosítva van, egy interjúban Cory Barlog, a *God of War* vezető tervezője ugyanis elárulta, hogy el tudja képzelni Kratosot az egyiptomi vagy a maja mondakörben is. Onnan pedig már csak egy ugrás a mesés India vagy Japán; mi itt, a GameStar szerkesztőségében kimondottan örülnénk egy olyan *God of War*nak, amelynek a keleti mitológia áll a középpontjában.

# Előzetes

MIT HOZ 2018?



## INFO

Kiadó King Art Games  
 Fejlesztő King Art Games  
 Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
 Megjelenés 2018

MENNYIRE VÁRJUK?



## IRON HARVEST

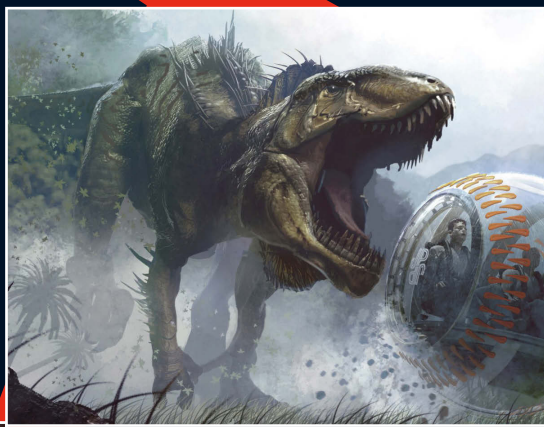
Mostanában egyre több valós idejű játék jelenik meg, ráadásul egészen újszerű ötletekkel próbálnak meg a kegyeinkbe férkőzni. Az *Iron Harvest* ügyesen ötvözi az első nagy világégést a steampunk technológiával és egy alternatív idősíkkal. Képzeljük el, hogy mi lett volna, ha az első világháború végén a harcoló felek képesek új technológiákkal

megfordítani a háború kimenetelét, és a katonák mellett megjelennek az óriásrobotok. A fejlesztők dinamikus kampányt, rombolható fedezékrendszert és eddig még soha nem látott harci egységeket ígérnek. A kiadott videók ígéretesek, kíváncsiak vagyunk, hogy mennyire sikerül visszahozni ennek a méltatlanul elfeledett stílusnak a hangulatát.

## JURASSIC WORLD EVOLUTION

David Braben nemcsak a legendás *Elite* úrszimulátort támasztotta fel, szabadidejében arra is gondja volt, hogy kísérletezzen egy kicsit a dinoszauruszok DNS-ével, és létrehozzon ebből egy olyan vidámparkot, ahol ténylegesen működnek a látványosságok. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem lesznek balesetek; olyan nevezetességek, mint a T. rex vagy a raptoro-

rok mellett ezt nem lehet biztosan kijelenteni. A klasszikus vidámparkmenedzselés mellett ásatásokat is finanszíroznunk kell, ezáltal új, eddig még soha nem látott őslények DNS-eit fedezhetjük fel. Innen meg már csak egy lépés az új, cuki őslény kiköltése és munkába állítása. Aztán meg jöhet a sikoltozás és a futás, ahogy mindig.



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## KINGDOM COME: DELIVERANCE

A 15. század elején járunk, valahol Európa szívében. Bohémia akkoriban nagyon nem volt biztonságos hely, bár ezt el lehet mondani a feudális Európa szinte összes országáról. Ebben a korban játszódnak a cseh fejlesztők hosszú évek óta készített, nyitott világú akciószerepjátéka, amelyben nem lesznek tízlabdák, mitológiai lények, ellenben

borzasztóan odafigyelnek a történelmi realitásra és az élethűségre. Két éve volt szerencsénk játszani az alfaverzióval, akkor nem győzt meg minket a játékmenet: a karakterek animációi gyengék voltak, a harcrendszer pedig csapnivaló, és az egész demó a félkész érzést keltett. Csalódhat, aki egy újabb *Witcher* kaliberű szerepjátékot vár.

## KINGDOM HEARTS III

A *Kingdom Hearts* sorozat meglehetősen régóta szórakoztatja a rajongókat, a *KH III* a széria tizenkettedik darabja lesz. Ebbe természetesen beletartoznak a kézikonzolos verziók, azok között is találunk egészen kellemes részeket. A játék egyik legnagyobb vonzereje, hogy a Disney legnépszerűbb karakterei is megjelennek benne. Az eddigi epizódok-

ban Donald kacsá, Plútó és Miki egér vendégszerepelt, de aztán a Disney szép lassan elkezdte bekebelezni a konkurenciát. Így történhetett meg, hogy az új részben már olyan világokat is meglátogathatunk, mint a Toy Story, a Hős6os vagy Aranyhaj birodalma. Egyszer talán a Marvel-superhősöknek és Star Wars-karaktereknek is eljön az ideje.



## INFO

Kiadó Square Enix  
 Fejlesztő Square Enix Business Division 3  
 Platform PlayStation 4, Xbox One  
 Megjelenés 2018

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó Nintendo  
 Fejlesztő HAL Laboratory  
 Platform Nintendo Switch  
 Megjelenés 2018

MENNYIRE VÁRJUK?



## KIRBY: STAR ALLIES

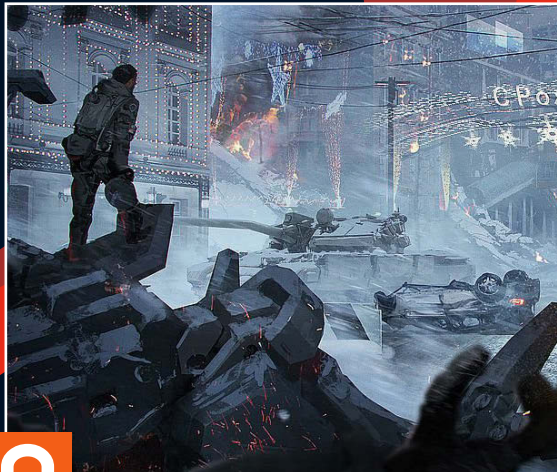
A platformer játéktípus az indie stúdióknak köszönhetően reneszánszát éli mostanában, egészen kellemes darabokat látunk belőle az elmúlt években. A Switch megjelenésével borítékolható volt, hogy a Nintendo is rárepül erre a műfajra, hiszen a kisiskolás korosztályt főként ezzel az egyszerűbb játékmennettel lehet levenni a lábáról. A főhős Kirby, a kedves lényecske, aki játék

közben szíveket hajigál az ellenfelekre, hogy azok átálljanak az ő oldalára. Egyszerre négyen is játszhatjuk a játékot coop- vagy kompetitív módban. Az ügyességi részeket időnként megtöri néhány ravasz fejtörő, de azért nem kell túl megterhelő feladványokra gondolni. Első ránézésre a cuki jelző ugrik be a csapatról, a tízévesek imádni fogják ezeket a hősöket.

## LEFT ALIVE

Az őszi Tokyo Game Show-n mutatták be a Square Enix új mech túlélőjátékát. Sajnos egyelőre nagyon keveset mutat magából a játékból (az animációktól nem is voltunk elájulva), de azért bizakodásra adhat okot, hogy olyan fejlesztők dolgoznak rajta, akik a From Software és a *Metal Gear Solid* csapatának sorait erősítették. Ízig-veéig ja-

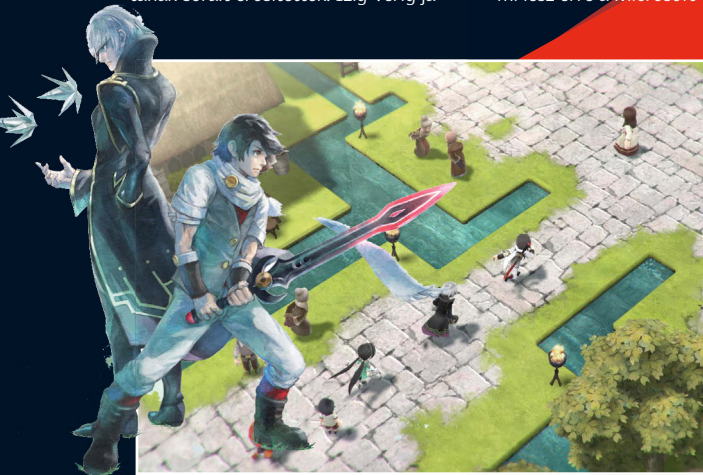
pán alkotásról beszélünk, és ezért néha okozhat egy kisebb kultúrsokkot, miközben azért nagyon sok klasszikust is köszönhetünk a szigetország fejlesztőinek, gondoljunk csak a *Dark Souls* sorozatra. Érdekes módon csak PC-re és a Sony zászlóshajójára érkezik meg a játék; furcsa párosítás, kíváncsiak vagyunk, hogy mi lesz erre a Microsoft válasza.



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Square Enix**  
Platform  
**PC, PlayStation 4**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Tokyo RPG Factory**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4**  
Megjelenés **2018. január 23.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## LOST SPHEAR

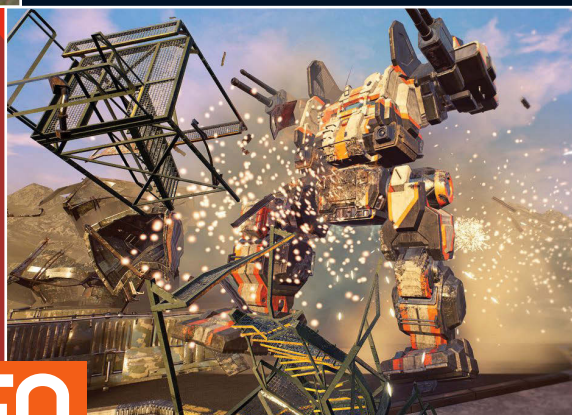
Mire ezt olvassátok, már csak néhányat kell aludni, hogy megszerezzük ezt a retróbeütésű, felülnézetes szerepjátékot. A videók alapján egy meglehetősen összetett, csapatalapú szerepjáték lesz a *Lost Sphear*, amelybe rengeteg időt belezakolhatunk. A környezet kifejezetten tetszetős, nagyon hangulatosak az apró házak, a fenyőerdők és a virágos

rétek. Harcrendszerét sem bonyolították túl, körökre osztott mechanikával működik, de azért lesz benne akciórész is, és a megfelelő pillanatban aktivált skill nagyobb sebést fog okozni. A japán verzió már ősszel megjelent, egészen jó értékeléseket kapott a helyi kollégáktól; kíváncsiak vagyunk, mit tudtak kihozni egy ilyen retró RPG-ből.

## MECHWARRIOR 5: MERCENARIES

Óriásrobotokkal nagyon nem lehet mellélőni, ezt pontosan tudják a *Mechwarrior Online* fejlesztői is. A meches MMO mellett egy önálló, egyjátékos hadjáratra fókuszáló játékot is kalapál a Piranha Games. A több évtizedet felölelő alkotás elején egy harmatgyenge zsoldoscsapat parancsnokaként kell helytállnunk a Belső Szférára harmadik örökösödési háborújában.

Tetszés szerint felajánlhatjuk bárkinek a szolgálatainkat, a lényeg, hogy tisztességesen megfizessenek. Az erőforrások azonban végesek, így alternatívaként roncsmentéssel is foglalkozhatunk, a szétlőtt ellenséges robotokból ugyanis értékes alkatrészeket kaparinthatunk meg, amiket aztán a saját arzenálunk javítására használhatunk fel.



## INFO

Kiadó **Piranha Games**  
Fejlesztő **Piranha Games**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## MEGA MAN 11

Harmincéves is elmúlt már a *Mega Man* játéksorozat, ennek ellenére itthon nem vált belőle kultjáték. A C64-es korszakban sokkal érdekesebb és izgalmasabb platformjátékokkal szórakozott az erre fogékony közönség, elég, ha a legendás *Impossible Mission* vagy a *Cauldron* sorozatot említjük, az ilyen klasszikusok mellett nem na-

gyon maradt idő másra. A harmincadik évfordulóra kiadott játék valamikor 2018 végén fog megjelenni, és szakít a pixelábrázolással, vadonatúj 3D-köntöst kap, így már egészen korrekt látványt nyújt a kék páncélruhás hős. Aki szereti az oldalnézetes akcióplatformokat, bátran tegye fel a kívánságlistájára!

## METAL GEAR SURVIVE

A Konami egyik legnagyobb tévedése volt, hogy hagyta lelépni Kodzsimát, a *Metal Gear Solid* sorozat atyját. Biztosan nehéz egy zsenivel együtt dolgozni, de a rajongókat csak a termék érdekli, a megvalósításához vezető út rögsége hidegen hagyja őket. A *Survive* az első olyan *Metal Gear* játék, amelyhez már nincs köze a mesternek, és ez látszik is a rajongók visszajelzé-

sein. Nincsenek elájulva a nyitott világu túlélőhorrorától, ahol végelethetetlen sorokban özönlenek a kristályfejú zombik, és négyfős csapatunknak rögtönzött erődítményeket kell építeni a túlélés érdekében. Első ránézésre nem annyira vészes a játék, habár eredeti ötletnek még a szikráját sem lehet benne felfedezni, ugyanakkor ez a mostani címek nagy részére igaz.



## INFO

Kiadó **Konami**  
Fejlesztő **Konami Digital Entertainment**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. február 22.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# Előzetes

MIT HOZ 2018?



Kezdődik a vadászidény

# MONSTER HUNTER: WORLD

**H**ATALMAS VÁLTOZÁSOKAT ÍGÉR A MONSTER HUNTER SZÉRIA ÉLETÉBEN A LEGÚJABB, WORLD ALCÍMET VISELŐ EPIZÓD. Az idei Gamescomon nekünk is elmondták az alkotók, hogy nem véletlenül választották ezt a címet a sokkal kézenfekvőbb Monster Hunter 5 helyett: kifejezetten az volt a céljuk, hogy új játékosokkal is megismertessék a sorozatot. Erre minden esélyük megvan, hiszen PlayStation 4 és Xbox One mellett most először PC-re is megjelenik a játék – ennek pontos dátumát még nem tudjuk, csak az biztos, hogy konzolokon január végén landol a *Monster Hunter: World*. Maga a játékmenet is erősen épít arra, hogy a régi veteránok mellett zöldfülű újoncok is érkezhessenek, akik most vetik bele magukat életükben először egy *Monster Hunter* epizódba. Persze korántsem arról van szó, hogy indokolatlan mértékben fogná a kezünket a játék, de sokkal jobban és mélyebben elmagyarázzák benne az alapvető játékelemeket is. A játékosok ráadásul most először a világon bárkivel közös

## INFO

Kiadó **Capcom**  
Fejlesztő **Capcom**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. január 26.**

MENNYIRE VÁRJUK?



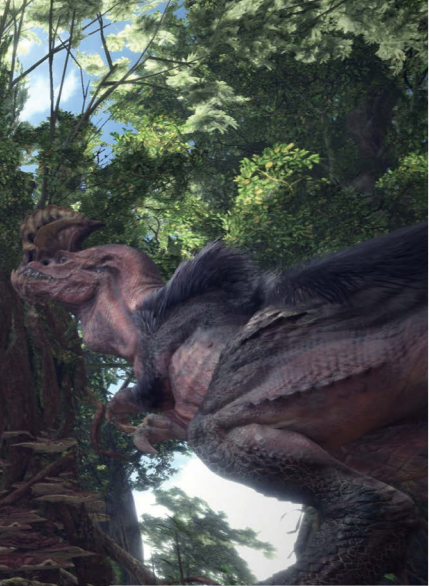
vadászkalandokba kezdhetnek, mivel a korábbi tendenciától eltérően ezúttal egyszerre jelenik meg a játék a bolygó minden pontján, sőt a különböző földrajzi régiók vadászai gond nélkül csatlakozhatnak is egymáshoz a négyfős coop lehetőségnek köszönhetően – sajnos emellett helyi coop nem kerül a *Monster Hunter: World*-be.

### ÚJ VADÁSZOK, ERRE TESSÉKI

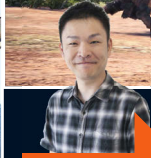
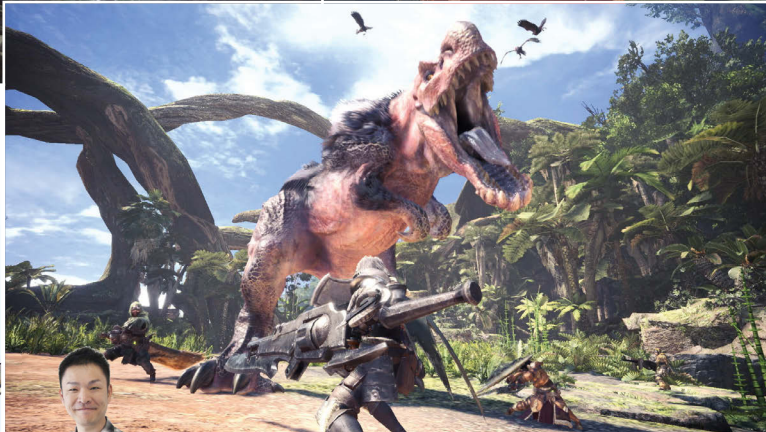
A sztori alapvetése végtelenül egyszerű: felfedeztek egy új kontinenst a *Monster Hunter* világában, a titokzatos földrészt pedig minden évtizedben meglátogatják a hatalmas őssárcányok. Válogatott képességű vadászok és kutatók kelnek hát útra, hogy feltérképezzék az új világot, és megismerjék annak változatos élővilágát – nem mellékesen olyan ősi sárcányokat is fel akarnak kutatni, mint Zorah Magdaros. Az új területen egy Astera nevezetű városka lesz a főhadiszállásunk, itt adhatjuk el a zsákmányt, és vehetünk jobb felszereléseket, szintén itt craftolhatunk és vállalhatunk el új küldetéseket, ugyanakkor az egyes vadászterületeken is tábort verhetünk majd. Ez többek között azért fontos, mert immár nemcsak a fővárosban, hanem akár a táborhelyen is

váltogathatunk a kézben tartott fegyvereink között, és egyéb alapvető feladatokat is elvégezhetünk.

A fejlesztők kiemelten fontosnak tartották, hogy a *Monster Hunter: World*-ben zökkenőmentesen, töltőképernyő nélkül utazhassunk az egyes zónák között, ez nagyban hozzájárul az új kontinens felfedezésének zavartalan élményéhez. Más tekintetben ez picit meg is nehezíti a játékot, hiszen a korábbi részekben gond nélkül elmenekülhettünk egy szörny elől úgy, hogy átléptünk egy másik zónába, ahol vígan elfogyaszthattunk pár gyógyitalt, a rondaság pedig így felhagyott az üldözésünkkel. Most ezt szépen el lehet felejteni, ennek fényében átalakult a varázsitalok fogyasztása is: immár akár futás közben is lehúzhatunk egy-egy ilyen lötytyöt. Az időjárás és a napszakok dinamikus változása ugyan csak fontos tényező lesz: egyes lények teljesen eltérően viselkednek éjjel és nappal, szóval akár egy küldetés kellős közepén taktikát válthat az életünkre törő melák, ha úgy elhúzódik a harc, hogy az ütésváltások közepette beesteledik. Mérsékelt szinten maga a környezet is alakítható, pusztítható a vadászok és a szörnyetegek által: falak átszakításával például új utak nyílhatnak meg előttünk,



”A LÉNYEK EGYMÁST IS MEGTÁMADHATJÁK: GYAKRAN BELEFUTUNK MAJD OLYAN SZITUÁCIÓKBA, AMIKOR EGY HOSSZÚ ÖSSZECSAPÁST VÉGÜL EGY HIRTELEN FELBUKKANÓ HARMADIK FÉL DÖNT EL



### HA TE MONDOD

**Tokuda Yuya rendező, Capcom:** „A játékosok taktikázhatnak: ha például találsz egy szörnyet a térképen, elcsalhatod más területekre, hogy megharcoljon más bestiákkal.”



de mondjuk egy gátat is szétverhetünk, az így előtörő víz elsodorja prédáinkat. Nem lesz egyébként teljesen egyértelmű, hogy ki a vad, és ki a vadász. A lények egymást is megtámadják, gyakran belefutunk majd olyan szituációkba, amikor egy hosszú összecsapást végül egy hirtelen felbukkanó harmadik fél dönt el. Persze bőven benne van a pakliban az is, hogy így egy új, még erősebb ellenféllel találjuk szemben magunkat.

### VARIÁCIÓK SÁRKÁNYGYÍKOK APRÍTÁSÁRA

Szörnyeket szelietelni alapvetően végtelenül szórakoztató, de a *Monster Hunter: World*-ben a hatalmas rusnyaságok kifejtetésére alkalmas témédek eszközből is válogathatunk, így még teljesebb az élmény. Összesen tizennégyféle fegyverből választhatjuk ki a legalkalmasabbat az adott szörny kivégzésére. Ezt a tizennégy főfajt a *Monster Hunter 4* és *Monster Hunter Generations* játékosai már jól ismerik, de az újoncok is gyorsan betanulnak majd a halálosztó kardok, bárdok és íjak forgatásába. A fegy-

vereken túl egy Slinger nevű kampós eszközt is birtokolnak a játék vadászai, ennek segítségével könnyen elérhetik a magaslati pontokat. Ez az ügyes kis szerszám csúzi gyanánt is használható: megsebezhetjük vele a szörnyetegeket, vagy akár gyengítő debuffokat is lőhetünk rájuk speciális töltényekkel. Nincs azonban egyetlen olyan fegyver sem, amely felér egy hű társsal. Emberi segítőink mellett (akik a már említett, maximum négyfős coop alkalmával csatlakozhatnak hozzánk) egy végtelenül cuki kis lény is mellénk szegődik a kaland során. Az egyjátékos módban egy palico fajú, macskaszzerű lény lesz eltántoríthatatlan követőnk. Nézzenek ki bármilyen aranyosan is ezek a cicusok, ők valójában harc-edzett fenevadak, és komoly segítséget jelenthetnek a szörnyvadászatban. Ha mégsem boldogulunk más játékosok nélkül, akkor mindössze annyi a feladatunk, hogy fellöjünk egy vörös jelzőfényt, és máris mellénk pattanhat valaki a világ bármely pontjáról. A közösségi élményt elősegítő egy kvázi guildrendszer is kerül a *Monster*

*Hunter: World*-be, amit itt squadoknak hívunk.

### TENNIVALÓ AKAD BŐVEN

Nagyjából 40-50 órát ölel fel a játék kampánya, de természetesen a sztori befejeztével is akad majd bőven tennivaló. Magán a küldetésrendszeren is gyúrtak egy keveset a korábbi részekhez képest. Az eddig megjelent *Monster Hunter* játékokban először az úgynevezett Low Rank küldetéseket kellett teljesíteni a kampány során, és csak ezután érhattük el a sokkal nehezebb, High Rank miszsiókat, ezekben viszont már nem kisérté narratíva a tennivalókat. Nos, ez most megváltozik, egységes történetet kapunk, ebbe ágyazódik be az összes küldetés. A rendszer úgy épül fel, hogy a főbb misziók mellé felvehetünk egyéb megbízásokat, például adott számú kisebb szörny levadászását vagy nyersanyagok gyűjtögetését. Ezeket a kiszemelt szörnyeteg után kutatva sokkal szórakoztatóbb lesz begyűjteni, nem ránt majd ki benünket egyetlen unalmas feladat sem az élményből.

Mindezekon felül a *Monster Hunter: World* megjelenése után is bőségesen érkezik tartalmi bővítés. Hatalmas szerencsénkre a Capcom a *Monster Hunter* játékok esetében nem nem tért át a manapság annyira népszerű szezonbérletek és mikrotranzakciók erőltetésére, így rengeteg ingyenes letölthető extrára számíthatunk a jövőben. Ez egyrészt újfajta szörnyeket jelent, másrészt rövidebb-hosszabb ideig tartó játékbéli eseményeket is. Természetesen lesznek majd fizetős kiegészítések, de ezek főként kozmetikai megoldásokat takarnak (pénzért megvehető DLC formájában érhetjük el például bizonyos NPC-k új ruháit). Mindenki maga döntheti el, szeretne-e egy boltos csinosabb öltözetért a bankkártyájához nyúlni, vagy inkább csak hátradől, és élvezi a teljesen díjmentesen érkező új szörnyetegeket és egyéb nyalánkságokat. Már azt is tudjuk, hogy olyan extra mókákra is lehet számítani, mint a Mega Man kinézetű palico vagy a PS4-exkluzív Aloy-küllem – mert mi is lehetne érdekesebb, mint a *Horizon Zero Dawn* főhősnőjével vadászatra indulni?

# Előzetes

MIT HOZ 2018?

## INFO

Kiadó **Deep Silver**  
Fejlesztő **4A Games**  
Platform  
**PC, PlayStation 4,  
Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## METRO EXODUS

Kevés játék van, amelyeknek látatlanban megszavazzuk az öt csillagot, de a *Metro* sorozat ilyen, mert eddig egyik részében sem kellett csalódnunk. Húsz évvel a nukleáris háború után a moszkvai metró túlélői meghozzák életük legnehezebb döntését. Elhagyják a biztonságos metróhálózatot, hogy az *Aurora* nevű gőzmozdonyon keletre utazzanak egy új élet

reményében. Maga az út egy évig tart, ez idő alatt számos új helyszínt fedezhetünk fel. Megtapaszthatjuk, milyen kemény a nukleáris tél, de ízeletként kapunk a csodálatos orosz tavaszról, a perzselő nyárból és a káprázatos őszből is. Változatosságból nem lesz hiány, annak ellenére, hogy az események nagy része zárt térben, a vasúti kocsikban játszódik.

## MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

Eddig nem jeleskedtek a videójátékok piacán a független török játékfejlesztők. A *Mount and Blade* sorozat második részével azonban minden esélyük megvan rá, hogy felkerüljenek a komolyan vehető játékfejlesztők tablójára. A folytatás a középkor egy szeletét öleli fel, amikor a Nyugat-Római Birodalom bukása és a magyar honfoglalás közötti időszakban vezethetjük győzelemre lovaságunkat. A bemutatott videók alapján

egészen sokat javult a játék animációja, bár az azért vicces, hogy amikor hátra szúrunk valakit egy böszme nagy dárdaival, és patakokban spriccel a vér, az áldozat még csak fel sem jajdul, lovagol tovább, mint aki nem érez semmiféle fájdalmat. Nyolc nemzet harcol egymással egészen eltérő harcmodorban, de persze lesznek kisebb frakciók is, akiket felfogadhatunk egy-egy rázósabb hadjáratra.

## INFO

Kiadó **TaleWorlds Entertainment**  
Fejlesztő **TaleWorlds Entertainment**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Level 5**  
Platform  
**PC, PlayStation 4**  
Megjelenés **2018.**  
**március 23.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

Meglehetősen erős év lesz szerepjátékokban 2018, a *Revenant Kingdom*ra ráadásul nem is kell sokat várnunk, tavasz elejére befejezik a fejlesztését. Az új rész készítésében sajnós már nem vesz részt a legendás Ghibli Studio, viszont sikerült átcsábítani onnan néhány kulcsembert, ők gondoskodnak a „ghiblis” hangulatról. A játék főszereplője egy ifjú király, aki elveszítette

a trónját, és az lett az életcélja, hogy visszaszerezze. Szabadon kóborolhatunk a hatalmas, nyitott világban, tetszés szerinti sorrendben vállalhatunk el és teljesíthetünk küldetéseket. A sorozat harcrendszere kifejezetten jó, pont annyira erőlteti a japán stílust, hogy az még élvezhető legyen a nyugati játékosoknak. Rajzolt szerepjátékból nem fogunk jobbat találni idén.

## NO MORE HEROES: TRAVIS STRIKES AGAIN

Suda 51 korunk egyik legextrémebb játékfejlesztője, elég, ha csak a remek *Lollipop Chainsaw*-ra gondolunk. Az anyagi siker azonban legtöbbször elkerüli a játékaikat, túlságosan extrém ötletei nem fekszenek jól a tömegfogyasztóknál. Új játéka, a *No More Heroes* sorozat legújabb darabja is ilyen. A főszereplő és egy bosszúszomjas rosszfiú leszámolás közben bekerül

a *Hotline Miami* videójátékba, ahonnan csak úgy szabadulhatnak, ha összedolgoznak egymással, és közös erővel gyúrik le az adott játék főgonoszáit. Összesen hat indie fejlesztő játéka sikerült megszerezni a jogokat, így hat játékvilágon keresztül kell átverekednie magát a két főszereplőnek. Egészen jó az alapötlet, kérdés, hogy Suda 51 mit hoz ki ebből a felállásból.

## INFO

Kiadó **Marvelous**  
Fejlesztő **Grasshopper Manufacture**  
Platform  
**Nintendo Switch**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## ONE PIECE: WORLD SEEKER

Idén sem lesz hiány nyitott világú akciójátékokból. A *One Piece* most először debütál hasonszórú videójátékban, a főszereplő rendkívüli képességeinek köszönhetően győzhet a túlerő felett. Meglehetősen viccesen festenek ezek az összecsapások, kilótható öklével messziről arcon tudja csapni az ellenfeleket, sőt egy forgószél se-

gtségével még repülni is tud. Egyelőre nem tudtuk eldönteni, hogy mennyire lehet komolyan venni ezt a fajta játékmenetet és grafikát, majd akkor derül ez ki, amikor befejeződik a játék fejlesztése. Jelenlegi állapotában még csak erős közepes, a szabadon bejárható hatalmas terület nem garancia a sikerre.

## ONRUSH

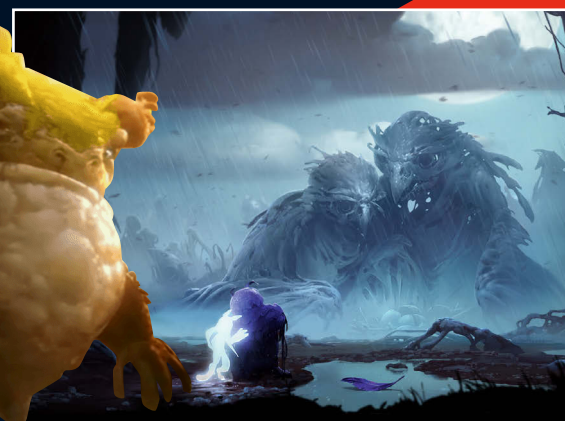
Alighogy a Sony bezárta a *Motorstorm* és *Driveclub* játékokat jegyző Evolution Stúdiót, begördült fehér limuzinon a Codemasters, és munkát kínált az állás nélkül maradt fejlesztőknek. Hogy ez mennyire volt kifizetődő lépés, csak azután derül ki, hogy a konzolos közönség ráteszi a kezét erre a féktelen tempójú árkád versenyjátékra. Az *Onrush*

hajmeresztő pályáin nincs értelme finomkodni, a riválisok senkit sem kímélnek. Gyakoriak a szándékos ütközések, a kikényszerített balesetek, emiatt nem csak magunkra, csapattársaink épségére is fokozottan ügyelnünk kell, mindegy, hogy krosszmotoron ülünk, netán homokfutó vagy egy masszívabb erőgép volánja mögött.

## INFO

Kiadó **Deep Silver**  
Fejlesztő **Codemasters**  
Platform **PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Ugyan hét lakat alatt őrzik az *Ori and the Blind Forest* közvetlen folytatásával kapcsolatos konkrétumokat, az E3-on levetített trailer láttán jogosan következtethetünk arra, hogy a Moon Studios nem hagyja el járatlanért a járt utat. Szemképrázható képi világa, hibátlan irányítási sémája, kihívásban bővelkedő játékmene, fülbema-

szó soundtrackje és nem utolsósorban szívbemarkoló története repítette a csúcsra az első részt. Ennél kevesebbel az *Ori and the Will of the Wisps* esetében sem érhetjük be. S bár a megjelenésre aligha kerül sor még a 2018-as tél beköszönte előtt, mi tükön ülve várjuk, hogy megismerjük az elárvult bagolyfióka sorsát.

## OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Többen is kísérletet tettek már Robert Kirkman, Tony Moore és Charlie Adlard képregényének, valamint az AMC abból készült tévésorozatának adaptálására, de eddig a Telltale kivételével szinte mindannyian csúfosan felsültek. A *Payday* szérián edződött Overkill kooperatív FPS-e azonban mégiscsak bizalomkeltő. Négy, egyedi képességek

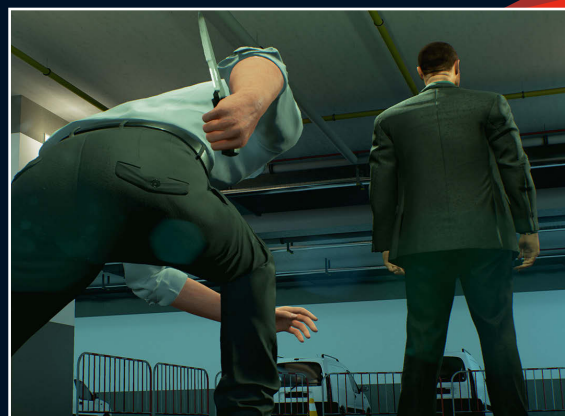
kel és saját történettel rendelkező karaktert irányíthatunk, mindegyiknek meglesz a szerepe a csapatban. Fontos, hogy erre mihamarabb ráérezzünk a hatékony együttműködés érdekében, miközben közelharci és lőfegyverekkel, valamint egyéb rögtönzött módszerekkel kóborlók hordáit mészároljuk le Washington D.C. romjai között.



## INFO

Kiadó **Starbreeze Studios, 505 Games**  
Fejlesztő **Overkill Software**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Phantom 8 Studio**  
Fejlesztő **Phantom 8 Studio**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. február 2.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## PAST CURE

Különösebb csinnadratta nélkül készül piacra dobni debütáló játékát a berlini stúdió, amelyben egy amnéziával küszködő volt katona bőrébe bújhatunk. Iannel valami megmagyarázhatatlan történet egy szíriai bevetés során, nyomtalanul felszívódott, és csak három évvel később került elő kitörölt emlékekkel, no meg egy rakás természet-

feletti képességgel. Időmanipuláció és asztrális projekció egészíti ki harctéren szerzett rutinját. Ezek kombinációjával felvértezve, valamint féltestvére, Markus és egy kettős ügynök, Sophia támogatásával lát neki a múltját borító homály eloszlásának. Lopakodós akció egy árnyalatnyi horrorral? Kíváncsiak vagyunk.

## PATHFINDER: KINGMAKER

Mióta szabadúszó lett, hol egyik, hol másik projekt mellett bukkan fel különböző szerepkörben Chris Avellone veterán játéktervező. Ezek egyike a D&D-ből kinőtt Pathfinder asztali szerepjáték szabályrendszerére és legendáriumára épülő *Kingmaker*. Frissen kinevezett báróként az a feladatunk a *Baldur's Gate* (vagy hogy újabbat

mondjunk, a *Pillars of Eternity*) nyomdokán haladó RPG-ben, hogy felvirágoztassuk a gondjainkra bízott területet, miközben egyre hajmeresztőbb kalandokban veszünk részt, és növekvő hírnevünket szárnyára kapja a szél. Az persze csak rajtunk múlik, hogy kegyes uralkodóként vagy szívtelen zsarnokként emlékeznek-e ránk az utókor.



## INFO

Kiadó **My.com**  
Fejlesztő **Owicat Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2018. augusztus**

MENNYIRE VÁRJUK?





# INFO

Kiadó **Snapshot Games**  
Fejlesztő **Snapshot Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## PHOENIX POINT

Julian Gollop, az eredeti *X-COM* széria kreatora a műfaj megreformálására készül tehetséges bolgár fejlesztők közreműködésével. Idén megjelenő alkotásában a játékos taktikájához mutáció révén alkalmazkodó ellenfelekre számíthatunk, emiatt nem tehetjük meg, hogy a rendelkezésünkre álló arzenálnak csak egy részét használjuk, a

többit pedig hagyjuk paragon heverni. Előre megtervezett pályák helyett procedurálisan generált, szinte teljes egészében lerombolható helyszíneken kíséreljük megóvni civilizációnk maradvékát a Pandora vírus pusztító hatásától és az egymással rivalizáló frakciókba tömörült túlélők szűnni nem akaró torzalkodásától.

## PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

Bejött a szerepjátékokra specializálódott csapatnak a közösségi kalapozás, az első részhez hasonlóan a *Pillars of Eternity* folytatása is négyemlítő dollár felett zárt. Persze tisztában vagyunk azzal, hogy az összeg csupán a költségvetés egy részére elég, enniből nem csinosodhatott volna szemmel láthatóan a grafika, nem futot-

ta volna dinamikus időjárásra, egy halottnak hitt istenség váratlan feltámasztására, a főhősön kívül egymással is csevegő társakra, sem pedig saját hajóra, amivel körbevitörölázhatjuk a címbeili Deadfire szigetcsoportot, felfedezve egzotikus városokat, fáradhatatlanul hajszolva a kalandot, keresve a kihívást és a veszélyt.



# INFO

Kiadó **Versus Evil**  
Fejlesztő **Obsidian Entertainment**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **The Behemoth**  
Fejlesztő **The Behemoth**  
Platform **PC, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## PIT PEOPLE

Egy novemberi blogbejegyzés szerint végeztek a munka dandárjával az egyedi képi világgal rendelkező alkotás fejlesztői. A tizenkét hónapja korai hozzáférésben megvásárolható stratégiai akció-RPG következő nagy frissítése egyúttal magával hozza a hivatalos rajtot is. Mindössze az átvezető animációk, a szinkron, a zenék, vala-

mint néhány további pálya és küldetés hiányoznak, aztán nekieshetnek a QA-tesztelők, hogy megkeressenek minden kritikus bugot, ami tönkretenné a játékosok élményét. Máskülönbben oda a szórakozás, amit egy olyan játék nyújthat, amelynek hatszögletű mezőkre osztott harcterein vámpirokkal és sütiemberkével csapatunk össze.

## PURE FARMING 2018

Valószínűleg minden idők leglátványosabb mezőgazdasági szimulátora lesz a *Pure Farming 2018*. A megnyerő külső mögött pedig tekintélyes mennyiségű tartalom rejlik. Tarthatunk szarvasmarhát, nevelhetünk speciális körülményeket igénylő zöldséget üvegházban, és számtalan licencelt munkagép nyergébe pattanva dolgozhatunk a földeken

napestig. A fejlesztők ügyeltek arra, hogy a kezdéskor elérhető négy régió sajátosságai a játékban is tetten érhetőek legyenek: Japánban rizsszel és cseresznyével, Olaszországban szőlővel és olajbogyóval, Kolumbiában kávéval és ipari kenderrel, az Egyesült Államokban pedig főként gabonával és gyümölcscsel foglalkozunk majd.



# INFO

Kiadó **Techland Publishing**  
Fejlesztő **Ice Flames**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2018. március 13.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
Fejlesztő **Gaming Minds Studios**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018. január 26.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## RAILWAY EMPIRE

Ha nyugat felé tekintünk, már látjuk is a horizonton gomolygó füstöt, amelyet a *Railway Empire* felénk robbogó vasparipája ereget. A *Railroad Tycoonok* és a *Sid Meier's Railroads!* szellemi örököse lehetőséget kínál arra, hogy megalapítsuk saját vasútvállalatunkat az 1830-as évek Amerikájában, és évtizedek alatt felvirágoz-

tassuk azt. Hála a béta során érkezett visszajelzéseknek, átdolgozott kezelőfelülettel készülnek a közelgő megjelenésre, sőt, ha minden igaz, az erősebb kiadású konzolok tulajdonosait 4K felbontással szeretnék megörvendeztetni a fejlesztők. Megsüvegezendő cél, mi mégis inkább a kontrolleres vezérlésre vagyunk kíváncsiak.



## ARANY REVOLVERT MINDENKINEKI

Már most szerezhethetünk magunknak egy Red Dead Redemption 2-es fegyvert: ha a GTA Online decemberi eseményében John Marston arany revolverével sikerült kiosztanunk 50 fejlövést, akkor a pisztolyt megkapjuk az RDR2-ben is (feltehetőleg a Rockstar Social Clubon keresztül).



Újra a vadnyugaton vár a megváltás

# RED DEAD REDEMPTION 2

**E**REDETILEG UGYEBÁR MÁR 2017-BEN MEG KELLETT VOLNA ÉRKEZNI A JÁTÉKNAK, DE A MEGJENÉST VÉGÜL EGÉSZEN 2018 TAVASZÁIG TOLTÁK, ÉS A PONTOS DÁTUM TÖVÁBBRA SEM ISMERT. A Rockstar emberei azzal indokolták a csúszást, hogy ez az első játékuk, amelyik már alapjaitól kezdve a jelenlegi konzolgenerációra készült, az extra fejlesztési idő pedig annak érdekében szükséges, hogy a lehető legtökéletesebb játékélményt kapják a *Red Dead Redemption 2* vásárlói. Csak remélni tudjuk, hogy ez valóban így lesz, de hatalmas szerencsénkre a Rockstar eddig nemigen adott okot a kételkedésre.

Ugyan már túl vagyunk két hangulatos traileren, még most sem tudunk túlzottan sokat a *Red Dead Redemption 2*-ről, amely fura módon valójában a sorozat harmadik darabja – kár lenne elfeledkezni a 2004-es *Red Dead Revolver*-ről. A szeptemberben élesített előzetes viszont némiképpen közelebb vitt minket a megfejtéshez. Beigazolódni látszik például az a teória, miszerint egy előzménysztorit kapunk. A történet középpontjában Dutch van der Linde

## INFO

Kiadó **Rockstar Games**  
Fejlesztő **Rockstar Games**  
Platform **PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



áll, a bandavezér fiziskájából ítélve pedig tényleg nagyjából tíz-húsz évvel az előző rész előtt játszódik a *Red Dead Redemption 2*. Az előző játékban 1911-et írtunk, így az új az 1800-as évek végére lőhet be. Főhősünk ezúttal Arthur Morgan, aki szintén a rablóbanda tagja lesz, és az eddig látott vidék alapján tevékenyen kiveszi részét a fosztogatásból. Az előzetesben több kisebb rablás mellett egy bank kirárolását és egy vonat megtámadását is láthattuk, így jó eséllyel a kisebb pénzbehajtások mellett nagyszabású rablásokban csúcsosodik ki olykor-olykor a kaland. Simán elképzelhető, hogy eljutunk majd odáig is, amikor végül egy felresikerült akciót követően feloszlik a banda. Az odáig vezető úton azonban rengeteg izgalmas küldetésre számíthatunk egy hatalmas nyílt világban. A bejárható terület pontos méretei egyelőre nem ismertek, azt sem tudhatjuk, hogy hihetünk-e a kiszivárgott térképvázlatoknak. Mindenesetre biztosra vesszük, hogy a fejlesztők nem fognak spórolni a kilométerekkel, és egy óriási vadnyugati játszótérrel kapunk tőlük, ami kellőképpen változatos lesz – láttunk már a videókban havas és mocsaras terepet is a megszokott látkép mellett. Ezt a méretes területet pedig csodás látvánnyal és kiterjedt élővilággal tesszük még csalogatóbbá. A trailerok alap-

ján visszatér a vadászat is, az így begyűjtött alapanyagok pedig valószínűleg egy craftrendszerben lesznek majd felhasználhatók. Lehetséges, hogy az állatok levadászásához és az egyéb tennivalókhoz társakat is szerezhethetünk, a grizzlymedvék és az alligátorok ellen jól is jön majd a segítség. A látvány nem csak a környezetet szempontjából ígérkezik pazarnak. A karakterek arcai (különös tekintettel az éléthű szemekre) egészen remekül festenek, az arcanimációkra sem lehet az eddig látottak alapján egyetlen rossz szavunk sem. Az elemzések alapján a játék fénykezelése is kiváló, valamint a látótávolság is jelentősen megnő a Rockstar Advanced Game Engine-nel futó korábbi játékokhoz képest. Reméljük, hogy mindezt PlayStation 4 Prón és Xbox One X-en akár 4K-ban, HDR-támogatással is élvezhetjük. Cseppet sem lepődünk meg azon, hogy online szekcióval felvértezve érkezik majd a *Red Dead Redemption 2*, a *GTA Online* sikereinek fényében ez borítékolható volt. Kérdés persze, hogy mennyire kap majd vérszemét a Rockstar, és hogyan tervezik kialakítani a többjátékos mód esetleges mikrotranzakciós rendszerét. Mindenesetre az már eldőlt, hogy a PlayStation 4-tulajdonosok kapják meg először az online részleg tartalmi bővítésményeit.

# Előzetes

MIT HOZ 2018



## INFO

Kiadó **Human Head Studios**  
Fejlesztő **Human Head Studios**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## RUNE: RAGNAROK

Régóta dúl már a háború, amelyben szörnyek, óriások és síron túli teremtmények prédálják az élőket, vagyis teljes erővel dübörög a Ragnarök. De vajon helyt tud állni ott az ember, ahol maguk az istenek is elbuktak? Vélhetően erre kapunk választ a nagykorúvá lett *Rune* ambiciózus folytatásából. A HHS srácainak nyitott világú szerepjátéká-

ban választanunk kell majd, hogy tetteinkkel Freya, Hel, Loki vagy Thor kegyeit keressük, akik cserébe áldásukban részesítenek bennünket. Az adott isten támogatását élvezve bontunk vitorlát, hogy ismeretlen partokat hódítsunk meg, és hegyomlás méretű fenevadakat aprítsunk fel, ahogy az a szakállas néphez illik.

## SCORN

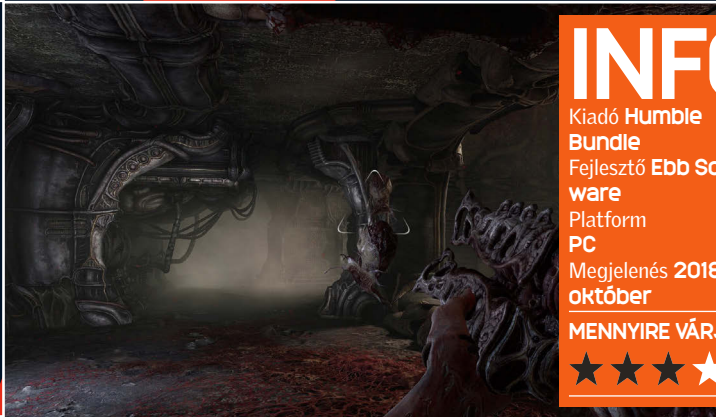
Organikus formák, ismeretlen rendeltetésű gépezetek és bizarr külsejű teremtmények uralják a *Scorn* zavarba ejtően idegen világát. Alkotóinak feltett szándéka elbizonytalanítani a játékost, akinek egymagában kell boldogulnia a számára teljesen ismeretlen környezetben. Az ígéretes biohorror még messze van attól, hogy késznek nevezhes-

sük. Első epizódját, amely a Dasein (létezés németül) alcímet viseli, leg hamarabb az év végén kapjuk kézhez, mert a visszajelzések alapján rengeteg kisebb-nagyobb változtatást tesznek a fejlesztők. Mindazonáltal a legfontosabbat már el is érték: a látványvilág gigeri, az akció zsigeri, és ettől az embert a víz ki-

## INFO

Kiadó **Humble Bundle**  
Fejlesztő **Ebb Software**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018. október**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Rare**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2018. március 20.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## SEA OF THIEVES

Majd csak akkor hisszük el, hogy megjelent a véresen komolytalan kalózkaland, ha a kezünkben tartjuk. Bár valaki egyszer részegen azt állította, hogy egyedül is játszható, nyilvánvalóan baráti társasággal nyújtja azt az élményt a *Sea of Thieves*, amit készítői megáldottak. Egy összeszokott legénységgel a fedélzeten bátran hasíthatjuk a

habokat, folyton a horizontot kémlelve, hogy mikor bukkan fel egy kifosztásra váró hajó vagy egy kincset rejtő sziget. Csapatokba verődött rivális játékosokkal, csillapíthatatlan étvágyú cápákkal és nyughatatlan élőholtakkal kell megverekednünk, mielőtt kiérdemelhetnénk a tengerek legrettegettebb tartalócának címét.

## SHADOW OF THE COLOSSUS

Teljesen megújul a Sony klasszikusa a remasterekben jártas Bluepoint kezei alatt, így a játékosok egy újabb generációja ismerkedhet meg Wanderrel, aki egy szál karddal és íjjal felfegyverkezve pattan hűségese paripájá, Agro nyergébe, hogy megkeresse és levadássza a kolosszusokat. Az említett gigászok tulajdonképpen egy-egy pályának felelnek

meg, célunk pedig az, hogy a bestiákra felkapaszkodva csapást mérjünk sérülékeny részeikre, és elpusztítsuk őket. PS4 Pro konzolon játszva kétféleképpen gyönyörködhetünk a kor követelményeivel igazított látványban: Cinematic-módban 4K felbontást kapunk 30 fps mellett, míg Performance-módban 60 fps-t sajtoltathatunk ki a gépből.

## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Bluepoint Games**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2018. február 6.**

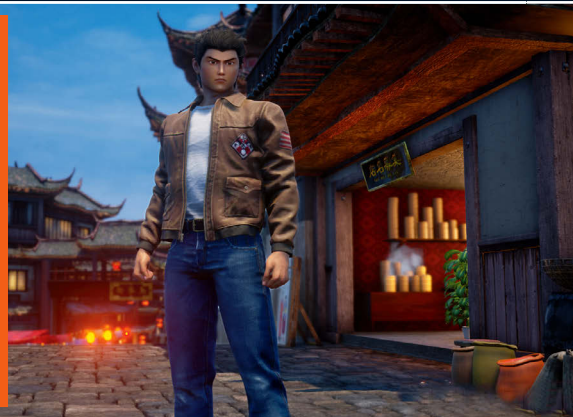
MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Deep Silver**  
Fejlesztő **Ys Net**  
Platform  
**PC, PlayStation 4**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## SHENMUE III

Egy kultjáték – pláne, ha olyan hatással volt a későbbi open world alkotásokra, mint a *Shenmue* – feltámasztása rizikós vállalkozás, hiszen az évek során megszépült emlékek miatt gyakran irrális elvárásokat támaszt a közönség. Remélhetőleg nem csalódunk majd túlzottan a folytatásban, ugyanis a *Shenmue III* büdzsége korlátozott, nem költhe-

tik rá a világ pénzét, a karaktermodellek például költségmegtakarítás végett Indiában készülnek. Ettől függetlenül szeretnénk mihamarabb megtudni, miként alakul Ryo sorsa, és megismernénk már a harcművészetre komoly hangsúlyt fektető játék helyszíneit benépesítő szereplőket is, akiknek száma meghaladja a százat.

## SID MEIER'S CIVILIZATION VI: RISE AND FALL

Egy évet kellett várniuk a remek *Civilization VI* első kiegészítőjére. A *Rise and Fall* a civilizációk tündöklésére és bukására koncentrál, a töretlen fejlődés helyett itt már számítanunk kell arra, hogy szeretett birodalmunk valamilyen oknál fogva hanyatlásnak indul. Innen szép azonban nyerni; a negatív folyamatok megfelelő vezetői képessé-

gekkel megfordíthatók, és kivezethetjük nemzetünket a sötét korszakokból. A kiegészítőben lehetőségünk lesz arra is, hogy megszerezzük a szomszédos államalakulat legközelebbi városának lojalitását, mire lakói egy szép napon úgy döntenek, hogy csatlakoznak birodalmunkhoz, és ehhez még csak háborút sem kell kirobbantanunk.

### INFO

Kiadó **2K Games**  
Fejlesztő **Firaxis Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2018. február 8.**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## SKULL AND BONES

Az *Assassin's Creed IV: Black Flag* óta tudjuk, hogy a Ubisoft nagyon jó a tengeri csaták megtervezésében. Lefejtették a *Black Flag*ről az *Assassin's Creed* vonalat, és már el is készült a *Skull and Bones* váza, amely a 2018-as év egyik nagy meglepetése lehet. Független kálozkapitányként kell felszerelnünk hajónkat, és különféle küldetéseket

végrehajtanunk. Ezt persze a többi kalóz nem nézi jó szemmel, mindent elkövetnek annak érdekében, hogy megfosszanak a zsákmányolt kincsektől. Kincs nélkül pedig nem tudunk fejleszteni, és legénységünket sem tudjuk kifizetni. Sokat fejlődött a látvány, nem tétlenkedtek a szingapúri stúdió grafikusai, alig várjuk már a megjelenését.

## SOUL CALIBUR VI

Egyelőre semmi jele sincs annak, hogy Ed Boon és csapata újabb *Mortal Kombat* játékkal rukkolna elő. A konkurencia kiváló taktikai érzékről tett tanúbizonyságot, amikor ezt az üresjáratot használta ki arra, hogy előhozakodjon a *Soul Calibur* sorozat hatodik részével. A 3D-s veredős játék egészen jól néz ki, rá-

adásul a fejlesztők megígérték, hogy nagyon korrekett történetet is kap mindegyik harcosuk. Úgy látszik, az *Injustice* és az új *Mortal Kombat* részek bebizonyították, hogy igenis érdemes sztorit rakni egy veredős játékba. Mi sem bánjuk ezt, egy jó kerettörténet mindíg feldobja a játékmenetet.

### INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Insomniac Games**  
Platform **PlayStation 4**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## SPIDER-MAN

A 2018-as PS4-exkluzív *Spider-Man* lehet az eddigi legjobb pókemberes szuperhősjáték, legalábbis az eddig kiadott anyagok elég jók voltak. Teljesen új sztorit kapunk, ami nem kötődik egyetlen filmhez vagy képregényhez sem. Szerencsére nem kell ismét átélnünk Ben bácsi halálának szörnyűségeit, a játékban egy idősebb és tapasztaltabb Pókembert és egyben Peter Parkert irányíthat-

juk. A gyors akció mellett lopkodhatunk is, de nem hiányozhatnak a QTE-részek sem. Jelen pillanatban nem tudjuk eldönteni, hogy ennek örülünk, vagy inkább szomorkodjunk; hallottunk már olyan játékról, amelyben jól sikerült a reflexszerű gombnyomogatás. Pontos megjelenési dátum sajnos még nincs, a pletykák szerint valamikor az első félévben indul a hálózövés.

## STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

Meglehetősen furcsán időzítette a Ubisoft a *Starlink* bejelentését, a hasonló kategóriában versenyző játékok sorra elbuknak a piacon. Sem a *Skylanders*, sem a *Disney Infinity* nem tudott nagyobb sikereket elérni az utóbbi években, a videójátékok vásárlói jelen pillanatban nem szívesen vesznek kézzel fogható játékokat. Ez azonban nem zavarja a kiadót,

szerintük a *Starlink: Battle for Atlas* van annyira innovatív, hogy a rajongók nagy műanyag űrhajókkal a kontrollertükön aprítsák az űrben és a bolygófelszínen az ellenséges idegen lényeket. A cserélhető alkatrészeknek köszönhetően változik a fegyverzetünk, így szinte bármilyen szituációban nyerhetünk, ha Mr. Mastercard is a mi oldalunkon áll.

### INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Toronto**  
Platform **Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



# Előzetes

MIT HOZ 2018?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## STATE OF DECAY 2

Kétségtelenül a négyfős kooperatív multiplayer a népszerű zombis túlélő-játék folytatásának legnagyobb dobása. Ha valami rettenetesen hiányzott az első részből a kifogástalan optimalizációt leszámítva, az annak a lehetősége, hogy társainkkal vállvetve tartsunk fenn egy közösséget a tomboló zombiapokalipszis kellős közepén.

Régi vágyunkat teljesíti hát az Undead Labs, ráadásul az átállás Cry Engine-ről Unreal motorra is észszerű döntésnek tűnik az eddig látottak alapján, ahogy az ellen sem lehet kifogásunk, hogy a Play Anywhere program keretében elég csak az egyik támogatott platformra megvásárolnunk a játékot ahhoz, hogy a másikra is megkapjuk.

## STRANGE BRIGADE

Hollywood aranykorának fekete-fehér és Technicolor eljárással színezett kalandfilmjeit idézi a *Sniper Elite* széria fejlesztőinek könnyed hangvétellű, külső nézetes, kooperatív lövöldéje. A brit korona négy hűségese alattvalója (egy maszár nyomkereső, egy gépész, egy archeológus és egy katona) száll szembe az egyiptomi boszorkány-

királynő múmiákból és más mitológiai teremtményekből álló seregével. Egyedi képességeik és fegyverzetük révén mindannyian hasznos tagjai a csapatnak, ám ha valaki egymagában szeretne fejest ugrani a kalandba, kedve szerint megteheti. Csak tartsa észben, hogy a csapat veszélyt jelentenek az ellenség-re nézve.



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó Paradox Interactive  
Fejlesztő Haemimont Games  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2018

MENNYIRE VÁRJUK?



## SURVIVING MARS

Míg arra várunk, hogy Elon Musk lehetővé tegye a Mars kolonizálását, kénytelenek vagyunk a vörös bolygón tett képzeletbeli sétákra hagyatkozni könyvek, filmek és videójátékok révén. Utóbbiak táborát gyarapítja a *Tropico* szériát a harmadiktól az ötödik részig istápoló fejlesztők soron következő alkotása, amelyben nem kisebb feladat

hárul ránk, mint létrehozni egy állandó települést a háború római istenéről elnevezett planétán, dacolva a zord körülményekkel. A művelet alapos tervezést és gondos előkészítést igényel, és muszáj a helyi erőforrásokra támaszkodnunk, mert sokáig tart, míg bármi-féle segítséget vagy utánpótlást küldhetnek nekünk a Földről.

## SYSTEM SHOCK

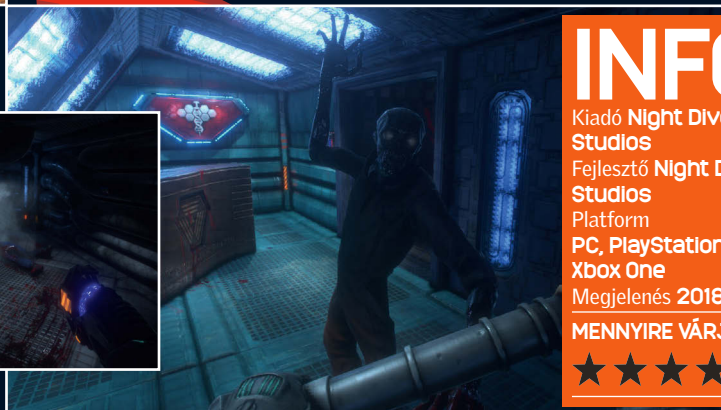
Mozgalmas évet zárt az iparági veteránokból álló csapat, hiszen az utóbbi hónapokban Unreal Engine 4-re váltottak Unityről, mivel az új motor jobban szolgálja céljaikat. Hozzányúltak a mesterséges intelligencia irányítása alá került űrállomás alaprajzához is, hogy a pályadíjánt ne zárják béklyóba az 1994-ben megjelent eredeti *System Shock* technikai korlátai. Ezzel párhuzamosan Chris Avellone átirta a dialógusok egy részét, valamint befoltozta a cselekményen tatóngó lyukakat is, hogy kifogástalan állapotban láthasson napvilágot a remake.



## INFO

Kiadó Night Dive Studios  
Fejlesztő Night Dive Studios  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2018

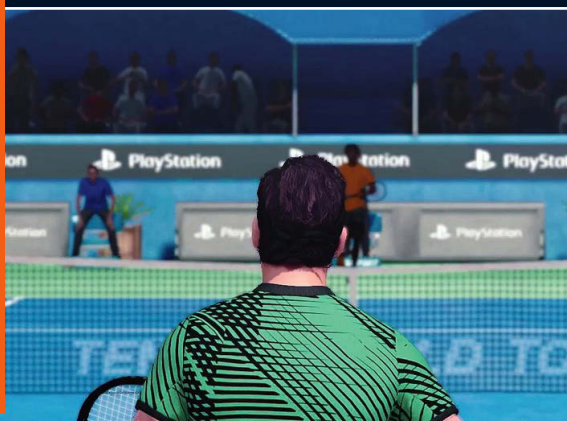
MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó Bigben Interactive  
Fejlesztő Breakpoint Studio  
Platform Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2018

MENNYIRE VÁRJUK?



## TENNIS WORLD TOUR

Ráfér már a világ teniszrajongó részére egy minőségi videójáték a témában, mert a 2011-es *Top Spin 4* óta egyetlen értékelhető darabbal sem találkozunk. Szerencsére a 2K Czech szélnek eresztett fejlesztőiből verbuválódott Breakpoint Studio végre talált egy kiadót, amely lát fantáziát a projektben. A csapat szeretné a lehető legelőkeltebben

szimulálni a sportág technikai és taktikai mélységeit, valamint a mindent eldöntő meccsek drámai intenzitását. Harmincnál is több sztár, köztük Roger Federer, Gaël Monfils, Angélique Kerber, Garbiñe Muguruza, Caroline Wozniacki, Nick Kyrgios, Alexander Zverev és John Isner ütőjét és karrierjét vehetjük kezünkbe.

## THE ARTFUL ESCAPE

A meglehetősen sajátos sztorival rendelkező játék a platformer kategóriában indul, így tehát ugrunk, futunk, sőt még gitárt is használhatunk, amely olyan varázslatos dolgokra képes, mint létrehozni a továbbjutás lehetőségét, vagy éppen segít leküzdeni a főellenségeket. Ja, és a történet: Francis Vendetti zenészként a nagybátyja árnyékában él, ezért

úgy dönt, inkább lelécel Londonból, hogy ne csupán fizikailag távolodjon el egy kicsit, hanem új személyazonosságot alkotva végleg függetlenítse magát rokona hírnevétől. Az érdekesnek és egyedinek tűnő ötlet izgalmas játékménetet ígér, de sajnos nem tudni a megjelenés pontos időpontját, hogy erről magunk is meggyőződhessünk.



## INFO

Kiadó **Versus Evil**  
Fejlesztő **Stoic**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Annapurna Interactive**  
Fejlesztő **Beethoven & Dinosaur**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE BANNER SAGA 3

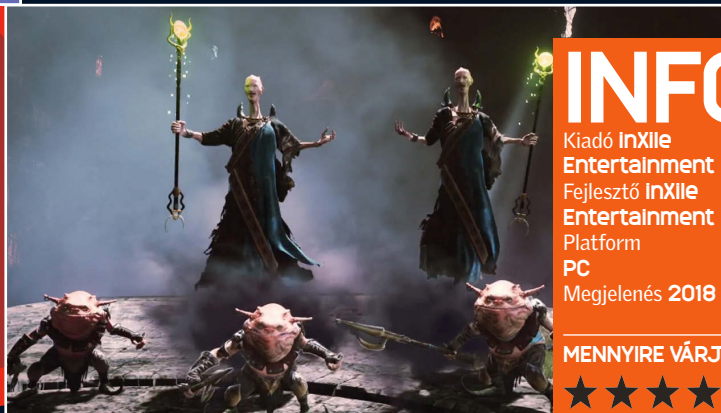
A sorozat zárórésze Kickstarter-projektként teljesedik ki, és azt, hogy mennyire várják a játékosok, mi sem jelzi jobban, mint a bő 400 ezer dollárnyi összekalapozott lóvé, ami közel kétszerese lett a célértéknek. Amit biztonsággal tudni lehet, hogy bekerül az Eternal Arena mód, kipróbálhatjuk magunkat a dredge faj képviselőjeként, és még

Ubis is tiszteletét teszi, már amennyiben még ebben az életben megjelenik a játék. Némi aggodalomra ad ugyanis okot, hogy nem igazán érkeznek hírek a fejlesztés menetéről, és egyéb információk sem látnak napvilágot, márpedig a viking történet lezárását meglehetősen sokan várják, és nem jó dolog feldühíteni a játékosokat.

## THE BARD'S TALE IV

A fantasy-környezetben játszódó sorozat rendkívül tiszteletreméltó múltra tekint vissza, hiszen első része 1985-ben jelent meg, és igencsak pozitív fogadtatásra talált, a rajongás pedig azóta sem múlik, a közösségi finanszírozásban kért 1,25 millió dollárt a lelkes játékosok szűk hét alatt dobták össze. A negyedik rész látványvilága nagyon szép, ami

nem csupán az Unreal Engine 4 érdeme, hanem annak is köszönhető, hogy a fejlesztők fotogrammetriás módszerrel dolgoznak, azt pedig már láttuk a *The Vanishing of Ethan Carter*-ben, hogy mit lehet így összehozni. Érdemes még megemlíteni a nagyszerű skót folklórnekest, Julie Fowlit, az ő hangját élvezhetjük majd kalandjaink során.



## INFO

Kiadó **InXile**  
Entertainment  
Fejlesztő **InXile**  
Entertainment  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE CREW 2

A Ubisoftot játéka első része felmás érzéseket váltott ki a játékosokból, de tény, hogy nem volt rossz buli a hatalmas térképen keresztül-kasul száguldani, ugyanakkor a különféle hibák és hiányosságok miatt valahogy mégis támadt némi hiányérzetünk. A második felvonás vélhetően igyekszik sokkal jobban kiszolgálni a játékosok igényeit, amit többek közt

az is jelez, hogy megint megkapjuk a karrier lehetőségét, így névtelen versenyzőből küzdhetjük fel magunkat ismert kormánytekergetővé. Hatalmas ziccernek tűnik, hogy nem csupán két- és négykerekeűek szerepelnek a felhozatalban, hanem hajók, sőt repülő is. Kíváncsian várjuk, mi sül ki ebből az egészből, és vajon meddig élnek majd a szerverek.

## THE GUILD 3

A középkorba repítő játék a gőzboltban már hónapok óta hozzáférhető, de finoman szólva is vegyes értékelések jellemzik, bár ezek legtöbbször pontosan azért negatív, mert a termék még messze nem nevezhető késznek. A *The Guild 3* lényege egyébként az, hogy évszázadokon át remekül prosperáló dinasztiát hozunk létre, amely nem csu-

pán gazdaságilag, de katonailag és politikailag is meghatározó szerepet tölt be. Lesz itt árulás, megvesztegetés, könny, patakvér és aranyak csilingelése, amihez elvileg 12 térképnyi egyjátékos küldetés adja az alapot, és már most is látszik, hogy ha a hibákat sikerül kiküszöbölni, a GolemLabs játéka akár jó is lehet.



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



# Előzetes

MIT HOZ 2018?



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Supermassive Games**  
Platform **PlayStation 4**  
Megjelenés **2018. január 23.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE INPATIENT

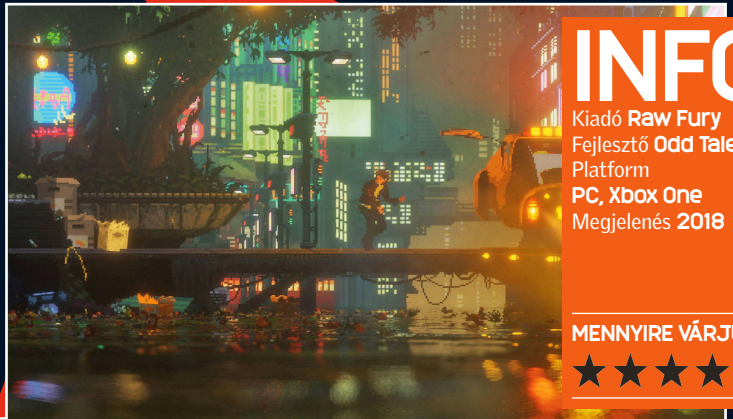
Az *Until Down* világában játszódó pszichohorrorban egyetlen feladatunk van, mégpedig túlélni, ami nem túl egyszerű, ha a Blackwood szanatórium egyik amnéziás betegeként éljük a világunkat. Mivel a játék kimondottan a VR-élményekre alapoz, nem kétséges, hogy a rémisztgetés elég jól működik majd, amire az is rátesz egy la-

páttal, hogy a fejlesztők a hangokkal is elég jól játszanak. Az pedig, hogy Nik Bowen, Graham Reznick és Larry Fessenden térnek vissza íróként és rendezőként, elég komoly garancia arra, hogy a 2015-ben megjelent *Until Down* előzményeként funkcionáló játék okoz majd néhány lábón kihordott infarktust a célcsoportjának.

## THE LAST NIGHT

Az elsöre talán cseppet klisésnek tűnő cyberpunk játék valójában egészen egyedi, legalábbis ami a kivitelezést illeti, mindenképpen. A pixel art kategóriában induló indie cím ugyanis annak ellenére, hogy nem a túléles alakokról szól, olyan látványvilágot tár a játékos szeme elé, amely azonnal lenyűgözi, köszönhetően a remek fény-

árnyék kivitelezésnek, illetve a rendkívül színes megjelenítésnek. Egyebekben pedig ki tudja, talán van még lehetőség a gépek miatt elkényelmesedett, kiterjesztett valóságban létező emberiségre alapozott történetvezetésben, főleg akkor, ha a főhősünk Harry, aki a saját kezébe veszi a dolgokat.



## INFO

Kiadó **Raw Fury**  
Fejlesztő **Odd Tales**  
Platform **PC, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Naughty Dog**  
Platform **PlayStation 4**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE LAST OF US PART II

A Sony egyik húzócímekeként említendő játék folytatása igencsak sötét hangulatúnak és erőszakosnak tűnik, amiről a cég egyik embere ki is fejtette, hogy felnőtt emberek fejlesztik felnőtt embereknek, és a durva jelenetek amúgy sem öncélúak, hanem konkrétan azok miatt kerültek be, akik vevők a nyomasztó dolgokra. A sztoriban négy új karakter

bukkan fel, így tehát megismerkedhetünk majd Yarával, akit Victoria Grace alakít, Levvel (Ian Alexander), Emilyvel (Emily Swallow) és egy meg nem nevezett karakterrel, akiről annyit tudni, hogy Laura Bailey játssza. A történetét Neil Druckmann és Halley Gross a felélősekké, akik mindent megtesznek, hogy ez a rész se maradjon el a korábbi színvonalától.

## THE OCCUPATION

Egy olyan tömeggyilkosságot dolgoz fel az *Ether One* alkotóinak játéka, amelyben a halálos áldozatok száma 23, a játékosnak pedig az a feladata, hogy újságíróként derítse fel, mi is történt 1987. október 24-én, Északnyugat-Angliában. A dátumnak azért van fontos szerepe, mert az idő egyáltalán nem elhanyagolható tényező a

játékban, hiszen összesen négy óránk van arra, hogy kibogozzuk a szálakat, és felgöngyölítsük az esetet. Felelőségünk hatalmas, tekintve, hogy az ország jövője múlik ténykedésünkön, és el kell döntenünk, mit vagyunk hajlandók megtenni a nagyobb jó érdekében. Aki szereti a narratív játékmenetet, talán még élvezni is fogja.



## INFO

Kiadó **Humble Bundle**  
Fejlesztő **White Paper Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **SEGA**  
Fejlesztő **Creative Assembly**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

A játék 878-ban játszódik, amikor a brit katonák már visszaverték a viking megszállást, ám Anglia királyainak vannak még terveik velük kapcsolatban, így háborút hirdetnek a hadurak ellen. A SEGA elmondása szerint csak mert egy spin-off részt készítenek, nem kell attól tartanunk, hogy rövidebb vagy kisebb játékot kapnánk a fővonal titánja-

ihoz képest. Sőt, a *Thrones of Britannia* büszkélkedhet majd az eddigi legrészletesebb kampánytérképpel, legalábbis a kiadó szerint. Tekintve, hogy a *Total War* sorozat már számtalanszor bizonyított, szinte biztosak lehetünk benne, hogy most is olyan termék lesz a végeredmény, amely hosszú időre leköti az energiáinkat.

## TROPICO 6

El Presidente immár féltucadjára tér vissza, hogy szivarfüstbe burkolózva építse korrump hatalmát, miközben ország lakói éhezve táncolnak az utcán. Oké, ennyire nem vészes a helyzet, de aki próbálta valaha is bármelyik részt, tudja jól, hogy valami hasonlóra lehet számítani a kiegyensúlyozott stratégiát kínáló játékban. A fejlesztők ígére-

te szerint most először köthetjük össze hídakkal a szomszédos szigetcsoportokat, ami elvileg azt jelentheti, hogy még több lehetőségünk lesz a kereskedelemre és az ármánykodásra. Sőt, megfelelő „szakemberek” segítségével akár a Szabadság-szobrot vagy éppen az Eiffeltornyot is ellophatjuk. Kérdés azonban, hogy mindez elég lesz-e hatodjára.



### INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
Fejlesztő **Limbic Entertainment**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **SEGA**  
Fejlesztő **SEGA**  
Platform  
**Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



## VALKYRIA CHRONICLES 4

A sorozat negyedik része egy alternatív második világháborúba kalauzolja a játékost. Az ígéretek szerint a korábbiaknál nagyobb térképeken csatázhatunk, bevetve a korábban nem szerepelt gránátos karakterosztályt, amelynek segítségével az egységeink szemé elől elrejtett helyekre is sikeresen nyithatunk tüzet. Jelenleg úgy tud-

ni, hogy a játékmenet nem sokat változik, ugyanakkor a fejlesztők nagy hangsúlyt helyeznek a történelmi dolgokra, így többek között számtalan felvételt tekintetek meg a második világháborúról. A játék producereként működő Mikami Kei szerint termékük megmutatja, mi történt Európa egyes részein a világégéskor.

## VAMPYR

Londonban járunk, 1918-ban, mikor is arra eszmélünk, hogy vámpírrá váltunk, ami rögvést két problémát is felvet. Egyrészt, mivel foglalkozásunkat tekintve orvosok vagyunk, meg kellene állítani azt a kórságot, ami őrzöngő elmebeteggé változtatja a városlakókat, másrészt pedig vérszívó mivoltunknak köszönhetően az éhséget is csillapítá-

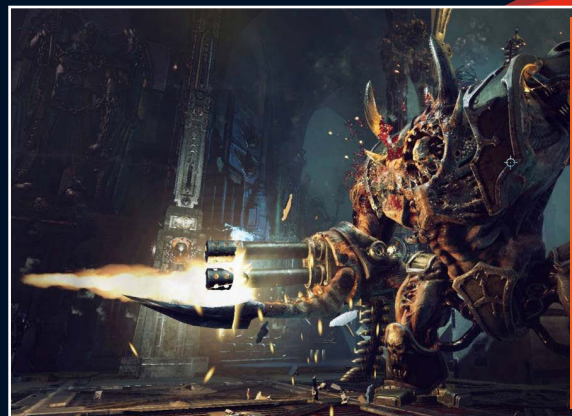
ni szükséges. Attól függően, hogy melyik tevékenységre fekszünk rá jobban, London újra visszanyerheti régi önmagát, vagy az örök pusztulás vár rá. Ezzel a sztorival vár minket a *Vampyr*, ami tekintve, hogy mellőzött témában indul, akár még hiánypótló is lehet, és jelenleg bizakodhatunk, hiszen az E3-on elég jól mutatott a játék.



### INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Donnod Entertainment**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2018**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## WARHAMMER 40.000: INQUISITOR – MARTYR

A Neocore nem kisebb célt tűzött maga elé, mint hogy elkészíti az első nyílt világú akció-RPG-t, amely a Warhammer 40,000 számtalan formában feldolgozott univerzumban játszódik. Akik úgy döntöttek, hogy nem várnak a megjelenésig, hanem inkább belevetik magukat a korai hozzáférés nyújtotta lehetőségekbe, máris tapasztal-

hatták, grandiózus küldetésekkel, vérpezsdítő ütközetekkel, rombolható környezettel, illetve általuk is befolyásolható játékmenettel rendelkezik a *Martyr*. A cselekményt magányos farkasként tevékenykedő inkvizítor módjára is végigjátszhatjuk, de adott a lehetőség, hogy többedmagunkkal próbáljuk megtisztítani a Caligari Sektort.

## WARHAMMER: VERMINTIDE 2

A Fatshark játékát leginkább azok fogják kedvelni, akik szeretik, ha patatokban folyik a vér, miközben mindenféle rémesen kinéző alakok püfölik és lövik egymást, aminek van azért némi morális alapja is, hiszen hőseinknek kénytelen-kelletlen le kell számolniuk a skaven hordával kiegészült Káosz hadsereggel. Az öt hősről összesen tizenöt karrierút vár, ami

azért is jó, mert mindegyikben eltérő képességek és adottságok fejleszthetők, nem is beszélve a fegyverekről. Ha sikeresen zárunk egy küldetést, jutalmat kapunk; lehet ez egy szimpla kiegészítő, de akár valamilyen fegyver is, amelynek hasznosságát nem szükséges részletezni egy olyan játékban, ahol folyamatosan meghal valaki.



### INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



# Előzetes

MIT HOZ 2018?



## INFO

Kiadó Gearbox Publishing  
Fejlesztő Compulsion Games  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2018. április 13.

MENNYIRE VÁRJUK?



## WE HAPPY FEW

Ímhol egy szürreális sandbox túlélő-játék, amelyben a totális terrorban is a boldogság maszkja mögé bújt, drogoktól megőrült emberek között kell boldogulnunk. A *BioShock*-beütésű játék az alternatív 60-as évekbeli retrófuturisztikus helyszínen játszódik, ahol minden rájátszik a szürreális rémálomhangulatra. A történet hőseként feladatunk az-

előtt elmenekülni innen, hogy a helyiek megnesszelik, nem közéjük tartozunk, és végeznek velünk. Ehhez nyersanyagokat szerezhetünk, fegyvereket készíthetünk, csapdákat állíthatunk, és lopakodhatunk is, csak rajtunk múlik, hogy mennyire fókuszálunk a történetre, illetve mennyire bonyolódunk bele egyéb dolgokba is.

## WRECKFEST

A leginkább a *Flatout*ra emlékeztető játék évek óta a korai hozzáférés fázisában leledzik, ami azt jelenti, hogy a játékosoknak éppen elég tapasztalatuk gyűlt össze vele kapcsolatban, és nem túl biztató, hogy a Steamen jelenleg 6/10 az értékelése. A felhőtlen autós zúzdára kihegyezett játékmenetet kínáló *Wreckfest* a képek

és a videók alapján egykoron ígéretes darabnak tűnt a maga fizikai modelljével, ám sok panasz érkezik arra, hogy lassan halad a fejlesztés. Ez önmagában még nem lenne probléma, de játékosok széles tömege érzi úgy, hogy az adott frissítések nem hordoznak magukban kellő mennyiségű újdonságot.



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó SEGA  
Fejlesztő SEGA  
Platform PlayStation 4  
Megjelenés 2018. március 20.

MENNYIRE VÁRJUK?



## YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

Az előző részben szerzett sérüléseiből felgyógyulva Kiriu Kazuma nem sokáig örülhet egészségének, mivel jönnek a jardok, és leültenek három évre. Ezt követően viszont, mint minden rendes börtönviselt tag, azonnal beleveti magát az alvilági kalandokba, ahol mindamelllett, hogy öldöklök egymást az emberek, és jó sokat isznak, legalább ugyanennyit énekelnek,

és ha elegendő van mindenkiből, fogják magukat, és elmennek szigonynyal halat fogni. A Japánban már két éve megjelent játékból az első héten közel 220 ezer kópia talált gazdára, míg Ázsia-szerte valamivel több mint félmilliót vettek belőle a játékosok, illetve az ottani értékelések szerint is nagyon jó a játék. Meglátjuk, mire jut Európában.

## YAKUZA KIWAMI 2

Sajátosan nyitott a *Yakuza 2* remake-ként funkcionáló játék, ugyanis a tajvani PlayStation Store idő előtt kirakta az oldalára, utána pedig már hiába kapkodott, a játékosok között futótűzként terjedt a hír, hogy érkezik a ráncfelvarrás. A játékban Kiriu Kazuma bőrébe bújhatunk, aki többek között Tokió és Sotenbori utcáit járva kerül mindenféle kalamajká-

ba, miközben számos küldetést kap, és minijátékok színesítik életét. Nem tudni pontos információkat arról, hogy a 2006 decemberében megjelent játék mikor kerül a boltokba Európában, de úgy hírlük, hogy csak a *Yakuza 6* után, amely márciustól érhető el. Ja, és még annyit, hogy extraként kapunk egy teljesen új kampányt Goro Majima számára.



## INFO

Kiadó SEGA  
Fejlesztő SEGA  
Platform PlayStation 4  
Megjelenés 2018

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó Nintendo  
Fejlesztő Good-Feel  
Platform Nintendo Switch  
Megjelenés 2018

MENNYIRE VÁRJUK?



## YOSHI

Nem hinnénk, hogy bárkinek be kellene mutatni a *Super Mario* világából ismert lényt, aki most végre saját kalandokat kap, amelyeket akár másodmagunkkal is megélhetünk. Ám annak ellenére, hogy egy sokszor látott karakterről van szó, meglehetősen kevés információval rendelkezünk *Yoshi*ről, így nagyjából csak annyit tudni, amit magától is bárki

kitalál. Platformjátékról beszélünk, amelyben a szabad szemmel is megszűröl látható ösvények mellett titkos járatokon is közlekedhetünk, ám hatalmas újítás (ez itt az irónia helye), hogy a szokásos „balról haladunk jobbra” után most elvileg megfordítható lesz az irány. Ezzel kábé mindent el is mondtunk, amit a vigyorgó figuráról tudni lehet.





**” A TENGERPARTOKON MEGJELENIK A TAJJTÉK, SZEBBEK LESZNEK A FELÁZOTT, SARAS TERÜLETEK, ÉS A VÍZ ALATTI RÉSZEKET IS ÚJRATERVEZTÉK**

Felújított fémszörnyek

# WORLD OF TANKS 1.0

**M**EGKERÜLHETETLEN A **WORLD OF TANKS** AZ **F2P KATEGÓRIÁBAN, A WARGAMING HIHETETLEN ÉRZÉKKEL TALÁLTA MEG AZT A NEM IS KICSINY PIACI RÉST, AMIT A PÁNCÉLOSOK IMMÁR NYOLCADIK ÉVE BETÖLTENEK.**

Nem tévedés, az első orosz szervezetreket már 2010-ben élesítették, azóta töretlen népszerűségnek örvend ez a remek játék. Az elmúlt nyolc évben azonban rengeteget változott a technológia, fejlődtek a számítógépek, és sokan már a harmadik konzoljukat nyüstölik azóta. Nagymértékben javult a *World of Tanks* is, de azért az idő vasfoga szép lassan kikezdte. A játékmenet még mindig rendkívül addiktív, de a kinézet már hagy némi kívánnivalót maga után. Ez az oka annak, hogy 2018-ban teljes grafikai renováláson esik át a jelenlegi legjobb tankjáték. A korábbi fejlesztés során csak a páncélosokra húztak fel nagy felbontású textúrákat, most viszont az összes pálya megkapja a maga tūeles textúráit. Nem csak a gra-

## INFO

Kiadó **Wargaming**  
Fejlesztő **Wargaming**  
Platform **PC**

Megjelenés **2018. március**

MENNYIRE VÁRJUK?



fikán változtatnak, teljesen új zenéket és hangokat is kap mind a huszonöt pálya, és egészen biztosan sokat dob majd a hangulaton egy igényes, dinamikus zenei aláfestés. Az autentikus hangzás érdekében pedig arab, kínai, kaukázusi és koreai zenészeket is szerződtettek.

Moszkvában sikerült beszélgetnünk a váltásról a fejlesztést vezető Milos Jerabekkel, aki elárulta, hogy kukázták a régi grafikus motort, és egy új, Core névre hallgatót implementáltak a kódba. Persze rögtön rákérdeztünk a teljesítménycsökkenésre, de szerinte ezzel nem lesz gond, ugyanis komoly csapat dolgozik az optimalizáláson, és egy klassz skalázhatóságot is beépítenek az új verzióba, így mindenki a gépe képességeihez tudja szabni a megújult *World of Tanks*.

Az új motor segít abban, hogy egészen látványos körülmények között csatázhassunk. Változtatnak a térképek bevilágításán, fejlett tükröződés- és vízeffektek segítenek abban, hogy jobban beleélhessük magunkat a küzdelmekbe. A tengerpartokon megjelenik a tajjték, szebbek lesznek a felázott, saras területek, és a víz alatti részeket is újratervezték. Élhetőbb lesz az aljnővényzet

és a láncaltal közötti interakció, és megjelennek a rombolható tereptárgyak is. Az élethű fizika nagyon sokat dob a játékélményen, szinte semmi sem állhat útjába az acélszörnyetegeknek, a kisebb járművek látványosan darabokra hullanak, amint át-gázolunk rajtuk.

Ahogy a korábbi verziók, úgy ez is támogatja a 4K felbontást és a HDR megjelenítést, szóval annak, akinek elég combos PC-je van ahhoz, hogy minden extra grafikai funkciót bekapcsoljon, pazar látványban lesz része. A tervek szerint valamikor tavasszal élesedik az 1.0-s verzió, de előtte lehetőségünk lesz egy demóban kipróbálni gépünkön a felújított játékot.

A Wargaming 2018-ban is mindent elkövet annak érdekében, hogy fenntartsa az érdeklődést legnépszerűbb címe iránt. Elképzelhető fejlődésen ment keresztül az utóbbi években, és nagyon úgy néz ki, hogy tartani fogják ezt a tempót a jövőben is. Tavasszal ismét Moszkvában rendezik meg a *World of Tanks*-világbajnokságot, ahol a világ legjobb digitális harckocsipilótái mérik össze a tudásukat. A GameStar idén is ott lesz, rajtunk keresztül nem maradtok le egyetlen fontos részletről sem.

# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 50 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
- 56 SPELLFORCE 3
- 58 HAND OF FATE 2
- 60 DESTINY 2: CURSE OF OSIRIS
- 61 WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS - THE ADVENTURES OF GUNSLINGER JOE
- 62 JUST DANCE 2018
- 63 OKAMI HD
- 64 BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL
- 66 LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - EPISODE 3: HELL IS EMPTY
- 67 BRAWLOUT
- 68 INMATES
- 69 HALO WARS 2: AWAKENING THE NIGHTMARE
- 70 KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 2
- 72 BATTLERITE
- 73 HEARTHSTONE: KOBOLDS & CATACOMBS
- 74 TYRANNY: BASTARD'S WOUND
- 76 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR
- 76 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (SWITCH)
- 77 RESIDENT EVIL VII: NOT A HERO
- 77 RESIDENT EVIL VII: END OF ZOE
- 78 DOOM (SWITCH)
- 78 REDOUT - ENHANCED EDITION
- 79 FINAL FANTASY XV: EPISODE IGNIS
- 79 SOMA
- 80 FIRE EMBLEM WARRIORS
- 80 POKÉMON ULTRA SUN & ULTRA MOON
- 81 ROCK OF AGES 2: BIGGER & BOULDER
- 81 911 OPERATOR - EVERY LIFE MATTERS
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

CSAK EGYET UGRASZ, ÉS MÁR MEGINT HAJNALI HÁROM VAN

# PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

**NEM KÜLÖNÖSEBBEN SZÉP, BŐVEN VANNAK BENNE HIBÁK, ÉS JÁTÉKMECHANIKÁBAN SEM NYÚJT IGAZÁN FORRADALMIT, MÉGIS KORSZAKALKOTÓ A PUBG.** Amikor évek múlva visszagondolunk majd 2017-re, ez lesz az a játék, amely toronymagasan kiemelkedik a tömegeből. Messze túlszárnyalta a korábban megdönthetetlennek tűnő rekordokat a Steamen, több millió embert szípkázott el a világ legnépszerűbb e-sportjától, játékokat vitt csődbe azzal, hogy esélyt sem adott nekik a túlélésre, és képes volt arra, hogy olyan casual játékosokat is visszarántson a kompetitív multiplayerek világába, akik utóljára talán valamikor az ezredforduló voltak igazán gamerek.

### MINT AZ EGYSZER EGY

Ha valaki egy barlangban töltötte volna az elmúlt évet, annak sem kellene hosszasan magyarázni a battle royale koncepcióját. Száz játékost kidobnak egy szigeten, ahol fegyvereket, páncélt és elsősegélycsomagokat gyűjtögetve kell a lehető legtovább túlélniük, miközben a játéktér folyamatosan zsugorodik, ezzel interakcióra késztetve a játékosokat. A *Battlegrounds* népszerűsége elsősorban ennek köszönhető: a végtelenül egyszerű játékmotetnek, amit egy kilenc- és egy kilencvenkilenc éves is azonnal felfog. Persze vannak komplex mechanikák, amelyek egyben tartják ezt a látszólag egyszerű vázát, de ezek megértésé-

re nincs szükség ahhoz, hogy élvezetes legyen nézni, vagy akár játszani a *PUBG*-t. Gondoljunk csak bele, az évekig a Twitch nézettségi listájának tetején tanyázó *League of Legends* ehhez képest elképesztően összetett: már az alapvető cél is bonyolult, és akkor nem beszéltünk a több mint száz bajnok kismillió képességéről, amelyekből gyakran a másodperc tört része alatt sütnek el akár egy tucatot is a meccs közepén. Ha valaki nem ismeri a játékot a legapróbb részletekig, egyszerűen élvezhetetlen lesz számára egy közvetítés. Még a jóval egyszerűbb *CS:GO*-ban is olyan gyorsan történik minden, és olyan, pixelre kiszámolt mozdulatokkal operálnak a játékosok, hogy könnyen elriasztja a tapasztalatlan nézőket. Ezzel szemben a *PUBG* igazi „közönségsport”, amit legalább olyan szórakoztató (ha nem szórakoztatóbb) nézni,



## INFO

Kiadó **PUBG Corporation, Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Bluehole Studios, PUBG Corporation**  
Platform **PC, Xbox One**  
Röviden Száz ember, egy sziget és egyetlen cél: életben maradni a legvégéig.  
PEGI 18+



# 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%**

Évezhető 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.

# DS

mint játszani. Így tett szert villámgyorsan rengeteg rajongóra.

## HA KICSI A TÉT, A KEDVEM SÖTÉT

Idestova húsz éve vagyok benne ebben a gaming dologban, és nem tudnám megmondani, mikor éreztem utoljára azt, amit szinte minden PUBG-meccs képes kihozni belőlem. Amikor először találtam magam a legjobb tízben, a szívem majd kiugrott a helyéről. A torkomban éreztem minden egyes dobbanást, a tenyerem pedig úgy izadt, hogy alig tudtam fogni az egeret. Olyan adrenalinbomba volt ez, amit videojátéktól nagyon régen nem kaptam, de idővel mindenhez hozzászokik az ember – gondoltam. Aztán belettem egy laza 250 órát a játékba (és ezzel párhuzamosan megnéztem legalább kétszer ennyi streamet), és a pulzusom még mindig fordítottan arányos az életben lévő játékosok számával. Ennek a fő oka, hogy a *PUBG*-ben hatalmas a tét. Nem akkora, mint a *DayZ*-ben volt anno, amelyben a végleges halál sziklaként nehezedett ránk, és minden életkedvünket elvette, de jóval nagyobb, mint amire hozzászoktunk. Mert a *Call of Duty*, *Battlefield*, *Halón* és *Destiny*n szocializálódott generáció ahhoz van hozzászokva, hogy a halál csak egy újabb strigula egy végtelennek tűnő sorban, mindenféle következmény nélkül. Pár másodperccel később pontosan ugyanott vagyunk, ahol az előbb abbahagytuk, és egy meccs végére nyolc-tíz alkalommal is lelőjük egymást, így aztán semmi maradandót nem kapunk. Félőrrült módjára kirohantál a fedezék mögül, és lelőtték? Na, bumm, három másodperc múlva már nyomhatod is tovább, nem igazán van benne rizi-



Ez történik, ha mindenki ugyanazt a várost nézi ki magának a játék elején



Minden láda egy hullát jelöl. Vajon mi történt ebben a házban?



## HA TE MONDOD

**Brendan Greene dizájnér, Bluehole Studios: „Havi szinten több millió dollárt fizetünk ki csak a szerverekre, amit a tervek szerint hosszú távon a kozmetikai cuccokat kínáló mikrotranzakciók fedeznek majd.”**

kó. Ezzel szemben minden *PUBG*-meccs egy befektetés, a legapróbb hiba is végzetes lehet, és ahogy halad előre az idő, egyre többet veszíthetsz. Egy pillanatra sem lankadhat a figyelem. Onnantól, hogy kiugrottál a gépből, minden mozdulatod számít, és egy rosszul kilootolt ház vagy

egyetlen elvétett lövés is bajt okozhat. Egy másik nagyon fontos dolog is szerepet játszik abban, hogy a *PUBG* ennyire intenzív: az, hogy a legtöbb szituációra egyszerűen nem lehet felkészülni. Pár száz óra után a legtöbb lövöldözős játékban azért megtanulja az ember, hogy hová fognak elbújni az

ellenfelek, honnan próbálnak majd a hátunkba kerülni, vagy hogy melyik pozícióból érdemes letartani egy szöveget, ha mondjuk a bombát vagy a túszt próbáljuk védeni. A *PUBG*-ben nem igazán vannak megkötések. Sokszor nyílt terepen kell harcolnunk, így a fix folyosók helyett bárholnan érkezhetsz az ellenfél felé. Ha valaki meg akar minket kerülni, az megteheti ezt a szomszéd szobából, a szomszéd házból vagy a város széléről is, és egyszerre nyilván nem tudunk mindenhová figyelni. Ezt a játék 1.0-s frissítésével csak tovább fokozták, ekkor került be ugyanis a vaulting (jobb szó híján mászás), aminek köszönhetően immár nemcsak azok tudnak kiugrani az ablakokon, akik elsajátították a crouching-jumping művészetét, de még ennél is fontosabb, hogy olyan ablakokon is bemászhatunk, és olyan kerítéseknél fölött is átvethetjük, amelyeket korábban nem értünk volna el. Ez egészen új lehetőségeket teremt a városi harcok során, amelyek alkalmazását így nyolc-kilenc hónap já-

ték után a veteránoknak is újra meg kell tanulniuk.

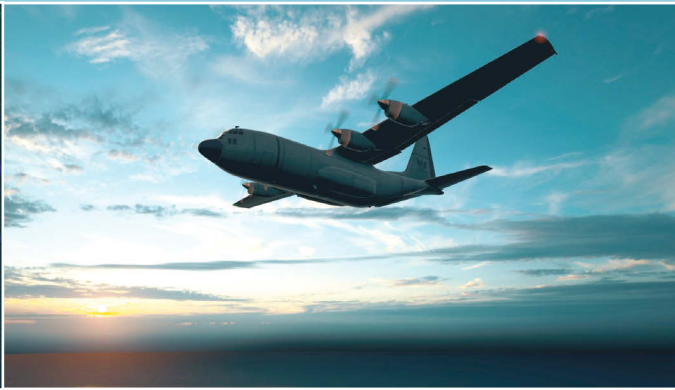
### PIKELVADÁSZAT

Az ütközetek is nagyban különböznek attól, amihez az elmúlt években hozzászoktunk. A *PUBG* legtöbb tűzharca nagyobb távolságról zajlik, mint amekkorák maguk a pályák a legnépszerűbb kompetitív FPS-ekben. A korai hozzáférés alatt rengeteget fejlődött a fegyverek kezelése, így a *Battlegrounds*-ban használt modell ma már az egyik legkielégítőbb, amivel találkozhatunk. A fegyverek durván visszarúgnak, ráadásul nem is mindig ugyanazzal a mintával, így nem lehet őket tökéletesen kitanulni. Minden lövevény egészen más karakterisztikával rendelkezik, a lövedékeket különböző sebességgel lövik ki, így meg kell tanulnunk, hogy egy adott stukkerral mennyire kell a mozgó célpont elé és fölé lőni, de nincs annál jobb érzés, mint amikor egy száguldó kocsihoz sikerül leszednünk valakit. Ennek köszönhetően a játék ki is nevelte saját profi játékosait, akik

a korai hozzáférés elindulása óta több ezer órát pakoltak már bele, és olyan szinten üzik azt, amilyen a legtöbb esetben sosem fogjuk. És az, hogy ez a lehetőség adott, rengeteg embert vonz. Mert hiába egyszerűek az alapok, a képességplafon döbbetesen magasán található. Bár elképesztő mennyiségű időt emészt fel a fegyverek kezelésének tökéletes elsajátítása (amit hosszú távon nyilván meg is hálál a játék), ez még csak félsiker. A tűzharok során rengeteg információt kell feldolgozni és azokra megfelelően reagálni. Ilyenek a mi cuccaink és az ellenfél felszerelése, az adott terepviszonyok, a többi játékos vélt vagy valós pozíciója, a következő kör helyzete és még legalább egy tucat befolyásoló tényező, amivel nekünk és a célkeresztben lévő ellenfélnek is számolnia kell. Ilyenkor pedig elkezdődik fejben egy örült jászma; a felek megpróbálnak öt-hat lépéssel előregondolkodni és valahogy túljárni az ellenfél eszén. Aztán vagy sikerül, vagy nem.

## AZ ISMERETLEN JÁTÉKOS

Brendan Greene – vagy ahogy a legtöbbben ismerik: PlayerUnknown – a battle royal játékok atyáuristene, aki hosszú évekkel ezelőtt még egy *Arma 2* moddal indította világhódító útjára a műfajt. Az akkor még csak minimális népszerűségnek örvendő játékmód az évek során egyre nagyobb rajongótáborra tett szert, és már az *Arma 3*-ba is átköltözött, amikor a Daybreak Studios felkérte, hogy dolgozzon a játékokon. Ebből lett a H1Z1 battle royale módja, amely az évek során egészen más irányba indult el, mint Greene szerette volna, ezért is döntött úgy, hogy a szerződése lejártá után a Bluehole égisze alatt megcsinálja saját játékát, amely végre pontosan olyan lehet, amelyet mindig is szeretett volna.



**A PUBG MINDENFÉLE SALLANGTÓL MENTES, KIZÁRÓLAG A MŰFAJ LEGJOBB ELEMEIT VEGYÍTI**



## MINTHA NEM LENNE HOLNAP

Ez teszi a *PUBG*-t fantasztikus-sá, a megannyi egyedi történet, amit maguk a játékosok írnak. Mert itt nem vagy keretek közé szorítva, senki nem mondja meg, mit tehetsz és mit nem. Beugorhatsz harminc másik emberrel a pálya közepére, hogy három pisztolyon és egy puskán marakodjatok, vagy kikocsikázhatsz a sziget legésző csücskébe, ahová biztosan nem követ majd senki. Játshatsz agresszívan, és bedarálhatsz egy meccs alatt harminc embert, lopakodhatsz titkosügynökként egyetlen hangtompító pisztollyal, vagy nyomhatsz pacifistamódra, és megnyerhetsz egy kört akár úgy is, hogy egyetlen embert sem bántasz. Szárguldozhatsz a különböző járművekkel, amíg ki nem fogy belőlük a benzin, kergetheted a sziget közben érkező, értékes cuccokat tartalmazó ládákat, vagy csapdát állíthatsz a hídon a fél szervernek, hogy tönkretedd a játékukat. Nincs egyértelműen jó taktika, és ezúttal is érvényes az íratlan szabály, hogy ha valami hülyeségnek tűnik, de működik, akkor az bizony nem hülyeség. Minden meccs történetét te írod, éppen ezért lesz mindegyik olyan élvezetes és emlékezetes.

A *PUBG* gyakorlatilag egy lecsupaszított váz. Az a legszűkebb, mindenféle sallangtól mentes halmaz, amely kizárólag a battle royale műfaj izgalmas elemeit tartalmazza. Brendan Greene tanult az elmúlt évek próbálkozásaiból, és kidobott mindent, ami fölöslegesnek tűnt. Nincs például craftolás, így nem kell még recepteket is megtanulni fejből, főleges dolgokat gyűjtögetni, és kalapálni egy pajtában, nincsenek egyedi tulajdonságok vagy killstreakek, amelyek a semmiből extra képességekkel ruházzák fel a játékosokat. Itt minden az akció irányába terel, csak az számít, mennyire vagy felkészült. Ha ez önmagában nem lenne elég változatos, akkor ott vannak a csapatos játékmódok: kettes, hármas vagy akár négyes osztagokban ugorhatunk a szigetre (hasonló csapatok ellen indulva harcba), és azt is megmondhatjuk a kör elején, hogy TPS- vagy FPS-szerverekhez akarunk-e csatlakozni. Előbbit a *DayZ*-s időkben még hardcore szervernek hívták, ezt az elnevezést azonban itt nagyon okosan inkább nem erőltették, mert ugyan a játék dinamikája kétségtelenül más, mégsem klasszissokkal nehezebb. Bevallom őszintén, mióta bevezették a kizáró-



## DÖCÖGŐS A KONZOLOS RAJT

A *PUBG* 1.0-s változatának megjelenésével egyidőben Xbox One-on is játszhatóvá vált a játék, de akárcsak anno a PC-s verziójánál, most is felléptek komplikációk. Mivel az elmúlt év nem volt kifejezetten erős exkluzív szempontjából a Microsoft számára (és valószínűleg a idei sem lesz az), nem csoda, hogy már a nyáron bejelentették, ez a játék konzolexkluzív címként jelenik majd meg Xbox One-on. A vállalat effektíve kiadóként állt be a játék portja mögé, így nyilvánvalóan még jó ideig nem fogják engedni, hogy a kékek rátegyék a mancsukat, de mivel a Sony egyébként sem foglalkozik korai hozzáféréstű játékokkal, egyelőre nem fenyeget a PS4-es megjelenés. Bár Brendan Greene december elején egy interjúban úgy nyilatkozott, hogy 60 fps a cél, viszonylag hamar kiderült, hogy ezt jó ideig nem lesznek képesek realizálni a srákok. A cikk leadásakor már két nagy frissítésen túlvagyunk, de mire ti ezt olvassátok, valószínűleg a harmadik is kint lesz, ergo remélhetőleg még jobb helyzet várható.

Fontos különbség az Xbox One-os és One X-es változatok között, hogy míg előbbi 1080p-s felbontásban és PC-s mércével mérve low/very low grafikai beállításokkal operál, addig utóbbin a 4K/medium szintet vették célba a fejlesztők. Éppen ezért még utóbbi sem feltétlenül hozza a 2017-ben elvárt szintet, előbbiről pedig inkább ne is beszéljünk, de a *PUBG*-ben nyilván nem a grafika a lényeg. A ronda textúrákat egyébként meg is bocsátanánk (feltéve, hogy időben betöltődnek), ha emellé stabil framerate-et kapnánk, de az igazi problémák itt kezdődnek. A meccsek előtti lobby és az ejtőernyőzés a patchek ellenére is katasztrofális, a landolás után azonban néhány másodpercen belül helyreáll a rend, és mindkét konzol ügyesen felveszi a tempót. A hálózati problémák viszont ilyenkor a legfájdalmasabbak, a karakterek gyakorta visszaugranak pár lépést, ami igencsak megnehezíti a lootolást (vagy egyáltalán a közlekedést), egy esetleges lövöldözésről nem is beszélve.

Az fps-szám csökkenése elsősorban a sima Xbox One-on jellemző, de azért a One X is hajlamos a köhögésre. A legzavaróbb, hogy mindezzel főleg akkor találkozunk, ha ellenfelek vannak a közelben. Ez nyilván azt is jelenti, hogy ha egy ház mellett elsétálva váratlanul lecsökken a képkockaszám, akkor pókösztönünk jelez, hogy veszély van a közelben. Ha viszont tűzharcra kerül a sor, akkor aligha tudunk örülni az akadónak. Mivel ez főleg az Xbox One-os játékosoknak fáj, a One X-esek egyértelműen előnyben vannak ilyen helyzetben.

Hasonló a helyzet az autók vezetések is, hiszen nagyobb sebességen szintén veszítünk az fps-ből, ami igencsak megnehezíti az irányítást. Ez mondjuk nem nagyon zavarja azokat, akik a top 10-ben is kocsival száguldoznak, hiszen még mindig ez a legjobb esélyük a túlélésre: a kontrollerral célzók sokkal nehezebben szedik le a sofőröket a mozgó járművekben, így nem ritka, hogy egyszerre akár több kocsit kerülgeti egymást egy foci pályányi mezőn, amikor már csak nyolc-tíz ember van életben.

A *PUBG*-nek még rengeteget kell fejlődnie, hogy konzolon is sikeres lehessen. Az optimalizáció kétségtelenül az egyik legfontosabb ezek közül, ám még dolgozni kell a hálózati megoldásokon, az irányításon és az egyedi, konzolos játéktílushoz igazított egyensúlyon. Ezekhez pedig idő kell, de ne feledjük, hogy PC-n is közel kilenc hónap korai hozzáférés után jutottunk el ide. A szerkesztőségben ráadásul sokan csak most ismerkednek a játékkal, és őket a technikai problémák ellenére is rabul ejtette a *PUBG*.



## PUBG-TIPPEK KEZDŐKNEK

Sokan már hónapok óta nyúzzák a játékot, ezért tutorial híján hatalmas lemaradást kell ledolgoznia azoknak, akik csak most csatlakoznak. Nekik próbálunk most támaszt nyújtani. Arra, hogy életed első Battlegrounds-meccsét megnyered, durván 1:6000 az esély. Ez nem valami sok, úgyhogy ne csüggedj, ha nem jön össze. Az alábbi tippek viszont segíthetnek abban, hogy ne kelljen 50-60 órát várni az első csirkevacsoráira. Fontos, hogy ne törjön meg a lelkesedésed, és minden meccs végén úgy állj fel, hogy vagy nyertél, vagy tanultál valamit.

### ISMERKEDÉS A JÁTÉKKAL

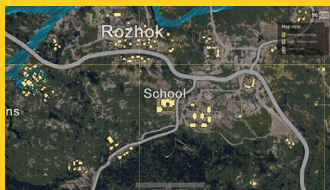
Az első pár órában ne stresszelj a győzelmen, inkább készülj fel a hosszú távú célokra. Miután ugrottál pár nyugisat, és elsajátítottad a lootolás rejtelmeit (az inventoryba egérrel behúvza dinamikusabb, mint simán a tárgyra kattintva), már beleugorhatsz a sűrűjébe. Erangelen az iskola, Miramaron a Pecado nevű hely az, ahol általában 20-25 ember verekszik meg a lootért az első percekben. Ezek valószínűleg csak pár perces körök, de azonnal lesz akció, megtanulhatod az irányítás, sarok mögül kihajolás, fegyverkezelés csínját-bínját, ami nagyon jól jön majd a későbbiekben. A passzívabb játékosoknak emellett érdemes ismerkedniük egy kicsit a körön kívüli élettel is: az első két szűkülés előtt még néhány booster és pár bandage segítségével percekig lootolhatnak a körön kívül, így mikor beérnek, már legfeljebb az ellenfelek harmada lesz életben, ők pedig teljes menetfelszerelésben csatlakozhatnak a háborúhoz. Egy dologra azonban mindig figyelj: a kör elején minden csukva van, így ha nyitott ajtót látsz, abban a házban már járt előtted valaki.

### NE LÉGY KÖNNYŰ CÉLPONT!

Rengeteg játékos hal meg úgy, hogy fogalma sincs, honnan lőtték le. Alapszabály, hogy soha egy pillanatra se állj meg egy helyben! Még gyógyítás vagy lootolás közben is lépeggess aprókat jobbra-balra, hogy ne nyújts könnyű célpontot a környéken ólálkodó mesterlövészeknek! Eszedbe se jusson lefeküdni, hacsak nem valamilyen biztos fedezék mögött vagy, ahol tudsz gyógyítani. Amit te magad körül magas fünek látsz, azt a pár száz méterre lévő hegyen lapító mesterlövésznek már ki sem rendereli a játék, így csak egy, a semmi közepén fekvő idiotának néz majd, aki csupán arra vár, hogy golyót eresszenek a fejébe. És ha már fejlődés: a Kar98-as és annál erősebb mesterlövészpuskák egyetlen fejlődéssel visznek földre valakit kettes szintű sisakban, egy hármas azonban még akkor is megállítja a golyót, ha már több találatot kapott, és a béka hátsója alatt van a tartóssága. Éppen ezért szinte (persze kivételek mindig lehetnek) sohasem éri meg lecserélni egy sérült hármas sisakot egy vadiúj kettesre.

### KOMMUNIKÁLJ!

Ha csapatban játszol a haverokkal (vagy akár ismeretlenekkel), elengedhetetlen a megfelelő kommunikáció. Érdemes a földön heverő jobb fegyverekre, magasabb szintű páncélokra és különböző járművekre is felhívni a figyelmüket, de a legfontosabb az, hogy megfelelően jelentsd az ellenség pozícióját. Bármilyen meglepő, az „EMBER, EMBER, EMBER!”, „Ott van a bozótnban.” illetve a „Lőnek valahonnan.” felkiáltások inkább csak összezavarják a társakat. A tökéletes bejelentés tartalmazza az ellenséges erők számát, az irányt (ezt égtájak és kis számok is jelölik a képernyő tetején) és a távolságot, így mondjuk mozgás közben a „Két ember előttünk, 330-nál, 400 méterre.” mondat már nagyon sokat segít a többieknek, de ha valamilyen jellegzetes tereptárgy vagy épület segítségével magyarázol (pl: a templomtoronyban, a dombtetőn a nagy szikla mögött), az szintén hasznos tud lenni. Csak maradj végig összeszedett!



ThomasHardman

1 KILLED

None AUG 5.56mm 40 | 110

None M24 7.62mm 7 | 91

None Frag Grenade

Megéri az égből hulló ládára vadászni, mert nagyon erős fegyverek lehetnek bennük

↙ lag belső nézetes szereket, szinte egyáltalán nem játszottam TPS-ben, ott ugyanis mindenki (vagy legalábbis a leleményes játékosok) abuzálja a nézet adta lehetőségeket. Ha valaki egy fa mögött áll már a körön belül, neked pedig azon a környéken kellene befutnod, esélyed sincs, hiszen a „védőnek” nincs más dolga, mint kivárni a megfelelő pillanatot, aztán kihajolni a fa mögül, és elsütni a fegyvert. Ugyanez FPS-ben egy kiegyenlített vagy majd-hogynem fordított párharc, hiszen a fa mögött álló csak akkor tudja követni a felé közeledő ellenfelet, ha ő maga is kidugja a fejét, ezzel kockáztatva, hogy kap egy golyót a szeme közé. Ez egészen más mentalitást követel meg a játékosoktól, akárcsak az, ha a haverokkal ugrunk a szigetre. Ilyenkor nyilván többen osztozunk a looton, vagyis az elszigetelt, néhány házból álló falvakból nem tudunk majd felszerelkezni, illetve ha valakit úgy lövünk le, hogy egy fedezék mögé esik, azt a csapatársai könnyedén felszedik, vagyis nem mindig éri meg konfrontálódni. Arra is figyelniünk kell, hogy ha szembejön valaki, az várhatóan nem egyedül van, így ha mi épp el-

kóvályogtunk a csapatunktól, érdemes visszavonulót fújni, és segítségért kiabálni, mert hiába tudunk leszedni egy embert, ha a társa aztán bosszút áll.

### HOSSZÚ MÉG AZ ÚT

A *PUBG* márciusi korai hozzáféré-sű rajtja óta brutálisan sok változáson ment át, szinte heti rendszerességgel csavartak benne valamin. Finomhangolták a meglévő fegyvereket, beraktak egy csomó újat, átdolgozták a térképet, hozzáadtak egy második pályát, bekerült egy csomó új jármű, a vaulting, na meg persze rengeteg új mechanika és egyéb apróság. Az 1.0 megjelenése azonban közel sem jelenti az út végét, sőt, most kezdődik csak az igazi munka. A *Battlegrounds* már most minden rekordot megdöntött, de bőven vannak még tervei a csapatnak. Természetesen készülnek új pályák, új fegyverek és járművek, de ennél is izgalmasabb, hogy várhatóan a játékmódok is okoznak meglepetéseket. Amikor hónapokkal ezelőtt elérhetővé tették néhány streamer számára, hogy saját szerveket indítson, a legtöbben azonnal elkezdtek visszahozni olyan játékmódokat, amelyek sok évvel el-

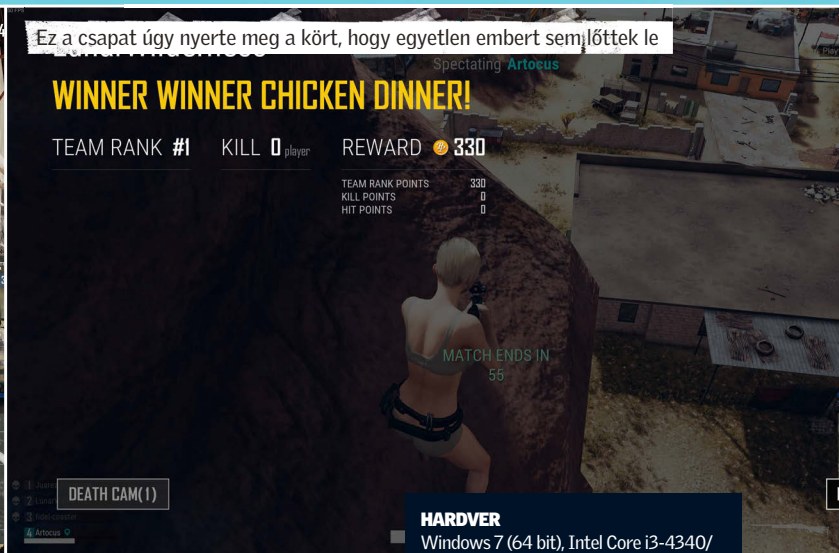
előtt az *Arma* játékokban népszerűek voltak. Ilyen a *Zombies*, amelyben egy csapat túlélőnek kell eljutnia a pálya egyik pontjából a másikba, miközben egy kizárólag közelharc fegyverekkel felszerelt horda kergeti őket, vagy a *Black Hawk Down*, amelyben a maréknyi katona mindent felvehet, míg a felkelők csak alacsony szintű páncélokat és egyszerű fegyvereket használhatnak, hogy megállítsák őket. Természetesen nemcsak mennyiségi, hanem minőségi szempontból is bőven van még lehetőség a fejlődésre. Hiába gyomlázták ki bugok százait az elmúlt közel egy év során, a *PUBG* még nem hibátlan. Optimalizációs szempontból ég és föld a különbség, de a meccsek eleji lag is problémás tud lenni, ha a sűrűjébe ugrik az ember. A járművek fizikája nem feltétlenül 2017-et juttatja eszünkbe, és egy szerencsétlen pillanatban még mindig beragadhatunk a textúrába. Ha viszont van olyan játék, amelynek ezt megbocsátom, akkor az a *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Mert képes végig fenntartani a feszültséget a repülő felszállásának pillanatától az utolsó lövés eldördüléséig. Mert azonnal előregörnyedek a szék-

## CSALNI PRÓBÁLT, LEBUKOTT

A közel 30 millió játékosal együtt természetesen rengeteg csaló is érkezett, a BattlEye-rendszer azonban szorgosan dobálja ki őket. Ezidáig 1,5 millió fiókot banoltak, és előbb-utóbb remélhetőleg mindenki kedvét sikerül elvenni a csalástól.

ben, amikor meghallom a közeli puskaropogást. Mert közel egy év után is az egekbe nyomja a pulzusom, amikor már csak egy zsebkendőnyi területen harcolunk egy maréknyi túlélővel. Mert bár megannyiszor Alt-F4 kombinációval lépek ki egy idő előtt véget érő meccsből, újra és újra vesztetek. Mert nincs, ami az élmény útjába álljon, és nem tudna olyan rossz lenni, hogy ne élvezzem. És itt kizárólag az élmény számít.

Kaci



### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-4340/  
AMD FX 6300, 6 GB RAM, GTX 660/  
Radeon HD 7850, 30 GB szabad hely

- + az elejétől a végéig izgalmas
- + minden meccs teljesen egyedi
- + játékmódtól függően dinamikusan változik
- technikai problémák
- a tutorial teljes hiánya

### KACI

A játék, amit mindenkinek ki kell próbálnia.

90

Mintha csak a C&C és a Baldur's Gate keveredne

# SPELLFORCE 3

## A 2017-ES ÉV A MÁGIA ÜLDÖZÉSÉNEK ÉVE VOLT.

Ahogy a *Divinity: Original Sin II* történetében, úgy a legújabb *SpellForce* sztorijában is azok a mágiahasználók szűrjék a nagyhatalmúak szemét, akik nem az ő kényük-kedvük szerint durrogatják varázslataikat az általuk kijelölt ellenfelekre. 518-at írunk, amikor a renegáttá vált mágusok lázadását – ismertebb nevén a Mágus Háborúkat – már vérbe fojtotta a Korona, noha pirrhuszi győzelem volt ez, hiszen komplett régiók fulladtak anarchiába, menekültek tömegei vándorolnak a földeken a túlélés érdekében, és egy titokzatos kór is felütötte fejét a „Bloodburn” képeben, amely gyorsan terjed, és halálos. A Purity of Light vezetője, Rondar Lacaine azzal vádolja a varázshasználókat, hogy ők minden szerencsétlenség forrásai, és csakis az összes itenek atyja, Aonir második eljövetele hozhat megváltást. Ezekbe a „boldog békeidőkbe” csatlakozunk be mi já-

tésként a Grimlore Games RTS és RPG hibridjében, a *SpellForce 3*-ban.

## TE IS FIAM, [CHOOSE YOUR NAME]?

Sok videojáték alkalmazza előszeretettel az amnéziás főszereplő vagy a hőssé váló névtelen senki panelét a narratívához, amely ugyan nagyobb szabadságot ad az íróknak, de sokszor hatásosabb, ha a fejlesztők egy konkrét karakter életútját bízzák ránk. A 2003-as *SpellForce: The Order of Dawn* eseményei előtt játszódó harmadik rész pedig pontosan így tesz. Egy láthatatlan stigmát magán hordó harcos irányítását hártja ránk a játék az alapjaival megismertető prologus után, akin szinte mindent megváltoztathatunk (keresztnevet, külsejét, képességeit, kasztját), kivéve a hátterét. A szóban forgó személy kilétét pedig fedje jótékony homály, hiszen rendkívül fontos szerepe van az események szempontjából annak, hogy ki is ő. A *SpellForce 3* el-

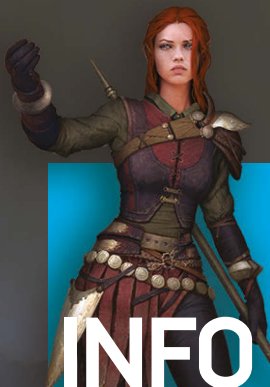
mesélése persze nem csupán a főhős személyét és múltját illetően tartogat meglepetéseket, hamar ráeszmélünk arra az örök igazságra, hogy a jók is sárosak lehetnek, és a rosszak sem feltétlenül a velejükig romlottak. Egy szerepjáték sava-borsát a gondosan kivitelezett történetvezetés jelenti, a Grimlore írói pedig nem sajnálták a fűszerezést ebből a szellemi harapnivalóból: jellegzetes személyiségekkel, a megfelelő időben elsütött fordulatokkal, szépen felépített dialógusokkal és opcionális mellékküldetésekkel tartják fenn a figyelmünket, soha nem fogunk unatkozni. Miközben Eo világának vadregényes tájait tiporja csizmánk, magunk dönthetjük el, hogy a vértől csatások lábelleni egy kétkezes szekercét, két borotvaéles pengét, villámgyors számszeríjat vagy éppen varázslóbotot használó harcoshoz tartozzon. A fejlődés során ezekre erősíthetünk rá minden szintlépéskor, és mivel általában több társsal a hátunk mögött teljesítjük a misszió-

kat, egy minden szituációra kész csapatot hozhatunk össze, ha a közelharcban jeleskedők mellett távolsági követőknek is szorítunk helyet a bandában. A tulajdonságokat ráadásul tovább erősíthetjük az amulettekkel, gyűrűkkel és más kiegészítővel, akárcsak a legtöbb régi vágású szerepjátékban. A csapatunk tagjainak kiválasztott, kasztalapú és tárgyak útján szerzett képességek viszont a megszokottól eltérően nem a képernyő alján kaptak helyet, hanem a bal felső sarokban, ami csakis akkor okoz kellemetlenségeket, ha háromnál több erőt is használni szeretnénk, tudniillik ennél több

## HA EGY ÜZLET BEINDUL

Nem a *SpellForce* az egyetlen ismert franchise, amit a THQ Nordic megszerzett. Egy kiegészítővel és felújított változattal élesztették újra a Titan Questet, rebootolták a *Black Mirror*-t, folytatják a *Darksider*-t, elhozták mobilokra a Pokoli szomszédokat, és még számos címmel készülnek valamit kezdeni a jövőben.

EGY SZEREJÁTÉK SAVA-BORSÁT A GONDOSAN KIVITELEZETT TÖRTÉNETVEZETÉS JELENTI, A GRIMLORE ÍRÓI PEDIG NEM SAJNÁLTÁK A FÜSZERÉZÉST EBBŐL A SZELLEMI HARAPNIVALÓBÓL



## INFO

Kiadó THQ Nordic  
Fejlesztő Grimlore Games  
Platform PC  
Röviden Az RTS és RPG műfajok keveréke, amely a legelső *SpellForce* eseményei előtt játszódik.  
PEGI 18+







## HA TE MONDOD

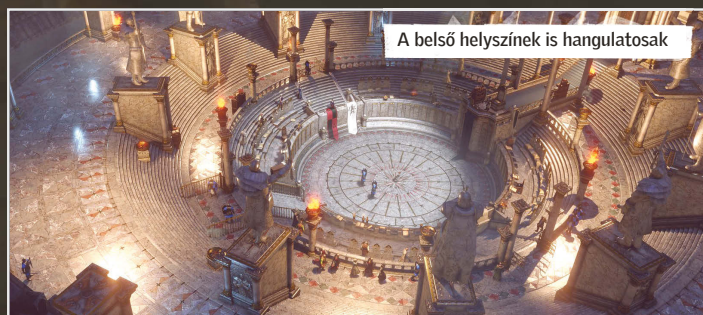
**Reinhard Pollice** Üzlet- és termékfejlesztési igazgató, THQ Nordic: „A SpellForce 3 magja az RTS és az RPG műfajok elegye, amely olyan, mintha az Age of Empiret és a Baldur’s Gate-et kereszteznénk.”

nem fér el egymás alatt a panelen. Nem a helyszíre azonban az egyetlen hiányosság. Ha valaki egy stresszesebb időszakban tervez belescapni a játékba kikapcsolódás címszóval, az óvatosan tegye, mert a kellemetlen kamera-kezelés jobban megtolja a vérnyomást, mint a *Dark Souls*, ráadásul a készítőik látszólag még rá is játszottak erre a gyötrésre, hiszen sok ládat csak úgy vehetünk észre, ha változtatunk a látószögön. Ördögi.

### VÁR ÁLLOTT, MOST QUESTHALOM

Az egységek útkeresése sem megy mindig zökkenőmentesen, viszont a *SpellForce 3* sajátos rendszere, a szerepjáték- és stratégiászánerek keveré-

se ezt leszámítva sikeresen telibe lőtte az arany középutat. Általában az RPG műfaj dominál a játékmenetben, de – rendszerint területvédelemkor – gyakran aktiválódik az RTS-rész is, ekkor négyfős különítményünket hősegységekként kezeljük, és előtérbe kerül az úgynevezett 4X, az „eXplore, eXpand, eXploit és eXterminate” (azaz felfedezni, terjeszkedni, kitermelni és megsemmisíteni). Szerencsére azok sem fognak csapat-mapot otthagyni a stratégiázás láttán, akik nem rajonganak a stílusért, mivel a Grimlore Games nem mélyül el túlságosan benne, csupán a lényegesebb elemeket emelte át. Rendszerint megvetjük a lábunkat, felhúzzunk pár nyersanyagtermelő épületet, katonákat gyártunk, majd



A belső helyszínek is hangulatosak

megrohamozzuk az ellent. Ez a szerepjátékba belecsempészett könnyed tábornokoskodás pedig nagyon jól áll a koncepciónak, cseppet sem zökkenti ki a játékost a történetmesélős élményből. És ha már szóba került az élmény: forduljunk meg kalandozásaink során akár zsúfolt nagyvárosban, dolgozós kisfaluban, fenyegető vadonban vagy rejtélyes barlangokban, minden helyszínre jellemző az aprólékos kidolgozottság, a részletgazdagság, és a térkép minden zugában garantáltan vár ránk valamilyen elfoglaltság. Nem érheti rossz szó az effekteket sem: a csatában hangulatosan fest, ahogy elsütünk egy-egy látványosabb képességet, de persze senki se várjon agyeldobós grafikát egy ilyen volumenű projektől – amit azonban vállal, azt az elváráson felül teljesíti. Szemünk mellett fülünket is kényezteti a játék, beleértve a szinkroncsapat kiváló munkáját (még ha lényegében a Ríviai Geralttal híressé vált Doug Cockle ugyanazt a figurát is alkalmazza) és a főhősünket megszólaltató színészt is.

sztori, a karakterek gazdag háttértörténete, az esztétikus látványvilág és a pompás szinkron tesz teljessé. Bár bőven van mit rajta csiszolni (a lista élén a rengeteg töltéssel, a gyengélkedő MI-vel és az inventory helyerakásával), a Grimlore Games hibridje így is megérdemli azt a pontszámot, amely a teszt végén virít. A mágiát ugyanis nem tudja elnyomni pár, magát mérvadóknak hitt, ám valójában kevésbé jelentős hátráltató tényező. Ezt a történet is igazolja.

**Szada**

#### HARDVER

Windows 7, Intel Core i5 3570/AMD FX-6350 CPU, 6 GB RAM, Nvidia GTX 660/AMD Radeon 7850 2 GB VGA, 15 GB szabad hely

- + jól kidolgozott sztori
- + remek grafika
- + eltalált műfajkeverék
- idegesítő kamerakezelés
- gyengécske MI

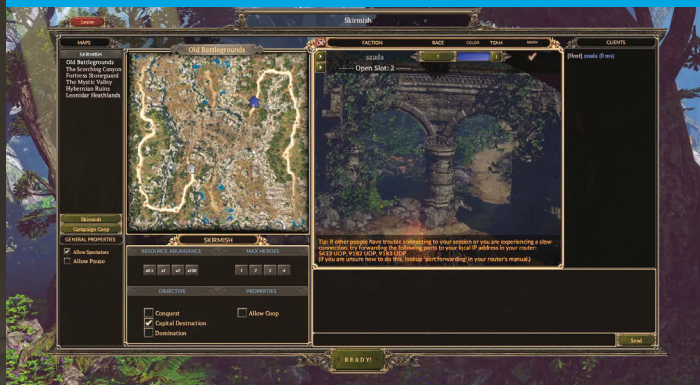
#### SZADA

A *Divinity: Original Sin II* mögött pár lépéssel.

# 80

## TÖBBEN IS JÓ

Bár a hangsúly érezhetően a kampány kidolgozásán volt, a *SpellForce 3* több játékost is ki tud szolgálni. A kampány például végigjátszható kooperatíván, van skirmish, és akár egymásnak is ugorhatunk másokkal LAN-on, valamint az interneten keresztül. Ezek az opciók nem igényelnek bővebb bemutatást, korrekten hozzák az elvárt színvonalat, noha a sztorimód egyes gyermekbetegségei ugyanúgy vonatkoznak ezekre a játékmódokra is – ahogy persze a pozitívumok is.



#### ERETNEK, AKIT SZERETNEK

A *SpellForce 3* nagyszerűen vegyíti a szerepjátékok és a stratégiák jól bejáratott elemeit, amit a magával ragadó



Jó lapot, jó szurkálást!

# HAND OF FATE 2

**M**EG KELL HAGYNI, AZ AUSZTRÁL DEFIANT DEVELOPMENT NAGYON BELENYÚLT A TUTIBA A HAND OF FATE-TEL.

Az „élő társasjáték” koncepció meglepően jól működött: nem csupán újszerű élményt nyújtott, de élvezetes is volt a kártyák gyűjtögetése, amelyekből egyre összetettebb történetek, kalandok álltak össze – feldobva néha egy kis

külső nézetes kaszabolással – egy játékmester, mesélő és osztó szerepét egyaránt betöltő, álarcos fickó társaságában, aki mindvégig biztosított arról, hogy ez csak játék, de közben a „valódi” sztori szempontjából is fontos karakter volt – meta, meta, meta.

## CREEPY-E A KRUPIÉ?

A játék 13 kihívásból épült fel (a folytatás már 22-ből), és ha végeztünk eggyel, akkor a talált, netán teljesítményünkért kapott jutalmak már a következő kalandhoz rendelkezésünkre álló arzenált gazdagították. Szerezhettünk az akciórészekhez fontos fegyvereket vagy felszerelési tárgyakat rejtő lapokat, illetve a sztorit színesítő kalandkártyákat: a lényeg, hogy nőtt, növegetett a paklink, ezzel együtt pedig folyamatosan bővültek lehetőségeink, egyrészt a történet szempontjából, másrészt a lehetséges taktikák tekintetében. Mielőtt ugyanis belevágtunk egy küldetésbe, összeállíthattuk az aktuális felszerelésünket tartalmazó paklit, illetve kiválaszthattuk a különféle kalandokat rejtő lapokat. A küldetések kiindulópontja és zárása ugyanis általában fix, a kettő közti utat azonban a játék az általunk választott

kalandlapokból, illetve néhány újból sorsolja össze.

## MI MOZOG A ZÖLD LEVELES CSÍPKEBOKORBAN?

Ezek a „mész, mész, mendegélsz, ám egyszer csak...” kártyák egészen sokfélék lehetnek, belefuthatunk egy teljesen ártalmatlan árusba, vehetünk-eladhatunk ezt-azt, de egy égő háznál jajveszékélő falusiakkal is összetalálkozhatunk, ami azért már több lehetséges kimenetelt is sejtet. Ilyenkor mi dönthetjük el, hogy mit teszünk, a játék pedig jelentős energiákat feccöl abba, hogy a kézenfekvő forgatókönyvhöz képest a lehető legjobban megszívasson bennünket. Persze csak viccelek. (Nem viccelek.) Ha például egy bajbajutott menyecskét látva kigyullad fejünkben a vonatkozó népmeseizzó, és már vetődünk is segíteni rajta, akkor a játék kisorsoltatja velünk, hogy a történet milyen irányt vegyen. Ezek a közjátékok – vagy ahogy a *Hand of Fate* hívja őket, gambitek – részben szerencsénket, részben ügyességünket teszik próbára, például „itt a piros, hol a piros”-jellegű kártyahúzással vagy most a második részben már néha kockadobással, szerencsekerékkel, illetve akár mágikus ingával is. Ha jó lapot fogunk ki (vagy kellőképp magas számot do-

bunk a kockával, és így tovább), akkor a példa kedvéért bajba esett, szegény sorsú leány boldogan ugrik a nyakunkba, és már szalad is haza vigyan, talán YouTube-ra vlogolni szörnyű napjáról – mi pedig némi aranyat bezsákolva, elégedetten kalandozhatunk tovább. Ha azonban elbánnázuk a gambitet, kiderülhet, hogy az egész csak csapda volt, a ravaszdi nőszemély megvezetett minket, és máris egy rakás bandita ront ránk a susnyásból.

## KALAND, JÁTÉK, KOCKÁZAT

Ezek a kalandok csak színesítik a küldetéseket, de vannak olyan lapok is, amelyek mélyebben is belenyúlnak a forgatókönyvbe, és mellékküldetésekkel, különlegesen erős varázstárgyakkal, akár új szereplőkkel is remixelhetik azokat. Ezért ha egy küldetés végén nem sikerül minden feladatot teljesíteni (tehát túléljük, de nem kapunk a végén token), ne esünk kétségbe, nyugodtan menjünk tovább a következőre, és később, erősebb paklival újból nekifuthatunk; garantáltan más élmény lesz. Ez a váltóztatosság már önmagában is megoldja az előző rész legnagyobb hibáját, az előbb-utóbb monotonná váló küldetéseket, de leginkább a végletekig leegyszerűsített, minimális stratégiái



## INFO

Kiadó **Defiant Development**  
 Fejlesztő **Defiant Development**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Az első *Hand of Fate* ötvözta a gyűjtögetős kártyajátékon keresztül elmesélt történetet klasszikus akció-RPG csépeléssel. A folytatás ezt a modellt tökéletesítette és gazdagította új elemekkel.  
**PEGI 16+**

**” MI DÖNTHETJÜK EL, HOGY MIT TESZÜNK, A JÁTÉK PEDIG JELENTŐS ENERGIÁKAT FECCÖL ABBA, HOGY A KÉZENFEKVŐ FORGATÓKÖNYVHÖZ KÉPEST A LEHETŐ LEGJOBBAN MEGSZÍVASSON BENNÜNKET**



## GRATH MÁSVÉLEMÉNYE

Továbbra is remek történetmesélés, még változatosabb pakli, és érezhetően jobb harcrendszer. A Bayonettát persze nem dobom félre miatta, de nem is az a feladata. Ellenben még mindig dühítő a vakszerencse óriási szerepe – engem a világból kikergeszt (de legalábbis korai unistallálás felé hajszol), amikor egy félórás pályát csak azért bukok el, mert két lap közül a rosszat választom. Ez nem ritka eset, így hiába remek folytatás a Hand of Fate 2, csak annak ajánlom, aki dühöngés nélkül el tudja viselni, ha egy játékban önhibáján kívül sokszor kell megismételnie egész hosszú szakaszokat.

lehetőséget tartogató harcrendszer. Először még nem volt szembetűnő, hogy mekkora gond ez, hiszen a bunyónak mindig örült az ember, kicsit felrázta a dolgokat, megtörte a komótos lépegetést. Az alapötlet sem volt rossz, vagyis átvenni a Rocksteady-féle *Batman* játékokra jellemző (ritmusra ütés-hárítás) rendszert, de egy kicsit talán túl lett vizezve. A sokadik ugyanolyan összecsapás már olyanra lélekölő volt, hogy semmi élvezet nem maradt benne, a századiknál már az se nagyon érdekelt volna, ha levágnak az orkok, az ezrediknél pedig inkább letettem a kontrollert, hogy valami mókásabbal üssem el az időt, például, hogy kiolvassam a négyjegyű függvényábrázlatot, vagy hogy megtanuljak téglával fejelgetni. Erre szerencsére már semmi szükség (bár most már kíváncsi lennék, hogy mi a vége a négyjegyű függvényábrázlatnak), mert annyi új lehetőség került a harcrendszerbe, hogy nem, vagy legalábbis sokkal nehezebben vesztí el a varázsát – megunni például már csak azért sem fogjuk, mert kénytelenek leszünk odafigyelni, hogy mit mikor nyomunk.

### NYÍLT LAPOKKAL

A *Hand of Fate 2*-ben az összecsapások a póriás csépelés helyett a védés-elkerülés-ellentámadás hármassága köré épülnek. A védhető támadásokat a játék zölddel jelzi, ezeket például pajzsos a kezünkben simán hárítjuk, csak jó ütemben kell lenyomni a

védés gombját, sőt, ha sikerül tartani a ritmust, akkor a hárítás után jókor indított ütésünk ríposznak minősül, és brutálisat sebez: mindenképp érdemes begyakorolni. A piros ikonnal megkülönböztetett védhetetlen támadások már szemetebbék, ezek ellen ugyanis egyetlen esélyünk az, ha az okos enged elvén elvetődünk az útjukból. Van még egy trükkünk: ha nem rontjuk el, hogy mikor kell hárítani, és mikor vetődni, vagyis ha sokáig nem sebződünk meg, akkor előbb-utóbb aktiválhatóvá válik a kezünkben lévő fegyver különleges támadása. Ez tárgyanként változik, nyilván a később megszerezhető különleges fegyverek rejtik az igazán durva pusztító erőt, de mindenképp érdemes végigpróbálgatni őket. Ha pedig még ez sem lenne elég, később találunk különféle ereklyéket is, amelyeknek szintén hasznát vehetjük a harcok közben.

Lenne még mit mesélni a *Hand of Fate*-ről, mert tele van új ötletekkel, kisebb-nagyobb újításokkal a térképtől kezdve a társakig, extra lehetőségekkel, ahogy a tálalás is rengeteget javult, a grafikától a zenéig (Jeff van Dyck!) és a sokkal felhasználóbarátabb kezelőfelületig – az első rész is élvezhető volt, de inkább az ötlet, az eredetiség miatt. A másodikat azonban tényleg azzá a játékká csiszolták, amit annak idején a Defiant Development megálmodhatott.

mazur



### HARDVER

Intel Core2 Duo 2,4 GHz, 4 GB RAM, Nvidia 260 GTS/Radeon HD 4850, 512 MB VRAM, 4 GB szabad hely

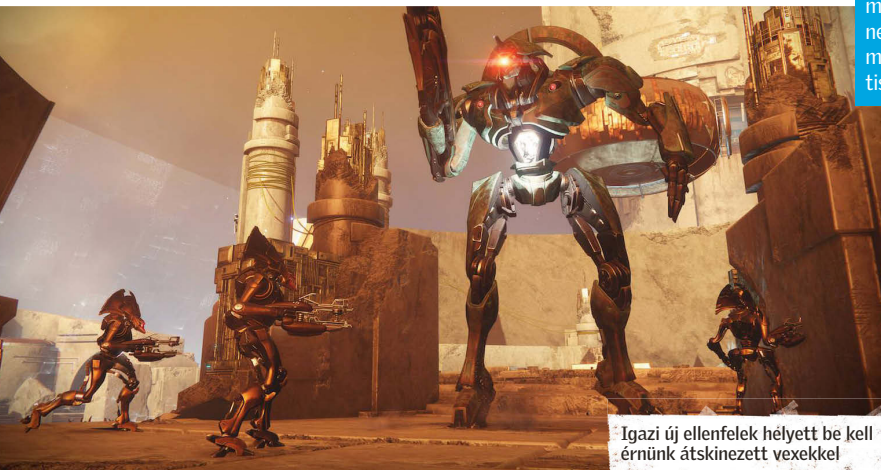
- + rengeteg új ötlet és fejlesztés
- + élvezetesebb harc és kártyagyűjtés
- + több lehetőség, nagyobb újrajátszhatóság
- néha nagyon frusztráló, hogy mennyi múlik a szerencsén

### MAZUR

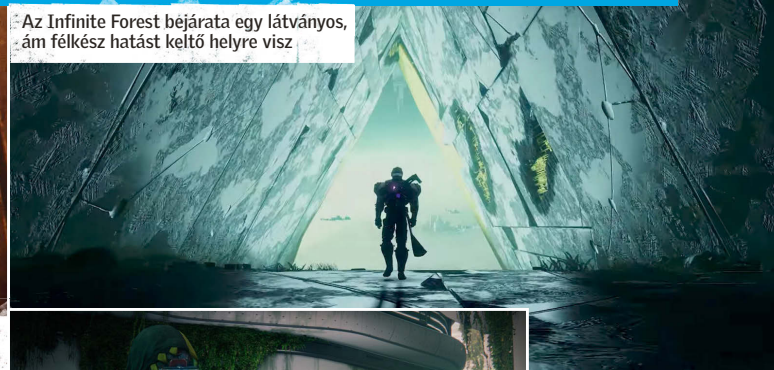
Az első részt az ötlet vitte el. A másodikat a megvalósítás.

90

Az új, Prometheus Lens nevezetű, exotic fegyver egy hibának köszönhetően szinte egy pillanat alatt megölt bármilyen játékost a PvP-módban, így mindenképpen javítani kellett. December 12-én végül úgy döntöttek, hogy nevenségesen legyengítik a fegyvert, amit így senki sem fog használni. Valamikor január folyamán várható, hogy végre megkapjuk a Prometheus Lens tisztességes javítását.



Igazi új ellenfelek helyett be kell érniünk átszínelt vekkel



Az Infinite Forest bejárata egy látványos, ám félkész hatást keltő helyre visz



Természetesen bőven akadnak új, pompás páncélok



A Merkúron csak csalódás vár

# DESTINY 2: CURSE OF OSIRIS

**NEM KÜLÖNBÖZÖM ÉN SEM A SZERKESZTŐSÉG TÖBBSÉGÉTŐL: A DESTINY 2 ENEM IS TELJESEN BESZIPPANTOTT, ÉP-PEN EZÉRT MÁR NAGYON VÁRTAM AZ ELSŐ KIEGÉSZÍTŐ ÉRKEZÉSÉT.**

Nos, nehezen tudom elképzelni, hogyan kaphattam volna a Bungie részéről nagyobb pofont, mint amit a nagyjából két-órás és dögunalmas kampány vagy az apró és üres új terület mért rám. Az eredeti *Destiny* első két kisebb DLC-je sem volt hatalmas eresztés, de a *Curse of Osiris* nek sikerült minden várakozást alulmúlnia.

## ROBOTOK GARÁZDÁLKODNAK A MERKÚRON

Ahogy említettem, a kampány folytatása nagyjából két óra alatt ledarálható. Ennyi időbe kilenc küldetés fért bele, amelyek nagy része az új bolygón, vagyis a Merkúron zajlik. Az itt található Infinite Forest nevezetű vex kreáció egy csodaszép hely, ahol a múlt és a jövő egyaránt könnyen szimulálható, sőt a bejárható tér véletlenszerűen generálódik. Az eltérő idővonalak meglátogatása és a véletlenszerűen a talpunk alá varázslódó pálya ugyan érdekesen hangzik, de a játékosnak felesleges akár egyetlen pillanatnyi izgalomra is számítani. Osiris, a *Destiny* világának egyik legtitokzatosabb karaktere legalább ugyanekkora csalódás lesz. A kampány küldetésein túl a Merkúr egy sívár és unalmas planéta, botrányosan kicsi bejárható területtel, amelyen egyetlen public event és egy árus kapott csak helyet. Akad még persze pár láda és lost sector is, de erős a gyanúm, hogy csak akkor fogunk a jö-

**INFO**  
Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Bungie**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **A Destiny 2 első fizetős bővítése, amely a Merkúr bolygóra kalauzol bennünket.**  
PEGI 16+

vőben megfordulni a bolygón, ha valamilyen heti küldetés kifejezetten ideszólt bennünket. A két új strike nem lenne feltétlenül rossz, ha a lelketlen és pocské bosszarcok nem rontanák el menthetetlenül a végüket. A Merkúron megjelennek még úgynevezett „kalandok” is, amelyeket – miután sorban teljesítettük őket – nehezített körülmények között is megoldhatunk. Ezt követően alapanyagokat kell gyűjtögetnünk (micsoda izgalom ismét), és ezekből új, elég mutatós, ám valójában semmi újdonságot nem tartogató fegyvereket készíthetünk.

## RAID VÁRTUNK?

A két új strike mellett kaptunk két új multiplayer pályát (PlayStation 4-en hármat), amelyekkel szerencsére semmi gond sincs, valamint az első részből már jól ismert Heroic-mód is visszakerült. Utóbbi a strike-ok új nehézségi foka, így értelemszerűen jobb loottal kecsegtet. Az immár 25-re felemelt maximális karakterszint és az ugyancsak kitoldott, már 330-ig húzható powerszint nem elegendő indok arra, hogy visszatérjünk a játékhoz, és nem ad elég kihívást azoknak a játékosoknak sem, akik már az alapjátékba is beleuntak. Az egyetlen tényleg remek szegmense a DLC-nek az új Raid Lair lett, amely kisebb, mint a korábban megismert raid, de ténylegesen jól felépített bosszarcokat és frappáns rejtvényeket kínál a bemelegítő játékosoknak. A jutalom viszont itt is minimális; aki megszerezte az innen kihozható egy-két új fegyvert, nehezen tudom elképzelni, miért nézne le újra az Eater of Worlds nevezetű Raid Lairbe. Vannak még persze új exotic fegyverek és páncélzatok, de egyikük sem olyan

kiemelkedő, hogy különösebben nagy veszteség érne bennünket, ha nem bővítenék a gyűjteményünket. Kizárólag a bugos Prometheus Lens miatt emelkedett meg egy kicsit a játékosok pulzusa, amit végül mindenki megvásárolhatott a Xur névre hallgató, hetente más exotikumot árusító kereskedőtől.

A *Curse of Osiris* nemcsak a *Destiny 2*, de az egész *Seris* mélypontja, az általa felkínált tartalom nemcsak kevés, de arra is alkalmatlan, hogy visszacsábítsa azokat, akik korábban már kivégezték a játék alapvetően sem acélos endgame részét. Innen lesz szép felállni, én még szurkolok, hogy egyáltalán megpróbálja ezt a Bungie. A tavasszal érkező második kiegészítő újabb esélyt jelent, addig pedig találunk valami más elfoglaltságot.

Csirke

### HARDVER

Windows 7, Intel Core i3 3,5 GHz, GeForce GTX 660, 6 GB RAM, 40 GB szabad hely

- ➕ ötletes és izgalmas Raid Lair
- ➕ a gyönyörű Infinite Forest
- ➖ érdektelen kampány
- ➖ parányi új terület
- ➖ szinte minden téren csalódás

### CSIRKE

Osiristől többet vártunk.

55

## CSERÉT KÉREKI

A hónap végén egy orgyikos, Jessica Valiant, márciusban pedig egy veterán katoná, Gerald Wilkins próbálja majd lenyűgöztetni a nagyerdeműt. Mostanáig izgatottan vártunk rájuk, ám az első DLC után nehezőnkre esik bizakodni. Talán Kalifornia és Alaszka más lesz, mint az eddig látottak.



Joe-hoz jobban illik a zúzás, mint a lopakodás



GameStar  
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2017/11-ES GAMESTARBAN



Teszt  
WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS - THE ADVENTURES OF GUNSLINGER JOE



A széria kihagyott ziccereként még mindig nem láthattuk élőben fellépni a Die Käfer

Mindig fogadj a feketére!

# WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS - THE ADVENTURES OF GUNSLINGER JOE

**M**ÍG ANNAK IDEJÉN A THE NEW ORDER BEJELENTÉSEKOR FEL SEM MERÜLT A KIADÓBAN, HOGY SZEZONBÉRLETTEL SARCOLJA MEG A VÁSÁRLÓKAT, ADDIG A THE NEW COLOSSUS KAPCSÁN MÁR NEM HEZITÁLT. Igaz, egész biztatóan hangzott a lehetőség, hogy három egyedi karakter felett is átvethetjük az irányítást, akikkel az Egyesült Államok olyan hadszínterein fordulunk majd meg, ahova B.J. sosem látogatott el. A The Freedom Chronicles névvel is illetett csomag nulladik epizódja révén korábban néhány perces étvágygerjesztő formájában belekóstolhattunk abba, hogy mi vár ránk az érdemi tartalommal megpakolt DLC-kben, és már akkor látni lehetett, hogy a történetmesélés új formáját választották a fejlesztők. Hogy ez nyerő ötlet volt-e, vagy sem, csupán mostanra kristályosodott ki, s bár két epizód még hátra van, és elvben akár meg is fordulhat a trend, kizárólag bosszankodásra ad okot az, amit eddig kaptunk.

## RÉGI IDŐK FOCIJA

Pedig az indítás, miszerint Joseph Stallion, a kiváló atléta megbundázott focimeccseken kénytelen játszani „degeneráltakból” álló csapatával az árja futballisták ellen, majd amikor dacolni merészel fogvatartóival, élvezetelenségre ítélik, nem is rossz. Az ellenállásban részt vevő apja nyomdokaiba lépő, bivalyerős afroamerikai küzdelme a náci rezsimet képviselő, unionista felmenőkkel rendelkező fogorvossal, Roderick Metzével akár még

## INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**  
Fejlesztő **MachineGames**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Az alapjátéktól elkülönülő minikampány, főszerepben egy rabszolgáskorba taszított afroamerikai atlétával. **PEGI 18+**

izgalmas is lehetett volna. Csakhogy más-ként alakult, és ez főként annak köszönhető, hogy a *The New Colossus* tartópilléreként legerősebbikét, a szenális dialógusokat, jeleneteket és karaktereket egybegyűró történetmesélést egyszerűen kirántották a *The Adventures of Gunslinger Joe* lábai alól. A korabeli képregényeket idéző átvezető stílusosak ugyan, ám sehol sincsenek a tarantinói magasságokat ostromló hitleres castinghoz képest. Továbbmegyek, még abban a mellékküldetésben is több szív és lélek volt, amelyekben a malacnak kellett élelmet találnunk. Olybá tűnik, mintha tapasztalatlan gyakoronokok dobták volna össze az egészet egyetlen hétféle alatt a bekapcsolva felejtett gépeken talált aszetekből.

## FEJZEL A FALNAK

Noha a három fejezetre bontott minikampány helyszínei újak, mégis ismerősnek tűnnek. Chicago és Springfield utcáin, valamint a náci létesítményekben szinte ugyanolyan kulisszák között mozgunk, mint korábban. Mi sem tükrözi jobban az erőfeszítés hiányát a fejlesztők részéről, mint hogy sikerült a vénuszi bázist egy az egyben, változtatás nélkül átmenniük. Hasonlóképpen hiába is keresünk eddig nem látott fegyvereket a kínálatban, ahogy az életünkön törő ellenféltípusok köre sem bővült. Tekintve, hogy Joe testfelépítése a Ram Shackles felszerelés nyújtotta képességekkel egyenértékű kunsztokat tesz lehetővé, páncélzata pedig korlátozott mértékben regenerálódik, a DLC egyértelműen a darálást preferáló játékosoknak kedvez. Hősünket még a közeli robbanások légnymósa sem veri le a

lábáról, ha pedig lendületet véve kellőképp felgyorsulunk, áttörhetünk a meggyengült falszakaszokon, és péppé zúthatjuk az utunkba kerülő náciakat. Végezetül pedig elhajított üdítő dobozokkal beszakíthatjuk a koponyájukat, ám mivel a többség sisakban mászkál, sejtethetik, milyen gyakran veszszük ennek hasznát. Mindemellett nem változott a karakterfejlesztés módja: ha meghatározott módon és számban pusztítjuk a náciakat és kollaboránsaik, jutalomban részesülünk. A fegyverupgrade-ek viszont kötötték, mindegyiket arra a flintára csatíthatjuk fel, amelyikre kell, és nem arra, amelyikre mi szeretnénk. Vagyis megint kivettek egy összetevőt a *Wolfenstein II: The New Colossus* kimagasló élménnyé varázsoló elegyből.

Chavalier

**HARDVER**  
Win7/8.1/10 (64 bit), AMD FX-8350/Ryzen 5 1400/Intel Core i5-3570/i7-3770, 8 GB RAM, Nvidia GTX 770 4 GB/AMD Radeon R9 290 4 GB, 55 GB szabad hely

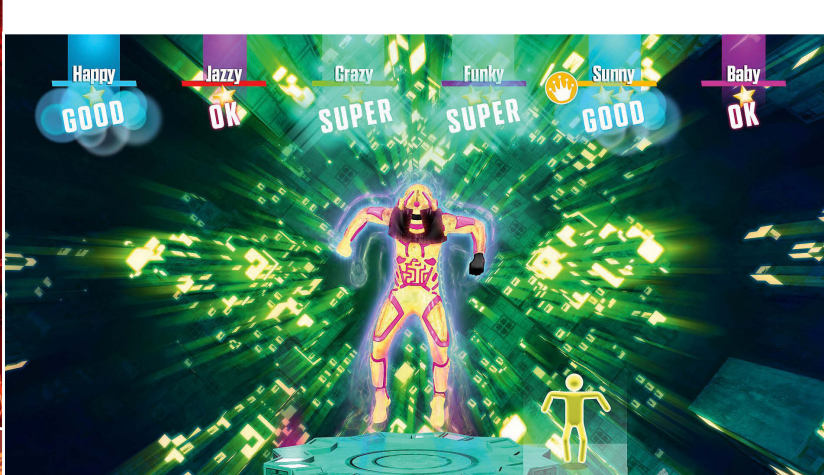
- + non stop zúzda
- + volt potenciál a karakterben
- rövid játékidő
- újrahaznosított kulisszák
- átgondolatlan mechanikák
- lapos történet

**CHAVALIER**  
Jól megírt sztori és karakterek híján elszűrjük.

55



Visszatérő ismerős a pandafejű táncos



Az óvodásoknak szánt Kids Mode-ban egyszerűbb koreográfiájú számok szerepelnek, és a mozdulatok megítélése is megengedőbb

## JUST DANCE UNLIMITED

Minden dobozos Just Dance 2018-hoz háromhavi Unlimited-előfizetés jár. Ennek időtartama alatt pluszköltség nélkül táncolhatunk a korábbi évek zeneszámainra és az időről időre felbukkanó újdonságokra. Mindenképpen érdemes kihasználni ezt az időszakot.



Tracklistán a Carmen opera nyitánya

Izzadj, és izgulj!

# JUST DANCE 2018

**N**OHA IDÉN SEM KÍVÁNTA A UBISOFT IGAZÁN FELRÁZNI A JUST DANCE SZÉRIÁT, ÜGYESEN ÖLTÖZTETTE FEL A SZEZON DIVATJA SZERINT. Adott a kilenc éve változatlan váz: néhány tíz sláger a közelmúltból (idén a hívócímek a Shape of You és a Despacito) és kicsit régebbiről (például Waka Waka), valamint ugyanennyi, greenbox előtt rögzített koreográfia ráülítve színesebbnél színesebb hátterekre; a játékos pedig megpróbálja a képernyőn látottakat minél pontosabban leutánozni a zene ritmusára. Ez a formula már kilenc éve működik sikeresen, vagyis évről évre eladható a friss tracklista egy teljes játék árán. Sőt előfizetőket is toboroz a kiadó az Unlimited szolgáltatásra, amellyel elérhető a korábbi évek dalai is. Kitaláljátok, hogy most mivel dobta fel a játékot a Ubisoft?

### 2017, LOOT BOX A NEVED

Nem tévesztettem el az évszámot, tudom, hogy már 2018-at írunk, és a játék címében is ez a szám szerepel, de nyilvánvalóan a tavalyi év vívmánya, hogy számos játékban elrejtettek a fejlesztők varázslatos dobozkákat (közkeletű nevükön loot boxokat), amelyekből virtuális fizetőeszközért cserébe valamiféle meglepetésre lehetett szert tenni. Nos, a *Just Dance 2018*-ban egészen jól működik a zsákbamacska, motiválóerővel bír, miközben kiszámíthatatlansága egy ponton túl itt is, mint minden más játékban, idegesítő. Az egy évvel korábbi táncjátékban debütált a Machine-mód, amelyben földönki-



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Paris, Ubisoft Pune, Ubisoft Shanghai**  
Platform **Nintendo Switch, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii, Wii U**  
**Röviden** Az évente megjelenő táncos ritmusjáték legújabb része új zenei listával, izasztó és kisgyermeknek szánt játékmódokkal, valamint loot boxszal.  
PEGI 3+

vüliek járművét kellett mozdulataink által energiával feltöltenünk. A mese a 2018-as kiadásban eltűnt a játékmód mögül, és a neve is megváltozott, immár Dance Labnek hívják, de szerencsére megmaradt a lényeg, hogy mindenféle mozgáskultúra mozdulatait utánozhatjuk pár másodpercig. Sajnos azonban az egyes epizódokhoz nem az az nyerünk hozzáértést, hogy teljesítjük az előzőt, hanem ki kell várnunk, amíg a lootmasina kiköpi nekünk száz mojjért (játékbeli fizetőeszközért) cserébe. Csakhogy egyáltalán nem biztos, hogy a nehezen összetáncolt százasunkért valóban Dance Lab epizódot (kocsmaszlanggel élve) dob a gép. Előfordulhat, hogy egy új avatárt vagy hátteret, esetleg matricát kapunk a gyűjteményünkbe. Előbbi kettő segítségével alakíthatjuk ki egyedi profilunkat, utóbbiakat pedig mind egy szálig beragasztva az albumunkba új dalt kapunk a tracklistára.

### IDÉN TÖBBFÉLE MÓD JÁRJA

Az elmúlt években mindig szerepelt egy-egy gyereksláger is a zenei listán, hogy az óvodás korúak is kedvüket lelhessék a játékban egy tánc erejéig. Idén azonban a fejlesztők egy egész játékmódot kínálnak már e korosztálynak cukibb megjelenésű menüvel és barátságosabb értékelőrendszerrel. Valamelyest újrahaznosított a tartalma a Kids Mode-nak, de ez nem fogja különösebben elvenni azoknak a szülőknek a kedvét, akiknek óvodás és kisiskolás gyermekeik is vannak, és idén végre mindkettőjüket le tudják kötni a játékkal. Úgy fogják érezni, hogy 2018-ban többet kaptak a pénzükért, mint tavaly.

Ha pedig bekapcsolják a Sweat Mode-ot, és maguk állnak a parkettre, kiszámolja nekik a *JD*, hogy hány kalóriát égettek el mozgás közben, és a sporttal töltött időt is kijelzi. Nem keveseket érdekel ez manapság. Kíváncsi vagyok, vajon még idén is elég lesz-e ennyi újdonság ahhoz, hogy a 2018-as *Just Dance* sikeres legyen a piacon. Méltán éri egyre többször kritika a szériát, amiért mindössze negyven zeneszámot és koreográfiát tartalmaz egy-egy játék. Konkurencia híján minden bizonnyal így is marad ez még egy darabig. Magam részéről őszintén remélem, hogy nem fog ki végleg a lendület a zsánerből, hanem (újra) megjelennek más izgalmas ritmusjátékok is a piacon, és lesz kiküzdnie a Ubisoftnak. Mert még ez az egy, olykor unalmaska játék is rengeteg vídám pillanatot tud szerezni a játékosoknak.

km

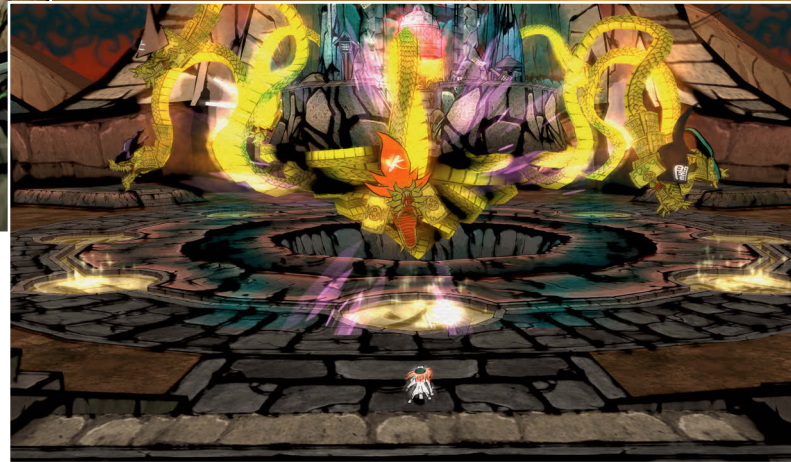
- új játékmódok
- alkalmazkodik a videojátékpiacon trendjeihez
- kilencedszer is szórakoztató
- kevés újdonság
- ritkán nyílnak meg új Dance Lab epizódok
- Unlimited-előfizetés nélkül kevés tartalom

**KM**  
Play the Machine.

79

## ECSETELJEM MÉG?

A Wii esetében nyilván adta magát a lehetőség, hogy az Okami ecsettechnikáját a Wiimote mozgásérzékelőjével is irányíthassuk. Ezt később a PS3-as Okami HD is átvette az akkori Move kontrollerek miatt, de mivel még egy nyomorult vízszintes vonal felsuttantása is picassói készségeket követelt (a fagyí visszanyalt?), nem is baj, hogy mára csak a controller maradt. (A legjobb amúgy is az egér.)



Csodálkozol az Okami-istán?

# OKAMI HD

**M**INAP SZEMBESÜLTEM AZ-AL A MEGDÖBBENTŐ ÉS MÉLYSÉGESEN ELSZOMORÍTÓ TÉNNYEL, HOGY MÉG A JÁTEKOSOK IHLETETTEBB RÉTEGE SEM FELTÉTLENÜL ISMERI AZ OKAMIT.

Épp a nagyszerű Checkpoint podcast készítőinek (de hiszen ismeritek őket, Stöki és Grath) és legelhivatottabb követőinek szimpóziumán kerültem abba a hálátlan helyzetbe, hogy néhány keresetlen mondatban kellett összefoglalnom, mi is az Okami. Nem egyszerű, hiszen az azóta már a PlatinumGamesbe olvadt (és ott szerencsére sikeresebb) Clover Studio 2006-os, eredetileg PS2-re készült játéka sok év után is egyedülálló. Igyekeztem tehát játéktörténeti jelentőségét kellőképp méltató beszédet összerántani, de hiába vettem nagy levegőt, hamar belémfojtották a szót: „Zelda farkassal.” Én pedig gondolatban összetéptem beszédemet.

### SD, HD, UHD

Nem jellemző, hogy egy PS2-es játék HD újrakiadása ennyire indokolt legyen, pedig készült már Okami HD 2012-ben PS3-ra is. A PS4-, Xbox One- és PC-változatot a járt utat járatanlér el nem hagyó Capcom továbbra is Okami HD-nak hívja (pedig a 4K-támogatás miatt lehetne akár Okami UHD is), de nem is ez a lényeg. Emlékszem még, hogy mennyire elakadt a szavam, amikor a 4:3 képarányú, 480p felbontású Okamit először megláttam PS2-n, de kicsit azért tartottam tőle, hogy az eja, mennyivel élesebb textúrák olyan nagyot azért nem dobznak az élményen. Felesleges volt, mert a Rez Infinite kivételével nem tud-

**INFO**  
Kiadó **Capcom**  
Fejlesztő **Clover Studio**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A japán tusrajzok képi világát idéző gyönyörű és komplex akció-RPG 2006-ból, csak épp 480p helyett 4K-ban. Mellékesen a világ egyik legjobb játéka. PEGI 12+

nék mondani még egy olyan játékot, amely ilyen nemesen öregedett volna – nyilván a tradicionális japán tusrajzok (sumi-e) képi világát megidéző cel-shading grafika miatt, amely remekül működik a mai játékok modelljeihez képest nevetségesen alacsony poligonszámmal is. A 4K felbontás pedig, melyen azok is nyerne, akik PS4 Pro vagy Xbox One X konzolon, de 1080p tévéen játszanak, minden tekintetben elsimítja az évek során azért mégiscsak felgyült ráncokat.

### SZÉP, SZÉP, DE SUMI-E?

A Okami a japán folklór és mondavilág számos motívumán alapul. Főhőse, Amaterasu, a sintó napistenő fehér farkas formájában menti meg a világot a sötétségtől – aktuálisabb, mint valaha. A vízfesték és tusrajz hangulatú grafika nem csupán egyszerű külsín, hanem a játék legizgalmasabb mechanizmusát támasztja alá, az általunk irányított Amaterasu ugyanis rendelkezik az „égi ecset” képességével, amivel különféle csodákat hajt végre a világban. Ezt afféle gesztusvezérlésként kell elképzelni: a képernyő lemerevedik, kap egy áttetsző, papírszerű réteget, mi pedig egy ecsetet irányítva festhetünk rá. Ezeket a varázslatokat folyamatosan tanulgatjuk menet közben, és nem ám valami nyomi tűzlabda-puttyogtatást kell elképzelni, végül is Amaterasu egy isten: ha nem süt a nap, csak egy kört kell festenie az égre – ha holdat fest, éjszaka lesz. Ha pöttyöket rak a földre, onnan fák fognak kinőni, ha a vízre rajzol, ott lilimok sarjadnak. Ezek egyrészt klasszikus kalandjáték-fejtőrök megoldásaiként működnek, de néha az ügyességi

részeket egészítik ki (a lilimok segítségével például át lehet szökdecelni egy tavon), de akad egy rakás varázslat is, mint amelyik egy elforgatott Q betűre bombát idéz. Az ecsettechnikát leszámítva a játék többi része egyébként valóban Kamija Hideki, a játék rendezőjének kedvenc játékát, a The Legend of Zeldát veszi alapul. Ez bizonyára van, akinek el is dönti, hogy fogja-e szeretni, vagy kár is nekifutnia – az biztos, hogy mára már nem mindenki vevő erre a nyugodtabb, lassabban építkező, de hatalmas utat bejáró akció-szerepjáték modellre. Akárhogy is, az Okami HD-t nehéz önmagában megítélnem, mert amit érzek vele kapcsolatban, azt már tíz éve érzem. Nagy öröm azonban, hogy játékosok új generációja is megtapasztalhatja – az idősebbek pedig eddigi legszebb formájában találkozhatnak vele újra.

mazur

### HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10 (64 bit), Intel Core i5-2500 3.3 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 470, DirectX 11, 34 GB szabad hely

- + gyönyörű játék elképesztően gazdag világgal
- + 4K-ban akár egy tízest is letagadhat
- a régi Zelda-modell ma már elkerülhetetlenül monoton tud lenni

### MAZUR

Tíz év után is fantasztikus, úgyhogy ha kimaradt, pótolod!

94

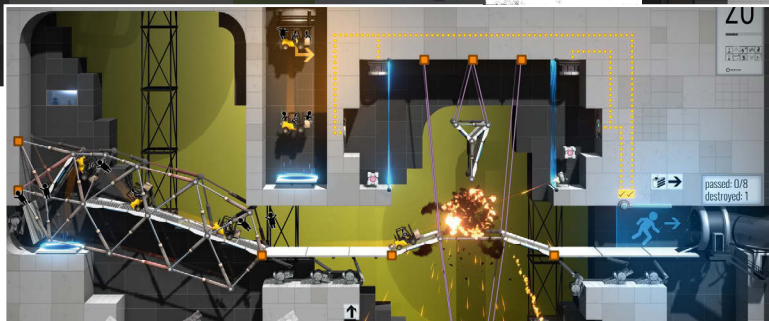
# Teszt

» BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

The Enrichment Center regrets to inform you that this next test is impossible. Make no attempt to solve it.

OK

GLaDOS megingatja vicces



A bonyolultabb pályákon már nem csak tudásra, kísérletezésre is szükség lesz

## GLADOS ÉL

Bár 2011 óta nem jelent meg új Portal játék, GLaDOS-t többször is kölcsönvették más címekhez. Megjelent a Defense Grid kiegészítőjében, a Poker Night 2-ben, a Dota 2-ben és a LEGO Dimensionsben is.

Vissza az Aperture-be

# BRIDGE

# CONSTRUCTOR PORTAL

**M**IÓTA A VALVE MÁSODLAGOSNAK TEKINTI A JÁTÉKFEJLESZTÉST, ÉS ANNYI PÉNZT TERMEL A STEAMMEL, HOGY ABBÓL MÉG HÁROM KIADÓÓRIÁST LEHETNE ÜZEMELTETNI, NEM SZÁMÍTHATUNK ÚJABB PORTAL, LEFT 4 DEAD VAGY HALF-LIFE JÁTÉKRA. A Dota 2 és a Team Fortress 2 jól mennek, készül a rajongókat egyelőre inkább sírásra, mint örömködére készített kártyás Artifact, amely ha valahogy mégis talál játékosokat, újabb pénzgyár lehet a cég számára, és hiába csinálhatnák meg akár veszteséggel is a fenti sorozatok folytatását, nem teszik. Szerencsére a Valve azért van annyira megengedő, hogy ha más előáll egy jó ötlettel, nem mond azonnal nemet, így megszülethetett a Bridge Constructor Portal, amely – és ez néhányatok számára meglepetést okozhat, kapaszkodjatok a forgószekébe – a Bridge Constructor, csak a Portal játékelemeivel. Minusz a portálvető, de ez legyen a legnagyobb probléma.

A fejlesztők a Valve teljes támogatását élvezték, így egy az egyben átvehettek mindent, amire a Portal franchise-ból szükségük volt – beleértve GLaDOS-t, aki ismét Ellen McLain hangján szólal meg. Bár nem annyira csipős a nyelve, mint a Portal 2-ben, a szövegei azért most is viccesek, ugyanabban a stílusban íródtak, mint annak idején; néhány poént újrahasználtak, de ez részletkérdés. Egy lapos, pálcikaemberszerű tesztalany szerepében játszunk,

## VISSZA A LABORBA

A fejlesztők a Valve teljes támogatását élvezték, így egy az egyben átvehettek mindent, amire a Portal franchise-ból szükségük volt – beleértve GLaDOS-t, aki ismét Ellen McLain hangján szólal meg. Bár nem annyira csipős a nyelve, mint a Portal 2-ben, a szövegei azért most is viccesek, ugyanabban a stílusban íródtak, mint annak idején; néhány poént újrahasználtak, de ez részletkérdés. Egy lapos, pálcikaemberszerű tesztalany szerepében játszunk,



## INFO

Kiadó  
**Headup Games**  
Fejlesztő **ClockStone Platform**  
PC, Mac, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Switch, iOS, Android  
**Röviden** Hídépítő játék, amelyet a Portal játékok jellegzetes elemeivel dobtak fel. PEGI 3+

akinek az a feladata, hogy hatvan teszt-kamrában hidakat építsen, amelyeken a targoncák biztonságban eljuthatnak a kijáratig. Minden fizikatudásunkat elő kell vennünk, hogy statikailag megfelelő építményeket kreáljunk, amelyek nemcsak megállnak, de képesek feladatukat hosszú távon ellátni; vagy legalább addig, amíg minden targonca át nem ér. Ha egy célba jut, a feladatot már sikerrel teljesítettük, de úgy az igazi, ha mindegyik eljut a végéig, és itt válik az egész igazán nehézé. Ha például egy rámpa nem elég stabil, a belengés miatt lehet, hogy a második jármű már máshogy ér földet elrugaszkodás után, illetve elképezhető, hogy egy építmény egy targoncát még elbír, de kettő már túl nagy terhelést jelent neki. Szerencsére korlátlan mennyiségű alapanyagból dolgozhatunk, fémszerkezeteket és huzalokat használhatunk, amelyek vagy alulról támaszthatják, vagy felülről foghatják a hidat. Ha nagyon nem derengenek fel a kapcsolódó ismeretek, egy rövid dokumentum átböngészésével meg tanulhatjuk, mit hogyan érdemes csinálni.

## PORTÁLOK, GOMBOK, GYLKOS GÖLYÖK

Persze ez eddig többnyire a Bridge Constructor leírása is lehetne. A Bridge Constructor Portal azokkal az elemekkel válik különlegessé, amiket a Portal játékokban láttunk: portálokkal, kockákkal, gyorsító és ugrószelével, lövegtoronyokkal, ugratóplatformokkal és gömbökkel, amelyek azonnal felrobbantják rakományainkat. A portálok fix helyen találhatóak, nem nekünk kell azokat kilőnünk, és olyan színű

a bemeneti lyuk pereme, mint a kimenetie, hogy ne zavarodjunk meg, ha több be- és kijárat van a pályán. A kihívások kényelmes tempóban nehezednek, de az utolsó pályákon már olyan monstrumokat kell építeni, hogy aki nem kísérletezéssel, hanem ösztönből teljesíti a feladatot, az szeptembertől iratkozzon be építésznek. Hatvan pálya első hallásra kevésnek tűnhet, de valójában elég játékidőt kínál ahhoz, hogy ne érezzük soknak a platformtól függően 2-3 ezer forintos árat. A gömbök visszapatánása néha nem úgy működött, ahogy vártam volna, illetve PC-n az elején valamiért kontrolleres instrukciókat is kaptam az egeresek mellé, de összességében ez egy remek logikai játék, és a fejlesztők jól bántak a licenccel.

Paca

## HARDVER

Windows 7/MacOS X 10.9/Ubuntu 12.04, 2 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 10 VGA, 200 MB szabad hely

- + kreatívan alkalmazza a Portal-licenct
- + vicces
- + fokozatosan nehezedik
- néhány UI-hiba
- a tapasztalt hídépítőknél rövid lehet

## PACA

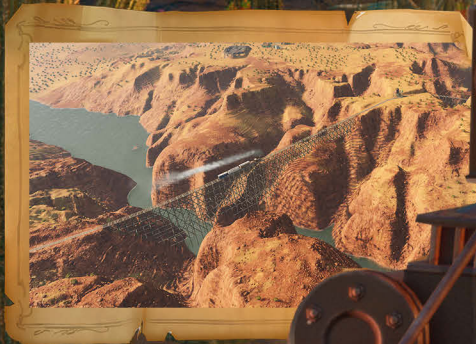
Maradt még tesztelnivaló.

# 80



# RAILWAY EMPIRE

'A ride that you  
do not want to miss'  
– Hooked Gamers



## MEGJELENT!



[f /kalypsomediaINT](#)

[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)

PC

Linux

XBOX ONE

PS4

kalypsø

GAMING MINDS

Railway Empire Copyright © 2017 Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Developed by Gaming Minds. Published by Kalypso Media UK Ltd. "f" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.

# Teszt

» LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM  
- EPISODE 3: HELL IS EMPTY

Elég egyetlen, dühből meghozott döntés, és sohasem tehetjük jóvá a következményeket

GameStar

A KORÁBBI EPIZÓDOK  
TESZTJÉT KERESD A  
2017/09-ES ÉS 11-ES  
GAMESTARBAN

Olykor nem szeretnénk tudni, mit rejtegetnek szüleink az éjjeliszekrényükben

A mai lecke: drogfílerékkel nem kekeckedünk

## A kezdet vége

# LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - EPISODE 3: HELL IS EMPTY

## A VÉGÉRE MINDENKI VISSZATÉR

Igaz, hogy mostani ismereteink szerint kizárólag a Deluxe kiadás birtokosai férhetnek majd hozzá, de várhatóan februárban egy még korábban játszó bónuszepizód erejéig újra összeáll az első részben megismert Max-Chloe duó. Ráadásul a rebellis leányzó ismét az eredeti szinkronszínész hangján fog megszólalni, mivel véget ért az őt képviselő szakszervezet sztrájkja.

**K**EZDETBE AZ EPIZODIKUS FORMÁBAN KIADOTT JÁTÉKOK LEGNAGYOBB RÁKFENÉI KÖZÖTT TARTOTTUK SZÁMON, HOGY A RAJTOT KÖVETŐEN RENDSZERTELEN IDŐKÖZÖNKÉNT VAGY EGYÁLTALÁN NEM AKARTAK MEGJELENNI A FOLYTATÁS ÍGÉRETEVEL KECSEGTETŐ ÚJABB RÉSZEK.

Ugyan ki ne csalódott volna a Valve-ben, amiért rajongók millióinak fityiszt mutatva félbehagyta a *Half-Life* sorozatot? De azok sem jártak jobban, akik pénzt és időt investáltak a *Blues and Bullets* első két epizódjába, majd kötődni kezdtek annak karaktereihez, ugyanis fejlesztője nem átalított nemes egyszerűséggel csődbe menni. Szerencsére az előbbi példák most már kivételes esetnek számítanak, a *Life is Strange: Before the Storm* egy pillanatilag sem forgott veszélyben, sőt a Deck Nine tartotta magát egy kiszámítható ütemhez, kéthavonta jelentkezett újabb részekkel.

### JÓBAN, ROSSZBAN

Közvetlenül az ünnepek előtt futott be a finálé, így ha nagyon siettünk, még azelőtt átszaladhattunk rajta, hogy kajakómától elnehezült kezünk erőlen szorításából kifordult volna a kontroller. Ahogy legutóbb, úgy ez alkalommal is ott vesszük fel a történet fonalát, ahol az előző epizódban elhullajtottuk. Rachel szembesül születése körülményeivel, és soha többé nem lesz képes úgy tekinteni családjára, mint tette azt boldog tudatlanságában. Eközben Chloének kell ápolgatnia a lelkét, erősnek lennie barátja (vagy ha jobban elmélyítetük kapcsolatukat, barátnője) helyett, holott még neki sem sikerült megbirkóznia



## INFO

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

saját veszteségével, és valójában ő maga is támogatásra szorulna. Mondhatnám, hogy vak vezet világtalant, de nem szeretném elviccelni a helyzetet, hiszen mindkettejüké komoly és nehezen feldolgozható. Ed-dig még rendben is volna a dolog, csak hogy miután beüt a krach, az lenne a természetes, hogy a szülők udvariasan kitéssék Chloét, és lányukkal hármásban átbeszél-lik a helyzetet. Ehhez képest előtte tereget-lik ki a szennyest, mintha évek óta részét képezné a családnak, holott ismeretségük időtartama még mindig nem lépte túl a bűvös 48 órát.

De nem is ez a legnagyobb gondom a záró-epizóddal, hanem az, hogy a fejlesztők ko-rábban addig húzták az időt, míg már nem maradt más választásuk, mint felgyorsítani a *Hell is Empty* eseményeit. Vagy a szo-kásosnál jóval hosszabb játékidő, vagy egy ráadás epizód kellett volna ahhoz, hogy job-ban kifejtessenek egy-egy történetszálát. Mindazonáltal mellettük szól, hogy a súlyos kalamajkába keveredő tinilányok drámája továbbra is könnyen átélhető és átérzhető. Minél jobban megismerjük őket, annál in-kább rokonszenvezünk velük, még ha nem is tudunk egyetérteni minden döntésükkel. Ami az alkalmazott játékmecanikákat il-leti, mindet láttuk már a visszafőzéstől kezdve a tagelésen át Chloé opcionális átöl-tötöttségig. Helyszínek tekintetében viszont legalább némi újdonságról számolhatok be, belesünk majd Rachel szobájába, egy alka-lommal pedig felkeressük a helyi kórházat. Ezeket leszámítva mindenütt jártunk ko-rábban, csak épp nem egy pusztító erdőtűz után. Ugyanakkor mind a régiek, mind az eddig nem látottak mutatósak, és ha PC-nk vagy konzolunk lehetővé teszi, érdemes

4K-ban megcsodálni őket. A zeneválasztás-ba pedig továbbra sem tudok belekötni, még cikkírás közben is loopolva hallgatom a *Daughter* külön a játékhoz írt, *Burn it down* című szerzeményét.

### ÉS AKKOR MOST UYANEZT ÖNÁLLÓAN

Noha meglátásom szerint nem ér fel min-den tekintetben az eredetihez, a *Before the Storm* ékes bizonyítéka annak, hogy a Deck Nine-nak van keresnivalója a narratív játékok piacán. Kíváncsi vagyok, mire lennének képesek, ha mások által megálmódott sor-vezető használata helyett nulláról építke-ve, saját kútfőből kellene minden feladatot megoldaniuk.

Chavalier

### HARDVER

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

- + egyre rokonszenvesebb főszereplők
- + karakteres látványvilág
- + alkalomhoz és helyzethez passzoló zenék
- néhány szituáció nem életszerű
- kevés új helyszín
- szüneteltetett befejezés

### CHAVALIER

Ezzel felrakta magát a térképre a Deck Nine.

# 75



A vendégarcosok egymásnak esnek, Drifter és Juan az erősebb karakterek közé tartoznak



Noha csak hat eredeti karakter van a játékban, összesen 16 változatuk választható



Rozmár üti a békát

# BRAWLOUT

**I**GEN SOKSZOR TÚLZOTT REDUKCIÓNAK NEVEZHETJÜK, HA EGY JÁTÉKOT SZIMPLÁN VALAMI MÁS KLÓNJAKÉNT JELLEMZÜNK – DE NÉHA BIZONY AZ ILYESFÉLE MEGFOGALMAZÁS HELYSÉGE.

A *Brawlout* is ilyen példa, ugyanis játékmenete tulajdonképpen bármiféle eredeti ötlet nélkül a *Super Smash Bros* sorozatra épül. Vagyis: valahol féltőn helyezkedik el a vidám partijátékok és a teljes fókuszú megkívánó verekedős játékok között, itt is legfeljebb négyen csaphatnak össze a többszintes arénákban, és itt sem életerőcsíkot kell lemeríteni, hanem a pályáról kell kiütni vetélytársainkat.

## HADDELHADD

Bár minden karakter meglehetősen sok támadást és kombót tud, az irányítás Nintendo-szerűen egyszerű: egy szimpla és egy speciális támadógomb van csupán, és ezeket az irányokkal, sprinteléssel és ugrásokkal tudjuk variálni, nem egyet pedig „tölteni”, erősíteni is lehet. Az ütések nem életerőbe marnak, hanem egy százalékban kifejezett értéket töltenek, ami azt szabályozza, hogy az adott karakter mekkorát repül egy pofontól. Tíz százalékon csak megtántorodik, 90 százaléknál már szép íveket suhan, 160 százalék körül pedig már minden attak képes lehet olyan messzire lerepíteni az arénáról, hogy dupla ugrással és egyéb manőverekkel sem tud visszszakapaszkodni. Ez egy győzelmi pontot jelent számunkra, és általában három ilyen bezsákolása dönti el a küzdelmeket. Mind ez viszonylag jól követhető, amíg ketten küzdünk, de a három, netán négy főt megmozgató csaták alatt már óriási kóosz ala-



## INFO

Kiadó **Angry Mob Games**  
 Fejlesztő **Angry Mob Games**  
 Platform **Nintendo Switch**  
 Röviden A Nintendo-féle *Super Smash Bros*-sorozat újrakreálása, elsősorban az e-sportra gyúró közönségnek tervezve, meglepően kevés karakterrel.  
**PEGI 12+**

ki az arénákban. Ha valaki ismeri a *Super Smash* szériát – itthon valószínűleg kevesen, pedig a sorozat 40 millió feletti eladásokkal büszkélkedhet –, annak bőven elég lenne a kevéske eltérés ismertetése, oly hasonló a két program. A *Brawlout*-ból például teljességgel hiányzik a védekezés lehetősége, csak egy kitérő suhanás áll rendelkezésre. Ez meglehetősen érthetetlen döntés a fejlesztőtől, hiszen így egyértelműen a gyorsabb, agresszívabb karakterek felé lejt a pálya. Szintén igencsak hiányzik a többiek megragadásának, ide-oda hajításának lehetősége, ami talán már nem ilyen negatív dolog, de tény, hogy sokszor jól jönne (néhány karakter ezt speckó képességként tudja).

## DÜHBE JÖTTÜNK

Egy téren gondolták tovább az eredeti sorozatot a fejlesztők, ez pedig a Rage, a düh kiemelt szerepe. Ez – kicsit rejtve – a *Smash 4*-ben is szerepelt, de itt többféleképpen használható. Egy, a bekapott pofonok nyomán növekvő mérce jelzi ennek mértékét, és ezzel támadásokat lehet erősíteni, ellenséges kombókból kiszökni, vagy a teljes mércével aktiválhatjuk a lángoló Rage-állapotot is, ami nagyobb sebést, extra ellenállást és új támadási lehetőségeket eredményez. Újdonságot jelentenek a karakterek is, akik ezúttal természetesen nem a Nintendo mindenki által ismert hősei, hanem... hát, elég semmitmondó alakok. Összesen hat eredeti karakterünk van, mind valami állatféle, és szerencsére mind eltérő jellegű. A *Smash*-archetípusok majd' mindegyike megjelenik a fürge, ide-oda suhanó „nindzsától” a böhöm tankokig. Két vendég is van, mégpedig a *Guacamelee* és a *Hyper Light Drifter* játékok hősei – és Drifter bizony elképesztő-

en erős még mindig, hónapokkal a tavaszi PC-s launch után is. A többi 11 karakterrel két gond is van: egyrészt szimplán átskinezett verziók, másrészt pedig eszelősen sokat kell grindolni és – csak ingame valutával elérhető – lootboxokat bontogatni hozzájuk. Ezenfelül az extra arénák megnyitásához a karakterek mindegyikével órákat kell játszani, amihez sok figurával bizony semmi kedvem nem volt. A *Brawlout* elsősorban a multiplayer csatározásokra készült, így aztán nem bővelkedik egyjátékos játékmódokban és -lehetőségekben. A partijáték-hangulatot csökkenti, hogy nincsenek örült tárgyak, csak és kizárólag a tudás dönt, és ez online sokszor igen gyors halálokat okozhat. Igaz, az online csaták egyelőre irtózatosan lagosak, és nem egy meccs úgy szakadt félbe teszt közben, hogy a program kivágott a főmenübe, ami gyakorlatilag megbocsáthatatlan bűn. Sajnos a *Brawlout* jelen formájában még mindig túl komoly gondokkal küzd ahhoz, hogy ajánlani tudjam, kivéve, ha mindenképp valami *Smash*-szerűségre vágyik az ember.

Grath

- + az eddigi legjobb *Smash*-klón
- + eltérő karakterek
- csak 8 karakter és sok grindolás
- kevés játékmód
- komoly technikai gondok

**GRATH**  
 Igényes, de igen szűk közönségnek való játék, néhány meglepő hiányossággal és technikai gonddal.

50



Az ominózus órás feladvány



Nem, semmi köze a Doomhoz



Ilyen is előfordul egy börtönben

## VANNAK JOBBAK IS A STÍLUSBAN

Nagyon erőteljes játéktípus a sétaszimulátoroké a *Gone Home* megjelenése óta, talán leginkább a *Firewatch* és a *The Vanishing of Ethan Carter* emelte magasabb szintre a megvalósítást. Az utóbbi minden tekintetben, akár grafikailag, akár játékkélményben sokkal jobb, mint az *Inmates*, a *Firewatch*ot pedig azt hiszem, ajánlanom sem kell, mert ódákat zengtünk már róla többször is.

Engedj ki!

# INMATES



Folyamatosan ezt látjátok majd

Jonathan: A painfully familiar place...

**ÍGÉRETESEN INDUL A JÁTÉK, NOHA MÁR A KIADÓBÓL ÉS AZ EGYSZEMÉLYES (PLUSZ NÉMI KÜLSŐ SEGÍTSÉG) FEJLESZTÉSŐL SEJTENI, HOGY NINCS SZÓ IGAZÁN NAGY KALIBERŰ ALKOTÁSRÓL.**

Ha még hozzáveszem azt is, hogy három óra alatt végigjátszható az egész (amennyiben az első puzzle nem akasztja meg a játékost), akkor rögtön nem annyira szexi a börtönpriccs fekvése.

### PSZICHOHORROR BÖRTÖNEN

A meglehetősen hosszú és értelmetlen bevezető után – ami igazság szerint csupán arról szól, hogy egy álomszerű képződményben egy spirálon haladunk felfelé, majd lezuhanva felébredünk egy zárkában – legalább egy olyan börtönbe kerül a játékos, ahol szinte csupa egyenes folyosók találhatóak. Ez alapvetően nem gond, ellenben már rögtön az elején szembetűnő lesz, hogy nem lehet sprintelni, nem lehet gyorsabban haladni; rettentően sokat ront a játékélményen, hogy a játékidő három órájából kettő azzal telik, hogy A pontból B-be kell eljutni. Emellett teljesen átlagos a történet, néha ijesztő, néha nem, legtöbbször viszont az okkultizmustól kezdve a pszichológiai mélységekre nyúló történetvezetésen át inkább álmosítóan közhelyes. Itt feltétlenül meg kell említenem a főhős hangját is, aki ugyan nagyon próbálkozott, hogy úgy tűnjön, teljes átéléssel és odaadással narrálja a történeteket, de sajnos nem egy Nolan North szint. Legalább nem



## INFO

Kiadó **Iceberg Interactive**  
 Fejlesztő **David Andreasyan**  
 Platform **PC**  
 Röviden: Horrorelemekkel tűzdelt, börtönös mászkaszimulátor lövöldözés és arcba ugró zombik nélkül. **PEGI 16+**

annyira rossz, mint Rutger Hauer volt az *Observer*-ben, ennek ellenére nem fogtok rákeresni később, mint mondjuk a *Firewatch* esetében a két főszereplőre.

### DE FLAT, EZ EGÉSZ JÓL NÉZ KI A KÉPEK ALAPJÁN

A grafika nem rossz, de nem is kiemelkedő, az Unreal motor hozza a szokásos szintet, az utóeffektzusból viszont sokkal több van, mint kellene. Homályosítás, elmosódás, chromatic aberration, kamerarezgetés, csupa olyan dolog, amit jóérezsű ember nem használ fejlesztéskor, főleg nem akkor, ha alacsony költségvetésű játékról van szó. A pályadízajn már más kérdés: ne várjatok nyílt világot, lineáris cső az egész, időnként különféle logikai játékokkal tűzdelve. Semmi olyanba nem fogtok belefutni, amit ne kellett volna már megoldanotok kétféle másikkal egyébként.

Csőben szaladós (azaz a fentiek említése miatt inkább kúszó) mivolta miatt egyértelmű, hogy tele van a játék olyan ingame engine mozibetétekkel, amelyek vagy az ijesztésre, vagy a történet előremozdítására vannak kitalálva. Aki játszott valaha a *Silent Hill* sorozat bármelyik részével, arra sem a látomásos figurák ijesztően remegő feje és végtagjai, sem a hanghatások nem lesznek számottevő hatással; hatvanas pulzussal végigjátszható, tudván, hogy nem igazán lehet elhalálózni. A logikai feladványok nehézsége pedig konvergál az óvodás szinthez, noha az első feladvány kicsit nehe-

zebbre sikerült; ha azon sikerül túlesni, akkor onnan már semmi gond sem lesz a későbbiekben, garantálom. Nehéz úgy ajánlani a játékot, hogy rengeteg, jobb történettel, szebb grafikával megáldott, hasonló sétaszimulátor létezik, bár talán a kicsit erőteljesebb horrorelemek miatt érdekes lehet azok számára, akik nem cápaként szeretnének gurulni egy hegyoldalon lefelé, mint a *What Remains of Edith Finch*-ben, hanem inkább néha picit borzongani. Csak és kizárólag akkor nyúljatok hozzá, ha egy olyan gép elé ültetnek, ahol nincs internetkapcsolat, az aknakereső le van törölve a gépről, és ez az egyetlen elérhető játék a desktopon.

Flatline

### HARDVER

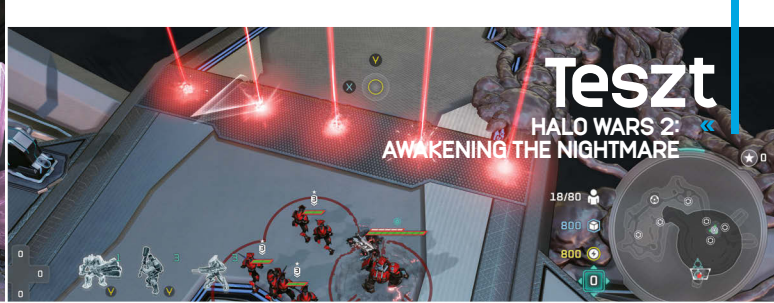
Windows 7/8.1/10, Intel CPU Core i3-2100, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 7870 2 GB/Nvidia GeForce GTX 660 2 GB, 3 GB szabad hely

- + a koncepció nem rossz
- + hitelesen modellezett börtön
- agyorsvasztó mozgási sebesség
- ezer sebből vérzik

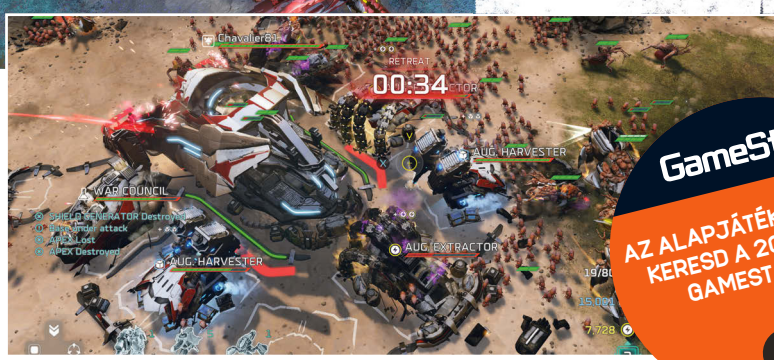
### FLATLINE

Szerettem volna szeretni, de oly sok jobb opció van már.

# 52



Feltörhetetlen védelmek tűnik, de a Flood számára ez sem akadály



Megnyugtató érzés, amikor egy Scarab áll az oldalunkon

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

## HOGY ÁLLUNK MOST?

Hamarosan első születésnapját ünnepelheti a Halo Wars 2, amelyhez a fizetős tartalmakon kívül számos hasznos frissítés is érkezett a hónapok folyamán. Ezek közül a nagy év végi update emelkedik ki igazán, hiszen lehetővé tette, hogy PC-sek és konzolok együtt játszhassanak, sőt nem rangsorolt playlisteken akár egymás ellen is. Emellett az Xbox One X-ről sem feledkeztek meg, a Microsoft új konzolján natív 4K felbontás és HDR-támogatás vár bennünket.

Egy rémálom is lehet szép

# HALO WARS 2: AWAKENING THE NIGHTMARE

## BÁR A KRITIKUSOK – KÖZTÜK MI IS – JOBBÁRA POZITÍV VÉLEMÉNYEL VOLTAK RÓLA, MÁSODJÁRA MÁR ELKERÜLTE A SIKER AZ RTS-BE ÜLTETETT HALÓT.

Hogy a műfaj iránti érdeklődés általánosan tapasztalható mérséklődése, a konzolnál jóval szigorúbban ítélkező PC-s közösség elvárásai, esetleg a fejlesztők minden igyekezte dacára elégtelen innováció-e az oka, arra nehéz egyértelműen válaszolni. Talán mindhárom egyszerre. Mindazonáltal a Creative Assembly és a 343 Industries kettőse végigment az úton, és tisztességgel leszállított minden megígért tartalmat, köztük az *Awakening the Nightmare* kiegészítőt.

### ÁRAD AZ ÁRADAT

Atriox, fájának legkiválóbbika elszenvedte első vereségét a Spirit of Fire legénységétől, de még korántsem győzetett le. Miközben állásai megerősítésére készül, megbízza két alvezérét, Voridust és Paviumot, hogy keressék fel a *Halo 3*-ból ismert High Charity roncsait, és szedjenek össze minden használhatót. A gigantikus Covenant hajó belsejében azonban testet ölt minden élőlény rémálma, a parazitikus Flood, és a Banished frakció közelben tartózkodó tagjai számára hirtelen elveszíti jelentőségét a UNSC-vel vívott háború. Sajnos csupán öt misszióból épül fel az új hadjárat, ám kivétel nélkül mindegyikük gondosan megtervezett. Hol egy tőlünk függetlenül tevékenykedő Scarabot kell kísérgetnünk, hol pedig keserves utóvédharcok közepette vonulunk vissza a Flood áradata elől, vagy lézercsapdákka



**INFO**  
 Kiadó **Microsoft Studios**  
 Fejlesztő **Creative Assembly, 343 Industries**  
 Platform **PC, Xbox One**  
 Röviden A Halo Wars 2 kiegészítője a Banished frakciót állítja reflektorfénybe. **PEGI 16+**

szúfolt pályán kommandóznunk. A Creative Assembly jogosan feltételezte, hogy az, aki belevág a kiegészítőbe, már nem csupán az alapokkal van tisztában, hanem a kontrolleres irányítás csínját-bínját is a kisujjában tudhatja. Emiatt aztán egyszerűen nem hagy elég időt arra, hogy alaposabban megismerjük a brute-ok irányította sereg egység típusait. „Szerencsére” funkciójukat tekintve alig-alig különböznek a UNSC oldalán megtalálhatóktól, vagyis menet közben belerázódunk a dolgokba. Viszonylagos rövidege (nagyjából hét órára ment rá) mellett csupán az róható fel a kampánynak, hogy Atriox komániája nem igazán unikális. A hadviselő felek közötti eltérések nem ütköznek ki olyan mértékben, mint a *StarCraft*-ban, ezért nem is igénylik taktikánk újragondolását. Nem úgy a már említett missziók során, amelyek megkövetelik tőlünk, hogy alkalmazkodjunk a folyton változó feltételekhez.

### MATEKOZZUNK

Ha valamiben elkeserítően rosszul teljesít a Microsoft, az a kommunikáció. A *Halo Wars 2* játékosainak tetemes hányada – engem is beleértve – egészen az utolsó pillanatokig úgy hitte, az *Awakening the Nightmare* kiegészítő is a szezonbérlet részét képezi. Mégis ki gondolta volna, hogy a legdrágább kiadás vásárlóinak a mindössze két küldetést felölelő *Operation Spearbreaker* minikampánnyal szúrják ki a szemét a többjátékos tartalom felül? Emiatt aztán legyen bármilyen ügyesen összerakott a Blur Studio igényes CGI-filmbetéteivel és új zenékkel kísért Banished hadjárat, óhatatlanul is keserű íz marad utána a szánkban. Tel-

jes áron (5990 forint) csakis annak ajánlanám a megvásárlását, aki örömmel fogadja, hogy a könnyen megkedvelhető brute fivérrel, Voridussal és Paviummal gyarapszik a választható hadvezérek sora, valamint az minden vágya, hogy egyre erősödő hullámok tucatjaiban verje vissza a Flood támadását, akár haverokkal vállvetve. Utóbit a rendkívül addiktív Terminus Firefight játékmód kínálja, amelyben egy központi építményt kell mindenáron megóvniunk. A UNSC és a Banished megszokott egységei és védelmi berendezései mellett jó szolgálatot tesznek az áradat terelésére használható fényfalak és csapdák. Kár, hogy mindössze egyetlen térkép készült hozzá.

Chavalier

**HARDVER**  
 Windows 10, Intel i5-2500/AMD FX-4350, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 650 Ti/AMD Radeon HD 7750/Intel HD 520, DirectX 12, 45 GB szabad hely

- + kihívásokkal teli kampány
- + a Flood mint ellenfél
- + szórakoztató Terminus Firefight-mód
- hiányzik az egyediség a Banished frakcióból
- magas ár
- szűkmarkúan mért extra tartalom

**CHAVALIER**  
 Ha többet kapnánk a pénzünkért, mi is megértőbbek lennénk.

**75**



Nem egy átlagos éléskamra

GameStar

A BOOK 1 TESZTJÉT KERESD A 2017/09-ÉS GAMESTARBAN



Szinte megszólít a táj. Vagy az csak a nyáj?



Itt lakom, látod, ez az a katedrális

## LÁTTAD MÁR?

2009 és 2010 között forgattak egy minisériát A katedrális alapján, részben magyarországi helyszíneken, amelyet végül négy epizódban nézhettek meg a rajongók olyan színészekkel, mint Ian McShane (Waleran), Matthew Macfadyen (Philip), Rufus Sewell (Tom), Eddie Redmayne (Jack) és Hayley Atwell (Aliena).

Az istenek a fejükre estek

# KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH – BOOK 2

## DAEDALIC A JÁTÉKVILÁG EGYIK LEGNAGYOBB MÉSÉ-LŐJE.

Ha a *Deponia* sorozat, a *The Dark Eye* széria vagy éppen a *The Whispered World* játékok nem tanúsítanák ezt eléggé nyomatékosan, akkor íme még egy bizonyíték: a Ken Follett világhírű regényéből, a már többször is feldolgozott A katedrálisból adaptált *The Pillars of the Earth*, amely epizodikus formátumban meséli el az alapanyagot. De nem szolgálai módon, nem szóról szóra, hanem inkább a saját, egyedi stílusában. A legelső fejezetnek pedig komótosága ellenére is nagyon jól állt ez a koncepció, ugyanakkor volt hova fejlődni, a készítőik pedig egy minden ízében izgalmasabb folytatást ígértek a várakozóknak.

## ISTEN ÚTJAI KIFÜRKÉSZHETLENEK

Amikor az előző fejezetben átmenetileg elbúcsúztunk hőseinktől – Philiptől, a szerzetestől, Alienától, a nemes származású lánytól és Jacktól, a számkivetett fiútól –, éppen egy törékeny, békésebb időszak köszöntött be az életükben, noha az odáig vezető út fájdalommal, halállal és árulásokkal teli volt. „A hamvakból” című rész végéről természetesen a cliffhanger sem maradhatott el, amely azt ígérte, hogy a karaktereknek komoly fenyegetéssel kell majd szembenézniük a jövőben. A lassabb, ámde fordulatokban bővelkedő sztori a



## INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**  
Fejlesztő **Daedalic Entertainment**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**

Röviden Ken Follett népszerű regénye, A katedrális feldolgozása point and click stílusú kalandjáték formájában, a Daedalicre jellemző látványvilággal.  
PEGI 16+

„Szelvetésre” keresztelt második felvonásban eseménydúsabban folytatódik. Philip, Aliena és Jack sorsa immáron összefonódott, így a mindhármukat mozgató cselekmény bőven ad okot izgalomra. A gyors iramú történések garantálják, hogy mindig lekösse valami a figyelmünket, de persze számos alkalommal kapunk időt szusszanni is, amelyet felfedezésre, társalgásra fordíthatunk. A főbb szereplők történeteszálai jól kidolgozottak, és köszönhetően annak, hogy már sűrűn kölcsönhatásba lépnek egymással a legfőbb helyszínen, Kingsbridge-ben, ez újfajta élményt jelent nekünk, játékosoknak is, hiszen ismerjük gondolataikat, titkait, céljukat. Hatalmas potenciál van ebben az elképzelésben, a stúdió pedig nem hoz szégyent vele magára.

A játék grafikai stílusa továbbra is tökéletesen passzol a narratívához, a szinkronszínészek változatlanul profin űzik a mesterségüket, és döntéseink is fontosabbnak tűnnek az eddigiekénél, de ez akkor derül ki igazán, ha valaki többször is végigjártassa majd a trilógiát. A lényeg, hogy fejlődést könyvelhetünk el szinte minden téren.

## AZ ÖRDÖG FOGJA A BOKÁNKAT

A *The Pillars of the Earth – Book 2*-vel tehát a Daedalic képes volt tartani azt a szintet, amelyet elvártunk tőlük, sőt sok esetben meg is ugri azt, de A katedrális rajongóinak nem feltétlenül lesz elégedett a mosolya, mivel sokévnyi eseményt zsúfoltak

bele egy epizódba, így olyan érzésük lehet majd, mintha egy best of válogatást pörgetnének végig a sztori legnagyobb slágereivel. Viszont még így is kifejezetten megéri átélni ezt a fajta felpörgetett elbeszélést a korábban részletezett pozitívumok miatt, azok pedig, akik a Daedalic játéknak köszönhetően ismerkedtek meg Ken Follett remekművével, garantáltan nem fognak csalódní. És hihetetlenül próbára teszi majd a hitüket az az időszak, amíg megérkezik a harmadik kötet, A vihar szeme.

Szada

### HARDVER

Windows 7, 2,8 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 6670/GeForce GTX 200 1 GB VRAM GPU, 11 szabad hely

- + lebilincselő történet
- + varázslatos grafika
- + remek audiórész
- + fejlődő koncepció
- egyeseknek túl tömény lehet
- előforduló bugok

### SZADA

Úgy folytatták, ahogy az égiek szerették volna.

82



## OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérí



Ajándékba  
is vásárolható



Kiadványát  
több eszközön  
is elérheti



Pár kattintással  
azonnal olvasható,  
előfizethető

ARCTIC BEAR  
LEGENDARY MOUNT

KISS OR TREAT PESTILUS  
RARE POSE

OUTFITS WEAPONS POSES MOUNTS

DEFAULT OUTFIT	
FROSTY BLONDE	0/4
FROST SPECTER	1/2
REGALIA OF THE ICE SOVEREIGN	1/3

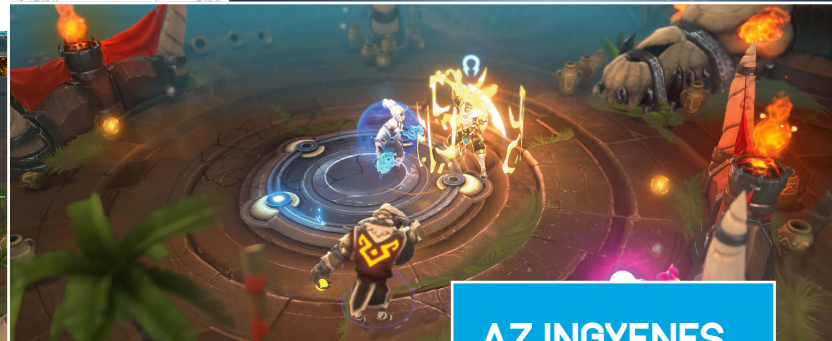


Lootládák rejtik a kozmetikai cuccokat, de az egyes tárgyakat külön is megvásárolhatjuk

Számtalan módon testre szabhatjuk a hősöket



Az Ultimate képességek egy pillanat alatt megfordítják a csaták kimenetelét



## AZ INGYENES ÉLMÉNY

A Battlerite ingyenesen letölthető, így viszont csak hat hőst kínál fel. Kis munkával persze minden karakter feloldható játékbeli valutával, de egy kis pénzért megvásárolható a teljes hőskollekció is. A hősbérlet teljesen opcionális, így csak annak érdemes fizetni érte, aki megszerette a játékot.

Se tornyok, se szörnyek, csak színtiszta párbaj

# BATTLERITE

## HÖLGYEIM ÉS URAIM, MINDENKI FELEJTSE EL A MINIONOKAT, A TORNYOKAT VAGY AZ ELLENSÉGES BÁZISOKAT!

A Battlerite letakarítja az összes felesleges sallangot, és csak arra koncentrál, ami a MOBA műfaj lényege: izgalmas karakterek csatáznak egymással. Egy régivágású Dota-veteránnak ezt talán nehéz lesz elfogadnia, de néhány óra játék után kiderül, hogy a Stunlock arénacíme talán a legjobb dolog, ami a műfajjal történhetett.

### SIKERES VÉRÁLDOZAT

A Stunlock Studios nem új a játszóterén: a svéd csapat már akkor megalkotta egyedülálló MOBA-ját, amikor a League of Legends még csak a szárnyait bontogatta. Akkor is egyedülálló alkottak, de a Bloodline Championsból valami hiányzott. A srácok visszaültek a tervezőasztalhoz, és újragondolták a koncepciót. Kidobták a felesleget, és csak a hősökre koncentráltak, olyannyira, hogy a térképek igazából kör alakú arénák. A Battlerite-ban a játékosok célja nagyon egyszerű: az ellenséges csapat tagjainak kivégzése. Egy menü B05-ös rendszerben működik, tehát öt alkalomból legalább háromszor kell eltakarítanunk ellenfeleinket a győzelemhez. A meccseket vívhatjuk két- vagy háromfős csapatban, de akár egy-egy ellen is párbajozhatunk, ha tényleg csak a saját képességeinket akarjuk megmérgettni. Persze ezekhez szükség lesz egy hősrre is, akiből a cikk írásakor éppen 24 különböző akad. Mindenki egyedül szerepkört tölt be: vannak hatalmas, frontvonalba



## INFO

Kiadó  
Stunlock Studios  
Fejlesztő  
Stunlock Studios  
Platform  
PC  
Röviden A Bloodline Champions hamvaiból feltámadt többjátékos, hősalapú aréna, amelyben csak az számít, hogy milyen jól bánz a karakterrel.  
PEGI 12+

való harcosok, távolsági sebzésosztók, orgyilkosok és gyógyítók. Az egyes kasztok szinte teljesen eltérnek egymástól, de még a kategóriákon belül is hatalmas a különbség a hősök között. Taya például egy bumerággal dobáló DPS-karakter, aki mindig visszatérő pengéje mellett a szel is segítségül hívhatja. Jade a tipikus pisztolyhős, aki akkor érzi otthon magát a csatatéren, ha azt belepi a puszkapor. Croak a robbanások és lövedékek kereszt-tüze helyett inkább az árnyékokat választja, és onnan vágja el a torkát az ellenségnek. Mindeközben Pearl a vizek gyógyító erejével próbálja megóvni csapattársait, Oldur pedig inkább visszafordítja az időt arra a pontra, ahol partnere még egészségesen küzdött a harctéren. Nincs két egyforma karakter, pedig szinte az összes hős irányításának alapjai egyformák.

### FELEJTSD EL A KATTINTGATÁST!

A legnagyobb eltérés a MOBA-khoz képest az irányításban rejlik. Ezúttal nem az egérrel terelgeted hősedet, hanem a WASD-gombok lenyomásával. A hősök varázslatai alaphoz a jobb és bal egérgombon (ezek általában elsődleges és másodlagos támadások), illetve a Q-, E-, R-, F-billentyűkön aktiválhatók. Minden képesség skillshotalapon működik, tehát a játékosnak kell céloznia velük. Az R- és F-billentyűkkel a más játékokban „Végző képesség” címkével jelölt varázslatokat vehetjük be. Ezeket sokáig tart feltölteni, és az R elsütésével csökken az F töltöttségi szintje, ami azt jelenti, hogy az adott helyzettől függően kell eldöntenünk, hogy mi-

kor várunk egy nagyobb csapásra, vagy lőjük el a gyengébb variációt. Attól függetlenül, hogy nincsenek épületek és kiskatonák, a Battlerite még mindig egy izonyatosan taktikus játék, amihez a minden térkép közepén váró golyó is hozzájárul. A gömböt utoljára megütő csapat minden tagja töltést kap a végső képességére, és kis mennyiségű életpontot is. Mivel tényleg csak az számít, hogy ki adta le az utolsó ütést, óvatosan kell tervezni ennek a fontos célpontnak az elpusztítását. Egy semmiből előbukkanó croak egyetlen vágása elég ahhoz, hogy utána az ellenséges csapat szétkapjon mindnyájunkat. A Battlerite egy nagyon izgalmas többjátékos élmény, kellemes pihenőzóna lehet a MOBA játékok merev struktúrái közül kiszabadulni vágyó veteránok számára.

Hunter

### HARDVER

Dual Core processzor, 2 GB RAM, Intel HD 3000 videokártya, 2 GB szabad hely

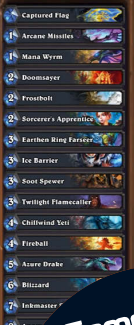
- + ingyenesen játszható
- + letisztult dizájn
- + összetett karakterek
- az 1v1 mód nem mindig elérhető
- kevés közösségi funkció

### HUNTER

Újszerű és izgalmas PvP-élmény veteránoknak és újoncnak egyaránt.

90





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



Az új lapok között vannak Unidentified varázslatok, amelyek biztos hatásuk mellett egy véletlenszerű bónuszt is garantálnak

Jobb oldalt a Dungeon-paklinkat láthatjuk, lent az eddigi rekordunkat az adott kaszttal, fent középen pedig következő ellenfelünket



Nem minden Dungeon Run-ellenfél egy szörnyeteg. Lesznek érdekesebb csapdák is, amelyekkel máshogy kell megküzdenünk, mint a szörnyekkel

## FEJLŐDJÖN AZ ÜZLET

Az új rész legfontosabb újítása az úgynevezett Ambition mód, ahol egy kisebb bázist kell felfejlesztenünk. Ehhez különböző harcokat kell megvinnunk: portyázásokkal alapanyagokhoz, rajtaütésekkel hírmévhöz, nagyobb volumenű csaták megnyerésével pedig újoncokhoz juthatunk. Kezdetben csak egy fegyverboltunk van, de később, ahogy nő a táborunk lélekszáma, úgy nyithatunk további üzleteket, farmokat és egyebeket.

Aranyat kerestünk, gyertyát találtunk

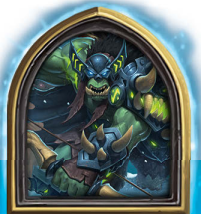
# HEARTHSTONE: KOBOLDS & CATACOMBS

## U'NGORO DINÓI ÉS A FROZEN THRONE ÉLŐHALOTTJAI UTÁN EGY KICSIT KLASSZIKUSABB VIZEKRE AKART EVEZNI A BLIZZARD, EHHEZ PEDIG A KOBOLDOKAT VETTE ELŐ.

A földalatti kazamaták lakóinak mindegy, mit kezdünk a kincsekkel, az aranyakkal vagy a rejtett mágikus csodafegyverekkel. Nekik csak az számít, hogy ne nyúljunk le a gyertyájukat, aki pedig mégis megpróbálja, az a világ összes koboldjának örökké tartó vendégszeretét fogja élvezni valamelyik cellában. A téma rengeteg lehetőséget kínál, a Blizzard pedig igyekezett kihasználni ezeket.

### LASSAN, MEGFONTOLTAN

Már a *Knights of the Frozen Throne* lapjai is sokat tettek azért, hogy a lassabb, taktikusabb paklik is eséllyel indulhassanak, és a *Kobolds & Catacombs* is ezen dolgozik. Ez-úttal ugyan nem érkeztek olyan izgalmas lapok, mint az élőhalott hősök, de kaptunk spellstone kártyákat, amelyek folyamatosan fejlődnek a kezünkben. Ezek viszonylag gyengén indulnak: a mage kaszt spellstone-ja például egy két manáért kijátszható varázslat, amivel egy másik, véletlenszerű varázslatot kapunk a kezünkbe. Ha a menet során kijátszunk legalább két, elemental típusú miniont, akkor a kártya fejlődik, és ugyanazért az árért már két véletlenszerű varázslat jár nekünk. A következő fejlesztéssel eléri végleges formáját a kő, és ekkor már három varázslat lesz a jutalmunk. Minden kasztnak jutott egy-egy ilyen lap, és mindegyik valamilyen paklialtípushoz



## INFO

Kiadó **Blizzard**  
 Fejlesztő **Blizzard Platform**  
**PC, IOS, Android**  
 Röviden A Kobolds & Catacombs a Blizzard kártyás csodájának legutóbbi kiegészítője, amely 135 új kártyával és egy új játékmóddal fogadja a kalandozókat.  
**PEGI 7+**

passzol. A hunter spellstone például kimondottan olyan készlethez illik, amely tele van csapdákkal, a warrioré pedig abban a deckben érvényesül igazán, amelyikben jó sok fegyver várakozik. Akik azonban nem ilyesmire építenének, azok továbbra is megpakolhatják szörnyekkel a paklijukat. Ők leginkább az új Recruit-mechánának fognak örülni, amely megjődé egy, a feltételeknek megfelelő, véletlenszerű szörnyet a lapjaink közül. Ekkor is jut szerep a véletlenszerűségnek, de ez irányítható szerencse, így inkább csak további taktikai réteget ad a játékhoz, felesleges lutri helyett.

### A BARLANG MÉLYÉN

Bár a 135 friss lap között akadnak kiemelkedő darabok, mégsem ezek, hanem a Dungeon Run-mód miatt fogunk emlékezni a kiegészítőre. Az új egyjátékos móka ugyanis meglepően szórakoztató, és végtelenszer újrajátszható. A dolog úgy működik, hogy a Solo Adventures részben rányomunk a (egyébként mindenki számára teljesen ingyenes) Dungeon Run-gombra, választunk egy kasztot, és már jönnek is az ellenfelek. Ezeket a gép irányítja, és végtelenszerűen követik egymást. 48 lehetséges ellenfél várja a sorát, nekünk pedig nyolcat kell ezekből legyűrnünk a sikerhez. Az utolsó ellenlábassal vívott csata mindig iszonyatosan nehéz, még a gyakorlott *Hearthstone*-profilok sem bírtak vele első próbálkozásra. Ez egyébként leginkább azért van, mert a Dungeon Runban mindenki egy megszabott paklit használhat, amely tíz lappal indul. Minden szörny levágása után választhatunk a felkínált zsák-

mányból, ez általában három új kártyát jelent, amelyek bekerülnek a paklinkba, és azok segítségével mehetünk neki a következő ellenfélnek. Ha elbukunk egy csatát, vége az adott futamnak. A játék megjegyzi, hogy a kiválasztott kaszttal hány boszt tudtunk levérni, de újra kell kezdenünk a menetet. A Dungeon Run varázsa azonban akkor sem múlik el, ha huszadik alkalommal is nekifutsz; az ellenfelek változatosak, és a csak ebben a módban elérhető lapok igazán feldobják az élményt. Nagyon jó kis játékmód, tökéletes lehet utazás közbeni játékra vagy csak könnyed lazításra. Mondjuk még ez sem menti meg a Kobolds & Catacombs készletet attól, hogy pusztán közepes kiegészítésnek érződjön. Az új mechanikák és a Dungeon Run mind mókások, de valódi vérfrissítésnek ennyi kevés.

Hunter

**HARDVER**  
 Intel Pentium D, GeForce 8600, 3 GB RAM

- + a Dungeon Run-mód nagyon mókás
- + a Spellstone-lapok érdekesek
- + a Recruit-mechanika megoldása
- rengeteg unalmas lap
- kifejezetten drága
- nincs valódi újítás

**HUNTER**  
 Közepesen érdekes, a Dungeon Run nélkül szórt sem érdemelne.

75



Kyros ediktumai sosem gyógyuló sebeket hagytak a Terratus felszínén



## A HŰSÉGESEK JUTALMA

Noha a Bastard's Wound kiegészítővel egyszerre érkezett, attól minden szempontból – így anyagilag is – független az a jókora tartalmi bővítés, amely kiterjesztette a szinkronon ellátott dialógusok körét, és egyebek mellett alternatív befejezéssel szolgált azok számára, akik mindvégig lojálisak maradtak Kyroshoz.

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2016/12-ES GAMESTARBAN



A harc még mindig elfogadható módja egy vita lezárásának

Ítélet eladó

# TYRANNY: BASTARD'S WOUND

**A MENNYIBEN EGY SZEREPJÁTÉKHOZ KIEGÉSZÍTŐ KÉSZÜL, JELLEMZŐEN KÉTFÉLE KONCEPCIÓ KÖZÜL VÁLASZTANAK A FEJLESZTŐK: AZ ELSŐ A FINÁLÉT KÖVETŐ ESEMÉNYEKET HELYEZI FÓKUSZÁBA, A MÁSODIK CSELEKMÉNYÉT VISZONT AZ ALAPJÁTÉKBA ÁGYAZZÁK.** Meglátásom szerint utóbbi a nehezebb és kevésbé hálás feladat, hiszen egyfelől gondosan ügyelniük kell arra, hogy a behozott történetiszálak hibátlanul illeszkedjenek a narratívához, továbbá véletlenül se borítsák fel az új tartalmak a játékegyensúlyt (teszem azt egy minden korábbinál pusztítóbb fegyver vagy varázslat révén, amely nevésségesen könnyűvé tenné az eredetileg küzdelmes végső bosszarcot), másrészt viszont sokkal nehezebb rávenni a célközönséget arra, hogy ismét előlről kezdje a játékot pár extra küldetésért, ha botor módon nem őrizte meg a mentéseit, mintsem arról győzködni, hogy új kalandokba vágjon. Az Obsidian az említett megoldások közül a második mellett döntött, és ami azt illeti, rutinosan vette az akadályokat, mégis meg vagyok győződve arról, hogy jobban jártunk volna egy másik típusú expanzióval a *Tyranny* nyitva hagyott és megannyi kérdést felvető befejezése ismeretében.



## INFO

Kiadó **Paradox Interactive**  
Fejlesztő **Obsidian Entertainment**  
Platform **PC**

Röviden A Tyranny első kiegészítője új helyszíneket és kalandokat tartogat Kyros bírása számára.  
**PEGI 16+**

hogy kifejezzék irántunk érzett megvetésüket/csodálatukat/hálájukat, mi pedig kedvünk szerint válaszolhattunk nekik. A második felvonásban érkezettek között akad egy, amely a regionális politikai és gazdasági központként szolgáló Bastard Citytől északkeletre fekvő Shattered Bastionhoz invitál. Itt rögvést belekeveredünk a Scarlet Chorus két marakodó tisztjének viszályába, és valamit kezdenünk kell a rettegve meglapulól menekültekkkel is. Ahogy azt az alapjátékban is megszokhattunk, mindenki az ítéletünkre vár. Tehetjük ezt impulzívan és elhamarkodottan, vagy alaposan kivizsgálhatjuk az ügyet, hogy aztán a jogértelmezés kereteit pattanásig feszítve a számunkra leginkább elfogadható verdiikt születhessen.

E tekintetben az új történetiszál szinte semmiben sem különbözik a már megismertektől, nem rosszabb, de nem is jobb azoknál. Ha úgy nézzük, a maga nemében bravúr, hogy oly természetesen épül be a sztori építőkövei közé, mintha mindig is ott lett volna, cserébe viszont semmi igazán emlékezetessel nem szolgál. Ugyanezt a megállapítást tehetjük az új helyszínekkel kapcsolatban is, amelyek korrektek, hangulatosak, ám híján vannak bárminemű markáns jellegzetességnek, amivel kiemelkedhetnének az eddig látottak közül.

Tulajdonképpen a kiegészítő legfőbb erénye, hogy további küldetések révén minden korábbinál alaposabban megismerhetjük útítársaink némelyikét. Kizárólag Verse, Barik és Lantry részesült kitüntetett figyelemben, ami azt jelentheti, hogy Eb, Kill-In-Shadow és Sirin viselt dolgaira egy későbbi expanzióban kerítenek sort. Gondolni sem

szeretnék arra, hogy az Obsidannak ne lenne több mondanivalója velük kapcsolatban.

## REPETA

Amiért eddig szeretni lehetett a *Tyranny*, azt továbbra sem érheti kifogás, elvégre a *Bastard's Wound*dal csupán adtak a fejlesztők, el nem vettek semmit. Dicséretes, hogy az új dialógusokon is érezeti hatását, milyen viszonyt ápolunk az egyes frakciókkal. Ugyanakkor nem ártott volna kihasználni a lehetőséget, és legalább az ellenféltpusok választékát gyarapítani, esetleg olyan puzzle-öket kiöltölni, amelyekhez hasonlókat korábban még nem oldottunk meg, és akkor talán hosszabb ideig is megőriznénk emlékezetünkben.

Chavalier

## HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core 2 Quad Q9505 2,8 GHz/AMD Athlon II X4 840 3,1 GHz, 6 GB RAM, ATI Radeon HD 5770/Nvidia GeForce GTS450 (1 GB VRAM), 15 GB szabad hely

- + organikus illeszkedik az alapjátékba
- + új társküldetések
- átlagos sztori
- átlagos helyszínek

## CHAVALIER

Semmilyen tekintetben sem kiemelkedő, átlagos kiegészítő.

70

# TRUE POWER KNOWS NO LIMIT!

## DRAGONBALL FighterZ

RENDELD ELŐ ÉS A TIÉD...

KORAI HOZZÁ-  
FÉRÉS A NYÍLT  
BÉTAHOZ



**2**  
KARAKTER  
KORAI ELÉRÉSE

**+2**  
EKKLUZÍV  
LOBBY AVATAR

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

\*Csak a résztvevő partnereknél. A PC-s változatokra az ajánlat nem vonatkozik.

PS4

XBOX ONE

PC DIGITAL

2018. JANUÁR 26.

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION  
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
The "B" Family logo is a registered trademark and  
"PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

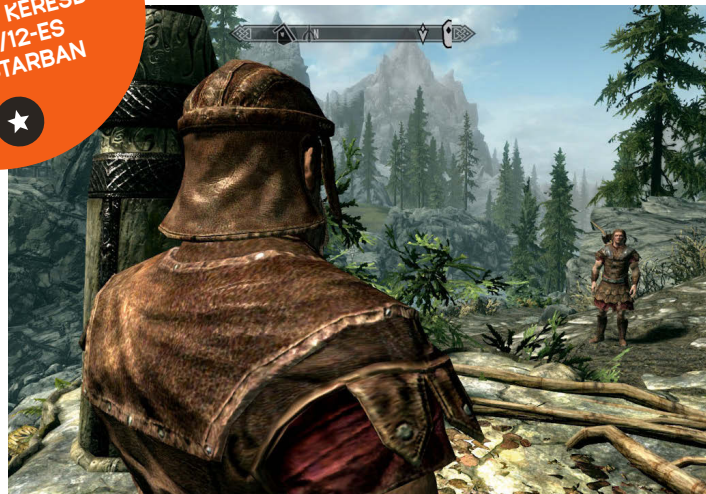
f /dbz.videogames

t /bandainamcoeu

TOEI ANIMATION  
Since 1956



BANDAI  
NAMCO  
Entertainment



Igy már megéri visszatérni a havas ormokra

## THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR

**INFO** Kiadó **Bethesda Game Studios** Fejlesztő **Bethesda Softworks**  
Platformok **PlayStation VR** Röviden A Bethesda legendás open world RPG-jének PlayStation VR-átírata. PEGI 18+

**M**INDEN IDŐK EGYIK LEGNÉPSZERŰBB SZEREPJÁTÉKÁBÓL PS VR-RA IS ÉRKEZETT EGY VARIÁNS, AMI ÉRTHETŐ, HA MÁR A BETHESDA MENEDZSERKALKULÁTORRA ÉS KÓLAUTOMATÁRA IS CSINÁLT BELŐLE ÁTPORTOLT VÁLTOZATOT. Engem ugyan a hideg ráz attól, ha egy kiadó új termékek helyett a régiek átszűrésére építi öt éves termelési kvótáját, de annak nagyon örülök, hogy ez a játék elkészült. A *Skyrim VR* tartalmilag megegyezik a teljes alapjátékkal, mégis forradalmian új perspektívába helyezi Alduin levadászásának kalandos történetét. Bár a tesztelés alatt végig keményen küzdöttem a motion sicknesszel, mégis minden percét élveztem. Az elavult grafikát hamar elfeledtetni a varázslatos milió, amelybe ez a technikai megoldás helyez; átélhetőbb a sztori, izgalmasabbak a veszélyhelyzetek, a virtuális térben még egy hárompíxeles farkas támadása is sokkal ijesztebb, mint volt azelőtt. Ám a legfontosabb, hogy összehasonlíthatatlanul szórakoztatóbb a harc, kiemelten az íjászat. Pompás érzés úgy hárfítani a nyílveszőket a pajzsral, ahogy a valóságban is tenném, és még pompásabb bal kézzel felemelni az íjat, a jobbal rátenni a húrra a nyílveszőt, majd manuálisan felhúzni az ideget, és elereszteni a lövést. Itt mutatkozik meg ugyanakkor a játék egyetlen hátránya is, ami tulajdonképpen nem

annyira az ő hibája, mint inkább a hardveré: a Move egyszerűen kevés egy VR RPG irányításához. Pajzsral védekezve például csak komplikáltan tudunk előrehaladni, mert az eszközön nincs külön stick az irányok meghatározására. A *Resident Evil VII* óta talán ez az első alkalom, hogy egy VR-játékot az elejétől a végéig headsetben akartam végigjátszani, és pont ettől az ékes bizonyítéka annak, hogy a fejlesztőknek a háromezer forintos, értelmetlen kis hülyéskedések helyett a fulláras, de teljes élményt kínáló AAA kategóriás címekre kellene ráhajtaniuk. Egyébiránt én javasolom a kontroller helyett a Move használatát – anélkül csak egy új perspektívát kapsz, azzal viszont egy felejthetetlen játékélményt.

Duncan

- ✦ full virtuális környezet
- ✦ megalkuvásmentes, teljes játék
- ✦ szórakoztató harc
- ✖ idejétmúlt grafika
- ✖ egy RPG/FPS irányításához kevés a Move

**DUNCAN**

Hat év után a *Skyrim* szinte újjászületik a VR-ral.

80

## Modolás nélkül szabadon THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

**INFO** Kiadó **Bethesda Softworks** Fejlesztő **Bethesda Game Studios**  
Platformok **Nintendo Switch** Röviden Bár lehetne szebb, a mobilitás és a Joy-Con-kezelés miatt a *Skyrim* Switchen is nagyágyú. PEGI 18+

**A**MIKOR A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK TÖRTÉNELEMKÖNYVÉT ÍRJÁK, EGÉSZEN BIZTOSAN KÜLÖN FEJEZETET KAP MAJD A 2011-BEN MEGJELENT SKYRIM. A Bethesda (egyik nagyágyúja hiába múlt el hatéves, még mindig sokak szerint az egyik legjobb akció-RPG, amely sorra kapja a kiegészítőket, nem hivatalos modokat. Hiába öltek bele játékosok milliói temérdek játékórát, mégis egy emberként kiálltak fel, amikor kiderült, hogy Switchre is készül a legendás *Skyrim*. A Bethesda és a Nintendo azonban nem siették el a megjelenést, cserébe kapunk néhány extrát, amiért érdemes odafigyelni a legújabb kiadásra.

A PS4 Próhoz, Xbox One X-hez vagy PC-hez viszonyítva szerény erejű Switch is bőven elegendő ahhoz, hogy jó sebességgel, akadozások nélkül futtassa a *Skyrim*-et. Az eredeti változathoz képest némileg javított grafikát kapunk, a három hivatalos kiegészítőt is beépítették, a dizájn továbbra is magával ragadó, de a karakteranimációkon, a textúrákon és a tárgyakon látszik, hogy nem mai játékkal van dolgunk. A lebillincselő kaland és a rengeteg lehetőség azonban itt is mind adott, főhősünket aprólékosan megtervezhetjük, és – amire eddig nem volt példa – magunkkal is vihetjük. Egy ilyen játékkal a Föld körbelégőhajózásához vagy egy marsi úthoz is elegendő játékórát kapunk.

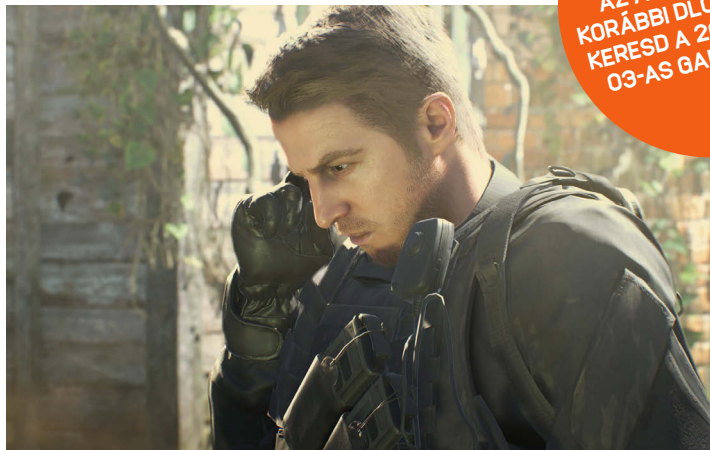
És ha már át kellett írni a *Skyrim*-et az új konzolra, csaptak mellé pár extrát is. A néhány kiegészítő és az Amiibo-támogatás mellett a legfontosabb a Joy-Conok mozgásérzékelőinek kezelése. Igen, a Switchről lepattintott két vezérlő egészen új játékélményt ad, ugyanis ezek mozgásával harcolhatunk, így varázsolhatunk és irányíthatjuk karakterünket. Ezt persze nem egyszerű feladat mesteri fokra fejleszteni, de ha sikerül, egészen új *Skyrim*-élményben lesz részünk, ami legalább annyira magával ragadó, mint például Thomas- a gőzmozdonyra modolni a sárkányokat. Aki még nem játszott a *Skyrim*-mel, szuper sztorit és RPG-élményt élhet át, aki pedig hardcore *Skyrim*-fanatikus, annak a Joy-Con-irányítás miatt érdemes ismét néhány hónap játékidőt erre áldoznia az életből.

Simánmartin

- ✦ mobilizált RPG-nagyágyú
- ✦ Joy-Con- és Amiibo-kezelés
- ✦ hivatalos kiegészítők
- ✖ a régi látvány
- ✖ nem modolható
- ✖ a Joy-Con-os irányítás sok tanulást igényel

**SIMÁN MARTIN**  
Hodonászós *Skyrim* a zsebedben.

74



Egy régi ismerős

## RESIDENT EVIL VII: NOT A HERO

**INFO** Kiadó **Capcom** Fejlesztő **Capcom** Platformok **PC, PS4, Xbox One**  
**Röviden** A Capcom horrorjátékának ingyenes DLC-jében Chris Redfieldet irányíthatjuk, és néhány újfajta ellenfél is a célkeresztünkbe kerül. **PEGI 18+**

**E**LVARRNI A SZÁLAKAT, HA VALAMIRE JÓK LEHETNEK A DLC-K (MINT A JÁTÉKIPAR HŰS ITALÁT ERŐSEN FELVIZEZŐ JÉGKOCKÁK), AKKOR EGÉSZEN BIZTOSAN ERRE. A

Capcom ügyesen játszott ki a *Resident Evil VII* kapcsán a fizetős és ingyenes kiegészítőket, amelyek a maguk módján mind hozzáettek valamit a játékhoz, az utolsó ingyenes csomag kapcsán pedig hatványozottan igaz ez a megállapítás. Chris Redfield feltűnése a játék végén alaposan felkavarta a rajongótábor indulatait, mindenki találgatott, hogy vajon tényleg ő látható-e a bossfight után, illetve hogyan is került az Umbrella kötelékébe. Nos, a *Not A Hero* kiegészítő nagyrészt választ ad ezekre a kérdésekre. Már csak ezért is érdemes végigoltni az egyébként igen rövid DLC-t, amelynek keretében régi ismerősünk Lucas nyomába ered a központi csetepaté után; persze nem egy vasárnapi gyermekmatiné lesz ez a kaland. Az alig két-három óra alatt végigvihető sztori pontosan azt hozza, amit elvárunk a sorozat legújabb részétől: kellően akciódús (ha már kommandósként kerülünk bele a Baker család iszonyatokkal teli világába), kellően para (külön piros pontot érdemel a vaksötétben éjjellátóval rohangálós rész, ahol a töltényekre immúnis szörnyeket és robbanó csapdákat is kerülnünk kell), és némi gondolkodást is igényel

helyenként. Persze ha már Lucas a fő ellenfelünk (ami ugyebár adta magát a fősztori után), nem ártott volna egy kicsit több örült fejtejtő, de azért így sem rossz az élmény, az utolsó nagy harc is remekül visszaadja a klasszikus *Resident Evil* életérzést. Persze egy ingyenes kiegészítőnek nem táncos túlzott elvárásokkal nekivágni, de lehetett volna mindenképp több, mert így túl rövid volt az idő ahhoz, hogy megint magába szippantson a hangulat (bár legalább kedvet csinált egy újrajátszáshoz). Hiába, a *Resident Evil* magára találása örömmünep volt a tavalyi évben, és jól esik, hogy még egyszer emlékeztettek erre.

HP

### HARDVER

Windows 7, Intel Core i5-4460 2,7 GHz/  
AMD FX 6300 CPU, 8 GB RAM, Nvidia  
GeForce GTX 760/AMD Radeon R7 260X  
2 GB VRAM GPU, 24 GB szabad hely

- + akció és horror remek keveréke
- + régi barátunk újra akcióban
- + működik a Resi FPS-modell
- túl rövid
- túl kevés fejtejtő

**HP**  
Chris Redfield ismét  
elemében.

85

A nagybácsi rendet tesz

## RESIDENT EVIL VII: END OF ZOE

**INFO** Kiadó **Capcom** Fejlesztő **Capcom** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** A DLC-ben a Baker család új tagja kerül a képbe, aki igyekszik megmenti Zoét a tragikus végtől. **PEGI 18+**

**A**Z, AKI MÁR VÉGIGJÁT-SZOTTA A RESIDENT EVIL VII KAMPÁNYÁT (ÉS MIÉRT OLVASNA DLC-TESTET AZ, AKI NEM?), BIZONYÁRA TUDJA, HOGY A JÁTÉKMENT SORÁN HŐSÜNKNEK EGY IGEN NEHÉZ DÖNTÉST KELL MEGHOZ-NIA, MISZERINT VAGY FELE-SÉGÉT VISZI MAGÁVAL, VAGY ZOE BAKERT, AKI SEGÍTETTE ŐT KORÁBBI ÚTJÁN. Ennek a

döntésnek súlyosak a következményei a végkifejletre nézve, a legutolsó DLC viszont egy érdekes felütéssel kezd: Ethan Miát viszi magával, és Zoe marad a rettegett Baker ház fogságában. Nem sokkal ezután érkezik meg családjá megmentésére Jack Baker testvére, Joe, aki rátalál az egyre súlyosbodó állapotú, fiatal unokahúgára, és igyekszik segíteni neki, miközben az Umbrella éppen túlélőket keres. Ellenszert kell találni, és kirtani addig, amíg a felmentősereg megérkezik – rutinnmunka ez a meglehetősen marcona Joe számára, aki nem melleleg van annyira laza, hogy az eszközhasználatot meghagyja a többi karakternek, pusztá kézzel verekszik meg az életére törő szörnyekkel. Egyedül lándzsát craftol gőzerővel, hogy a cápák ellen hatékonyan védekezhessen, mivel ezen a mocsaras vidéken természetesen cápák is vannak, nehogy már könnyű legyen az életünk. Zoe megmentése nem könnyű – bár ez a kiegészítő is végigvihető

két óra alatt –, nehezebb szinten már idegtépően elnyúlik a túlélért vívott harc. A verekedésre épülő szörnyirtás ugyanakkor ad egy furcsa Bud Spencer-filmes mellékízt az egész játékmenetnek, és kevésbé para az egész kaland, de azért alapvetően az *End of Zoe* is remek kiegészítése egy elvileg már lezárt sztorinak, és megnyugvást hozhat azoknak, akik annak idején éppen Zoét hagyták hátra. Persze azért a Baker családnak is lesz még egy-két szava a boldog véghez, de ezt már inkább meghagynom nektek felfedezni. Részemről jöhet is a *Resident Evil VIII*, ez jó mulatság, férfimunka volt. Pusztá kézzel.

HP

### HARDVER

Windows 7, Intel Core i5-4460 2,7 GHz/  
AMD FX 6300 CPU, 8 GB RAM, Nvidia  
GeForce GTX 760/AMD Radeon R7 260X  
2GB VRAM GPU, 24 GB szabad hely

- + kellemes záróakciókord
- + cápavadászat
- túl rövid
- a kétkezes harc kicsit komolytalaná teszi a szörnyeket

**HP**  
Ököllel a szörnyek  
ellen.

79



Könnyed kikapcsolódás a pokolban

## DOOM

**INFO** Kiadó Bethesda Softworks Fejlesztő id Software, Panic Button Platformok Nintendo Switch Röviden Élvezetes a pokolfajzatok mobil hentelése, de a korrekt portoláson túl újdonságokat ne várjunk. PEGI 18+

**RÉGEN LERÁZTÁK MÁR MAGUKRÓL ÁRTATLAN GYEREKJÁTÉK-IMIDZSÜKET A NINTENDO KONZOLJAI, DE TUDVÁN, MILYEN HARDVER LAKOZIK A LEGÚJABB SWITCHBEN, NAGY VÁLLALÁSNAK TÚNT ÉPPEEN A DOOM ÁTÍRÁSA A HIBRID GÉPRE.**

A játék már konzolon is jól mutat, de PC-n az igazi, ugyanis legjobban 4K-ban és 120 fps felett tündököl, ekkor lehet a legpontosabb fejlődésekkel átverekedni magunkat a poklon.

Nagy kérdés volt, hogyan sikerül a sebesség és a látvány között egyensúlyozni egy szerényebb hardveren, de a készítőik nem ijedtek meg, és ennek igazán lehet örülni, ugyanis így végre elmondhatjuk, hogy egy jól sikerült, a nagygépekkel megegyező élményt nyújtó *Doomot* vághatunk zsebre Switchen. Ez pedig hatalmas szó, sőt a sebességet is eltalálták a Panic Button-ös srácok, így a játék nem akad, nem gondolkodik túl sokat, célzás közben sem kell röccenésektől tartanunk. A zene és az effektek is szépen és hatásosan szólnak a kis kézikonzolból, de a Joy-Conokkal azért sokáig kell tanulni a célzást. Hiába a két analóg kar, a kézre álló konzol és a sok gomb, a pontos lövés egy ilyen pörgős játékban nehézkes.

A sebesség persze nem volt ingyen, és itt most bele lehetne bonyolódni abba, hogy ezért cserébe milyen felbontással is fut a *Doom* a Switchen, de ahelyett, hogy a 4K hiánya miatt nyafog-

nánk, nézzük meg inkább a játékot: a kis kijelzőn még így is nagyon jól mutat a *Doom* egyedi világa, ám tényleg sem olyan borzalmas a végeredmény. Switchen is abszolút átjön a *Doom*-hangulat, és a tény, hogy ráadásul magunkkal vihetjük bárhova, szépen ellensúlyozza az apró hibákat és hiányosságokat, például a PC-hez képest nehezebb irányítást vagy a sokkal kisebb felbontást. A grafika vizsgálatakor könnyű kiszűrni a homályosabb, kevésbé részletgazdag textúrákat, de szerencsére az effektek nem hiányoznak, és a látótávolság sem jelent gondot. A miniatűr betűkkel írt menürendszer és a nehezkésen kezelhető térképet ugyanakkor sajnáljuk. Ha fontos a mobilitás, kiváló *Doom*-élményben lesz részünk, de ha vérbeli *Doom*-csatákat szeretnénk vívni és az *Ultra Nightmare*-módban kipróbálni magunkat, a PC-s verzió a legjobb választás.

Simánmartin

- + átjön a *Doom*-hangulat
- + jó sebesség
- + multiplayer
- homályos textúrák
- nehézkes irányítás
- miniatűr menü

**SIMÁN MARTIN**  
Végre egy élvezetes mobil *Doom*.

72



Száguldás, űrsikló, szerelem

## REDOUT - ENHANCED EDITION

**INFO** Kiadó 34BigThings Fejlesztő 34BigThings Platformok Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One Röviden Egy árkados örületbe oltott futurisztikus versenyjáték az Unreal Engine 4 erejével. PEGI 3+

**H A AZ EMBER SZERETI A WIPEOUT VAGY AZ F-ZERO SOROZATOT (MÁRPEDIG AKI EZEKET SZERETI, AZ ROSSZ EMBER NEM LEHET), AKKOR A REDOUT ISTENI MÓKA LEHET SZÁMÁRA.**

Még akkor is, ha a 34BigThings alkotása korántsem tökéletes. Ellenben minden hardverre (igen, Switchre is, bár azon a *Fast RMX* elég erős ellenfélnek tekinthető) elérhető, nagyon gyors, akadásmentes, legalábbis PC-n és PlayStation 4-en személyesen is meggyőződhettem erről. És ami ennél is fontosabb: szórakoztató, adrenalindús arcade verseny, minden retrókedvelő játékost levesz majd a lábáról. Főleg azzal, persze, hogy agyzsibbasztóan gyors, és ha nem könnyű fokozaton toljuk, elképesztően nehéz. Mintha csak és kizárólag szemétkedés és indokolatlan szerencsétlenség sorozat lenne a magasabb nehézségi fok; ezt nem sikerült túl ügyesen belőnie a srácoknak. Ezzel együtt a *Redout* remek móka, akár a klasszikus power-upokkal dústított, egymást különféle módokon elpusztító arcade versenyt toljuk, akár az idő ellen versenyzünk. Látványos és nagyon hangulatos élményben marad részünk, kicsit futurisztikus, kicsit posztapokaliptikus köntösbe csomagolva, bár sok időnk nem lesz a tájat figyelni, mert minden erőnket leköti majd, hogy a pályán maradjunk, és ne csak tehetetlenül

csapódjunk ide-oda annak falai között, rosszabb esetben néha elszállva a végtelenbe. Igen, az irányítás nem a legkönnyebb, de ilyen sebességen ne is várjon senki kényelmet; idővel azért megszokható a kezelés, és az ellenfelek kiiktatása is egyre szórakoztatóbb, ha már biztosabb kézzel vágunk neki a versenyeknek. A műfaj jól ismert keretei között mozog, talán túlságosan is biztonsági játékot játszva; újítást ne keressen senki, viszont a kötelezőt nagyon szépen hozza. A magam részéről még a *Wipeout Omega Collection* is jobban élveztem a vele töltött időt, így csak ajánlani tudom annak, akit nem riaszt vissza a 900 km/h-s esztelen száguldás.

HP

**HARDVER**

Windows 7, i3 2,6 GHz CPU, 4 GB RAM, GTX 560 GPU, 6 GB szabad hely

- + gyors, akadásmentes arcade örület
- + csodás látványvilág
- semmi újdonság
- a magasabb nehézségi fok valójában szívátás

**HP**  
Nem ismerjük a fétet.

81

GameStar

A PC-S VÁLTOZAT  
TESZTJÉT KERESD  
A 2015/10-ES  
GAMESTARBAN



## Biztonsági játék SOMA

**INFO** Kiadó **Frictional Games** Fejlesztő **Frictional Games** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden Xbox One-ra is megérkezett az Amnesia fejlesztőinek elgondolkodtató sci-fi-horrorja. PEGI 16+

**E**GY HADBA VONULÓ ENT SPEEDY GONZALESNÉK TŰNHET A HELSINGBORGIAK MUNKATEMPÓJÁHOZ KÉPEST, MÉGIS ELNÉZZÜK NEKIK, HISZEN MINDÖSSZE TIZENHETEN KÉSZÍTIK JÁTÉKAIKAT. A SOMA xboxos kiadására például két éve vártak már a horror- és sci-fi-rajongók, a port minőségén pedig nyoma sincs annak, hogy vele párhuzamosan megkezdődött a következő projekt fejlesztése, valamint egy másik előkészítése. Ugyanazt az élményt nyújtja a látottak és tapasztaltak alapján, mint PS4-en, ám az Xbox One X tulajdonosai hiába reménykedtek extra grafikai nyalánságban. No nem mintha feltétlenül 4K felbontásra és egyéb úri huncutságokra volna szüksége a játéknak ahhoz, hogy fojtogató légkört teremtsen, és fenn tudja tartani a feszültséget. Akár a PATHOS-II állomás jobb-rosszabb állapotban lévő létesítményeit, akár az óceán fenekén tett sétákat nézzük, még két év távlatból sem illetheti különösebb panasz a grafikusok teljesítményét, a szinkron, az irtatlan víztömeg nyomása alatt fel-felsíró fémszerkezetek zörejei, a rosszul megvilágított folyosókon vánszorgó ember-robot hibridek nyöszörgése pedig továbbra is fenomenális. De még ha az előbb felsoroltak tekintetében az abszolút középszert is képviselné a SOMA, akkor is könnyedén elvinné a hátán a létfilozófiai kérdéseket boncolgató sztória. Ahogy annak idején RG, úgy én sem mennék bele mélyebben a részletekbe,

jobb, ha mindenki maga derít fényt az igazságra, és ismeri meg a mélytengeri kutatóállomáson történeteket. Ráadásul a vadonatúj Safe Mode jóvoltából akkor is nekivághatunk, ha általában a pokolra kívánjuk azt a dizájner, aki miatt egy sötét sarokban kell kuporognunk hosszú percekken keresztül, míg végre méltóztatik elcammogni a bennünket kereső rettenet. Dacára annak, hogy ezek a kreatúrák nem képesek végezni velünk, fenyegetőnek érezzük a jelenlétüket, tehát a horror nem szenved csorbát, a játék így is félelmetes. Így hát akit mostanáig az xboxos változat hiánya vagy a lopakodós, menekülő szekciók iránt érzett zsigeri gyűlölet tartott vissza a vásárlástól, kénytelen lesz más kifogást keresni.

Chavalier

**HARDVER**

Windows Vista (64 bit), Core i3 AMD A6 2,4 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 260/AMD Radeon HD 5750 (OpenGL 3.3), 25 GB szabad hely

- + minden, ami eredetileg is jó volt
- + hasznos Safe Mode
- két évet kellett vámi rá
- (még) nem használja ki az Xbox One X-et

**CHAVALIER**

Bár a sci-fi dominál, a horror is érvényesül.

87

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS  
A KORÁBBI DLC-K  
TESZTJÉT KERESD  
A 2017/01-ES, 05-ÖS ÉS  
08-AS GAMESTARBAN



Véget ér a maraton  
fantasy-mese

## FINAL FANTASY XV: EPISODE IGNIS

**INFO** Kiadó **Square Enix** Fejlesztő **Square Enix Business Division 2** Platformok **PlayStation 4, Xbox One** Röviden A Final Fantasy XV season pass utolsó darabja. PEGI 16+

**H**ARMADIKRA SIKERÜL? A FINAL FANTASY XV – SZERINTEM – SIKERESEN MEGÚJÍTOTTA A SZÉRIÁT, AMIRE ANNAK NAGYON IS SZÜKSÉGE VOLT. A játékosokat is megosztotta azonban, ami már nem annyira jó hír a kiadónak. Pedig a srácok konkrét tervekkel érkeztek, és offline játékhöz képest egészen sokáig foltozgatják, tökéletesítették alkotásukat. Az eddig megjelent két DLC ugyan nem volt fantasztikus, ám érezhető fejlődést mutatott, és végigjátszásuk során a fő történetzálat is jobban megértettük. A multis részről most nem nagyon beszélnek, az inkább akció-RPG téma, mint Final Fantasy, de karácsony előtt még éppen befutott a sztóri-DLC-k utolsó darabja. Nem nehéz kitalálni, hogy kiről szól, hiszen már csak Ignis pájtásunk nem kapott egész estés műsorszámot. Azt is joggal remélhettük, hogy a harcrendszert ügyesen alakítgatják a srácok, hiszen az Episode Prompto már megmutatta, hogy akár TPS is lehetett volna az FFXV. Jelentem, az akcióval most sincs gond, Ignis ügyesen pörög-forg két törével, és mivel ő az FFXV „mágusa”, még az elemekkel is variálható.

A nagyjából kétórás sztóri Altissia utcáin játszódik, és ezt sem rontotta el a Square. A játék egyik leg-egyedibb városa ideális alapot képez a villámgyors harcokhoz, ráadásul itt történik az egész FFXV egyik

legdrámaibb eseménye. Ami már sokkal meglepőbb, hogy ha másodszor is nekiugrunk a végigjátszásnak, választhatunk egy egészen eltérő útvonalat, miáltal az egész játék befejezése megváltozik. Valószínűleg nem a kánon része ez a kis szösszenet, de azoknak, akik nem bírják a japános drámát, és inkább a Hollywood-ra jellemző, igazi happy endet keresik, érdemes erre felé nézelődniük. Külön piros pontot érdemel a zene, egyszerűen zseniális, míg a szinkron csak hozza az alapjáték színvonalát, bár szerintem azzal már korábban sem volt komoly gond. Visszatekintve a három fizetős DLC-re, jól látszik, hogy a Square olvassa a fórumokat, odafigyel a játékosok visszajelzéseire, és nagyon igyekszik. A végeredmény pedig: egy nagyszerű, nyílt világgal operáló, kissé suta, de nagyon is szerethető Final Fantasy XV.

Gúlius

- + érdekes sztóri csavar
- + nagyszerű zene
- + még mindig szép a grafika
- kissé rövid

**GULIUS**

Kérjük a következő epizódot!

86



## Fényesebb a lánchnál a kard? FIRE EMBLEM WARRIORS

**INFO** Kiadó Nintendo Fejlesztő Omega Force, Team Ninja, Intelligent Systems Platformok Nintendo 3DS, Switch Röviden Dynasty Warriors a Fire Emblem sorozat hősökkel teli, taktikus világában. PEGI 12+

### ELSŐ PILLANTÁSRA A DYNASTY WARRIORSOK, ILLETVE A FIRE EMBLEMEK JÁTÉKMENETE TELJESEN ALKALMATLANNAK TŰNIK AZ ÖSSZEKEVERÉSRE.

Az előbbi egy (jobbára) agyatlan realtime henteles, utóbbi igen taktikus körökre osztott stratégia. A gyakorlatban persze működik a recept, bár tagadhatatlan, hogy a történetet és a hősöket leszámítva nem sokat találunk a *Fire Emblem* és a játékban. A sztori sajnos nem valami érdekfeszítő: egy hercegi ikerpár harcát követhetjük végig, akik egy hirtelen feltámasztott gonosz sárkány, illetve kismillió egyéb bestia támadásakor elveszített birodalmukat bosszulják meg. Hőseink egyetlen mázlija, hogy a mágikus machinációk hatására temérdek térkapu nyílt meg körülöttük, és így a különböző *Fire Emblem* játékok hősei is megjelennek világukban, természetesen az ő oldalukon részt véve a háborúban. Szerencsére a játékmenetben kevesebb gond tapasztalható, és az első hangon 15 órás kampány (de inkább 30, mert élvezetes a tápolás, és rengeteg opcionális tartalom van) java részét a csaták viszik el. A néhány hő vs. több ezer ellenfél felállás természetesen nem változott meg, és ahogy mentorunk a játék elején megjegyzi, a szimpla bestiákat úgy tudjuk levágni, mint „a fűcsomót az éles penge”. Odafigyelni csak a megjelölt ellenfelekre

kell, normál fokozaton még azokra is legfeljebb a játék végső harmadában – ha némi kihívást keresnénk, rögtön ajánlható a nehéz mód. A kusza alaprajzú pályák tele vannak meghódítható terekkel, erődökkel, városrészekkel, no meg scriptelt események és mellékes feladatok garmadjával. Elvileg lehetséges Fire Emblem-módra parancsokat kiadni szövetségeseinknek, de sajnos az MI olyan gyenge, hogy még a legegyszerűbb utasításokba is sürűn beletörök a bicskájuk. A fejlődés élvezetes, és szinte végtelen, a fegyverkészítés az otrombán öszszegányolt menük ellenére érdekes és hasznos, szóval akinek tetszik a *Warriors* recept, az ismét egy érdekes változatot próbálhat ki. Igaz, mivel a *DW9* elképesztően jónak ígérkezik, nagyon hamar elavultnak fog tűnni ez a játék.

Grath

- + a Fire Emblem-játékmenet tökéletesen működik az új közegben
- + igen látványos mindkét verzió
- szörnyű MI
- érdektelen sztori

**GRATH**  
Tisztességes, de tulajdonképpen semmiben sem kiemelkedő epizód.

70



## Alola még mindig varázslatos POKÉMON ULTRA SUN & ULTRA MOON

**INFO** Kiadó Nintendo Fejlesztő Game Freak Platformok Nintendo 3DS Röviden A tavalyi Sun/Moon páros átdolgozott, bővített verziója extra tartalommal akar visszacsábítani minket Alolába. PEGI 7+

### NEM RITKÁK A GENERÁCIÓK KÖZTI FRISSÍTETT EPIZÓDOK A POKÉMON SZOROZATBAN, DE ENNYI ÚJ TARTALOMMAL TALÁN MÉG EGYIK LEPOROLT VÁLTOZAT SEM LEPTÉ MEG A RAJONGÓKAT.

A *Pokémon Ultra Sun* és *Ultra Moon* játékok mindent tartalmaznak, amit az eredeti epizódokban szeretünk, de bőséggel hozzá is tesznek az egészhez, és ez garantálja, hogy még legalább száz órát eltöltsünk Alola szigetein. A játék elindításaakor már feltűnnek a változások: a menü átláthatóbb és gyorsabb lett, sok felesleges párbeszéd eltűnt, és már nagyjából az ötödik percben megkapod a kezdőszörnyedet, és le is nyomhatod első csatádat. Nem sokkal később a némiképp átírt sztori új szereplői is bemutatkoznak, de sajnos olyan kevés az új történet, hogy bármit is mondanánk róluk, az komoly spoilernek számítana. A történet nagyrészt megegyezik az eredeti epizódokéval, de kapunk új befejezést, mellékágakat és csatákat, amelyek egyébként sokat színesítenek az alapvetően kicsit bugyutácska mesén. A sztori megfolyozása mellett rengeteg új pokémon is bekerült a játékba, így a mániákus gyűjtögetők már miattuk is hosszú órákat ölhetnek bele az új epizódokba. Egyébként Alola lakói számára ismeretlen, de általunk azért jól ismert karakterek és legendás szörnyek is felbukkannak

az Ultra részekben, köszönhetően az Ultra Wormhole zsebvilágoknak. Ezek a véletlenszerű kis helyszínek ritka és esetenként akár legendás pokémonokat is rejthetnek, így érdemes felkutatni őket. Akik végigjárták az alpból 35 órányi kalandot ígérő sztorit, és megszerették az összes pokémont, azok új online játékmódokban találhatnak kihívásokat. A *Pokémon Ultra Sun* és *Ultra Moon* a jelenlegi legjobb Pokémon-élmény: izgalmasabb, hosszabb és tartalmasabb, mint elődje. A játék még mindig meg akarja tanítani a veteránoknak a 42. alkalommal is, hogy hogyan kell elkapni egy zsebszörnyet, de ehhez már majdnem hozzászoktunk. Amíg a Nintendo Switch nem kap egy RPG-t, addig mindenkinek ezt ajánlanánk, akik bele akarnak kóstolni a pokévilágba.

Hunter

- + sztoricsavarok
- + ultra Wormhole
- + új pokémonok
- még mindig túl sok tutorial

**HUNTER**  
Nem állítja feje tetejére az alapjátékot, de még így is újszerűnek hat.

90





## Újraértelmezett történelmi csaták sziklagörgetéssel

# ROCK OF AGES 2: BIGGER & BOULDER

**INFO** Kiadó **Atlus USA** Fejlesztő **ACE Team** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden Elborult humorú és képi világú tower defense, amely méltó utódja a hat évvel ezelőtti első résznek. PEGI 12+

### **H**A MINDIG AZ A GONDOLAT FOGLALKOZTATOTT, VALÓJÁBAN MIKÉNT IS

### **ZAJLOTTAK A TÖRTÉNELEM NAGY CSATÁI – AKKOR EZ A JÁTÉK NEM NEKED VALÓ.**

Amennyiben viszont érdekel, hogyan folynak az összecsapások egy abszurd világban, ahol hatalmas köveket hajigálnak az ellenség bázisa felé, garantáltan élvezni fogod a *Rock of Ages 2*-t. A tower defense stílus kedvelőinek ismerős lehet a cím, hiszen az első *Rock of Ages* játékot 2011-ben adta ki az ACE Team fejlesztőgárda. Az ikonikus Monty Python csapat humorát és szellemiségét megidéző alkotás hamar belopta magát az erre fogékonyak szívébe. A *Bigger & Boulder* alcímet viselő folytatás pedig még rá is tett egy lapáttal a szürrealizmusra, sőt a játékmecchanikán is finomítottak, illetve az Unreal Engine 4-nek köszönhetően szebb és gördülékenyebb játékba még több lehetőséget pakoltak.

A játékmenet alapvetően nem bonyolult. A szimmetrikus pályán a két fél elindít egy-egy hatalmas sziklát a másik bázisa felé, hogy áttörjön a kapun, és kiláncolja a hadvezért. A nagy rombolás közben viszont építeni is kell a saját terefelülnkre, hogy megnehezítsük az ellenfél dolgát, minél jobban lelassítsa és feltartva az ő faltörőjét. A csaták pedig olyan történelmi színtereken bontakoznak ki, amelyek Terry Gilliam sajátos humorú rajzainak világát idézik fel. A zenét is nagyon etalálták, amely így felfokozza a párba-jok hangulatát.

A játék kampányát mindössze néhány óra alatt végig lehet vinni, de az átvezető videók és a kihívások miatt érdemes többször is nekifutni. A számítógép elleni meccsek – főleg az egyszerűbb szinteken – kicsit elhúzódhatnak, és unalmassá válhatnak. Ekkor jobb, ha feljebb állítjuk a nehézségi fokot. Az igazi mókát viszont a többjátékos mód tartogatja, amelyben legfeljebb négyen eshetnek egymásnak online vagy éppen lokálisan, egy képernyő előtt. Számos különböző játékmód, karakter és természetesen faltörő szikla közül lehet válogatni, így a lelkesebb játékosok több tíz órán keresztül is élvezhetik a szürrealis kőhajító tower defense szórakoztató ütközeteit.

**Kívi**

#### **HARDVER**

Windows 7 SP1/8 (64 bit), 2 GHz Dual Core 64 bit CPU, 4 GB RAM, DirectX 10-kompatibilis GPU, 1 GB VRAM, 6 GB szabad hely

- + sajátos humor
- + lehetőségek tárháza
- + lokális és online multiplayer
- rövid kampány
- elhúzódó meccsek
- kissé nehézkes irányítás

#### **KÍVI**

Az ellenség bázisa kőhajításnyira van.

85



## Mi lettünk a buli őrei

# 911 OPERATOR – EVERY LIFE MATTERS

**INFO** Kiadó **PlayWay** Fejlesztő **Jutsu Games** Platformok **PC, iOS, Android** Röviden Továbbra is a rend fenntartása a feladatunk, ezúttal azonban segítséget is kérhetünk, ha komolyodik a helyzet. PEGI 12+

### **N**EM KÖNNYŰ A SEGÉLY-HÍVÓ DISZPÉCSERÉNEK ÉLETE, EZT MÁR AZ ALAPJÁTÉKBAN IS MEGTAPASZTALTUK. DÖNTENI ARRÓL, HOGY MELYIK

helyzet mennyire érdemli meg a figyelmünket, megkövetel egy kemény jellemet, az ezt bemutató játék pedig a taktikus gondolkodást. Az *Every Life Matters* DLC sem cicózik, egyből bedob minket egy Miami-ban zajló nyári fesztiválba, ahol ami baj megtörténhet, az be is következik.

Az este azzal kezdődött, hogy dühös környékbeliek telefonáltak, és hisztiztek a hangzavar miatt. Ezt természetesen nem kellett figyelembe vennem, de amikor egy félrészeg partiállat remegő hangon bombát kiáltott, már komolyabbra fordult a helyzet. A DLC-hez új beszélgetéseket vettek fel, amelyeken végignavigálva kiderült, hogy tényleg van egy gyanús eszköz a helyszínen, így azonnal ki is küldtem a szükséges járgányt. Közben erőszakra érkezett bejelentések, balesetek és alkoholmérgezések színesítették a munkanapot. A parti sokkal eseménydúsabb lett, mint hittem, de szerencsére az új, erősítéshívó funkció sokat segített. Adott mennyiségű pénzéért kérhetünk támogatást, és mivel egy nem feneketlen kasszából dolgozunk, alaposan meg kell fontolnunk, mikor és mire használjuk el extra egységeinket. Ha sikerül

jól dönteni, egy-egy ilyen hívás megmentheti a napot.

A DLC-vel emellett bekerült 12 új párbeszéd, 18 új bejelentés, új felszerelési tárgyak és járművek, amelyek mind gazdagítják a palettát. Egyébként a Miami-térkép mellett egy bostoni esemény is új kihívást jelent, ahol egy tüntetésnek köszönhetően rengeteg dolgunk lesz. Ez a küldetés mondjuk kevésbé hangulatos, mint a Miami-ban játszódó fesztivál, de a vandálok és az erőszakos tiltakozók miatt nehezebbnek érződik a bulinegyed rendfenntartásánál. Akinek az alapjáték nem jött be, az nem a kiegészítéstől fogja megszeretni, de tekintve, hogy egy mindössze 1500 forintos tartalmi csomagról van szó, bőven megéri a letöltést azoknak, akik beleszerettek a 911-es operátorok életébe.

**Hunter**

#### **HARDVER**

Windows 7, 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 512 MB VGA, 500 MB szabad hely

- + hangulatos új események
- + erősítérendszer
- + hasznos új egységek
- kevés új esemény és egység

#### **HUNTER**

Aki szerette az alapokat, az a DLC újdonságait is imádni fogja.

75

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

**576** KByte

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

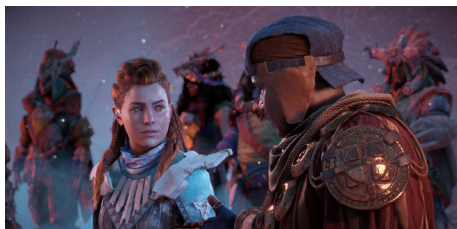
## 2017-ET ZÁRÓ TELJES KIADÁSOK



### Resident Evil VII Gold Edition

**Megjelenés** 2017. december 12.  
**Platform** PC, PlayStation 4, Xbox One  
**Ár** 11 990 Ft (PC)/14 990 Ft (konzol)

2017 egyik első kiváló játéka volt a Resident Evil VII, amivel a horror műfajához tért vissza a Capcom legendás sorozata, az év folyamán aztán számos rendkívül érdekes kiegészítés is érkezett Ethan Winters kalandjaihoz. Az olyan kisebb, már-már szürreális játékmódok, mint Jack szülinapja vagy a Fűrész idéző 21 groteszk kártyaparti mellett megérkeztek a történet kulcsmomentumait bemutató DLC-k is, úgymint a Daughters vagy a Chris Redfield visszatérését hozó Not a Hero. A Gold Editionben mindezt megtaláljátok az alapjáték mellett.



### Horizon Zero Dawn Complete Edition

**Megjelenés** 2017. december 5.  
**Platform** PlayStation 4  
**Ár** 14 999 Ft

A Guerrilla Games a játékosok nagy részét lenyűgözte a Horizon Zero Dawnnal, így nem meglepő, hogy a Sony a friss PlayStation 4-tulajdonosok figyelmét is Aloy kalandjaira szeretne volna irányítani karácsony környékén. Az alapjátékot és a The Frozen Wilds kiegészítőt egybecsomagoló Complete Edition így még néhány újdonságot is hozott a robotdinók világába. A korábbiaknál könnyebb Story és nehezebb Ultra Hard fokozatok mellett egy New Game+ funkció is érkezett, amelyben megtarthatjuk karakterünk fejlesztéseit és összegyűjtött cuccainkat egy második végigjátszásra.



### Dead Rising 4: Frank's Big Package

**Megjelenés** 2017. december 5.  
**Platform** PlayStation 4  
**Ár** 15 490 Ft

Xbox One-on és PC-n már korábban is tiszteletét tette a magát egy pillanatra sem komolyan vevő zombidaráló, nemrég viszont végre PlayStation 4-re is megjelent. Szerencsére a Capcom meghálálta a türelmet, és minden DLC-t beletett Frank nagy csomagjába, ahogy természetesen a frissítések letöltésével sem kell vacakolnunk. Így nemcsak a sztorimódba vágathatunk bele rögtön, hanem kis utókarácsonyi hangulatot keltendő egy csúnya pulcsit felhúzáva nekivághatunk a minigolfozós DLC-nek.

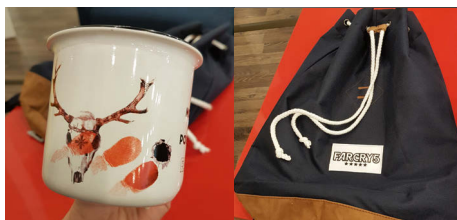
## 2018 ELSŐ ELŐRENDELŐI AKCIÓI



### Monster Hunter: World

**Megjelenés** 2018. január 26.  
**Platform** PlayStation 4, Xbox One  
**Ár** 18 990 Ft /46 990 Ft (gyűjtői kiadás)

Miután a főszál előző három epizódját csak a Nintendo konzoljaira adták ki, a Monster Hunter: World ismét multiplatform címként érkezik meg, először Xbox One-ra és PlayStation 4-re. Ezt a nyomtatott lapban ugyan nem tudjuk megmutatni, de egy igen jól kinéző lentikuláris (azaz különböző szövegekkel nézve más képet mutató) borítót kapnak a leggyorsabb előrendelők, de azoknak sem árt szietniük, akik a gyűjtői kiadásra szeretnének lecsapni. Ennek méretes dobozában a Deluxe Kit DLC-kódja, egy művészeti könyv és a játék zenei CD-je mellett egy 12,5 cm magas Nergigante figura kapott helyet.



### Far Cry 5

**Megjelenés** 2018. március 27.  
**Platform** PC, PlayStation 4, Xbox One  
**Ár** 18 990 Ft (PC)/ 19 999 Ft (konzol)

A Far Cry 5 örült története alapján a civilizációtól nem olyan távol fekvő, ám az Eden's Gate milicista szekta miatt a világtól elvágtott montanai vidéken kell életben maradnunk. Így az előrendelők is az átlagosnál egy fokkal vadabb kempingezésre készülhetnek fel, és egy Far Cry 5-ös hátizsákot vagy egy bögrét választhatnak a játék mellé. Emellett játékbeli bónuszokat is kapnak, akik még a rajt előtt lecsapnak rá; a Doomsday Prepper csomagban egy menő festésű furgont, fegyvert és öltözetet, a Káosz csomagban pedig néhány felhasználható tárgyat találnak.



### Yakuza 6: The Song of Life

**Megjelenés** 2018. március 20.  
**Platform** PlayStation 4  
**Ár** N/A

Tavaly két játék segítségével is megismerkedhetett a nyugati közönség a Yakuza sorozattal, hiszen az első rész remake-je, a Yakuza Kiwami és az ennek előzményeit feldolgozó Yakuza Zero is megjelent PS4-re. Idén viszont a történet folytatása, a Yakuza 6: The Song of Life érkezik meg hazánkba is, amelyben az idősebb Kiryuval egy kifejezetten komoly történetet élhetünk át. Akik pedig elsőként teszik rá kezüket a játékra, az Essence of Art kiadásnak örülhetnek a megjelenéskor, amelyben egy lemeztartó tokként is szolgáló, kemény táblás művészeti album is helyet kap.

## PC

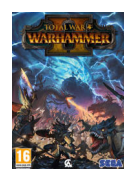


### FALLOUT 4 VR

GS N/A

ÁR: 18 990 FT

Ha túl rövidnek találtad az eddigi VR-játékokat, a Bethesda RPG-je megadja a lehetőséget, hogy hosszú órákra elvessz egy másik világban.



### TOTAL WAR: WARHAMMER II

GS 2017. OKTÓBER - 87%

ÁR: 13 990 FT

A trilógia második epizódja négy izgalmas új fajt és két érdekes kampányt is hoz a két rész térképének egyesítésével.



### STAR WARS BATTLEFRONT II

GS 2017. DECEMBER - 84%

ÁR: 17 990 FT

Fejlesztési rendszere ugyan sokakat kiakasztott, mégis ismét kiválóan találtak a lövöldét, és sokat javult az első részhez képest.

## XBOX 360/PS3



### PRO EVOLUTION SOCCER 2018

GS 2017. OKTÓBER - 85%

ÁR: 14 990 FT

A legújabb PES továbbra is a legrealisztikusabb focis élményt nyújtja generációján belül.



### JUST DANCE 2018

GS 2018. JANUÁR - 79%

ÁR: 11 999 FT

Az egyik legnépszerűbb partijáték nem hagyta hátra az előző konzolgenerációt, így a negyven új slágerre is rázhatjuk.



### CARS 3: DRIVEN TO WIN

GS 2017. JÚLIUS - 70%

ÁR: 14 990 FT

A Verdák játékban nemcsak Mario Kart-szerű versenyek, hanem ugratók, nitró és látványos trükkök tömege is vár.

## PLAYSTATION 4



### GRAN TURISMO SPORT

GS 2017. NOVEMBER - 75%

ÁR: 20 990 FT

Annak ellenére, hogy a játékosok egymás elleni versenyére találtak ki, a lélegzetelátlítóan szép GT Sport a rajt óta jobb karriermódot is kapott.



### OKAMI HD

GS 2018. JANUÁR - 94%

ÁR: 7990 FT

A játéktörténelem talán leggyönyörűbb akció-platformerét már a jelenlegi konzolgeneráción is bepótolhatod, ha eddig valahogy kimaradt volna.



### STREET FIGHTER V ARCADE EDITION

GS N/A

ÁR: 11 999 FT

Ezúttal nem nyúzik meg a Capcom a különböző SF-kiadásokkal, az Arcade Editionnel megspórolhatjuk a frissítések letöltését és a karakterek farmolását.

## XBOX ONE



### FORZA MOTORSPORT 7

GS 2017. OKTÓBER - 82%

ÁR: 20 990 FT

Adott az Xbox One-ból és az X-ből is a maximumot kihozó látványvilág és az elképesztő autófelfozatal, így a versenyzők garantáltan jól szórakoznak.



### ASSASSIN'S CREED ORIGINS

GS 2017. NOVEMBER - 92%

ÁR: 18 990 FT

Egy év kihagyás után valóban megújulva tért vissza az AC egy rendkívül izgalmas világgal és egy alaposan átglyúrt harcrendszerrel.



### L. A. NOIRE

GS 2017. DECEMBER - 85%

ÁR: 18 990 FT

Ha eddig kihagytad volna ezt a detektívfilmet idéző nyomozást, immár a jelenlegi konzolgeneráción is bepótolhatod néhány fontos finomítással.

## NINTENDO



### SUPER MARIO ODYSSEY

GS 2017. NOVEMBER - 90%

ÁR: 17 999 FT

A gyűjtögetős platformer műfaja még mindig nem ment ki a divatból, sőt a tavalyi év egyik legkreatívabb játékát köszönhetjük neki.



### XENOBLADE CHRONICLES 2

GS 2017. DECEMBER - 75%

ÁR: 18 999 FT

Ismét egy óriási szerepjátékot kaptunk, a hatalmas világ és a számtalan küldetés mellett pedig taktikus harcrendszer szórakoztat majd.



### DOOM

GS 2018. JANUÁR - 72%

ÁR: 17 990 FT

Nem mindennapi kihívás egy AAA játékot kézi konzolra portolni, a Panic Button viszont megmutatta, hogy egyáltalán nem lehetetlen.

## PS4/VR



### THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR

GS 2018. JANUÁR - 80%

ÁR: 20 990 FT

Skyrim tájai fenséges látványt nyújtanak a virtuális valóságban, ráadásul egy csuklómozdulattal varázsolni sem mindennapi élmény.



### DOOM VFR

GS 2017. DECEMBER - 83%

ÁR: 9490 FT

A 2016-os Doom pörgős hangulatát és a nonstop akciót sikerült hányingerkeltés nélkül átültetni a virtuális valóságba.



### STAR TREK BRIDGE CREW

GS 2017. JÚNIUS - 74%

ÁR: 15 990 FT

Sok érdekes magányos élmény után a Ubisoft megmutatta, milyen lehetőségek rejlenek a csapatos VR-játékokban.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Lost Sphear  
Monster Hunter: World  
Dragon Ball FighterZ  
Rocket League (Switch)

január 23.  
január 26.  
január 26.  
január 26.

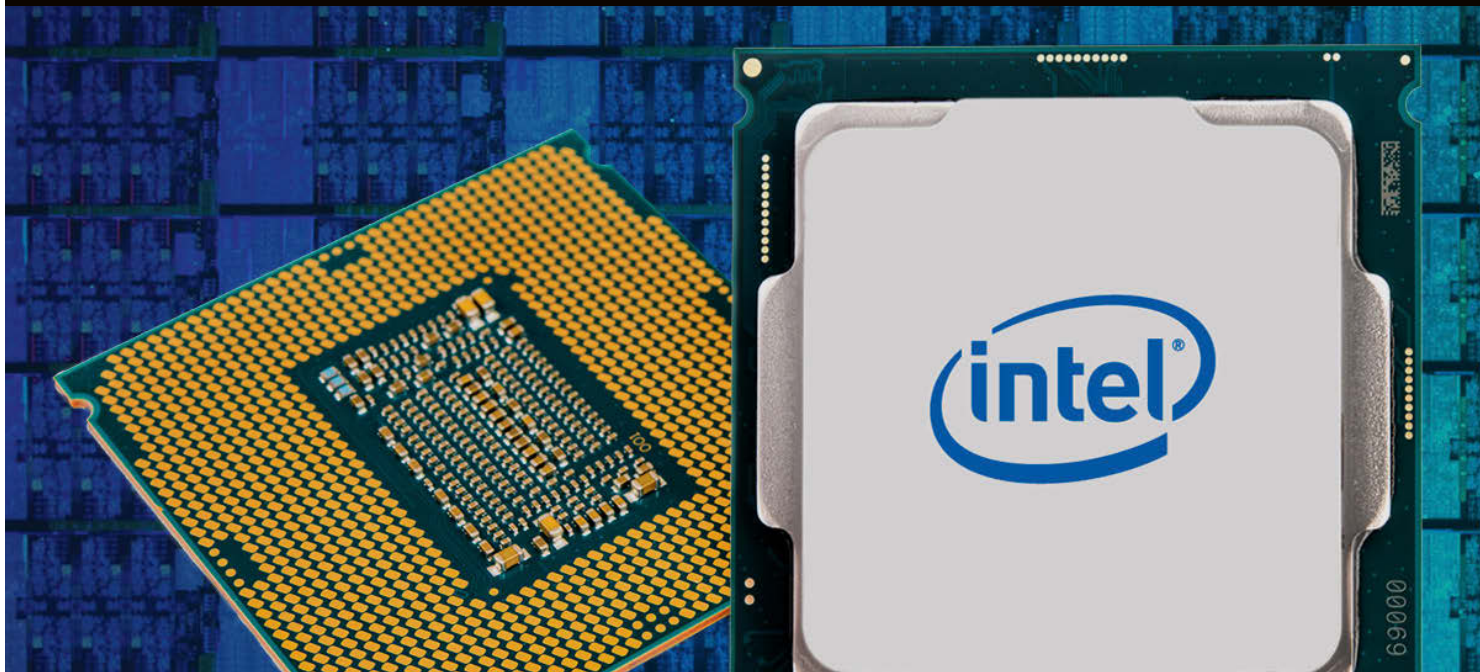
Dissidia Final Fantasy NT  
EA Sports UFC 3  
Secret of Mana (PS4)

január 29.  
február 2.  
február 15.



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

# HARDVER



A nagy CPU-svindli

## Minden processzor hibás

**A LIG KEZDŐDÖTT EL A 2018-AS ÉV, MÁRIS BOMBAKÉNT ROBBANT A HÍR, HOGY TÖBB GENERÁCIÓIG VISSZAMENŐLEG MINDEN INTEL PROCESSZOR HIBÁS.** A hiba ráadásul igen mélyen gyökerezik, a CPU alapfelépítésében, amit a belső vezérlés frissítésével sem lehet teljesen orvosolni, csupán az operációs rendszerek magjaiban letiltani, és egyes részeket átírni. A hibák Meltdown és Spectre kódneveken váltak ismertté. A hardveres hibákat a Google Project Zero csapata fedezte fel még 2017 közepén, azonban titoktartás mellett csakis az érintett gyártókat értesítették. Nagyon bo-

nyolult kihasználni a sebezhetőségeket, de ha sikerül, a hacker észrevétlenül adatokat lophat el a megcélzott gépről. Habár egyelőre még nem regisztráltak ilyen támadást, a helyzet kritikus, ugyanis mint kiderült, a Spectre hibában az ARM, illetve az AMD processzorok is érintettek.

### MINDENKI MEG FOGJA ÉREZNI

A Meltdown gond csak Intel rendszereket érint, méghozzá mobiltól a szerverig minden gépet, amelyikben Atom, Xeon vagy Core CPU dolgozik (Celeron és Pentium modelleket is beleértve). Ez azt jelenti, hogy a Macek, a linuxos szerverek és a windowsos gamer-PC-k is mind sebezhetőek, sőt a két hiba közül a Meltdown a könnyebben kijátszható. Lapzártáig a Microsoft, a Linux-disztribúciók készítői és az Apple is kiadta a legfontosabb kerneljavításokat, ezekkel legalább a Meltdown ellen védetté tehetjük intenes gépünket. A gondok forrása a feltételes utasítás-végrehajtás-ban keresendő, amely régóta a proces-

szortervezés egyik legfontosabb ága, és nagyon hatékony eszköz a teljesítmény növelésében, vezérlése azonban nagyon bonyolult és szerteágazó. Sajnos a javítás csupán tüneti, a gond mindvégig megmarad a CPU-ban, és ez a gép teljesítményének elkerülhetetlen csökkenésével jár együtt. A frissítések megjelenése után sokan lázas tesztelésbe kezdtek, és hamar kiderült, hogy a legkevésbé a végfelhasználókat érinti a lassulás: mindössze egy-két százalékkal lett szerényebb a gépek számítási teljesítménye. A szerverek helyzete rosszabb, azokon számottevő lassulást mértek egymástól független tesztlaborok, ez pedig igazán kellemetlen az Intel számára, amely már jó ideje kifejezetten a kiszolgálók piacára fókuszálta erőforrásait. A rendszerek közül is a Linuxot érinti igazán hátrányosan a javítás, márpedig a legtöbb szerveren ez fut.

### HALMOZOTT INTEL-KATASZTRÓFA

Ha még nem lenne amúgy is elég sötét az Intel jövője, további baklövése-

ket is elkövetett a cég. Brian Krzanich vezérigazgató a botrány kirobbanása előtt teljesen váratlanul minden lehetséges Intel-részvényétől megszabadult – ez azonnal fel is tűnt az elemzőknek, de akkor még nem tudták megmagyarázni. A másik kínos ügy az, hogy az Intel a Coffee Lake processzorok szeptemberi bejelentése előtt nagyjából két hónappal már tudott a hibákról, az új CPU-kban mégsem javította ezeket, vagyis tudatában volt annak, hogy hibás, súlyos biztonsági réseket tartalmazó termékeket dob piacra. Az már csak olaj volt a tűzre, amikor január elején – a botrány kirobbanásakor – megjelent sajtóközleményében óvodás szintre süllyedt az Intel, a hibákat jelentéktelennek és ártalmatlannak titulálta, és kijelentette, hogy nem az ő felelőssége, mert vetélytársai is érintettek az ügyben. Ahogy az várható volt, egy nap elteltével több államban is beperelték az Intelt, amit hamarosan számos nemzetközi ügy követhet.





## Itt az idő akkumulátort/telefont cserélni A nagy iPhone-lassítás

Zseniális trükkel operált az Apple a régebbi, elöregedett iPhone-okban – egészen addig, amíg rá nem jöttek szemfüles felhasználók. Tény, hogy a huzamosabb ideje használt mobilkészülékek lítiumion-akkumulátora öregedni kezd, és veszít teljesítményéből. Hogy ez ne járjon az üzemidő látványos romlásával, az Apple beépített az iPhone-okba egy mesterséges féket, így amint az akkumulátor maximálisan kihasználható kapacitása egy bizonyos szint alá csökken, az iOS egyszerűen lelassítja a központi egységet. Az Apple állítása szerint ezzel javul a felhasználói élmény (hosszabb élettartam), illetve a telefon hardvere sem károsodik, ám a felhasználók többsége más-

hogy látja: konkrétan átverésnek. Az iPhone 6-ban és az annál újabb készülékekben bevezetett mechanizmus egyesek szerint egyetlen céllal készült, mégpedig azért, hogy a lelassított telefont minél előbb újabb iPhone-ra cserélje gazdája. Azóta ugyan bocsánatot kért az Apple, de arról még nincsen hírünk, hogy ezt a funkciót opcionálisan kikapcsolhatóvá teszi-e. Ráadásul az akkumulátorcseréje árát 29 dollárra mérsékelte a cég, bár sokak szerint inkább az ingyenes csere lenne elvárható. Az Apple konkurensei mind egy szálig (Samsung, LG, HTC, Motorola, Lenovo stb.) kihasználták az alkalmat, hogy egyhangúlag kijelentsék: az ő készülékeikben ilyen smitől nem kell tartani.

## Nagy ablak a játékokra 65 colos gamermonitor

Nagyot robbantott az idei évet megnyitó CES szórakoztatóelektronikai show-n az Nvidia: összeállt néhány gyártópartnerével, és együtt megalkották a tökéletes gamermonitort. Pontosabban nem is monitort, hanem BFGD óriáskijelzőt. A Big Format Gaming Display az Asus tolmácsolásában a ROG Swift PG65 nevet kapta, és 65 colos, ami még tévének is hatalmas. Az óriási monitor természetesen 4K felbontást kínál, sőt HDR-technológiát is, csupán a tévékre jellemző dolgok hiányoznak (tuner, EPG stb.). És ha már Nvidia gamermonitor, hát bekerült a G-Sync is, és a 65 col ellenére sikerült 120 Hz-es adaptív vertikális képfrissítést összehozni, továbbá az input lag miatt sem kell aggódnunk, amely a hardcore gamerok számára is megnyugtatóan alacsony. Aki OLED-

ben reménykedett, az most sajnos csalódnia fog, ám az 1000 nites fényerő így is rendkívül magas, ráadásul a Quantum Dot-technológiát is igénybe vehetjük (a panelt vélhetően a Samsung gyártja). Azért nem csupán egy monitort kapunk a PG65-tel, beleépítettek egy Nvidia Shield streaming modult is, amivel akár 4K HDR-tartalmat is küldhetünk a kijelzőre, ahogy a hangvezérlést és az okosotthon-integrációt is elérhetjük. Az óriási monitoron jól mutat a PlayStation 4 Pro vagy az Xbox One X képe, de ha tényleg ki szeretnénk használni a 120 Hz-es G-Sync HDR-t, GTX 1080 Ti-vel szerelt gamer-PC-nél alább ne adjuk. Sajnos a Swift PG65 árát még nem ismerjük, de addig is, amíg ennek utánajárunk, elkezdhetitek a spórolást, mert biztosan nem az árlisták belépőszintjén láthatjuk majd.



## Olcsó vízűtés kulcsrakészen DeepCool Baronkase Liquid

A vízűtéses PC mindig is menőnek számított, de szépen megépíteni drága és fáradságos volt. Az újabb, kompakt vízűtéses rendszerek terjedésével az árak ma már sokkal barátságosabbak, a szerelés is könnyebb, cserébe a hűtési teljesítményben és a dizájnban kisebb kompromiszumokat kellett kötnünk. A DeepCool azonban nem elégedett meg ezzel, és elkészítette az első, komplett Baronkase Liquid-megoldását, ami nem más, mint egy edzett üveg oldallapos, modern ATX-ház, valamint egy gyárilag előre beszerelt vízűtés. Utóbbi a cég Captain 120EX rendszere, vagyis 120 mm-es radiátort használ

egy ventilátorral, így nem kifejezetten az extrém tuningolókat, inkább az igényes PC-re vágyókat célozza meg. A kizárólag a CPU-t hűtő blokk igazán jól néz ki, és hatalmas előny, hogy minden kábel és cső pontosan méretre vágott. Extraként egy áramlásjelzőt is kapunk (természetesen világítással), egy fület a hordozáshoz és speciális helyet az SSD-nek, hogy mutogathassuk, milyen szép a tárolónk. A DeepCool Baronkase Liquid legfontosabb jó tulajdonsága az ára, ami 140 dollár, így igazán olcsó, mégis minőségi házba pakolhatjuk legújabb álmunkonfigurunkat.

Gamerheadsetek

# ERRE FÜLELJ!

**S** OHA VÉGET NEM ÉRŐ, SÁDÁZ HARC FOLYIK A PC-S ÉS A KONZOLOS GAMEREK KÖZÖTT TÖBB PÁSTON IS, DE EGYVALAMIBEN TELJES AZ EGYETÉRTÉS: GAMERHEADSETRE SZÜKSÉG VAN. Merthogy még a legjobb notebook vagy 4K-s tévé hangzása is erőtlen és kiábrándító, amikor egy csatát, egy autóversenyt vagy éppen egy izgalmas kalandot szeretnénk átélni. Az sem tökéletes megoldás, hogy hatalmas hangrendszert kapcsolunk játékgépünkre, mert ezzel másokat, családtagjainkat zavarjuk, főleg, ha csak éjjel jut időnk játékra. Marad hát a headset használata, amely igazából nem más, mint egy speciális fejhallgató kifejezetten a játékosok igényeire hangolva. Ezekből gyűjtöttük össze az itthon kapható, 50 ezer forint alatti, minőségi példányokat, hogy megmutassuk, választáskor mire érdemes odafigyelni, illetve melyik, 20-50 ezer forint közötti modell a legjobb a konzolos és a PC-s játékosok számára.

## TÖBB, MINT FEJHALLGATÓ

Egy headsethez képest processzort vagy videokártyát választani és vásárolni pofonegyszerű: a mérésekből kapott számok magukért beszélnek, ezek alapján könnyedén rangsorolhatók a modellek. Egy gamerheadsetet is lehet jellemezni bizonyos számokkal, akár

mérési eredményekkel is (akad itt frekvenciartomány-, torzítás- és egyéb mutatók, amelyek mind fontos paraméterek), de a hangzás és a kényelem megítélése igazából szubjektív, a lényeg, hogy a mi fejünkön kényelmes legyen a fejhallgató, és elégedettek legyünk a hangzásvilágával. A drága hififejhallgatók sokszor nem kimondottan szépek, és nem is arra tervezték őket, hogy hosszú órákig legyenek a fejünkön. Ezzel szemben a gamerheadsetektől alapvető elvárás a maximális komfort, legyen szó a pánról, a fülkagylókról vagy a kezelésről. A kétpántos, gumis vagy rugós fejpántok váltak be a legtöbb cégnek, és ma már arra is odafigyelnek, hogy a többnyire ovális fülpárnák alatt ne izzadjon a fejünk. Miután játékosoknak készült termékről van szó, nagyon fontos a kinézet. Sokszor találkozunk piros-fekete kombinációval, bár manapság már választási lehetőséget is kínálnak a gyártók. A kissé ipuszerű külső, az agresszív vonalvezetés sem idegen ettől a termékkategóriától, és lassan, de megállíthatatlanul terjed a világítás. Elmaradhatatlan kiegészítő a mikrofon, amely komoly kihívást jelent a tervezők számára. A száj elé hajlítható, pontos és kis zajjal dolgozó mikrofonra van szükség, sőt némi zajszűrés is elkel, hogy szuszogásunkat, levegővé-

telünket, a gombok nyomkodását ne, csupán parancsainkat hallják csapattársaink. De mivel nem kell mindig hallatni hangunkat, jól jön a némítás funkció (akár gombbal, akár úgy, hogy elegánsan felhajtjuk a mikrofont a szánk elől). Akadnak olyan, többnyire magányos játékosok is, akiknek a mikrofon nem létszükséglet – nekik a lecsatolható vagy rejtett megoldás a legmegfelelőbb. Egyre több gyártó fantáziáját mozgatja meg a térhangzás, de még az általunk meghatározott, 50 ezer forintos felső árhatár környékén sem reménykedhetünk olyan, jó minőségű modellekben, amely valóban tartalmaz hét plusz egy hangszórót. Egyrészt drága, másrészt a kivitelezés fejhallgatóméretben nagyon bonyolult, ráadásul általában nem is jó a végeredmény. Marad hát a virtuálisan kevert térhangzás, amely a sztereó színpadképet teljesen eltorzítja, de vannak játékosok, akik esküsznek rá.

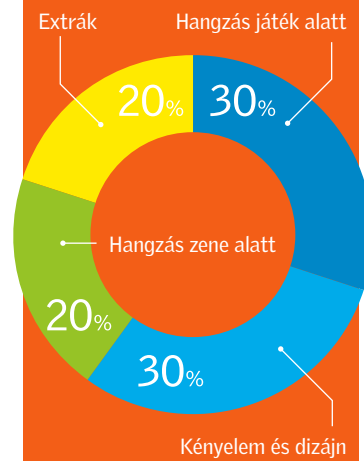
## A MINŐSÉG ITT KEZDŐDIK

A gyártók húszezer forint alatt is rengeteg gamerheadsetet kínálnak, de készülünk fel arra, hogy ezekkel kompromisszumot kell kötnünk: vagy a választott alapanyagok, a kényelem, vagy a hangzás lesz középszerű (legtöbbször pedig mindkettő). Hús- és ötvenezer forint között már sokkal na-

## ÍGY ÉRTÉKELTÜNK

Ahogy a fejhallgatók, úgy a gamerheadsetek tesztje is sok próbával jár, azonban nem a zene kapja a főszerepet; bár ezt is pontoztuk, sokkal inkább a játékok és filmek alatti teljesítményt értékeltük. A nem titkoltan színezett hangzásban kiemelten fontosak a mély hangok, a megfelelő sztereó színpadkép, az esetleges térhangzás és a tiszta, torzítatlan közép. A többszereplős játékokhoz mikrofonra is szükségünk van, amelyet használaton kívül jó, ha el tudunk tüntetni a szánk elől. A hosszú, játékkal töltött órákat megkeserítheti egy kényelmetlen headset, ezért kiemelten fontos a fejpánt és a kagylók komfortos kialakítása.

Nagyon hasznos, és ma már elengedhetetlen extra a távirányítás, amit sok gyártó in-line-rendszerű vezérlővel old meg. A hangerőszabályzás és a mikrofon némítása alapvető funkciók, de néhány cég ennél többet is kínál. A speciális szolgáltatások szintén nem ismeretlenek ebben a termékkategóriában. Gamereknek szánják, ezért érthető, hogy terjed az RGB világítás, aminél persze lényegesebb a térhangzás – ebből a virtuális 7.1 a leggyakoribb megoldás. Sok headset USB-n és jackcsatlakozón keresztül is használható, és néhány cég extra, cserélhető fülpárnát tesz a dobozba.





Asus RoG Strix Fusion 300



Cooler Master MasterPulse Pro



Cougar Gaming Immersa Pro



gyobb mozgásterük van a gyártóknak, telik jó hangszórókra, minőségi alapanyagokra, és a dizájnnal kapcsolatban sem kell annyi engedményt tenniük. Még néhány extra is belefér a büdzsébe, legyen az virtuális térhangzás, távirányító, világítás vagy például cserélhető fülpárna. De talán a hangzásban érhető tetten leginkább a minőségugrás. Itt már általában kellemes hangzásvilágot kapunk mindegyik modelltől, a torzítás minimális, és noha szinte biztos, hogy színezett lesz a hang, azért zenehallgatáskor is egészen jól teljesítenek.

### ASUS ROG STRIX FUSION 300

A RoG-atyja nem maradhatott ki az egyik legfontosabb gamerkiegészítő, a headsetek piacáról sem. Ennek mi őszintén örülünk. A Fusion családban szépen megjelennek a RoG-os dizájnelemek, továbbá a minőség is egy szinten van a márka többi termékével. A Fusion 300 igazán jól néz ki, pláne, amikor USB-kábellel csatlakoztatjuk gépünkhez – ekkor ugyanis a világítás is aktiválódik (a virtuális 7.1-es térhangzással együtt, amelyet egyetlen kapcsolóval vezérelhetünk, mindenféle driver nélkül). USB-n kívül négyérintkezős jackkábelben keresztül is meghajthatjuk a fülest, ilyenkor a világításról és a térhangzásról le kell mondanunk, de a mikrofont használhatjuk. Ez kissé nehezen piszkálható ki a helyéről, de minősége jó, és amikor visszahajtjuk, automatikusan elnémul. Az egypántos rögzítés stabilitásával nem volt gondunk, az ovális fülkagylók nem mozogtak el egyszer sem. A hagyományos, bőr fülpárnát lecserélhetjük egy textilbőrös



## A HANGZÁS ÉS A KÉNYELEM MEGÍTÉLÉSE SZUBJEKTÍV, A LÉNYEG, HOGY A MI FEJÜNKÖN KÉNYELMES LEGYEN A FEJHALLGATÓ, ÉS ELÉGEDETTEK LEGYÜNK A HANGZÁSVILÁGÁVAL

változatra is, ez csökkenti a zárt jellegét, és így a basszus egy része is elvész, ám cserébe nyáron jobban szelölőzik a füles. Az elegáns csomagolásból kibontva ne is keressünk távirányítót, ez sajnos kimaradt, sőt a driverek között is nagy az üresség. Az egyetlen Aura szoftverben arra is fény derül, hogy a világítás csupán piros színre képes, és túl sok effektet sem választhatunk, vagyis hiányzik az RGB és a Sync. Hangzása alapján a Fusion 300 igazi gamerfüles: jó sok mély hangot kapunk, az egész mezőnyben a legtöbbit. Az 50 mm-es hangszórókkal nem fog torzítani a headset, a rengeteg basszus mellett azonban fátyolosak a középek, és magasból is lehetne több. Ha a dizájn és a sok basszussal megtámogatott, meleg hangzás elsődleges számodra, nem fogsz csalódnani, de a világítás alapszintű, nincs távirányító, és a 7.1-es hangzástól se várj csodát.

### COOLER MASTER MASTERPULSE PRO

Komplett fémkeretbe építették a kizárólag USB-n csatlakozó MasterPulse Pro headsetet, ami a strapabíróság mellett dizájnszempontból is jó döntésnek bizonyult. A Cooler Master megfizethető gamerheadsetje a szokásos

piros-fekete színekombinációban pompázik, ami a lapos szalagkábelre és ezen található in-line távirányítóra is igaz. Ez utóbbi óriásira sikeredett, nem is értjük, miért kellett ekkora vezérlő ehhez a füleshez – még csíptetve is kényelmetlen, bár szerencsére legalább nem nehéz, és jó sok vezérlőgomb ráfért. Így aktiválhatjuk a mikrofont, az előre programozott equalizert, a virtuális 7.1 hangzást, illetve szabályozhatjuk a világítást és a hangerőt. Első pillantásra azt hihetjük, hogy ez csupán egy fejhallgató, pedig van mikrofonja is, csak éppen a bal oldali fülkagylóba rejtve. Rejtekhelye elegáns, zajszűrése azonban nem az igazi, és érzékenysége is lehetne jobb. A dupla pántos rögzítés kényelmes, ám az ovális fülpárnák nem elég vastagok, így már egy közepes méretű fülcimpát is nyomnak, ami hosszú távon fájdalmas lehet. Persze sok minden megbocsátható, ha a hangzás magával ragadó, ehhez pedig a Cooler Master még egy Bass FX-rendszert is hozzáad, amely igazából a két, fülkagylót takaró, mágnesesen rögzíthető műanyag lap. A 44 mm-es hangszóróknak van erejük, a MasterPulse Pro nagyon hangos tud lenni, a hangzás ugyanakkor kiábrándító. A basszus erőtlen, a középek tompák, a sztereo hangszín nem tiszt-

ta – legyen szó játékról vagy zenéről, dobozhangra kell felkészülnünk. Ezen némileg lehet segíteni az equalizerrel, de tiszta, elementáris erejű hangzást nem nyerünk még úgy sem, hogy aktiváljuk a virtuális térhangzást. A Cooler Master szoftvert is készített, de ezzel sem voltunk maradéktalanul elégedettek. Kezelőfelülete áttekinthető ugyan, de kevés benne az opció, a világítást nem vezérelhetjük vele, az effekteknek pedig semmi értelmük sincs.

### COUGAR GAMING IMMERSA PRO

Irigyelted Leia hercegnő emlékeztetes kontyait a Star Warsból? Eljött a te idő: az Immersa Pro óriási, mint ha csak két briós közé szorítanánk a fejünket. Pedig vérbeli gamerfülesről van szó, amely a nagy méret ellenére kényelmes. A kétrészes, narancssárga pánttal ideális a súlyelosztás, nem nyomja a fülünket és a fejtetőnket. A hatalmas fülpárnákat egy ügyes optikai trükknek köszönheti az Immersa Pro, a bőrborítás alá rejtett szivacs vastagsága valójában ennek a fele. Kétoldalt fémkarikákat találunk, amelyeknek funkciójuk is van: a bal oldalival a mikrofont tudjuk ki- és bekapcsolni, a jobb oldali pedig egy analóg hangerőszabályzó.

Az Immersa Pro 50 mm-es hangszórókkal indul harcba, és nem titkoltan a gamerek által kedvelt, erősen színezett hangzásvilágot igyekeznek megteremteni. Gépünkhöz mini-USB-normál USB-n csatlakozik, amelyet analóg jackdugóvá tudunk átalakítani. A mikrofon a bal oldalról csalogatható elő, jól szűri a zajokat, és kényelmesen elrejtethető, ha nincs rá szükség. Érdemes azonban az USB-t használni, így számos extrát elérünk – ilyen például a két kagylót és a mikrofont díszítő RGB világítás, amely programozható is. Szintén aktiválhatunk virtuális térhangzást, ám tesztünk során ez nem hozott hatalmas előrelépést. A szoftver profilkezelést és equalizert is kínál, ezek mind hasznos extrák. A megszokottnál nagyobb méretből arra következtethetnénk, hogy jól szól az Immersa Pro; nos, a hangerővel tényleg nincs gond, ám habár van benne basszus, sőt magas hangokat is hallani, ezek nem elég erőteljesek, és a középsáv is tompa egy kissé. Ugyanakkor vonzó áron beszerezhetjük, így az, akinek fontos, hogy gamerfülese olcsó, de tetszetős legyen, és azt csak játékra vagy filmnézésre használja, zenehallgatásra nem, nagyon meg fogja kedvelni az Immersa Prot.

## HYPERX CLOUD REVOLVER

Vetélytársainál komolyabb, de azért gamerkülsőt kapott a Kingston első olyan headsetje, amelyet nem más céggel terveztetett meg, hanem saját maga, házon belül fejlesztett ki. A dupla pántos, sok fémet tartalmazó kialakítás hatására kevésbé nyomja a fejünk tetejét, mint a hasonló súlyú, egypántos fülesek, mégis fixen tartja helyükön az ovális fülkagylókat. A bőrpárnákba memóriaszivacsot rejtettek, így igazán kényelmes, és az 50 mm-es hangszórók is elfértek a házban. A bal kagylóból fixen

tekereg ki a határozottan rövid, négy-pólusú jackcsatlakozó. Ezt kell az apró, hangerőszabályzót és mikrofon-némítót kínáló in-line távirányítóhoz kapcsolnunk, ennek jelentősen hosszabb zsinórával már kényelmesen használhatjuk a Revolvert. A mikrofon külön csatlakoztatható, flexibilis, de ormótlannak tűnik a kecses, már-már hifidizájnu fehallgatóhoz képest. Ha szigorúan gamerszemmel nézzük, feltűnik, hogy a Revolver nem kínál világitást, sem virtuális 7.1-et (amely a Revolver S-hez jár), de még csak riktó színekről vagy merész vonalvezetésről sem számolhatunk be. A hangzás azonban kárpót az elmaradt látványelemekért. A Revolver szinte ki is lóg a mezőnyből, ennek a legkevésbé színezett a hangja. A drága hififehallgatókkal ugyan nem lenne fair összevetni, de tény, hogy a sztereó tágas és szép, a mélyek jelen vannak, de nem nyomják el a többi hangot, a középek tiszták, a magasak erősen szólnak, miközben nem bántják a fülünket. Bár a többi, tesztben szereplő fehallgatóval is lehet élvezni a zenehallgatást, a Revolverhez már érdemes a veszteségmentes formátumokat (például FLAC) választani – hallható lesz a különbség. Szerintünk tényleg jól szól, és kényelmes a HyperX fülese, a hardcore gamereknek azonban kevés lesz a basszus, és hiányolni fogják a feltűnő, vagány külsőt is.

## LOGITECH G433

Nagyon sokat vártunk a Logitech gamerheadsetjétől, hiszen veterán gyártóról van szó. A tesztre érkezett G433 vitán felül egyedi külsővel dicsekedhet, emellett versenytársaihoz képest kicsi és könnyű. A headset a pánttól a fülkagylóig teljes textilborítást kapott, mintha a tervezők felöltöztették volna egy ruhába. Kis méretük ellenére nem nyomják fülcimpáinkat a



HyperX Cloud Revolver

kagylók, bár tény, hogy a párnák nem kimondottan puhák. Az apró méret mobil, utcai használat közben előny, de ügyeljünk arra, hogy ne ázzon meg textíli fehallgatónk az esőben. A Logitech is cserélhető kábeleket mellélt, így külön zsinór jár a PC-s/konzolos és a mobilfelhasználáshoz. Előbbihez egy USB-s adaptert is bevethetünk, utóbbihoz pedig a távirányítóban mikrofon rejtőzik. Játék során egy másik, a szánk elé hajlítható mikrofont használhatunk, amely egészen jó hangminőséget produkál. Ez a kiegészítő szintén jacken csatlakozik a bal fülkagylóhoz. A Logitechnek nagy tapasztalata van a fehallgató-tervezésben, ezért magas elvárásaink voltak a 35 ezer forintos gamerheadsettel szemben – konkrétan az, hogy a zenék hangzása is jó legyen. A picinyke fülkagylókba azonban csak 40 mm-es hangszórókat építettek, így pedig nyoma veszett a mélyek-

nek, és bár a G433 tisztán szól, hangzása erőtlen, fátyolos, maximális hangerője sem éri el a vetélytársak szintjét. A dizájnos textilborítás mindenképpen egyedi külsőt kölcsönöz a G433-nak (ráadásul többféle színben érhető el), de tapintása nem kellemes, nem tűnik prémium anyagnak. Ha PC-n játszunk a G433-mal, az USB-adaptert érdemes bevetni, mert DTS Headphone:X virtuális térhangzást és hangszínszabályzó nyerünk általa.

## RAZER KRAKEN 7.1 V2

Többször megvádolták már a Razert azzal, hogy termékei hiába készülnek játékosoknak, és hiába néznek ki jól, nem bírják a strapát. A Kraken 7.1 V2-re ez nem igaz: a pánt rugalmas és rendkívül ellenálló fémből készült, amit a mérnökök jó sok szivaccsal kitömött textilbőrrel fedtek be. Ezúttal kerek, világító Razer-logóval díszített fülkagylókkal van dolgunk (kapha-

## MEGFIZETHETŐ GAMERHEADSETEK

	Termék	Ár	Forgalmazó	Pontszám	Csatlakozás	Típus, fülkagyló formája	Hangszórók
1.	<b>HyperX Cloud Revolver</b> hyperxgaming.com	36 990 Ft	Extreme Digital	98	Négy-pólusú jack	Zárt, ovális	50 mm
2.	<b>Razer Kraken 7.1 V2</b> razerzone.com	31 490 Ft	Razer	97	USB	Zárt, kerek	50 mm
3.	<b>Asus RoG Strix Fusion 300</b> asus.com	42 990 Ft	Asus Magyarország	85	USB, négy-pólusú jack	Zárt, ovális	50 mm
4.	<b>Cougar Gaming Immersa Pro</b> cougargaming.com	19 990 Ft	Caseking Hungary	79	mUSB, USB, négy-pólusú jack	Zárt, ovális	50 mm
5.	<b>Logitech G433</b> logitech.com	35 400 Ft	Logitech	75	USB, négy-pólusú jack	Zárt, ovális	40 mm
6.	<b>Cooler Master MasterPulse Pro</b> cooler-master.com	24 900 Ft	Cooler Master	65	USB	Zárt/nyitott, ovális	44 mm





Logitech G433

tó ovális kialakításban is), amelyeket hatalmas párnák borítanak, így kényelmesek hosszabb távon is. A PC-hez vagy PlayStationhöz USB-n át csatlakoztathatjuk. Rögtön feltűnik a távirányító hiánya: sajnos sem in-line, sem pedig a fülkagylóba nem építettek be vezérlést, marad hát a csatlakoztatott gép hangerőszabályzója. A kagylóból kihúzható, kényelmes és jó minőségű mikrofont azért egy csippenéssel elnémíthatjuk, és erről LED-es visszajelzést is kapunk.

A Kraken V2-nek a nevéből is kitalálható, hogy már nem első generációs, és ez bizony a tervezésen, illetve a hangzáson is tetten érhető. A kagylókban 50 mm-es hangszórók dolgoznak, aminek ezúttal nagyon fontos szerepe van. A Kraken 7.1 V2 ugyanis igazi, hamisítatlan gamerfüles. Ez azt jelenti, hogy kapunk basszust minden menüben, már-már annyit, hogy érezzük a rezgést egy-egy robbantásnál.

Több, olcsó fejhallgató azon szokott elvérezni, hogy a mély elnyomja a többi hangot, de a Kraken elegánsan veszi ezt az akadályt. Meglepő módon a meleg, mély hangokkal alaposan megtámogatott hangzásban szépen szól a közép, és a magasak sem tompák. Ez a hangzásvilág ideális játékhoz és filmnézéshez egyaránt, de a zenékhez nagyon színezett lesz – persze sokan éppen ezt szeretik.

Miután Razer perifériáról van szó, a Synapse szoftvert telepíthetjük rá, amely ezúttal sem hagy cserben: a virtuális 7.1-es, egyedileg kalibrálható térhangzás mellett teljes értékű equalizert, hangkiemeléseket, mikrofonjavító opciókat és Chroma világításvezérlést aktiválhatunk.

### ÖSSZEZÉS

Játszottunk, zenét hallgattunk, filmet néztünk, és chateltünk mind a hat, tesztre érkezett gamerheadsettel, és



Razer Kraken 7.1 V2

elmondhatjuk, hogy kellemesen csalódtunk. A játékosoknak szánt mikrofonos fejhallgatók kinőtték gyermekbetegségeiket, így hát nem találtunk olyan modellt, amelyik vállalhatóan rosszul szólt vagy elviselhetetlenül kényelmetlen lett volna. A mezőny messze legolcsóbb, a meghúzott alsó árhatáron egyensúlyozó tagja a Cougar Gaming Immersa Pro, amely olcsósága ellenére sok extrát kínál, kényelmes, és a hangja sem csapnivaló, ezért a legjobb vétel díját nyugodt szívvel odaítéltük neki. A Logitech G433 némileg kilógott a sorból mint a legkönnyebb, mobil használatra is felkészített modell. A fülesen látszik, hogy tapasztalt gyártó készítette, sok apró figyelmesség is segít a tulajdonosoknak, de hangzása sajnos elmarad a várttól.

Nem úgy a Razer headsetjének hangja, amelynek vannak ugyan kisebb hibái, ha viszont szigorúan vesszük a kiírást,

és a legjobb gamerfülest keressük, akkor ez az. Strapabíró, kényelmes, világít, elérhető árú, remek szoftveres támogatása van, a hangzás pedig megfelelően színezett, meleg és erőteljes – a Kraken 7.1 V2 a csatamező közepére repít. Nem maradt le sokkal az Asus ROG Strix Fusion 300 sem, de játékok alatti hang szempontjából és szoftveresen nem ér fel a Razerhez, illetve drágább is nála.

Aki a játékok és filmek mellett zenét is szívesen hallgatna, és szeretné végre kihallani a különbséget a FLAC és az MP3 formátumok között, de maradna a gamerheadsetek világában, a HyperX Cloud Revolvert válassza! Ugyan nem olyan dögös megjelenésű, mint a Razer, a Cougar vagy az Asus modelljei, cserébe viszont kényelmes, és tisztán, erőteljesen szól anélkül, hogy túlzásba vinné a basszust.

**Simánmartin**

Frekvencia-átvitel	Érzékenység	Impedancia	Pánt kialakítása	Kábel	Mikrofon	Távirányító	Térhangzás	Tömeg
12–28 000 Hz	98 dB	30 ohm	Dupla	1+2 m	50–18 000 Hz	In-line, alapszintű	Nincs	360 g
12–28 000 Hz	123 dB	32 ohm	Szimpla	2 m	100–10 000 Hz	✗	Virtuális 7.1	346 g
20–20 000 Hz	N/A	32 ohm	Szimpla	1,5 m (USB: 2 m)	50–10 000 Hz	✗	Virtuális 7.1	360 g
20–20 000 Hz	100 dB	32 ohm	Dupla	2 m	100–16 000 Hz	Fejhallgatóba építve	Virtuális 7.1	367 g
20–20 000 Hz	107 dB	32 ohm	Szimpla	2 m (mobil: 1,5 m)	100–10 000 Hz	In-line, alapszintű	DTS Headphone:X	259 g
20–20 000 Hz	109 dB	50 ohm	Dupla	2 m	100–10 000 Hz	In-line	Virtuális 7.1	380 g



Pörgesd fel az fps-mutatót!

## VGA-TUNING EGYSZERŰEN

**A GAMER-PC FŐ ALKOTÓ-ELEME A VIDEOKÁRTYA, AMELYBŐL KÖNNYEN KI-PRÉSELHETÜNK A GYÁRINÁL NAGYOBB TELJESÍTMÉNYT.** A PC hőskorában még minden feladat a processzorra hárult, ez azonban a 90-es évek végén megváltozott, amikor megjelentek a 3D-s grafikát valós időben számoló grafikus processzorok. Mára ez a másodlagos chip felzárkózott a központi egység mellé a fontossági sorrendben, hiszen egyre több program használja az extra számítási teljesítményt általános célokra. Persze 3D-gyorsításra alkalmas videokártyára akkor érdemes pénzt áldozni, ha játszani is szeretnénk, egy erősebb modellért pedig a CPU árának három-öttszörösét is elkérhetik. A valóság azonban az, hogy a legtöbben csak alsó-közép kategóriás videokártyát engedhetnek meg maguknak anyagilag, illetve ez található azon a lélektani árhatáron, amennyit még hajlandók erre a komponensre áldozni. Ilyenkor választástól függően számolni kell kisebb-nagyobb kompromisszumokkal a sebességgel és/vagy a grafikai részletességgel kapcsolatban, ezért minden csepp plusz erő se-

gít, hogy kedvenc játékaink egy kicsit jobban fussanak, és minél később kelljen újra videokártyát cserélnünk. Ha jól választunk, akár két-három évig is kitart egy megfizethető darab anélkül, hogy az újabb játékok már lassúak lennének. Az okos döntéshez az



### A VIDEOKÁRTYÁN DOLGOZÓ GRAFIKUS CHIP TUNINGOLÁSA NAGYON HASONLÍT A HAGYOMÁNYOS PROCESSZORTUNINGHOZ

is hozzátartozik, hogy olyan modellre voksolunk, amelyet a gyártó előkészített túlpörgetésre, ezzel a trükkel ugyanis jó esetben akár 20-25 százalékos gyorsíthatunk gépünkön.

#### GPU-TUNING EGYSZEREGY

A videokártyán dolgozó grafikus chip tuningolása nagyon hasonlít a hagyományos processzortuninghoz. A gyorsulás érdekében az órajelet, a stabilitáshoz pedig a feszültséget kell növelni. A helyzetet egyrészt a dinamikus turbómód, másrészt a fedélzeti memória bonyolítja. Előbbinél azzal is számolnunk kell, hogy

a fogyasztást meddig engedi növelni a BIOS-ba kódolt korlátozás és a kártyára szerelt hűtés, utóbbinál pedig a rendszermemóriához hasonlóan szintén játszani kell a feszültséggel és az órajelekkel. A videokártya-tuningot ma már min-

#### SZEBB, GYORSABB, IDŐTÁLLÓ

A következő oldalon hat lépésben megmutatjuk, hogyan tuningolható fel videokártyád egyszerűen, amivel szerencsés esetben akár 15-25 százalékos gyorsulást is elérhetsz játékok alatt. Ezt az extra teljesítményt több célra is

den gyártó támogatja, és ha a mellékelt, gyártói programot használjuk, garanciavesztéstől, illetve meghibásodástól sem kell tartanunk. Ugyanakkor érdemes olyan videokártyát leemelni a boltban a polcról, amelyet előkészítettek a tuningra – a gyári referenciahűtések nem igazán alkalmasak erre. Szerencsére pár ezer forint felárért már alaposan túlméretezett, egyedi hűtési rendszert és megerősített feszültség szabályzó áramkört kapunk. A különleges kártyákon még a chippek is válogatottak, ám ezekért már prémium árat kell fizetnünk.

felhasználható, például feljebb kapcsolható a felbontást, ha eddig nem a kijelző natív pixelszáma volt beállítva. A grafikai részletességet szabályzó potmétert is bátrabban tolhatod a maximális állásba, vagy ha ez már a lehető legjobb beállításon van, hát az élsimításon javítható. Szintén hasznos a plusz teljesítmény arra, hogy extra fps-t préselj ki a PC-dből, így kedvenc játékok nemcsak szép lesz, de a folyamatosnak látszó 30-40 fps helyett 50-60 fps-sel fog futni, ami például egy kompetitív, a gyorsaságra és reakcióidőre építő játékban kritikusan fontos.

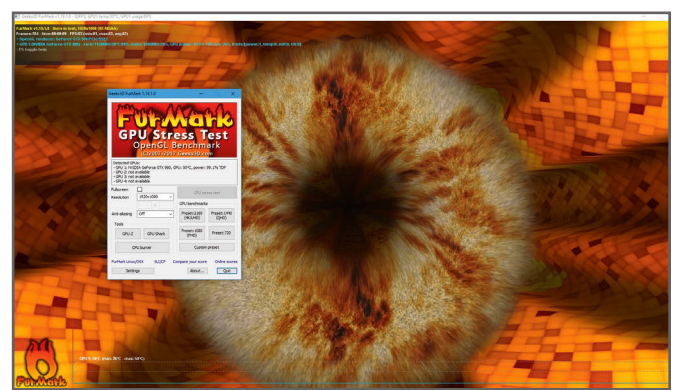
**Simánmartin**

# VIDEOKÁRTYA TUNINGOLÁSA



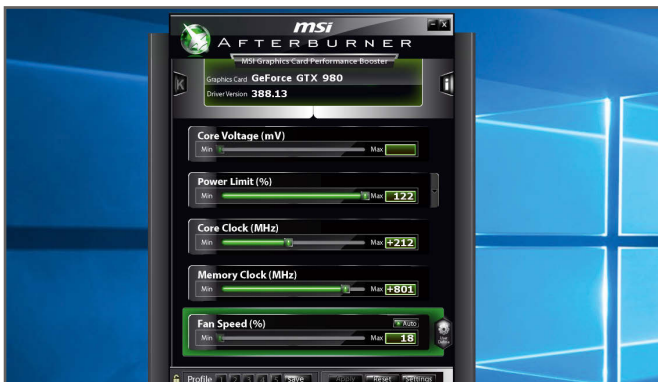
## 01 | VGA-KÁRTYA KIVÁLASZTÁSA

Egyedi és nagy kapacitású hűtéssel szerelt videokártya szükséges a túlpörgetéshez. Az ilyen modellekbe a gyártó már tervezéskor belekalkulálta az erősebb feszültszabályzó áramkört és a komoly hűtést. Gyakran gyári órajeltuningot, illetve a gyorsabb tempóhoz igazított feszültszabályzó VRM-áramkört is igénybe vehetsz.



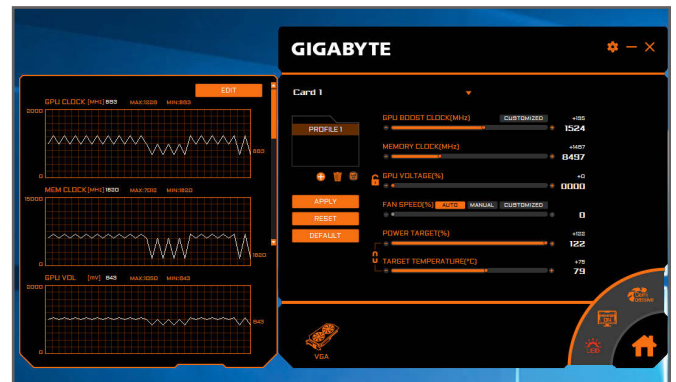
## 02 | HŰTÉS ELLENŐRZÉSE

A Furmark programmal maximálisan leterhelheted videokártyádat, miközben a GPU-Z-vel vagy a gyártó saját programjával figyeled a GPU hőmérsékletének alakulását. Ez legyen kellően alacsony, így melegeedés egészen biztosan nem fog akadályozni a túlpörgetésben. A videokártyán a VRAM- és a GPU-órajeleket külön-külön tudod szabályozni.



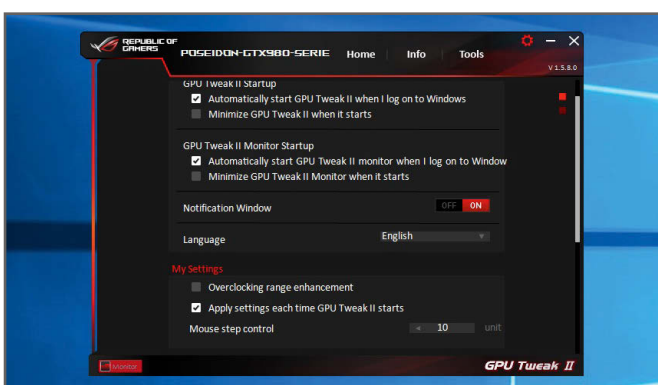
## 03 | ÓRAJELEMELÉS

Először keresd meg a GPU maximális órajelét, amelyen még stabil és grafikai hibáktól mentes a kép. Emeld az órajelet előbb nagyobb, majd egyre kisebb lépésekben. Amikor átléped a kártya maximális határát, a tesztprogram lefagy, és visszakerülsz a Windows-asztalra. Ilyenkor növeld meg a GPU feszültszintjét, és futtasd le ismét a tesztet.



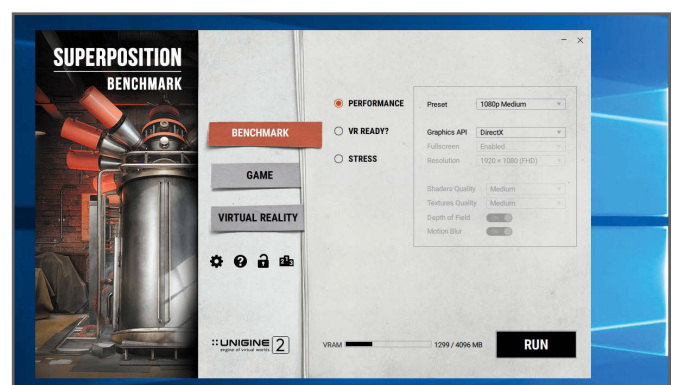
## 04 | TUNINGLIMIT EMELÉSE

A modern kártyákon nem engedik túlzottan megemelni a feszültszinteket a gyártók, mégis érdemes, így az engedélyezett maximális TDP-érték (Power Limit) is növekszik. Ezzel a trükkel sikeres túlpörgetés esetén 200 MHz-cel megemelheted a GPU órajelet, és az effektív 8 GHz-es videomemória 9-9,4 GHz-re gyorsítható.



## 05 | PROFILBA MENTÉS ÉS AKTIVÁLÁS

Ha a gyors, terheléses vizsgálat már nem mutat hibát, és megtalálod a stabilan tartható, megemelt órajelet, mentsd el profilba a beállítást, a tuningprogramot (MSI Afterburner, Gigabyte VGA Clock, Asus GPU Tweak II) pedig utasítsd arra, hogy ezt töltsse be automatikusan minden rendszerinduláskor. Néhány program OSD-menüt is kínál, így ellenőrizheted, hogy valóban aktív-e a tuning.



## 06 | TESZTELÉS

Érdemes a túlpörgetés megkezdése előtt és után is tesztprogramot futtatni, hogy megtudd, mennyit gyorsult a gép játékok alatt, továbbá a stabilitás további tesztelésére is hasznosak ezek az alkalmazások. A FutureMark 3DMark és az Unigine SuperPosition tesztjeit ajánljuk, emellett kedvenc játékaid alatt is próbáld ki a felhúzott kártya teljesítményét.

## Szélesre tárt gamerablak

# LG UltraWide 34UC89G

**M**INDÖSSZE NÉGY ÉVET KELLETT VÁRNUNK, HOGY AZ EGYIK LEGNAGYOBB MONITORGYÁRTÓ, AZ LG IS ELKÉSZÍTSE VÉGRE SAJÁT, G-SYNCTÁMOGATÁSSAL RENDELKEZŐ KIJELEZŐJÉT. Már jóval ezelőtt is nyitott a cég a PC-s gamerek irányába, több monitoruk is kapható, amely kiválóan használható játékra, ám mostanáig az ingyenes, AMD Radeonokkal kompatibilis FreeSync-technológiával kellett beérnünk. És ha már egyszer G-Sync-modell készült az LG, hát beleadott apait-anyait, hogy tényleg vérbeli gamermonitort kapjunk.

Az Nvidia G-Sync-technológia a két, ma elérhető adaptív képfrejtési megoldás közül a fejlettebb, ráadásul sokkal több GeForce videokártyát használhat a játékosok, így nagyobb az esélye, hogy a G-Sync elérhető a mi gépünkben is. A gond csupán az, hogy az Nvidia még mindig nagyjából 60 ezer forint licencliját kér ezért, ami fájdalmasan megdobja az árat még egy prémium monitor esetében is.

Nincs ez másképp a 34UC89G-vel sem, de persze a pénzünkért egy valóban jó monitort kapunk. A legfontosabb a panel, amely ezúttal 21:9-es képarányú, és IPS-technológiát használ, így a kávémentes szuper széles vászon mellett adtak a kiváló betekintési szögek és a színhűség is. Az 5 ms-os válaszidő átlagos a mai monitorok között, azonban jó hír, hogy ezúttal az IPS-glow csak minimális, a fényerő pedig meglepően nagy. A képfrejtés G-Syncel akár 144 Hz-ig is elmehet (OC-módban 166 Hz-ig is), ami kellően magas, ráadásul a felbontás mindössze 2560x1080, így már akár egy GTX 1070-nel is meghajthatjuk 100+ fps-sel a 34UC89G-t. Ha azonban nem játszunk, a felbontás máris hátrányba fordul át; egy közel 300 ezer forintos monitornál azért ez már nagyon pixeles, ráadásul az asztalfelület sem elég nagy ilyen kevés képponttal.



A figyelmesség miatt is szerethető az LG új monitora: például kapunk egy kétportos USB 3.0 hubot gyors-töltés funkcióval, a dizájnos talp pedig magasságállítást is enged. A menürendszert vezérlő joystickon kívül alul egy egérkábel-vezető fület találunk, amely hasznos apróság, kár, hogy bal oldalra került. Összességében kiváló gamerkijelző lett az első g-synces LG monitor, de a nagyobb felbontás ekkora méretnél már nagyon hiányzik, a talp lehetne masszívabb, az ár pedig valahol 200 ezer forint alatt válna ellenállhatatlanná.

## INFO

**Forgalmazó:**  
LG Magyarország  
**Ár:** 269 990 Ft  
**Web:** lg.hu

**Specifikáció:**  
21:9-es képarány, ívelt;  
34 colos átmérő,  
2560x1080 pixel;  
5 ms válaszidő; matt  
IPS-panel, 178/178 fok  
betekintési szögek;  
300 cd/m<sup>2</sup> fényerő,  
1000:1 kontraszt;  
144 Hz frissítés, G-Sync-  
technológia; HDMI, DP,  
2xUSB 3.0; dönthető  
-5-20 fokban, emelhető,  
VESA100; 70 W átlagos  
fogyasztás

**Pro:**  
széles vásznú, kiváló  
színek és fényerő, mini-  
mális IPS-glow, gyors,  
G-Sync

**Kontra:**  
alacsony felbontás,  
lehetne stabilabb a talp,  
drága

83

## Tuningra született

# Intel Core i5-8600K

**E**GYSZERŰ, DE ROPPANT HATÁSOS MÓDSZERÉT VÁLASZTOTA A GYORSÍTÁSNAK AZ INTEL A NYOLCADIK GENERÁCIÓS CORE PROCESSZOROKNÁL: MINDEGYIK MODELL MAGSZÁMÁT MEGTOLDOTTA KETTŐVEL. Ezzel együtt járt az utolsó szintű gyorsítótár növelése, illetve az órajelek – azok közül is kifejezetten a turbómódban mérhető frekvencia – jelentős növelése. Az új processzorokhoz azonban új alaplap is kell, hiába a továbbra is LGA1151-es foglalat, ráadásul egyelőre a legolcsóbb ilyen Z370-es lap is 40 ezer forint magasságában található. Amit nem kapunk az új processzorokkal, az a javított magfelépítés, új generációs alapok, kisebb csikszélességű gyártás, felgyorsított integrált GPU vagy éppen új utasításkészletkiegészítések. Ezek egyszerűen hiányoznak, vagyis az Intel az AMD Ryzen támadása ellenére sem erőltette meg magát, ám még így is el tudott készíteni egy olyan CPU-t, mint a Core i5-8600K. A középkategória felső szegmensébe pozicionált processzor hat magra épül,



és ahogy elődeinél, úgy itt is letiltották a Hyper-Threading-technológiát. A magokat, az integrált GPU-t és az egyéb modulokat 9 MB-nyi LLC cache fogja össze, az alapórajel 3,6 GHz, turbómódban pedig dinamikusan 4,3 GHz-ig képes gyorsulni a 8600K. A 95 wattos TDP is a felső kategóriára jellemző, ám ez jelentősen megnövekszik, amint tuningra kerül a sor. Merthogy K-s Core CPU-t az vásárol, aki tuningolni is szeretne, és a 8600K erre kiváló alapanyag. A 4,8-4,9 GHz egyetlen kattintással elérhető, és 10 százalék közü-

li gyorsulást eredményez. Komolyabb hűtéssel és szerencsésebb válogatással az 5 GHz-et sem nehéz átlépni. Asztali PC-be a Core i5-8600K-nál csak nagyon indokolt esetben érdemes erősebb CPU-t választani – alig marad le a 8700K-tól, az előző generációkat és a Ryzeneket pedig szinte minden tesztben zsebre vágja. Annak azonban, aki nem tuningol, felesleges ezt a CPU-t választania, kedvencünk, a Core i5-8400 is bőszegesen elegendő akár egy GTX 1080 Ti-s gépbe is.

## INFO

**Gyártó:** Intel  
**Ár:** 86 800 Ft  
**Web:** intel.com

**Specifikáció:**  
14 nm, Coffee Lake;  
LGA1151 (2017) foglal-  
lat; 6 mag/6 program-  
szál; 9 MB gyorsítótár;  
3,6/4,3 GHz alap/turbó  
órajel; 2xDDR4-2666  
RAM-vezérlő; Intel  
UHD Graphics 630; 95  
W TDP; 50257/50675  
pont AIDA64 CPU/FPU;  
4769 PCMark8;  
1038 cbs CineBench  
R15; 26/142 W alap/  
max. rendszerfogyasztás

**Pro:**  
hat mag, magas  
turbó órajel, könnyen  
tuningolható, erős

**Kontra:**  
nincs HTT, magas TDP,  
drága platform

88

## Alakváltó

# Asus ROG Strix Evolve

### KIVÁLÓ ÉRZÉKKEL TAPINTOTT RÁ AZ ASUS A PC-S EGEREK EGYIK GYENGE PONTJÁRA.

Ez nem más, mint az ergonómia, ami akár felhasználóról felhasználóra is változhat: mindenkinek más a tenyermérete, az ujjhossza, illetve különböző súlyt érzünk kényelmesnek. Az Evolve próbál egyszerre mindenkinek megfelelni, de nem úgy, hogy méretben és kialakításban az arany közeputat választja. Az egér felső borítása cserélhető, amire már korábban is volt példa, ezúttal azonban külön-külön megváltoztathatjuk a felső rész bal és jobb oldalát. A bármelyik kézzel kényelmesen használható, szimmetrikus egérhez így négyféle kialakítás közül választhatunk egy egyszerű cserével. Így jó eséllyel találunk olyan variációt, amely tökéletesen simul tenyerünkbe.

A szimmetria a gombelosztásban is tetten érhető: a szokványos gombok között egy gumírozott görgőt, egy dpi-választót, kétoldalt pedig két-két extra nyomógombot találunk. Ezeket természetesen az Asus RoG Armoury programmal tetszőle-



gesen programozhatjuk, valamint a világítás sem maradt el. Strix perifériához méltón az Aura Sync RGB világítást kapta meg, ami kellemesen szerény, mégis látványos. A pompás külső, a gumírozott oldalak, a jó szoftver mind felső kategóriás összetevők, és az Omron mikrokapcsolókra sem lehet panasz. Az Evolve érzékelője ugyanakkor viszonylag régi típusú (PMW 3330), és inkább csak középkategóriás, bár a 7200 dpi felbontás elegendő akár játékhoz is.

A teszt során jól vizsgázott az Evolve, igazi gameregérrel van dolgunk, de azért a két részben cserélhető felső borítást leszámítva ilyen felszereltséget kapunk olcsóbban is. Mi hiányoltuk a dpi-visszajelző LED-et és a második dpi-választó gombot, a teflon csúszótalpak nem túl nagyok, a súly nem változtatható, és nincs fedélzeti memória, játékfelismerés és profilkezelés sem. Ezek fényében is jó egér az Evolve, különösen ergonómiáját tekintve, de a 20 ezer forintot sokalljuk érte.

## INFO

**Forgalmazó:**  
Asus Magyarország  
**Ár:** 19 800 Ft  
**Web:** asus.hu

**Specifikáció:**  
jobb- és balkezes kialakítás;  
PMW 3330 szenzor;  
7200 dpi maximális felbontás;  
RGB Aura Sync világítás, 1 zóna;  
8 programozható gomb;  
dpi-választó gombok;  
cserélhető burkolat;  
125×65×41 mm, 100 g;  
harisnyázott USB-kábel;  
hordtáska

**Pro:**  
alakítható forma és méret, kényelmes, pontos, jó szoftver

**Kontra:**  
elavult szenzor, nincs fedélzeti memória, csak egy dpi-választó gomb, drága

# 74

## Ha a legjobbat akarod

# Logitech Brio 4K Pro

### ÚJJÁÉLEDT A WEBKAMERA A YOUTUBEREK ÉS STREAMEREK VILÁGÁBAN, ÁM EZÚTTAL MÁR KEVÉS A HANGYÁS, SÖTÉT, VGA FELBONTÁSÚ ÉRZÉKELŐ, A LEHETŐ LEGJOBBAT KÖVETELIK A FELHASZNÁLÓK.

Egyenesen a jövőből érkezett a Logitech legújabb webkamerája, és olyan szolgáltatásokat kínál, amelyekre még nem teljesen állunk készen. Ahogy a neve is mutatja, képes 4K-ban rögzíteni az arcunkat, amivel az egyetlen probléma, hogy a népszerű alkalmazások, mint a Hangouts vagy a Skype, nem támogatják ezt a formátumot. YouTube-on már streamelhetünk 4K-ban, azonban a felhasználók nagy része továbbra is full HD-kijelzőt használ, így itt is elvész a potenciál. Ultra HD felbontás mellett 30 fps-sel rögzíthetünk, 1080p és 720p esetén azonban a másodpercen-

kénti 60 képkockával sincs gondja a webkamerának, és ha a 4K nem is, hát ez utóbbi igazán vonzó tulajdonság. A 90 fokos látószögnek köszönhetően mindenki be fog férni a képbe, ha mondjuk egy családi vagy céges konferenciabeszélgetést szeretnénk lebonyolítani, és amellet sem mehetünk el szó nélkül, hogy a Brio gyenge fényviszonyok mellett is világos, éles képet készít, ezzel köröket verve a konkurenciára.

Extrák terén sem aprózta el a dolgot a Logitech: a webkamera talpával nemcsak a monitor tetejére erősíthetjük fel a kamerát, hanem akár a saját lábán is megállíthatjuk az asztalon, ezt lecsavarva pedig bármilyen tripodra felerősíthetjük. A csomagban egy kis hordtáskát is találnak majd azok, akik gyakran viszik ide-oda a kamerát, a lehajtható műanyag fülke pedig azok

fognak örülni, akik nem szeretnék, ha mások joggatlanul belenézni az életükbe. Kapunk még Windows Hello-támogatást arcfelismeréshez, illetve a HDR-kompatibilitás mellett dupla, zajszűrős mikrofonokat is rejtettek a kamerába. A minőséget azonban meg kell fizetni: a Brio 65 ezer forintos ára sokakat elriaszt majd, a legtöbb felhasználó igényét a fele ennyirel kapható webkamerák is lefedik.



## INFO

**Gyártó:** Logitech  
**Ár:** 65 990 Ft  
**Web:** logitech.com

**Specifikáció:**  
2,2 m USB Type-C kábel;  
4K/30, 1080p/60,  
720p/60 fps; állítható látószög (65-78-90 fok);  
HDR-támogatás;  
két integrált, zajszűrős mikrofon; 5x digitális zoom; Windows Hello-támogatás;  
külső zárófedél;  
27×102×27 mm; 63 g

**Pro:**  
széles látószög, infravörös arcfelismerés, 4K vagy 60 fps, gyönyörű színek

**Kontra:**  
drága, kevés alkalmazás támogatja a 4K-t

# 86

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

### Cooler Master MasterBox Lite 5 RGB



Gyártó: Cooler Master  
Ár: 22 990 Ft  
Web: coolermaster.com

A Master széria kicsi, egyszerűsített példányának a világítás az erőssége, amit még az átlátszó előlap is kiemel. E mögött tetszeleg három világító ventilátor. Szerencsére ezek nem egyedi vezérlésűek, hanem mindhárom fő alaplapgyártó ökoszisztémájával kompatibilisek. Rádás az edzett üveg oldallap, és még az előlap alsó-felső díszléceit is lecserélhetjük a mellékelt háromféle színre (fekete, fehér, piros). A kétkamrás ház szerelhetősége is nagyon jó, így jó szívvel ajánlhatjuk egy feltűnő PC megépítéséhez.

## VGA

### MSI GeForce GTX 1050 2 GB



Gyártó: MSI  
Ár: 37 990 Ft  
Web: msi.com

Az AMD-nek nem tett jót a Radeon RX 560 körüli mizéria, ezért is emeljük ki most inkább a GeForce GTX 1050-et, amely HD/FHD felbontáshoz elegendő teljesítményt nyújt akár a legújabb játékok alatt is. A fedélzeti memória ugyan kevés, ám cserébe a kártya ára egészen barátságos, ráadásul nagyon keveset fogyaszt, és alig melegszik. Aki HD felbontással is megelégszik, stabil 60+ fps-t érhet el a kompetitív játékok alatt. Az MSI egyedi hűtésével ráadásul szinte teljesen némán működik a gamer-PC.

## MONITOR

### Dell S2418H



Gyártó: Dell  
Ár: 59 900 Ft  
Web: dell.hu

A prémium XPS notebookszeriából ismerős InfinityEdge-technológia köszön vissza ránk az S2418H kijelzőben, amelyhez tökéletesen passzol a stabil és szép fémtalp. Ebbe illeszkedik bele a Waves Maxx Audio-technológiát támogató és meglepően szépen szóló, egyedi DIN-csatlakozós hangfal. Az S2418H már HDMI 2.0 bemenettel rendelkezik, és a 75 Hz-es AH-IPS-panel támogatja a HDR-t is – legalábbis szabvány szinten. A fényes felület ne riasszon el senkit, mert képminősége egészen jó, és külseje is elegáns.

## PC-S KONTROLLEREK



1 Steam Controller  
16 690 Ft  
steampowered.com

2 Xbox One Controller (2016)  
16 200 Ft  
microsoft.hu

3 Razer Raiju  
42 290 Ft  
razerzone.com

4 Sony DualShock 4  
15 990 Ft  
sony.hu

5 Trust GXT 545  
8890 Ft  
trust.com

## ANDROID-TABLETEK 60 EZER FT ALATT



1 Lenovo Tab 4 8" (TB-8504X)  
52 990 Ft  
lenovo.hu

2 Acer Iconia One 10 (B3-A40)  
58 800 Ft  
acer.hu

3 Alcatel A3 10 Wi-Fi  
37 400 Ft  
alcatel-mobile.com

4 Navitel T700 3G  
39 000 Ft  
navitel.ru

5 Samsung Galaxy Tab A 7 (2016)  
54 990 Ft  
samsung.hu

## GAMEREGEREK



1 Razer Basilisk  
24 900 Ft  
razerzone.com

2 Cooler Master MasterMouse Pro L  
13 990 Ft  
coolermaster.com

3 Asus ROG Strix Evolve  
19 800 Ft  
asus.hu

4 Logitech G Pro  
23 400 Ft  
logitech.com

5 Cougar Revenger  
16 600 Ft  
cougargaming.com

## MECHANIKUS BILLENTŰZETEK



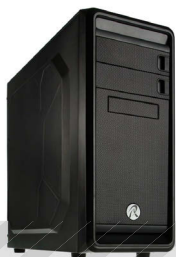
1 Cooler Master Mkeys Pro L RGB  
47 900 Ft  
coolermaster.com

2 Logitech G413 Silver  
26 990 Ft  
logitech.com

3 Razer BlackWidow U-2016  
38 300 Ft  
razerzone.com

4 Cougar Attack X3 RGB  
36 990 Ft  
cougargaming.com

5 HyperX Alloy FPS  
34 600 Ft  
hyperxgaming.com



## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Pentium G4600	23 300 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte B250M-D2V	18 500 Ft
<b>Memória</b>	8 GB HyperX Fury DDR4-2400 kit	25 400 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	MSI GeForce GTX 1050 2 GB LP	37 990 Ft
<b>SSD</b>	-	x
<b>Merevlemez</b>	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	12 800 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Raijintek Arcadia	9 700 Ft
<b>Tápegység</b>	FSP Hexa+ 400 W	11 500 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		140 990 Ft



## GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD Ryzen 3 1300X	35 400 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	-	x
<b>Alaplap</b>	MSI B350M Gaming Pro	25 300 Ft
<b>Memória</b>	8 GB Crucial DDR4-2400	25 400 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Inno3D GeForce GTX 1050 Ti 4 GB	47 900 Ft
<b>SSD</b>	Kingston SSDNow UV400 240 GB	25 600 Ft
<b>Merevlemez</b>	-	x
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Thermaltake Versa H13 Window	14 900 Ft
<b>Tápegység</b>	be quiet! System Power 8 S8-500 W	16 500 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		191 000 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i5-8400	65 800 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Noctua NH-U12S	19 500 Ft
<b>Alaplap</b>	Asus TUF Z370-Plus Gaming	48 500 Ft
<b>Memória</b>	Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB kit	60 500 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Asus GeForce GTX 1070 Dual	144 600 Ft
<b>SSD</b>	WD Black 512 GB M.2 NVMe SSD	56 800 Ft
<b>Merevlemez</b>	WD Red 4 TB	37 300 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Corsair Carbide Spec-03	17 200 Ft
<b>Tápegység</b>	Corsair Builder CX600 v2	23 900 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		474 100 Ft



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

#### INTEL

##### LGA1151

Intel Core i7-7700K	92 600 Ft
Intel Core i5-8400	65 800 Ft
Intel Core i3-8100	33 100 Ft
Intel Core i3-7100	31 000 Ft
Intel Pentium G4600	23 300 Ft
Intel Pentium G4400	13 600 Ft

#### AMD

##### AM4

AMD Ryzen 7 1800X	129 100 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	96 500 Ft
AMD Ryzen 7 1700	85 400 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	66 400 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	49 900 Ft
AMD Ryzen 5 1400	43 800 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	35 400 Ft
AMD Ryzen 3 1200	30 000 Ft

#### AM3+

AMD FX-8320E	32 100 Ft
AMD FX-4300	16 500 Ft

### ALAPLAPOK

#### Intel LGA1151

Asus TUF Z370-Plus Gaming	48 500 Ft
ASRock B250M Pro4	23 100 Ft
Asus Prime B250M-Plus	24 700 Ft
MSI B250M Mortar	23 800 Ft

#### AMD AM4

Asus RoG Crosshair VI Hero	78 000 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	58 700 Ft
ASRock Fatal1ty X370 Gaming K4	55 000 Ft
Gigabyte AB350 Gaming 3	31 200 Ft
MSI B350M Mortar	26 800 Ft
Asus Prime B350-Plus	29 200 Ft



## Különösen ajánlott

Az AB350 Gaming 3 is „csupán” egy ATX méretű alaplap AM4-es Ryzen processzorokhoz, ám nem hiányzik róla a legfejlettebb RGB Fusion világítási rendszer, az M.2-foglalat és az USB 3.1 Gen2 vezérlő sem. A hangrész a fejlett Realtek ALC1220, kiegészítve a Gigabyte AMP-UP Audióval. Kialakítását tekintve a spórolás helyett a gamerek igényeit helyezi előtérbe a piros-fekete lap, így nem hiányoznak róla a LED-ek, a ventilátorokat pedig a Smart Fan 5 rendszer vezérli, amit aprólékosan beállíthatunk. A lap elrendezése szellős, az M.2-foglalatban akár a leghosszabb, 110 mm-es SSD-nek is jut hely a két darab, PCIe x16-os kártyahely között, amelyeket meg is erősítettek, hogy az extrém nehéz videokártyák se tehessenek kárt bennük. Sajnos USB Type-C portot nincs, és a LAN-chip is lehetne Intel vagy Killer típusú. Mindezek ellenére a Gigabyte nagyon ügyesen összeválogatott, tetszetős és megfizethető B350-es lapot alkotott, amelyet érdemes bevásárlólistánk élére tenni, ha Ryzen-alapú PC-t szeretnénk összeállítani.

## INFO

**Gyártó:** Gigabyte

**Ár:** 31 200 Ft

**Web:** gigabyte.com

### Specifikációk:

ATX méret;  
AM4-foglalat;  
4-DIMM DDR4-3200;  
3×PCIe x16;  
5 darab ventilátorcsatlakozó;  
1×M.2, 6×SATA6G;  
GbE LAN, ALC1220 hangkódex;  
2×USB 3.1 Gen2, 6×USB 3.0, 5×USB 2.0;  
HDMI-, DVI-kimenetek;  
20,3 W átlagos fogyasztás

**Pro:** minőségi vezérlők és szolgáltatások, jó sebesség, RGB Fusion

**Kontra:** lehetne olcsóbb, nincs USB Type-C

# 86

## Gigabyte AB350 Gaming 3



# EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



## Játékpszichológia

## SZÉP ÚJ DIGITÁLIS VILÁGUNK MELLÉKHATÁSAI

### VAN TIPPETEK, HÁNYSZOR ÉRINTITEK MEG OKOSTELEFONOTOK KÉPERNYŐJÉT EGY NAP ALATT?

Százsor, ezerszer vagy inkább tízezerszer? Egy 2016-os kutatás meglehetősen jó becslést ad erre. A vizsgálat során 94 amerikai Android-felhasználó „telefonérintését” követték egy erre a célra fejlesztett alkalmazással öt napon keresztül, és azt találták, hogy az átlagos felhasználó 2617-szer érinti meg az okostelefonját egy nap folyamán, míg egy intenzív felhasználó 5427-szer. Ez az előbbinél naponta 2 óra és 25 percnyi, utóbbinál pedig 3 óra és 45 percnyi, okostelefon-érintgetéssel töltött időt jelent. Az összes érintés 43 százalékát a Facebook- és a Google-termékek (FB Messenger, WhatsApp, Instagram, Chrome, Google App, Gmail, Hangouts, YouTube) zsebelték be. Érdekes eredmény, hogy ennek ellenére nem a Facebook, hanem a játékok azok az alkalmazások, amelyeket a legtöbbször érintünk meg egy érin-téssession alatt (vagyis amikor játszunk, sokkal többször nyúlunk a képernyőhöz, mint más alkalmazások

### KI VAGYOK?

Nevem Király Orsolya. Az ELTE Pszichológiai Intézet Addiktológiai Kutatócsoportjának munkatársaként vizsgálom a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

használatában). Ráadásul a játékokat nem a közösségi oldalak használata követi, hanem az online vásárlás.

Egészen meglepő bealagondolni, hogy 15-20 évvel ezelőtt még alig volt pár embernek „buta” mobilja, ma pedig már alig akad olyan ismerősünk, aki ne hordozná a zsebében az egész internetet. Erről számol be egy másik kutatás is, amely szerint 2007-ben az amerikai felnőttek 4 százalékának volt okostelefonja, tíz évvel később, 2017 januárjában viszont már 77 százalékuknak (ez az arány a 35 év alattiak körében 92 százalék). A robbanás üteme felfoghatatlan, mégis hihető, ha bealagondolunk, mi mindent is nyújt számunkra az okostelefonunk. Ezt talán legjobban Adrian Ward, a témában kutató egyik pszichológus fogalmazta meg: „Képzeld el, hogy egyesítjük a postaládát, az újságot, a tévét, a rádiót, a fotóalbumot, a közkönyvtárat és egy féktelen bulit, amelyen mindenki részt vesz, akit csak ismerünk, majd mindent összesűrítjük egyetlen apró és tökéletes tárgyba. Ez az, amit az okostelefonunk jelképez számunkra.” Ha pedig merünk ennél sarkosabban fogalmazni, kimondhatjuk, hogy az okostelefon egyik pillanatról a másikra tesztünk és szellemünk kiterjesztésévé vált, akár egy új (és rendkívül hasznos) végtag. Így már sokkal kevésbé meglepő, hogy miért ragasz-

kodunk annyira hozzá, pedig húsz éve még nem is létezett.

A legérdekesebb kérdés viszont az, hogy az okostelefonokra való ilyen mértékű hagyatkozásunk hogyan befolyásolja gondolkodásunkat és azt, hogy miként boldogulunk a képernyő nélküli világban. Két, egészen friss kutatás némi támpontot nyújt ehhez, és azt sejteti, hogy a technológiai fejlettségnek sajnos nem várt mellékhatásai is vannak.

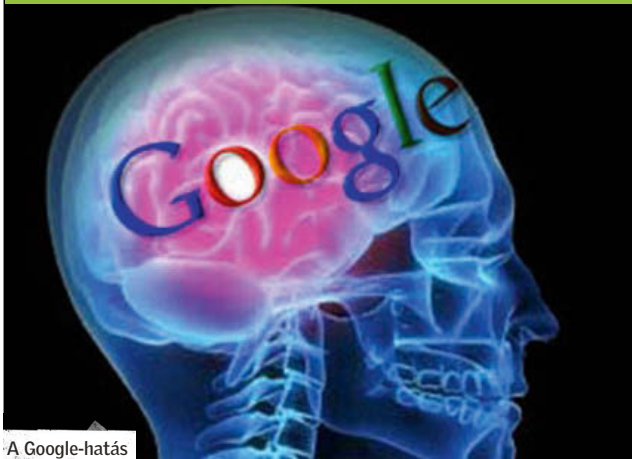
### A GOOGLE-HATÁS

Egy 2011-ben közzétett kísérletsorozatban a kutatók azt vizsgálták meg, hogy a különböző keresőprogramok (pl. Google, Yahoo) állandó használata milyen hatással van az emberek memóriájára. Végezzünk együtt egy rövid gondolat-kísérletet. Álljatok meg egy pillanatra, és gondolkozzatok el a következőn. Vannak-e olyan országok, amelyeknek a zászlója egyetlen színből áll? Megvan? Mármost elgondolkoztatok? Oké. A kérdés most akkor az, hogy zászlókon gondolkodtatok, vagy rögtön az jutott eszetekbe, hogy rákerestek online. (Netán az, hogy ha lenne ilyen, akkor Sheldon már tuti beszélt volna róla a Fun with Flags podcastjában.) A kísérlet eredménye – gondolom, már kitálatottok – azt mutatta, hogy az ehhez hasonló kérdések hallatán az emberek inkább gondoltak az internetre, mint a zászlókra.

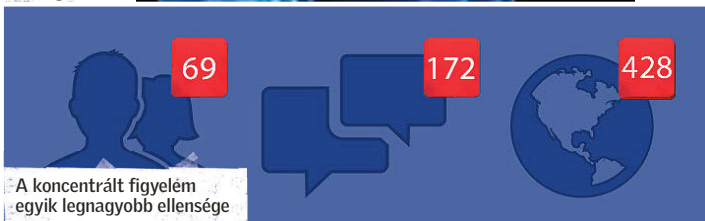


## TÉRKÉP VS. GPS

Vitathatatlan, hogy a technikai fejlődés könnyebbé, kellemesebbé és szórakoztatóbbá teszi az életünket. Ugyanakkor nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy mindennek ára van. Ez esetben az, hogy egyre kevesebb olyan tudásra és képességre teszünk szert, amelyre a képernyőmentes világban szükségünk lehet. Jó példa erre a GPS. Ha utazásaink alkalmával kizárólag a GPS-re hagyatkozunk, elmulasztjuk fejleszteni, vagy hagyjuk elsorvadni agyunk azon területét, amely a körülöttünk lévő világ térképszerű leképezéséért felelős. (Ez pedig egy esetleges apokalipszis esetén az életünkbe is kerülhet.)



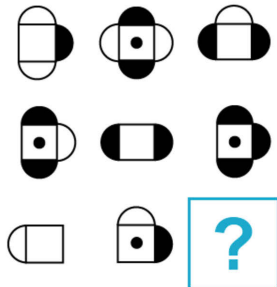
A Google-hatás



Egy másik kísérletben a kutatók azt vizsgálták, hogy az emberek mennyire emlékeznek az olyan információkra, amelyekről azt gondolják, hogy később is hozzáférhetőek lesznek számukra (mint az online elérhető információk). A kísérlet résztvevőinek egy sor kijelentést kellett elolvasniuk, majd beírniuk egy számítógépbe. A társaság fele úgy tudta, hogy a gép elmenti a bevitt mon-

datokat, másik felük pedig úgy, hogy azok a kilépést követően törölődnek. Továbbá az egyes csoportok 50 százaléka egyértelmű utasítást kapott arra, hogy próbálja megjegyezni a kijelentéseket. Végül le kellett írniuk minden kijelentést, amire csak emlékeztek. Az eredmények alapján azok emlékeztek a legjobban a kijelentésekre, akik azt hitték, hogy a gépbe írt információk törölődni fognak, függetlenül attól, hogy kaptak-e utasítást arra, hogy próbálják meg megjegyezni a kijelentéseket. Vagyis úgy tűnik, hogy minél biztosabbak vagyunk abban, hogy egy információ bárhol elérhető számunkra, agyunk annál kevésbé tesz erőfeszítést arra, hogy saját tudásá alakítsa és megőrizze azt. Egy újabb kísérlet eredményei azt mutatták, hogy az emberek jobban emlékeztek arra, hogy az egyes kijelentések hova lettek lementve, mint magukra a kijelentésekre.

Mindent egybevetve, a vizsgálatok eredményei alapján úgy tűnik, hogy az internetre egyre inkább külső adathordozóként tekintünk, amely átveszi mind a memóriánk, mind az ismerőseink, szociális hálónk információtároló szerepét. Ennek előnye lehet, hogy tehermentesíteni tudjuk magunkat, és több kapacitásunk marad bonyolult, kreatív megoldást igénylő feladatok elvégzésére. Komoly hátránya viszont, hogy meg sem próbáljuk memorizálni a neten olvasottakat, ezért egyre inkább növekszik az internetről és a di-



Ha egy tesztfeladatot megoldásához nem használhatjátok az okostelefonotokat, akkor érdemes azt minél messzebb helyezni magatoktól – lehetőleg egy másik terembe



## HA TE MONDOD

**Adrian Ward pszichológus, kutató: „Hűsvér teremtmények vagyunk egy bitekből és bajtokból álló világban – egy olyan világban, amelyet az internet alakít.”**

## FELHASZNÁLT FORRÁSOK

Sparrow, B., Liu, J., & Wegner, D. M. (2011). Google Effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science*, 333, 776-778

Ward, A. F. (2013). Supernormal: How the Internet is changing our memories and our minds. *Psychological Inquiry*, 24, 341-348.

Ward, A. F., Duke, K., Gneezy, A., & Bos, M. W. (2017). Brain drain: The mere presence of one's own smartphone reduces available cognitive capacity. *Journal of the Association for Consumer Research*, 2, 140-154

gitális eszközöktől való függésünk. Rádásul egy másik kutatás eredményei azt sugallják, hogy a mindig elérhető, hipergyors internetnek köszönhetően hajlamosak vagyunk megfeledezni arról, hogy az információt, amire épp rákerestünk, nem birtokoljuk, vagyis gyors internet-hozzáférés nélkül fogalmunk sem lenne róla. Emellett gyakran az is kérdés, hogy az online elérhető információk mennyire megbízhatóak. Az állandó internethasználat következménye tehát – némileg ironikusan –, hogy az emberek egyre kevesebb dologra emlékeznek, miközben azt hiszik, hogy egyre több mindent tudnak.

### AZ „AGYELVONÁSI” (BRAIN-DRAIN) HIPOTÉZIS

Egy másik érdekes kísérlet során a kutatók azt vizsgálták, hogy milyen hatással van az okostelefonok jelenléte az emberek kognitív kapacitására. A kognitív kapacitás annyit jelent, hogy egy személy mennyire bonyolult feladatokat tud megoldani, és mennyi ideig képes a feladatokra koncentrálni. A kísérletben ötszázhusz egyetemista hallgató vett részt, akiknek két, kognitív kapacitást mérő feladatot kellett megoldaniuk. A résztvevőket három csoportra osztották: az első csoport a feladat végzése során az okostelefonját maga mellé helyezte az asztalra, a második a zsebébe tette, vagy a táskájában hagyta, a harmadik pedig egy másik szobában. A kísérlet-

vezetők mindhárom csoporttól azt kérték, hogy némítsák le a telefonjukat, és a rezgő-üzemmódot is kapcsolják ki. A kísérlet eredménye alapján az okostelefon elhelyezése befolyásolta a kognitív kapacitást: minél közelebb volt az okostelefon a résztvevőhöz, annál rosszabb eredményt értek el a megoldandó feladatokon. Rádásul úgy, hogy a telefonok teljesen le voltak némítva, és a résztvevőknek saját bevallásuk szerint a feladat megoldása során eszközbe sem jutott a telefonjuk. Ez azért meglepő, mert azt gondolnánk, hogy ha lenémítjuk a telefonunkat, és nem figyelünk rá, akkor biztos, hogy nincs hatással a teljesítményünkre. (Egyébként zárójelben jegyzem csak meg, hogy bár sokan úgy gondolják, a multitasking növeli a hatékonyságot, valójában csökkenti azt. Hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy ilyenkor egyszerre figyelünk több dologra, pedig valójában megosztjuk a figyelmünket a párhuzamosan végzett tevékenységek között, és mindegyiket kisebb hatékonysággal végzünk, mint ha egyszerre csak egyre összpontosítanánk.) A kérdés tehát mindezek ismeretében az, hogyan teremtsünk magunknak olyan szép új digitális világot, amelyiket nem a memóriánk és a kognitív kapacitásunk csökkenése jellemző, hanem az, hogy az internet segítségével egyre bonyolultabb és kreatívabb dolgokra vagyunk képesek.

Orsi

### Chio Mozdulj Gamer

# ÉS TE HOGY MOZDULTÁL 2017-BEN?

**M**I PÉLDÁUL ELÉG SOKAT MOZOGTUNK, ÉS TETTÉK VELÜNK EZT YOUTUBEREK IS, MIVEL 2017-BEN MINDEN HÓNAPBAN EGY NAGYKÖVET SEGÍTSÉGÉVEL ADTUK ÁT NEKTEK A SPORTOK IRÁNTI SZENVEDÉLYT. Nagyon izgalmas kaland volt, és külön köszö-

net jár minden videósunk, aki segítette a Chio Mozdulj Gamer munkáját, és megosztotta közönségével kedvenc mozgásformáját, legyen az technikai sport, extrém mozgásforma, csapatjáték vagy éppen egy kiadós futás. Csak az volt a fontos, hogy álljunk fel egy kicsit a gép elől, próbáljunk ki új dolgokat. Ezért is szerveztünk minden hó-

napban egy ingyenes találkozót, ahol közösen vágtunk neki a kihívásoknak, legyen az buborékfoci, falmászás, túrázás vagy gokartverseny, csak hogy néhányat kiemeljünk az egész éves Mozdulj Gamer-programok közül. 2018 pedig tele lesz új kihívásokkal, tervekkel, amelyekről természetesen a GS online-on és a mozduljgamer.hu oldalon is be-

számolunk nektek. De előbb még nézzük át közösen (amolyan gyors visszatekintés jelleggel), kiket és milyen mozgásformákat láthattunk tavaly, hogyan jutott el a mozgás szeretete több mint százezer fiatalhoz. A videókat megtaláljátok egybegyűjtve a GameStar Plus felületén, érdemes olvasás közben ezeket is megnézni.

## 2017. JANUÁR – SIRIUS ÉS A BICKLIZÉS

Sirius régi kolléga, jó barát; számunkra a lehető legjobb évközdés volt vele együtt dolgozni, aki a kemény hideg és havas utak ellenére is önfeláldozóan ugrott fel a bringára, hogy megmutassa nektek, nincs korlát, ha az ember komolyan veszi a kétkerekes életformát. És ha valaki, akkor ő tényleg komolyan veszi a fixizést.



## 2017. FEBRUÁR – LUCKEY ÉS A FOCI

Hétéves kora óta versenyszerűen focizott, egész családja a sport szeretetének szellemében él, így nem csoda, hogy Luckey örömmel vett részt a buborékfoci-bajnokságunkon. „Mindenképp magad dönti el, hogyan osztja be az idejét, de csak nyere vele, ha belefér egy-két óra mozgás” – mondta a verseny után, csak egyet-értetni tudunk vele.



## 2017. MÁRCIUS – KISS IMI

Nem volt még kifejezetten jó idő, de Imi ez nem tántorította el attól, hogy körbefussa a Margitszigetet, és videón mutassa be mindenkinek, hogyan lehet igazi örömforrás a futás. Sőt, még közönség-találkozót is tartott, nézői vele futhattak végig, szinte mindenki kérdés nélkül vállalta a második kört is. Hiába, Imi lelkesedése ragadós.



## 2017. ÁPRILIS – SZIRMAI GERGŐ

Nagyon megörültünk, amikor Greg bejelentette, hogy gördeszkára pattan, és megmutatja, miért is örök király ez a – manapság kissé elfeledett – szubkultúra és mozgásforma. Ki is derült, hogy nem is olyan könnyű elfelejteni a deszkás mozdulatokat és trükköket. Még akkor is, ha néha esett egy szépet.



## 2017. MÁJUS – BENIPOWA ÉS AZ ÚSZÁS

Egészen abszurd élmény volt, amikor Beniipowa belépett a BVSC uszodába, ahol éppen gyerekek edzése folyt, mert percekre megállt az élet, támadtak a rajongók. Aztán Benii tíz évnyi profiúszó-múlttal a háta mögött hamar megmutatta, hogy nem csak videós-ként állja meg a helyét, nem is tudtuk egyhamar kirángatni a medencéből.



## 2017. JÚNIUS – ISTI ÉS A TENISZ

Isti nem véletlenül választotta a teniszt: gimis korában üzte ezt a sportot, és még a hosszú szünet után is látszott, hogy sok fogásra emlékszik. Egy profi oktató segítségével remek videót hoztunk össze, pont sikerült befejezni a forgatást az egyik legnagyobb júniusi égszakadás előtt. A hazajutás már nem volt olyan egyszerű, de ez egy másik történet...



## MI IS AZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

A játékosokkal szembeni sztereotípiák még mindig nagyon erősek; a közvélemény szerint a gamerek csak játszanak, és semmi más nem érdekli őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változatosságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önéflesztés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkből pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése, a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvénysorozat (amit ebben az évben a Chio szponzorál) keretében a játékosok tehetnek valami jót magukért, egymásért és néha még másokért is, mindezt úgy, hogy közben remekül érzik magukat. Hiszen ez is csak játék.

További infó: [mozduljgamer.hu](http://mozduljgamer.hu)



## 2017. JÚLIUS – UNFIELD ÉS A GOKARTOZÁS

A GameDay irodás srácok és Isti is részt vett azon a gokartversenyen, amit a technikai sportokért rajongó Unfield számára rendeztünk. Kemény futam volt, de a srácok remekeltek a pályán, a végére egészen agresszív és szoros verseny alakult ki. A legjobb köridőt (nem bunda, abszolút megérdemelten) Unfield futotta, akinek egyébként nagy álma az autóversenyzés, és persze az autós játékokat is imádja.



## 2017. AUGUSZTUS – DOGGYANDI ÉS A JÉGKORONGOZÁS

Higgyétek el, a legkirályabb ötlet a tomboló kánikulában meglátogatni egy jégpályát. Mi a Tüske csarnokba mentünk el, ahol DoggyAndi pár év szünet után ismét kipróbálhatta magát hokijátékosként a pályán, ráadásul a Budapest MAC csapatából akadtak segítők, akik még egy verekedést is imitáltak vele a kedvünkért. A srácok egyébként zseniális arcok, ha a GameStarnak egyszer véletlenül lesz egy hokicsapata, akkor őket akarjuk majd.



## 2017. SZEPTEMBER – ICEBLUEBIRD ÉS A TÖRÖZÉS

A vívásnak három fő típusa van: a tör, a párbajtőr és a kardvívás. Talán kevesen tudják, de IceBlueBird versenyszerűen törözött, és ősz elején nosztalgikus hangulatban öltözött be újra a vívófelszerelésbe. Emellett a falmászást is imádják, ha mozgásról van szó, így pont kapóra jött, hogy a szeptemberi Mozdulj Gamer rendezvény egy falmászóverseny volt. Kár, hogy ilyen rövid a hónap, mert szinte minden sportért rajong, kapható lett volna bármire.

## 2017. OKTÓBER – KISS IMI ÉS A KÉZILABDA

Nem, nem fogytak el a youtuberek, de adódott egy olyan lehetőség, amit nem lehetett kihagyni: az MTK női kézilabdacsapatával edzhetett Kiss Imi, aki a futás mellett a kéziért is rajong, aktívan üzte is a sportot gimis korában. A csajok alaposan megdolgoztatták, mi pedig egy látványos videóval lettünk gazdagabbak, miközben Imi csajos trükkjeit is megismerhettük.



## 2017. NOVEMBER – KD CSAPAT ÉS A TESZTPÁLYA

Az egyik legjobb forgatás volt, amikor a KD csapattal együtt kilátogattunk Zsámbékra, a Driving Camp tesztpályára, hogy a fiatal tehetségként tűndöklő gyorsasági autóversenyzővel, Keszthelyi Viviennel közösen tegyenek pár kört. Hamar elvesztették a kezdeti lelkesedésüket a srácok, amikor Vivien megmutatta, hogyan is kell megkínózni az autót a pályán, és az adrenalin helyére az émelygés lépett. Mi sem bírtuk jobban, ne röhögjetelek!



## 2017. DECEMBER – BENIPOWA ÉS NAGY DANI A KOSÁRPÁLYÁN

A youtuber testvérpár a Honvéd kosárpályán csapott össze a helyi erővel a karácsony szellemében. Mi is sokat megtudhattunk arról, hogyan érdemes kipróbálni a kosarazást, ami zseniális sportélmény, akár csak nézi, akár a pályán játssza az ember. Mivel Dani testneveléstanárként nem kezdő a műfajban, remek sportnap kerekedett a baráti meccsből; a Nagy testvérek mindent beleadtak, illően búcsúztattuk veük ezt az évet.

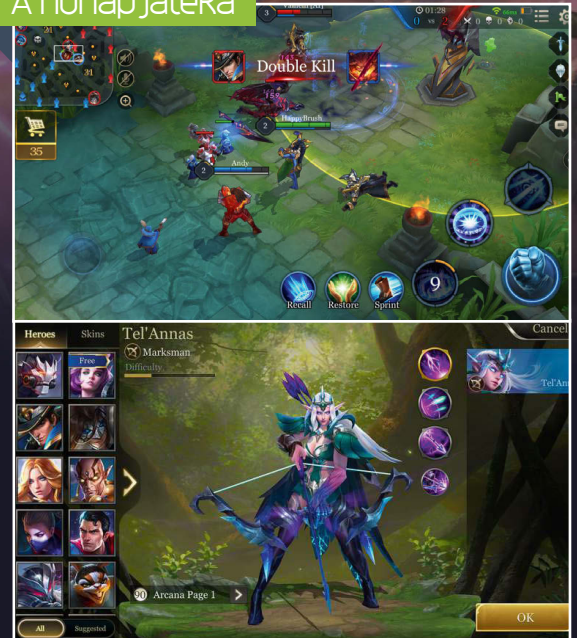
Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

# Minden szintem szinte ingyen SZABAD(A)JÁTÉK Arena of Valor

Mobilos *League of Legends*-klónokból amny van, hogy felsorolásukkal elfogyna a cikknek szánt hely, de egy-egy MOBA még így is ki tud emelkedni a tömegből. Az *Arena of Valor* ilyen cím, gondozásáért pedig az a Tencent felel, amelyik egyébként a Riot Games tulajdonosa. Gyakorlatilag a markunkba kapjuk mindazt, amit a PC-s nagy testvértől már láthattunk. Egy gyémánt formájú pályán, három ösvényen keresztül kell lerombolnunk az ellenséges oldal tornyait, és lebontanunk a csapat főépületét, miközben annak tagjai ugyanezt próbálják megtenni a miénkkel. Ehhez választanunk kell a játékban lévő számtalan hős közül egyet. A karakterek lehetnek varázslók, orgyilkosok, harcosok vagy támogatók. Mindegyik sajátos képességekkel lép a csataterre, és a meccsek során szerzett tapasztalati pontokból folya-

matosan fejlődnek. Ahhoz, hogy hősöd valódi gyilkológéppé váljon, tárgyakra is szükség lesz, ezeket egy gyorsmenüből éred el a csatater bármelyik pontján. Az *Arena of Valor* játékmenete úgy bonyolódik, mint egy felpörgetett *LoL*-meccs: vásárláshoz nem kell hazamenni, a hősök képességei pedig jelentősen gyakrabban használhatóak, mint a nagy testvérnél. Ettől mondjuk nem lesznek kevésbé intenzívek, vagy igényelnek ritkábban csapatmunkát a menetek, de a PC-s változat 40 perces játékidéje helyett itt 20 perc körül alakul a mérkőzések átlagos időtartama. Aki szereti a keményvonalas MOBA-élményt, és nem akar egy butított változatot kapni, azoknak tökéletes választás lehet az *Arena of Valor*, ahol komoly kompetitív kihívás és rengeteg izgalmas karakter várja a kísérletezőket.

## A hónap játéka



# Path of Exile: War for the Atlas

Iszonyatos tempóban bővül a *Diablo III* örök ellenfele, a *Path of Exile*. Idén decemberben újabb kiegészítőt kapott *War for the Atlas* néven, amely ismét rengeteg tartalmat kínál a kalandozóknak. Kezdsnek a Grinding Gear Games összedobott 32 új térképet, amit a játékosok szabadon felfedezhetnek, letakaríthatnak, és kifoszthatnak. Érdemes is lesz új kihívások után nézve a térképeket böngészni, ugyanis két ősi hatalom, a Shaper és az Elder küzdenek egymással a területek megszerzéséért, és így folyamatosan új ellenfelek várnak majd bennünket mindenhol. A Shaper vagy Elder fertőzte világokban nemcsak a szörnyek különböznek, de a megszerzhető zsákmány is. A különleges térképekről szerzett felszerelések ugyanis olyan extra hatásokat kölcsönöznek viselőjüknek, amelyeket még sosem láthattunk a játékban. Az új cuccokra nagy szüksége is lesz mindenkinek, mert új fölélségek várnak mindenkit. A játékosok legyűrhetnek hatalmas és iszonyatosan erős elder guardianokat, amelyek utolsó leheletükkel megnyitják az utat az Elderhez. Nagyon keménynek ígérkezik a harc, és csak a veterán játékosoknak lesz ott bármilyen kezesnivalójuk, nekik is csak akkor, ha megfelelő felszerelést viselnek. Oda lehet állni egy szál fakarddal az istenség elé, de annak szenvedés lesz a jutalma. Az új szörnyek és helyszínek mellett tíz új gemet is kaptunk, amelyek közül négy új képességekkel ruházta fel viselőjét. A többi már meglévő varázslatokhoz nyújt extra hatásokat, így érdemes lesz mindet felkutatni. A *War of the Atlas* ingyenes bővítvény, semmibe sem kerül kipróbálni. Ha valamikor, akkor most valóban érdemes letölteni a *Path of Exile*-t.



## A hónap frissítése

## Battlerite – Alysia

Néhány oldallal előrébb találtak egy tesztet a felettebb szórakoztató *Battlerite*-ről, amely néhány nappal a cikk leadása előtt egy új hőssel bővült. Alysia tökéletes csúcspont volt a játék karácsonyi eseményének, ő ugyanis egy főleg jégvarázslatokkal operáló mágus. A karakter leginkább adott területek irányításában és ellenséges hősök lebénításában erős, és bár sebzése nincs akkora, mint mondjuk Ashkának vagy Jade-nek, de amíg ő a csataterén tartózkodik, addig az ellenség csak

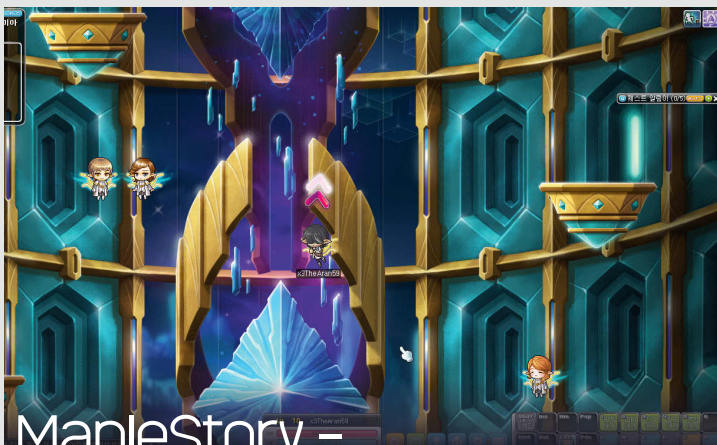
bajoson tud mozogni. Szerencsére az életben maradáshoz kap egy, az indulás pontja körül mindenkit lefagyasztó ugrást és egy jégpajzsot, amely visszaüt azoknak, akik megpróbálják feltörni. Mondjuk a hős még ezekkel együtt is sérülékeny, így érdemes lesz a nagyobb harcokkal együtt mozogni, és amennyire lehet, kikerülni minden nagyobb lövedéket. Alysia ingyenesen elérhető minden játékosnak, így egy próbakört megér, de komoly játékokra csak tapasztalt *Battlerite*-harcosoknak javasoljuk.



## World of Tanks – 9.21

A 2017-es évet egy kirobbanó frissítéssel fejezte meg a Wargaming, első körben mindjárt további francia tankokkal töltötte meg a nemzet saját fejlesztési ágát. Érdemes lesz kísérletezni az új gépekkel a csatába vonulás előtt, de aki tapasztalt a franciák hadviselésében, annak ezekkel a páncélosokkal sem lesznek nehézségei. Az új szörnnyeket új csatátra vihetjük: a Klondike térkép egy hatalmas, havas pálya, ahol 30v30 csatákat vívhatunk. Klondike tetején egy gyártelep található, ahol rengeteg épület nehezíti majd a célzást és a manőverezést.

Ezt a részt egy hatalmas nyílt terület választja el a térkép alján elhelyezkedő szigettől, ami gyakorlatilag egy kisváros. Elég változatos terep ez, ahol többféle gép együttes munkájára lesz szükség a győzelemhez. A tankok kozmetikai rendszerét komoly átalakításnak vetették alá, aminek köszönhetően még tovább finomítható kedvenc halálosztóid kinézetét. A *World of Tanks* 2018-ban is erős szereplője lesz az ingyenes játépiacnak, és hamarosan egy hatalmas, mindent átalakító motorcsere is sor kerül. Izgalmas időszak előtt állunk.



## MapleStory – Brilliance of Ilium

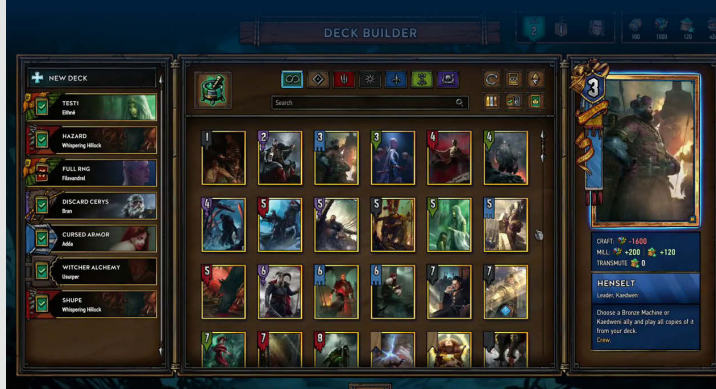
Két faj örök harcáról mesélő új, izgalmas karakterrel bővült a *MapleStory*. Ilium a verdant flora nép leszármazottjaként brutális mágikus képességekkel van felruházva, és ennek köszönhetőn a magician kaszt tagjaként indul. Ahogy fejlődés a hőssel, az úgy kap egyre erősebb képességeket; ilyen például az egész képernyőt beborító Longinus Zone, amely elpusztít minden környékbeli ellenfelet. A karakter elsődleges eszköze egy varázskesztyű, amivel különböző fegyvereket (például kristálydárdákat) tud megidézni. Azok, akik nem szeretnék új karak-

tert indítani, belevethetik magukat a Winter Bard sztori negyedik epizódjába, amely a 100-as szint feletti játékosok előtt áll nyitva. Amennyiben végigjárd a mese cselekményét, úgy egy brutálisan erős medállal leszel gazdagabb. Ha egyébként új tárgyra hajtasz, meglátogathatod Moras mocsarát, szigorúan 230-as szintet elért karakterekkel. Itt az emlékeidből előugró szörnnyekkel fogsz találkozni egy új szereplő, Tana mellett, akinek története rengeteg titkot rejt. Ha van egy erősebb karaktered, mindenképpen érdemes lesz meglátogatnod a titokzatos hősnőt.

## Gwent – Midwinter Update

Rengeteg tennivalója akad még a játékkal a *Gwent* fejlesztőinek ahhoz, hogy valóban felső kategóriás, izgalmas kártyajáték nőjön ki belőle. A *Witcher* mellékágát azért szerencsére gyakran frissítik, ezúttal pedig komoly átalakítások történtek. A *Midwinter Update* megtoldotta a készletet száz új lappal, de nem az új egységek lesznek a leginkább szembetűnőek a frissítés telepítését követően. Első körben a csapat átalakította a pakliépítési képernyőt, hogy könnyebben és gyorsabban pakolhassuk össze készleteinket. Nem kell többet a gyűjteményben kotorászni ahhoz, hogy megtaláld, ami-

re szükség van. Extra töltőképernyők és keresgélés nélkül, pillanatok alatt lehet paklit építeni, és az összerakott laplistát utána a meccskereső képernyőn is ellenőrizheted. A játéktér is átalakult, ahol kisebb, kompaktabb képeken láthatjuk a lerakott lapokat, amelyekből egyszerre már csak kilencet lehet letenni egy sorban. Ez segít átláthatóbbá tenni a csatateret hosszabb zslugázások esetén is. Az egész felhasználói felületet át akarják alakítani a fejlesztők, hogy gördülékenyebben működjön, és minél kevesebb kattintást igényeljen. Alig várjuk, hogy ez a *Gwent* egészére igaz legyen.

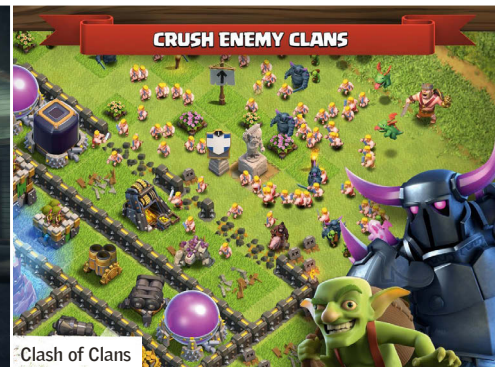


# Extra life

» MIÉRT NE LEHETNE AZ ADÓT JÁTÉKOKRA KÖLTENI?



Alan Wake



Clash of Clans



Battlefield 1

Videojátékok állami támogatása

## MIÉRT NE LEHETNE AZ ADÓT JÁTÉKOKRA KÖLTENI?

**A Z ÉV EGYIK ELSŐ VIDEOJÁTÉKOS HÍRE VOLT, HOGY SPANYOL INDIE FEJLESZTŐK BAJBA KERÜLTEK AZ ÍGÉRT ÁLLAMI TÁMOGATÁSSAL.** Történt ugyanis, hogy Európa negyedik legnagyobb videojátékos piacán az illetékes minisztérium leállított egy kétmillió eurós tervezett EU-s apanázst, amit húsz spanyol játékefejlesztő csapat között osztottak volna szét (például a Rime-ot fejlesztő Tequila Works is kapott volna). A döntés oka nem volt egészen tiszta, a minisztérium átszervezést emlegetett, és az érintett felek a lapzártánk utáni napokban fognak találkozni. Ami a hírből nekünk most érdekes: videojáték-fejlesztés állami támogatása.

Ez első hallásra furcsa lehet, de ha belegondolunk, hogy itthon például egyes magyar filmesek és zenészek is kapnak állami pénzeket, nem ördögtől való gondolat, hogy a játékefejlesztők is részesüljenek valami hasonlóban. A nálunk szerencsésebb helyzetben levő országokban már szép hagyományai vannak ennek.

**FINNORSZÁG: FOGD A PÉNZT ÉS FEJLESSZI**

Például a finneknél, ahol olyan játékok születtek, mint a Remedy Entertainmenttől a *Max Payne* és az *Alan Wake*, a Roviótól az *Angry Birds* vagy éppen a Supercell *Clash of Clans*-ja. Sok egyéb, kisebb csapat játékát is meg lehetne említeni; az országban különösen erősek a mobilos cuccok, a Nokia sikeres évei ugyanis kineveltek egy mobiljáték-fejlesztő generációt. A finn videojáték-készítést igencsak segíti a Tekes kormányhivatal, amely az ország technológiai innovációért felel. Több programmal is támogatják a fejlesztőket, a legnagyobb a Skene nevű, amelynek keretében játékefejlesztésre lehet pénzt kérni az államtól. Ez lehet vissza nem térítendő segítség, de kölcsön is, amit akkor kell törleszteni, ha a támogatott játék elkészül, és sikeres lesz.

A Fortune-nak nyilatkozva a Next Games marketingese, Saara Bergstrom úgy fogalmazott, hogy

gyakorlatilag nincs olyan finn játékefejlesztő csapat, amelyik fennállása során ne kapott volna vissza nem térítendő állami támogatást. Kölcsönt már jellemzően veterán csapatoknak adnak: a Supercell például kapott egy nagyobb összeget a *Clash of Clans*-ra, amit visszaadtak, ahogy a játék befutott. Az állami támogatás abban is segíthet, hogy a kevésbé sikeres játékokkal járó, anyagilag nehezebb időszakokat átvészeljék a fejlesztőstúdiók. A Rovio a legjobb példa erre: 52(!) mobiljátékuk volt, mielőtt az *Angry Birds*-öt elkészítették, szóval sok próbálkozással teli év után lettek sikeresek, és közben többek közt állami pénzből tudtak fennmaradni.

Nem kis összegekről van szó: az egykori Remedy-tagok által alapított PlayRaven például 2014-ben több mint 200 millió forintnak megfelelő összeget kapott a Tekestől kutatásra és játékefejlesztésre. Ezenkívül a videojátékos munkaerőpiac támogatására is létrehozta állami programot

a finneknél, két évente pedig nagyszabású ötletbörzét tartanak, ahol a stúdiók előállhatnak játéke terveikkel, és a legígéretesebbek akár több száz ezer eurónyi támogatással mehetnek haza.

**SVÉDORSZÁG: GAMERNEK VALÓ VIDÉK**

A szomszédos Svédország is videojátékos Kánaán, ahol nem véletlen, hogy olyan nagyágyúk indultak hódító útjukra, mint a *Battlefield* sorozatot fejlesztő Dice, a *Minecraft*-ot megalkotó Mojang (előbbi utyge az Electronic Arts, utóbbit a Microsoft vette meg), a mobiljátékokat ontó King (két éve 5,9 milliárd dollárért lettek az Activisioné) vagy a kisebb stúdiók közül a Massive és a Paradox. Egy helyi piacutató cég felmérése szerint a világon minden tizedik ember játszott svéd fejlesztésű videojátékkal. A svéd állam direkt támogatás helyett főleg a lehetőségek megteremtésével segíti a helyi videojátékos kultúrát, például emelt óra-

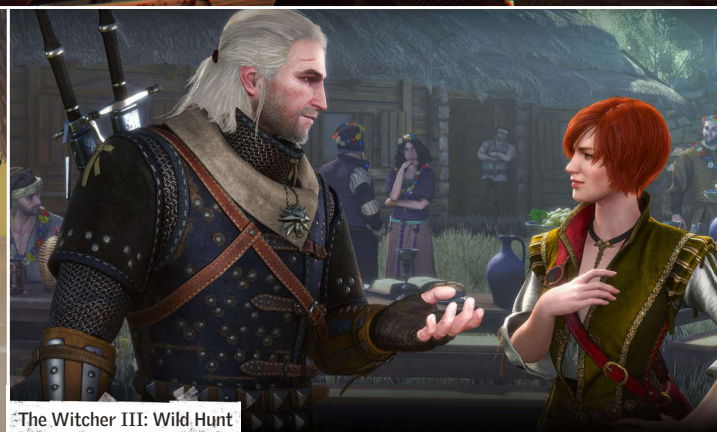


Dying Light

**A ROVIÓNAK 52 MOBILJÁTÉKA VOLT, MIELŐTT AZ ANGRY BIRDSÖT ELKÉSZÍTETTK**



Rime



The Witcher III: Wild Hunt

számú informatikaoktatással és angolul, vagy azzal, hogy az élő fába is bekötik a széles sávú internetet. A videojátékos kultúrát tudatosan gerjesztik: a Sverok nevű videojátékos egyesület a legnagyobb ifjúsági szervezet, 1200 klubja van majdnem 200 ezer taggal. Ezekben a klubokban egy-egy kisváros gamerei összejárhatnak, együtt multizhatnak, és a klubélet felvirágoztatásához (például kölcsönözhető játékok megvásárlásához) még pénzt is igényelhetnek a Sveroktól. Ilyen kulturális közegben persze könnyen szarba szökhetnek a játékfejlesztő stúdiók, az állam pedig még direkt befektetésekkel – vagy ahogyan startupnyelven mondják: inkubátor- és akceleratorprogramokkal – is segíti őket. A *Goat Simulator*ot elkövető Coffee Stain Stúdiót is egy ilyen program hozta létre. A számok beszédesebbek: 2010 és 2015 között a svéd videojáték-piac bevétele a tízszeresére nőtt, a videojátékkal foglalkozó dolgozók száma megháromszorozódott.

### LENGYELORSZÁG: PROJEKTPÉNZ ÉS MEGOSZTOTT TUDÁS

A lengyel gazdasági minisztérium már négy éve is kint volt az E3-on, ők is komolyan veszik a játékfejlesztés-támogatást. A kormány a legsikeresebb lengyel stúdió, a CD Projekt vezetésével két éve megalapította a Lengyel Játékszövetséget, és létrehozott egy 20 millió dollár értékű alapot, amelyből kisebb lengyel indie fejlesztőket pénzelnek, akár egy-egy projekt büdzséjének 80 százalékát kifizetve. Ez nem jelenti azt, hogy a nagyok ne kapnának semmit a lengyel államtól: az innovációs minisztérium 2016 végén 26 millió eurót osztott szét a hazai stúdiók 38 projektje között, és ebből a CD Projekt nagyjából hétmilliót kapott négy különböző célra (például multiplayer-technológia fejlesztésére). A lengyel állam az anyagi juttatásokon túl hangsúlyosan figyel arra is, hogy a támogatott cégek megosszák technológiai tudásukat a többi lengyel fejlesztővel (már amennyire a piaci ver-

seny és az üzleti titkok ezt engedik). Az eredmény egy csomó sikeres csapat: ugye a CD Projekté a *Witcher* sorozat és a GOG platform, de lengyel cég a Techland (*Call of Juarez*, *Dead Island*, *Dying Light*) és a 11 Bit Studios is (*This War of Mine*).

### MAGYARORSZÁG: “\\_(ツ)\_/”

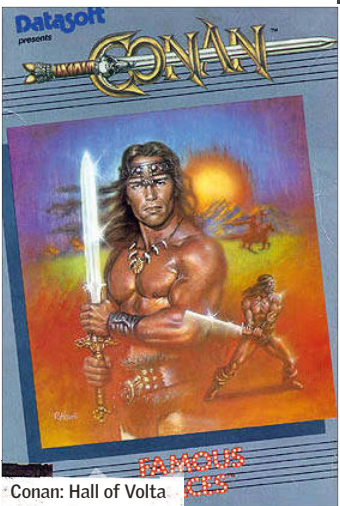
Az államnak azért lehet jó videojátékokba fektetni, mert egy növekvő ágazatot támogatva munkahelyeket teremthet, az ígéretes stúdiók befektetőket vonzhatnak, a sikeres játékok a gazdaságnak is jót tesznek, adóként megtérülhet a pénzügyi támogatás, és országimázsuk sem rossz. Svédország és Finnország viszont fejlett európai országok, a lengyeleknél pedig vannak globálisan is erős szereplők, és a helyi piac sem kicsi (majdnem negyvenmillióan laknak Lengyelországban). Magyarországon nehezebb lenne ilyen modellt kiépíteni, de hogy igény volna rá, az világos. Majdnem öt éve már, hogy 2013 nyarán az Információs Társadalom Parlamentje nevű rendezvényen a Parlamentben fel-

szólt a Nemesyst vezető Józsa Szabolcs, és felvetette az állami szerepvállalást a videojáték-fejlesztésben. Józsa akkor azzal érvelt, hogy a játékipiacon egy kis stáb is nagy sikereket tud elérni, az ágazat két nagy problémájaként pedig az alulfinanszírozottságot és a szakemberhiányt említette meg. Az állam mindkettőt képes lehet legalább enyhíteni, de azóta sem született magyar videojátékos inkubátorprogram. A tavaly novemberi hírek alapján inkább úgy tűnik, hogy az állam a fejlesztés helyett a videojátékosokat, méghozzá a profi gamereket, azaz az e-sportot támogatná itthon. Az Esportmilla szervezet ugyanis nagyobb összeget (a kormányhatározat szövege szerint akár kétfélmilliárd forintot) kap egy régiós e-sportverseny és konferencia szervezésére. Itthon ez az első komolyabb állami belépés a videojátékos világba – ez talán valaminek a kezdete, és remélhető, hogy az e-sportokra irányuló figyelem majd kiterjed a játékfejlesztő csapatokra is.

Stöki

# Extra life

» JÁTÉKVILÁG



Conan: Hall of Volta



Conan (2004)



Conan: The Cimmerian



Conan: The Mysteries of Time

## Játékvilág

# CONAN

**C**ONAN, A BARBÁR KÉTSÉGTENŰL ROBERT E. HOWARD LEGISMERTEBB FANTASYHŐSE, PEDIG A HEROIKUS FANTASY TRAGIKUSAN HIRTELEN ELHUNYT MESTERE TÖBB IZGALMAS KARAKTERT IS ADOTT NEKÜNK AZ ÉVEK SO-RÁN. Solomon Kane, Bran Mak Morn, Cormac Mac Art és Kull király ugyanúgy Howard fejből pattantak ki, mint a hybóriai korban élt kimmériai barbár. Howard egészen fiatalon, kilenc-tíz évesen elkezdett írni, első publikált története, a Spear and Fang (Dárda és Agyar) 18 éves korában jelent meg. Az író mániás depresszióban szenvedett, az öngyilkosság kérdése is erősen foglalkoztatta. Végül 30 évesen korában valóban saját kezűleg vetett véget életének – ebben az időben édesanyjának egészségi állapota romlásnak indult, ezt pedig az anyjához erősen kötődő Howard nem tudta feldolgozni. Írásainak jelentős részét csak halála után közölték, sok félbemaradt történetét pedig L. Sprague DeCamp és Lin Carter fejezték be.



### ISMERD MEG JÁTÉSZÖTEREDETI

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

### BARBÁR A FILMVÁSZNON

Robert E. Howard több karaktere is kapott filmadaptációt az évek során, az 1997-es Kull, a hódító (Kevin Sorbo főszereplésével) vagy a 2009-es Solomon Kane film viszont nem aratott osztatlan sikert. A Conan mozik ellenben kultikus státuszt értek el, nagyban hozzájárultak a híres barbár népszerűségéhez is. Eredetileg még nagyszabásúbb tervekkel indultak nekik Conan filmes kalandjainak. Edward Summer fejében egy egész sorozatnyi Conan mozi öltött képet, a James Bond filmekhez hasonló franchise-t akart építeni a kimmériai izomkolosszusból. Ezek a filmek (amelyek teljesen hűek lettek volna az alapanyaghoz) végül sosem készültek el, helyettük 1982-ben landolt a mozikban a Conan, a barbár John Milius rendezésében és Arnold Schwarzenegger főszereplésével. Ma már sokunknak rögtön Schwarzenegger izmai jutnak eszünkbe, amikor Conanra gondolunk, pedig a rendező a forgatás előtt megpróbálta rávenni Schwarzeneggerre, hogy fogyjon le egy kicsit, mert szerinte a színész-testépítő hatalmas teste már nem hiteles az átlagos nézők számára. Schwarzenegger a folytatást is elvállalta, 1984-ben érkezett a Conan, a pusztító, amely már az első résznel is távolabb került az alap-

anyagtól (pedig ott is legalább annyira tetten érhető a történeten John Milius hatása, mint az eredeti Conan sztorik alapötlete), ezt nem is kedvelik már annyira a vérbeli rajongók. 1987-re tervezték Conan the Conqueror címmel a harmadik Conan mozit, de ez nem valósulhatott meg, mivel Arnold Schwarzenegger akkoriban a Predatorot forgatta, az első két Conan film producere, Dino De Laurentiis pedig már nem tudta magához kötni Schwarzeneggerre. Kettejük szerződése a Vörös Szonja és a Piszkos alku filmek után lejárt, „az osztrák tölgy” pedig nem kapott az alkalom után, hogy folytassa az együttműködést. Érdekeség egyébként, hogy a Vörös Szonja valójában nem kapcsolódik Robert E. Howard műveivel, ez egy Marvel képregény filmváltozata. Ugyan Howard is írt egy hasonló nevű karakterről, de ő ipszilonnal írta hősnője nevét (Red Sonya of Rogatino); ez a Sonya a 16. századi Európában harcolt a törökök ellen. Az 1990-es évek végén rengeteg pletyka övezett egy új Conan filmet, amely elvileg King Conan: Crown of Iron címmel készülhetett volna el, és ismét Schwarzenegger alakította volna az immár királyként uralkodó barbár óriást. 2003-ban azonban Schwarzenegger kormányzóvá választották, így minden





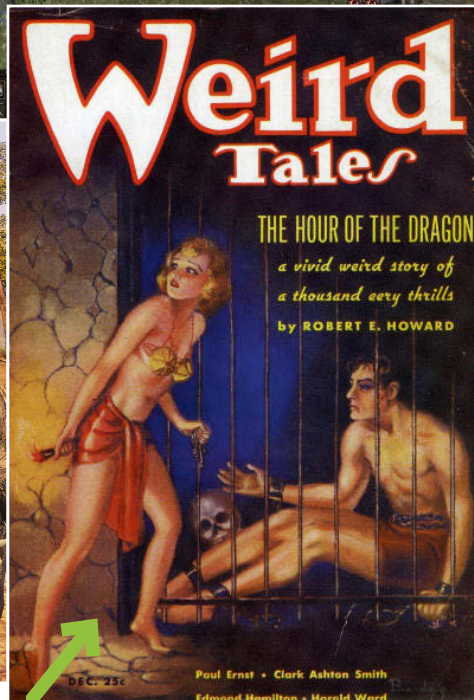
Conan (2007)



Age of Conan



Conan Exiles



spekuláció tárgyalanná vált. Végül 2011-ben Jason Momoa főszereplésével érkezett meg az új generációs Conan mozi, ez a film azonban a pénztáráknál és a kritikusok előtt is elhasált. 2012-ben Chris Morgan és Frederick Malmberg producerek bejelentették, hogy újra terítéken van egy Conan projekt Schwarzeneggerrel a főszerepben. Az ezt követő években szépen lassan elkészült a forgatókönyv, Schwarzenegger is pozitívan nyilatkozott a tervekről, de végül 2017 áprilisában Chris Morgan elárulta: a Universal kidobta a filmötletet.

### PIXELBARBÁR

Conan a filmek mellett persze élőszereplős és animációs sorozatokban és képregényekben (a Marvel, majd később a Dark Horse Comics gondozásában) is felbukkant időről időre, a mi legnagyobb szerencsénkre pedig a videojátékok világát sem kerülte el a barbár halálosztó. A legelső videojátékos adaptáció az 1984-es *Conan: Hall of Volta* volt, amelyet a Datasoft adott ki Apple II-re, Atari 800-ra, és Commodore 64-re. A játék megjelenését egyértelműen a Conan, a pusztító premierjéhez igazították, a dobozon is a filmben látható szerelésben ábrázolták Arnold Schwarzeneggert. Mindemellett a játék semmilyen szinten sem kapcsolódott a mozihoz, sőt eredetileg nem is egy Conan címként fejlesztették, hanem egy *Visigoth* című, bumerángo dobáló játék lett volna. A sors (és valószínűleg a várható profit reménye) végül úgy hozta, hogy a bumerángot kardra cserélték, és Conan lett a játék főhőse. A történet végtelenül

egyszerű, egy ilyen játéktól nem is várhattunk nagyon mást: Conan dobálható kardjaival megostromolja a gonosz Volta erődjét, ahol denevérekkel, skorpiókkal és óriáshangyákkal is meggyűlik a baja.

Pár évvel később, 1991-ben a *Conan: The Mysteries of Time* személyében tisztelhetjük a következő olyan játékot, amelyben a legendás barbár felett vehettük át az irányítást. A Mindscape alkotása NES-re készült el, de később kapott egy Commodore 64-es portot is. A *Conan: The Mysteries of Time*-ban is kicsit kényyszerűen lett Conan a központi karakter, a fejlesztők valójában csak átitelték a *Myth: History in the Making* nevezetű System 3 cím játékmenetét annyi változtatással, hogy most Conan irtotta a különféle mitológiai lényeket. Ugyanebben az évben érkezett meg Amigára és DOS-ra a *Conan: The Cimmerian*, amit én magam is rongyosra játszottam. Ez az RPG-elemekkel dúsított akció-kalandjáték a saját idejében még kiválónak számító grafikájával és remek játékmenetével sokak kedvencévé vált. A kaland nagyrészt Shadizar városában játszódott. Az utcákat felülnézetben róhattuk keresztül-kasul, ha viszont csatára került sor, oldalnézetben oszthattuk ki Conan halálos csapásait. A harc mellett párbeszéd is akadt bőven, különböző NPC-k, gyógyító papok és küldetést adó kocsmárosok is szóba elegyedtek a szőrmebugyogós barbár harcossal. Sokáig kellett türelemmel várnia annak, aki újra egy Conan játékra vágyott: 2004-ben jelent meg a következő ilyen, akkor kaptuk meg a szlovák Cauldron által fejlesztett, ne-

### AZ EGYETLEN CONAN REGÉNY

Egyetlen kivételtől eltekintve Howard összes Conan története novella, elbeszélés vagy kisregény volt. A Conan, a bosszualló valójában az egyetlen olyan írás, amely regénynek tekinthető. Ez a *Weird Tales* 1935. decemberi számában jelent meg először.

mes egyszerűséggel csak Conan címet viselő adaptáció. A több mint hetven pályát felvonultató, külső nézetes akció-kalandjáték játék alapvetően a hack and slash harcrendszerre épült, de olykor könnyebb rejtvényeket is meg kellett oldanunk benne. Három évvel később a THQ és a Nihilistic sem gondolkodott sokáig a címen, a PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra kiadott új játék szintén a Conan címet kapta. Az új Conan egyértelműen a *God of War* és a *Ninja Gaiden* szériák nyomdokaiban halad, ezek játékmene-tét ültette át a hybóriai korbá. Alapvetően nem sok újat adott hozzá a zsánerhez, és anyagilag rosszul is teljesített, de azért mi kellemes emlékeket őrzünk róla.

A fentieket követően már csak két újabb Conan videojáték készült el (ha az iOS-re megjelent *Conan: The Tower of the Elephant*ot nem számoljuk). 2008-ban a Funcom útjára indította a szépreményű *Age of Conan* MMORPG-t, amely nem kerülhette el sorsát, és végül 2011-ben free to play modellre váltott. A legújabb adaptáció pedig egy nyílt világú túlélőjáték, a *Conan Exiles*, amelyet úgyszintén a Funcom álmódott meg. Ez jelenleg még a korai hozzáférés szakaszában épül és szépül, már PC-n és Xbox One-on is ki lehet próbálni. A teljes verzió májusban érkezik, a végleges játék pedig PS4-re is megjelenik.

Csirke



Bár kívülről változatlanok tűnik, a háttérben rengeteget változott az LCS

Idén is számíthatunk nagy pillanatokra és konfettiesőre



Az Overwatch League arénáit az aktuálisan játszó csapatok emblémái díszítik



### 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.

#### EZEK AZ ALKALMAZÁSOK SEGÍTENEK

Ennyi eseményt nem egyszerű követni, de egyes alkalmazások megkönnyítik a dolgunkat. A Strafe Esportsban kiválogatható kedvenc játékaidat, és a program feltölti naptáradat az azokban játszott legnagyobb versenyekkel. A Twitch app eseményrendszere ugyanilyen funkciókat láthat el, míg a hivatalos Overwatch League app segít követni kedvenceid helyzetét.

Ezeket nézd meg az év első felében!

# A 2018-AS TAVASZI SZEZON LEGFONTOSABB VERSENYEI

**A VACOGÓS IDŐJÁRÁS MIATT UGYAN NEM ÉREZZÜK A TAVASZI PÖRGÉST, DE AZ E-SPORT-SZÍNPADOKON HAMAROSAN BEINDULNAK AZ ESEMÉNYEK.** Újraindulnak az ipar legfontosabb ligái, a felhozatal legfiatalabb szereplője pedig hatalmas lépés előtt áll. Már most érdemes beírni a naptárakba a következő versenyeket, izgalmas szezon elé nézünk.

Az NALCS különösen izgalmas lesz, mivel itt már élesben láthatjuk a Riot Games franchise-rendszerének működését. A tíz résztvevő csapat bevásárlással került be a ligába, és ők már nem is eshetnek ki. Ettől függetlenül szezonbéli szereplésük fontos a nemzetközi eseményekre bejutás miatt. Érdemes lesz figyelni az amerikai rendszert, mert jövőre ez a megoldás Európába is átjöhet.

Masters XII – World Championship szervezői eresztik össze egy négynapos találkozón. A tét nem kevés: az 500 ezer dolláros nyereményalap egy darabjéért 16 csapat indul majd, amelyek fele a csoportkörökben lemorzsolódik. A rendezvény február 27-től március 4-ig tart.

#### LEAGUE OF LEGENDS

A többmillió rajongótábor tükön ülve várja, hogy mind az európai, mind az amerikai liga beinduljon. A European League of Legends Championship Series a tervezett megújulás helyett inkább visszalépett egyet, így idén még a szokásos formátumban láthatjuk kedvenceinket. Az első meccsnap január 19-én lesz, onnantól pedig minden héten péntek este 6-tól és szombat este 5-től követhetjük a mérkőzéseket. A tavaszi szezonban tíz csapat vesz részt, amelyek kilenc héten át küzdenek egymással, azt követően pedig egy rájátszás dönt arról, hogy az EULCS-ből ki képviselheti majd a régiót a szezonközépi bajnokságon. A North American League of Legends Championship Series hasonló rendszerben zajlik le, és január 20-án, szombaton indul. A meccsek minden szombaton és vasárnap, amerikai idő szerint este 11-kor kezdődnek.

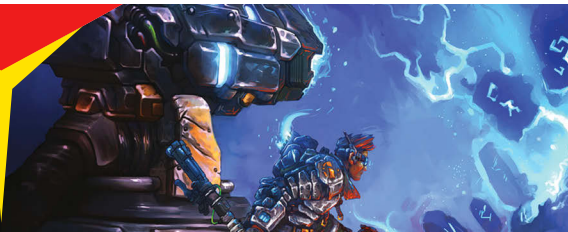
#### COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

A CS:GO 2018-as, tavaszi szezonja is rengeteg izgalmat tartogat. Mire ezeket a sorokat olvassátok, az ELEAGUE Major: Boston 2018-as rendezvénye már a végéhez közelít. Az eseményen olyan nevek vesznek részt, mint a Fnatic, az SK Gaming, a Virtus.pro és a Cloud9. A döntő január 26-tól január 28-ig tart, ez alatt a pár nap alatt dől el, hogy ki viszi haza az egymillió dolláros nyereményalap legnagyobb részét. Az ELEAGUE versenyét röviddel később a cs\_summit 2 követi, amely a nagy sikerű cs\_summit második köre. Ez sokkal szerezhető nyereményalappal, 150 ezer dollárral várja a versenyzőket, ami nem sok, de a Summit rendezésű versenyeket már a hangulat miatt megéri figyelni. Az esemény február 8-án kezdődik, és 11-én végződik. Márciusban a legjobbakat az Intel Extreme

#### OVERWATCH

Mire ezt olvassátok, már lepörgött az Overwatch League első hete. A Blizzard hivatalos ligája sok szempontból meg akarja újítani az e-sport-ipart, például a világ nagyvárosaira épülő franchise-csapatokkal. A játékosok négy szakaszon, hat héten keresztül versengenek majd egymással a Blizzard kaliforniai arénájában. A résztvevők állandó fizetést kapnak, amit bónuszok is kiegészítenek, amennyiben sikerrel megnyernek egy-egy szakaszt a ligában. Az európai képviselő, a London Spitfire a Cloud9 e-sport-szervezet szárnya alatt indul, meccseiket pedig az esti órákra tették a szervezők, hogy mi is követhessük diadalmenetüket. Az Overwatch League mérkőzései minden héten csütörtöktől szombatig játszódnak. Az első menetek helyi idő szerint hajnali 1-kor kezdődnek, és 5-ig zajlanak, míg a nap utolsó összecsapásai mindig 11-kor játszódnak. A pontos időpontokat az Overwatch League hivatalos oldalán találjátok.

Hunter





Kifaggattuk az ország legjobb lövészét

# A TEAM HORIZON REAPERS JÁTÉKOSÁVAL BESZÉLGETTÜNK

## **K**ÉT TITÁN KÜZDÖTT MEG AZ ELSŐ HELYÉRT A LENOVO LEGION 2017-ES KUPÁJÁNAK LEAGUE OF LEGENDS-DÖNTŐJÉBEN. A végső, WiLD-Team

Horizon Reapers párosítást mindenki előre látta, de a végeredmény már korántsem volt ennyire egyértelmű. Nem sokon múltott, hogy a WiLD vigye el a kupát, ám végül a THR került ki győztesen. A bajnoki osztagból Ligeti „Joe” Péterrel beszélgettünk. A srácok időközben egy nemzetközi versenyen is részt vettek, így Joe-nak nem maradt sok szabadideje, mégis nagy örömmel mesélt a Lenovo Legion-kupán aratott győzelméről.

**GameStar:** Kemény versenyen vagytok túl, melyek voltak a Lenovo Legion-kupa legdurvább pillanatai? **Ligeti „Joe” Péter:** Talán a korán kelés volt a legnehezebb... Viccet félretéve, a második meccs hihetetlenül szoros volt, minden másodpercében lehetett érezni a feszültséget. Violeleeee

ezt annyira nem bírta, hogy amint vége lett a mérkőzésnek, le is kellett szállnia a színpadról.

**GS: Mi a véleményetek a verseny szervezéséről?**

**Joe:** Abszolút jó. Nyilván nem örültünk, amikor kiderült, hogy kora reggeltől estig játszunk, de ez így jött ki. Ettől függetlenül a The War Room csapata mindig készségesen segített, ha tudott. Kedves fogadtatásban részesítettek, és tényleg érezhető volt, hogy igyekeztek úgy megszervezni a versenyt, hogy minél jobban élvezhessük.

**GS: A THR és a WiLD közötti rivalizálás ismét a döntőben ért véget. A szurdokon túl mennyire vagytok ellenfelek?**

**Joe:** Valóban a rivalizálás a megfelelő szó a THR és a WiLD közötti kapcsolatra. Határozottan jóban vagyunk a WiLD-osokkal, de mára már a THR vs. WiLD döntő megszokott a League of Legendsben. Tavaly mi domináltunk,

idén viszont utolérték bennünket, és több versenyt is behúztak előlünk. Erősen dolgozunk azon, hogy ismét uraljuk a hazai szcénát, és ha ügyesek vagyunk, ez 2018-ban össze is jöhet.

**GS: Alapvetően mennyire érezted erősnek a kupa többi csapatát?**

**Joe:** Igazából sohasem éreztém magunkhoz képest erősnek a többi csapatot a WiLD-on kívül. Vannak jó próbálkozások, és feltűnnek nagyon ügyes játékosok, de amíg nem áll össze egy konzisztens, öt motivált és tehetséges játékosból álló csapat, addig nem hiszem, hogy a közelünkbe fognak érni.

**GS: Milyen további megmérettetések várnak a csapatra idén?**

**Joe:** Hátravan még az Esport1 Wintercup, amit nagyon szeretnénk megnyerni, viszont a vizsgaidőszakok keményen betettek a dolognak. Ettől függetlenül persze gyakorolunk töretlenül, de vannak hátráltató tényezők.

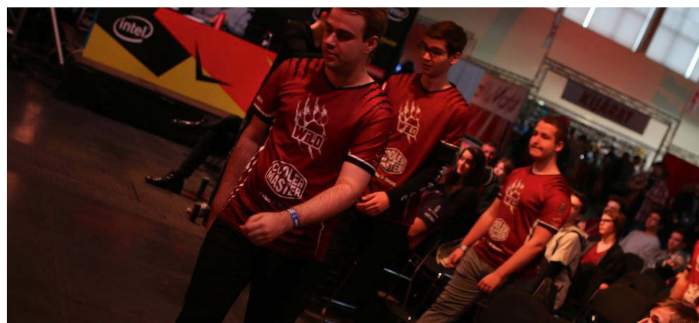
**GS: Mik a tervek a jövőre nézve?**

**Joe:** Fejlődés. Még mindig vannak hibáink és hiányosságaink, amiket folyamatosan próbálunk kijavítani, és mivel folyamatosan fejlődik a csapatkohézió is, szerintem jövőre ki tudjuk hozni magunkból a legjobbat.

**GS: Megmarad a csapat jelen formációja a következő szezonban, vagy várható csere?**

**Joe:** Mivel véget értek a próbák a jungle és support pozíciókra, úgy néz ki, a következő szezonban egy biztos csapattal tudunk előállni. Úgy érzem, ez lehet az eddigi legerősebb változata a Team Horizon Reapersnek. Most mindenki egy hullámhosszon van. A felállás pedig: MarineHBS, Parezs, Sk1nzor, Joe, Violeleeee.

**GS: Sok sikert kívánunk a csapatnak a következő szezonra, és kíváncsian várjuk a jövő évi Lenovo Legion-versenyeket.**



**Lenovo Legion Y720**

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

**Lenovo**

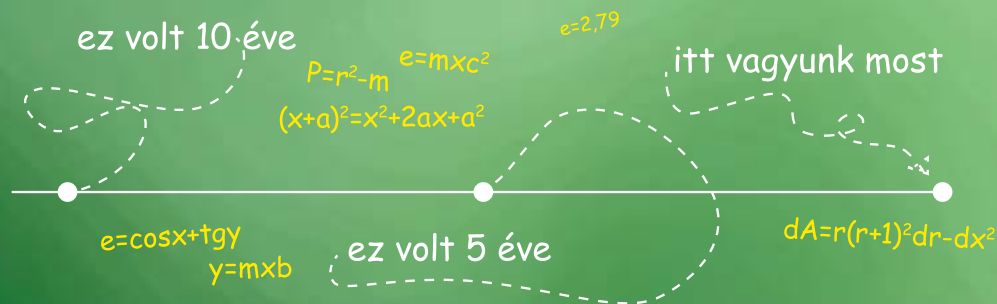
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**ÚJ ÉV, ÚJ REMÉNYEK, ÚJ JÁTÉKOK, ÉS PERSZE NÉMI KELLEMETLEN MELLÉKÍZ, HOGY A BEJGLIKÓMA UTÁN ÉBREDEZŐ SZERVEZET ISMÉT MUNKÁBA ÁLL, KEZDETÉT VESZI AZ ÚGYNEVEZETT ROBOT.** Ilyenkor érdemes visszatekinteni arra, hogyan is éltek őseink, miképpen sikerült feldolgozniuk az őskorban ezt a nem túl örömteli visszarázódást, mit jelentett nekik a január annak idején. Legyen az tíz, öt vagy éppen csak egy esztendő, a GameStar csapata mindig ugyanazt csinálta az ünnepek után: riadtan, pánikszertüen lapleadott, és bár a korabeli „Chavák” és „Magdik” udvariasan igyekeztek mindenkit előre rugdosni, hogy bizony december utolsó hete is remek alkalom egy kis munkára, a lusta bagázs általában csak január első napjaiban kapta azon magát, hogy megint elképesztő lemaradásban van. Most is ez a helyzet természetesen, nem nemesített meg minket az idő, nem tökéletesített a kor. Ezért is takarozunk a régi barátok, kollégák írásaival, arany mondataival, fogadjátok szeretettel!



# 10 ÉVE



**Idézet: Boe - főszerkesztői bevezető**

2008-as előretékinőnk bemutatja a jövő év (azaz idej év... Ti is mindig elrontjátok?) TOP 25 játékát, egy nagyon erősen átgondolt, piaciilag és szakmailag is releváns, ámde szubjektív szerkesztőségi listában, melyből értekezletek hosszú sora után olyan neveket hagyunk ki, mint a Brothers in Arms vagy a Dragon Age.

Ugye, milyen jó év is volt 2008? Szerettük. És igen, mi is mindig elrontjuk a „jövő év-idei év” kombót, ez még eltart egy darabig.



**Idézet: Gyu - Aréna rovat**

Itt van például a Wizard of Wor vagy az Impossible Mission esete. Mindkettő ősi, C-64-es játék, amely mára legendává vált. Ahogy a Titanic is elsüllyedt majd 95 éve, aztán mégis legenda lett, a Mayflowerról vagy Kolumbusz Santa Mariájáról nem is beszélve (s ezek csak hajók voltak). Vagy ott van ez az Elvis nevű énekes, tessék, már rég meghalt (vagy hazament egyesek szerint), mégis veszik a lemezeit, mert legendás lett.

És itt van nekünk Gyu...



**Idézet: Mazur - Best of 2007 cikke**

Meglepetés vagy sem, de a Nintendo egyértelműen maga mögé utasított mindenkit: a kézi konzolok terén a DS közel 65 milliós (!) összeladásával végérvényesen elporzott a Sony PSP-je mellett, illetve a Wii hiába startolt később, mint az Xbox 360, közel 20 millió eladott példánnyal mára mégis a legnagyobb számban értékesített játékkonzol lett, beelőzve a Microsoft főrral induló next-gen konzolját.

És a történelem ismétli önmagát: a 3DS még mindig remekel, a Switch csodás számokat produkált megjelenésének évében, pedig nem hittük volna, hogy a Nintendo ilyen profin magára talál.



**Idézet: ZeroCool - Prototype előzetes**

Ha ez nem megfelelő, akkor egymás ellen is harcolhatunk, s ebben az lesz a poén, hogy mindig az lesz az erősebb, aki jobb tulajdonságokat harácsol össze magának. Renlketpkeg ezen a téren is lesz valami balansz, különben az egész harc abból fog állni, hogy a gyengébb fél üvöltözik, hogy „csíter, csíter”. A másik meg nyer.

Szeretnénk kiemelni a „Renlketpkeg” szót Zero cikkéből, ami egy apró agyergörccs történelem nyoma, érdekes módon valahogy ájtutott a szerkesztői tűzfalon. Ha esetleg egy zerg vagy klingon kifejezés, amit mi nem ismerünk fel, akkor elnézést.



$$P=r^2-m \quad e=mc^2 \quad (x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

# 5 ÉVE



**Idézet: HP - Aréna rovat**

Megint egy új év, a világvége érdeklődés hiányában elmaradt, az ünnepek tragikus hirtelenséggel lezajlottak, a munka pedig ugyanilyen gyászos gyorsasággal újraindult. Avatatlan szemnek fel sem tűnnek az apró változások, de azért például mindjárt itt van az Aréna, ami 2013-ban megújul kicsit.

Itt vette át HP az Aréna rovat vezetését; ki hinné, hogy ennek már öt éve? Most is írogat nektek gőzerővel, lapozzatok a magazin elejére... persze csak azután, hogy ezt a rovatot alaposan végigolvastátok. Rendnek kell lennie.



**Idézet: Chavaller - BioShock Infinite előzetes**

A brutális küzdelmek során itt-ott felrobban egy-egy tűzlabda, varjak keltenek káoszt, egymás ellen fordulnak a barátok, vagy épp tehetetlenül sodródnak a levegőben, várva, hogy valaki lemészárolja őket.

Chava életképeitől mindig végigfut a hideg a hátunkon, mintha minden játékban megtalálná azt a sötét vermet, amelynek reménytelenségét feketében pompázó szövirágokkal képes átadni méregként a tisztelt olvasónak.



**Idézet: daev - Aliens: Colonial Marines előzetes**

Kicsit örülünk a HealthPackes megoldásnak, mert a visszatöltődő élettől nem érezné a játékos, hogy mennyire sebezhető az univerzum leghalálosabb vadászai ellen, és a halandóság állandó tudata úgy kell a játékba, mint Fluor Tominak egy énektanár.

Sajnos a játék végül nem lett jó, Fluor Tomi pedig megoldotta mással az éneklést. Köszöni, jól van.



**Idézet: Kox - Devil May Cry teszt**

Mivel a Ninja Theory egy brit cég, a DmC elvesztette eddigi japános báját és tisztaságát, ami előny és hátrány is tud lenni.

Sokunk szerint (Kox is ide tartozik) kétségtelenül előnyévé vált, kár, hogy azóta nem készült belőle folytatás. A DmC kifejezetten jó játék mind a mai napig (természetesen ez is kapott felújított portot erre a konzolgenerációra).

**Idézet: mazur - The Last Guardian teszt**

Persze rajtunk múlik, hogy belemegyünk-e a játékba, hiszen aki nagyon akarja, természetesen felhúhatja magát azon is, hogy az élőlények többsége (kivéve talán a politikusokat) nem gombnyomásra működik.

**Akkor a politikusok gombnyomásra nyomnak gombot? Egészen meta.**

**Idézet: Csirke - Dead Rising 4 teszt**

Frank West karaktere, az ismerős környezet és a karácsonyi körtés mind kiválóan működnek, a kihívás teljes hiánya és a rengeteg technikai hiba azonban tönkreteszik az ünnepi vérontás ennél sokkal többre hivatott élményét. Pedig nincs is szebb, mint egy véráztatta karácsonyi szetterben ruhafogással belezni a zombikat.

**Tökéletesen igaz, HP minden karácsonykor ezt szeretné, de nem engedjük neki.**

**Idézet: Paca - Steep teszt**

A Steep nem igazán hasonlít semmihez, amit eddig láttunk (hacsak nem a korai hozzáféréssel elérhető Snow-hoz, de az azért valamennyire mégis más), és ami a legfontosabb: igen távol áll a Shaun White nevével fémjelzett gördeszkás és snowboardos borzalmaktól, amiket alighanem a Ubisoft gyakornokai tártoltak össze internetezésre is alkalmatlan gépeken.

**Sajnos a Steep nem futott be hatalmas karriert, de azért a Road to the Olympics kiegészítővel együtt bőven megér egy próbát. Most amúgy is időszerű lesz a téli olimpia miatt.**

**Idézet: Hunter - The Dwarves teszt**

Az első játék, amely elérte, hogy jobban érdekeljen nála a könyv.

**Mennyire szomorkás összegzés ez! Hunter ugyan általában Silent Hunter, de ha véletlenül alázni támad kedve, akkor vigyázatok, a paksi fenegyerek tud harapni is. Mi szólnunk előre.**

# 1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Vége a nosztalgiazásnak

## Star Wars: Az utolsó jedik



Film  
űropera

**LÁSSUK BE: HIHETETLENŰ NEHÉZ A RAJONGÓK KEDVÉRE TENNI.** Míg nagy részük kiugrott a bőréből, hogy a Star Wars: Az ébredő Erőben újra látható gyermekkorának hőseit, Han Solót, Chewbaccát, Luke Skywalkert és Leiát, addig sokan a túlzásba vitt nosztalgia-zást kérték számon J. J. Abrams 2015-ös filmjén. Egy dolgot viszont meg kell értenie mindkét tábornak: a Star Wars sokszorosan túlnőtt magán, nemcsak a popkultúra, de a társadalom részévé is vált, és mint ilyen, egyszerűen lehetetlenség úgy folytatni, hogy az mindenkinek megfeleljen. A Disney azonban zseniális rendezőkkel és írókkal gondolta tovább azt, amit George Lucas megteremtett. Míg Az ébredő Erő feladata az volt, hogy a klasszikus és előzménytrilógiákat összekapcsolja az újjal (megtartva a nosztalgiafaktort, ugyanakkor megismertette a nézőkkel a vadonatúj szereplőket), addig a nagyszerű Looper – A jövő gyilkosát is jegyző Rian Johnson sokkal bátrabban mesélhetett a Star Wars: Az utolsó jedikkel. A nyolcadik rész pedig ennek köszönhetően nem egy tipikus folytatás lett. Fordulatos, a nézőt többször is meglepő, az önmagát generáló hype miatti várakozásoknak sokszor ellentmondó történet íródott, amely nem fél felpo-

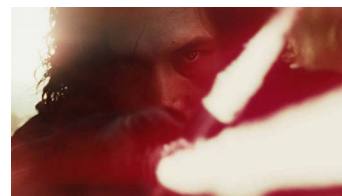
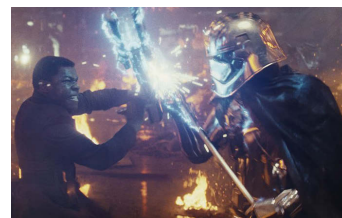
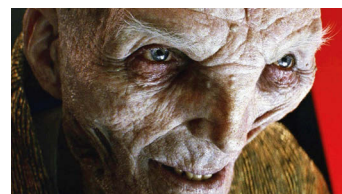
fozni a szokványosságot, ha a narratíva úgy kívánja. Márpedig Rey (Daisy Ridley), Kylo Ren (Adam Driver), Poe (Oscar Isaac), Finn (John Boyega) és a többiek ezúttal sem piknikeznek két órán keresztül, komoly események és változatos karakterek formálják jellemüket. Ott vesszük fel az események fonalát, ahol Az ébredő Erő végződött: Rey segítséget kér a lázadók számára az utolsó élő jedítől, Luke Skywalkertól (Mark Hamill), miközben az Első Rend a nagy erejű Snoke (Andy Serkis) vezetésével, Hux tábornokkal (Domhnall Gleeson) és Kylo Rennel az élen azon dolgoznak, hogy felmorzsolják az ellenállás utolsó megmaradt erőit, amit maga Leia (Carrie Fisher) vezet. A spoilerveszély miatt eszünk ágában sincs ennél többet mesélni Az utolsó jedik sztorijáról, a nézőnek érdemes előismeretek nélkül átélnie ezt az érzelmi hullámvasutat. De nem csak a forgatókönyv és a kiváló rendezés érdemel dicséretet, a színészek is megtették a magukét. Mark Hamill megkeseredett, világtól elvonult, remetévé avasztált karaktere hatásosan rezonál a Daisy Ridley által bemutatott fiatalos lendülettel, szilárd el-

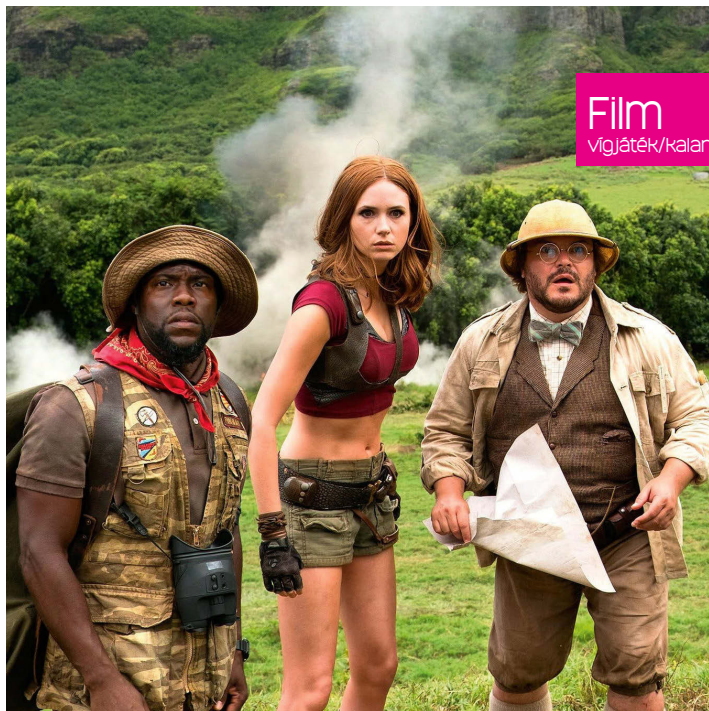
határozással és tüzes természettel, de a legaprólékosabb játékot mégis Adam Driver mutatja, amint ábrázolja, hogyan alakul Darth Vader unokájának személyisége, és mivé válik a film végére. Nem kevésbé érdekes Oscar Isaac jelenléte sem, akit érezhetően az új Han Solónak szánnak a készítők, a legnagyobb jellemfejlődésen azonban talán John Boyega figurája ment keresztül, a volt rohamosztagos ugyanis végre nem csak sodródott az eseményekkel. A színészek játékát John Williams háttérben maradó, de a történeket finoman kiemelő dallamai és Steve Yedlin operatőr varázslatos beállításai egészítették ki, nem is beszélve a cuki és abszolút nem túlzásba vitt porgokról. A Star Wars: Az utolsó jedik nem lett tökéletes, és ez néhány olyan negatívumnak köszönhető, mint az erőltetettnek ható szerelmi szál, a fősodortól túlságosan eltérő mellékvágányok (lásd a kaszinós jeleneteket) és a fájóan kihasználatlan mellékszereplők (tégged nézünk, Phasma). Ezeket leszámítva ugyanakkor egy piszkosul szórakoztató és izgalmas film.

Szada

Rian Johnson önálló trilógiáját már jobban várom, mint anno a Star Wars 9-et.

4,5/5





Film  
vígjáték/kaland

## Robin Williams nyomdokaiban Jumanji: Vár a dzsungel

**S**OKAKBAN VISSZATÉSZÉST KELT, HA HOLLYWOOD BÁRMILYEN FORMÁBAN HOZZÁNYÚL EGY KLASZSZIKUSHOZ. A rebootolást, az

előzménykészítést, a folytatást persze lehet okosan is csinálni, erre rengeteg példa született már a filmtörténelem során, de lehet a pénzhajhászás érdekében, lélektelenül is tenni. Joe Johnston 1995-ös Jumanjijának a mai napig hatalmas rajongótáborra van, köszönhetően nemcsak a témának, de a főszereplőt parádésan hozó Robin Williams személyének is, így hatalmas volt az aggodalom, amikor kiderült, hogy a nem túl nivós komédiákat (Szexvideó, Rossz tanár) szállító Jake Kasdan hozzányúl a címhez. A Jumanji: Vár a dzsungel azonban a lehető legnagyobb tiszteletben tartja a nagy elődöt (sőt nem is nagyon kíván foglalkozni vele, csakis enyhe utalások szintjén), és legnagyobb meglepetésünkre Kasdan ezúttal felülmúlta önmagát.

A Vár a dzsungel nem csupán stílusában, történetében is megpróbálja közelebb hozni a koncepciót a fiatalokhoz, így társasjáték helyett ezúttal egy videójáték formájában jelenik meg Jumanji világa, az odakerülő szereplők pedig kü-

lönböző avatárokként vannak jelen. Ez számos jópofa poénnak, geekhumornak helyet ad, ráadásul beleszótták a férfitestbe került lány topozát is, amelyet már számos alkalommal láthatunk, most mégis úgy mutatták be, hogy frissnek hasson. Az etalált humorért pedig a forgatókönyvírókon kívül (akikből négy is van) a színészeket is elismerés illeti. Elvégre Hollywood egyik legfoglalkoztatottabb színésze, Dwayne „The Rock” Johnson, a vérbeli stand-upos Kevin Hart, az örökös Kung Fu Panda Jack Black és A galaxis őrzői filmek Nebulája, Karen Gillan alkotta változatos társaság rengeteget hozzátes ahhoz, hogy a film szerethető és szórakoztató legyen. Kevésbé karizmatikus figurák talán nem dolgoztatták volna meg ennyire az arcizmainkat.

Persze a Jumanji: Vár a dzsungel történetét egy szalvétára is fel lehetne skiccelni, becsúsznak gyengébb poének és szituációk is, továbbá a végére veszít az energiájából, így lehetett volna vagy félórával rövidebb. Az viszont, aki egy könnyed vígjátékkal szeretne kikapcsolódni egyedül vagy többedmagával, elmenekülni kis időre a szürke hétköznapiak elől, értékelni és élvezni fogja.

Szada

Kevésbé karizmatikus figurák talán nem dolgoztatták volna meg ennyire az arcizmainkat.

3,5/5



Sorozat  
krimi

## Bűnös város Babylon Berlin

**V**OLKER KUTCHER ÍRÁSAI A BŰNÜGYI TÖRTÉNETEK AZON HALMAZÁBA TARTOZNAK, AMELYEK HŐSEI TÖRTÉNELMI KULISSZÁK KÖZÖTT NYOMOZNAK. A Der Nasse Fisch

(magyarul Tiszázatlan bűnügy), valamint az öt követő hat további kötet egyszerre tekinthető ún. hardboiled detektívstorinak és a Weimari Köztársaság utolsó éveit bemutató tablóknak. A fővárosba rendelt kopó, Gereon Rath (Volker Bruch) felügyelő zsarolási ügyből maffiózókat, szovjet ügynököket, trockistákat, puccsistákat, kommunista és nemzetiszocialista mozgalmárokat, valamint egy titokzatos aranyvonatot is magában foglaló konspirációba átcsapó, első berlini esete tökéletes alapanyaga egy izgalmas és látványos tévésorozatnak. Utóbbi Tom Tykwer (A lé meg a Lola, Parfüm: Egy gyilkos története) rendező valósíthatta meg, akinek nem kellett spórolnia a külsőségeken. Az évadonkénti 40 millió eurós költségvetésnek köszönhetően a Babylon Berlin úgy néz ki, ahogy egy prémium sorozattól elvárjuk. Sem a díszletekbe, sem a jelmezekbe nem lehet belekötni, ahogy a ritkán alkalmazott CGI-nál sem lóg ki túlzot-

tan a lóláb. Ennél is fontosabb azonban, hogy a hazájukon kívül alig ismert színészek játéka meggyőző.

A regények ismerőit zavarhatják a kisebb-nagyobb változtatások, csakhogy ezek meglátásom szerint jól sülték el, például árnyaltabbá váltak a főbb szereplők – különösen a poszttraumás stressz-szindrómában szenvedő Gereon és Charlotte Ritter (Liv Lisa Fries), aki a berlini rendőrség első női nyomozója szeretne lenni. A forgatókönyv komoly hangsúlyt fektet viselt dolgaikra, magánéletükre, olykor még a bűnügyi szálat is háttérbe szorítva miattuk. A karakterépítésre fordított időnek köszönhetően helyenként leül a cselekmény, és talán ritkábban szólalhatnak meg a fegyverek, mint azt egyesek szeretnék, mégis szükséges áldozat ez, minek révén a szereplők közelebb kerülnek hozzánk, és jobban megvisel, ha valamelyiküket utoléri a végzete.

Utólag remek döntésnek bizonyult, hogy egyszerre két évadot forgattak le, majd tűztek műsorra, mert a csattanóval záruló befejezés dacára kereknek érződik a történet. A szálak többségét el is varrták, hogy a már berendelt két további szezonban újakat szőhessenek.

Chavalier

Szintet lépett a német tévésorozat-gyártás.

4/5



Sorozat  
akció/kaland/krimi

## A készítőkön nincs mit megtorolni Marvel's The Punisher

**R**ENGETEGEN (KÖZTÜK ÉN IS) VÁRTÁK RAJONGVA, HOGY MILYEN LESZ A JON BERNTHAL ÁLTAL ALAKÍTOTT PUNISHER SAJÁT SZOROZATA; SZERENCSÉRE A NETFLIX EZÜTAL SEM OKOZOTT CSALÓDÁST.

Az első részben rögtön ott vesszük fel a fonalat, ahol a Daredevil második szezonja véget ért Frank Castle számára, és bele is csap a lecsóba, mármint ami a megtorlást illeti. Ezután egy kicsit lelassul a dolog, és elkezdjük megismerni a mellékszereplőket, valamint azt a háttérhatalmi harcot, amibe Frank hamarosan beleszöppen. Ennek természetesen a múltjához is köze van, így nagyon sokat megtudunk arról, mi történt pontosan a családjával, és mi vezetett a Punisher megszületéséhez. A sorozat igen sok mellékszereplővel dolgozik, főleg azért, mert több szálon futnak az események. Castle katonai múltjába is bepillantást nyerünk, továbbá van egy teljes mellékszál, amely egy fiatal veterán sráccal foglalkozik.

Ez utóbbi nagyon ígéretesnek tűnt, de sajnos a csúnyán elbaltázott tizedik részben zárták le. A karakterek egyébként összetettek, és láthatunk egy-két érdekes fordulatot velük kapcsolatban, valamint a főgonosz is jól kidolgozott. Persze egy képregényes sorozatban, elengedhetetlen az akció, és szerencsére ebből a szempontból is rendben van a széria. A készítők értették, mitől lesz igazán veszélyes figura Frank Castle, és ezt nagyon jól mutatták be a kis képernyőn. Találékony, szinte minden esetben egy lépéssel az ellenségei előtt jár, és az ettől a sorozattól elvárt erőszak is a helyén van. Az évad egyetlen kirívó negatívuma a már említett tizedik rész. Több égbekiáltó hibát is észrevettem, például egy táskában hol nincs fegyver, hol pedig van, és visszaneztem, nem volt olyan pillanat, amikor odakerülhetett volna, miközben ez fontos része volt az eseményeknek. Ezen túl jelentős leleplezések és karakterpillanatok vannak elkapkodva és csak félmondattal elintézve. Azt éreztem, hogy az elejét és a végét már köbe vésték, és utólag kellett ezt a részt olyanra alakítani, hogy összeérjen a két történeti pont, mint egy két oldalról épített híd, amely középen még nem ér össze. A maradék három részben szerencsére szép masnit kötöttek a sztorira, és igen meglepő a befejezés. Kíváncsian várom, milyen lesz a már hivatalosan bejelentett második évad.

Góczy

A Punisher olyan sorozatot kapott, amelyet megérdemelt.

4/5



Képregény  
űropera

## A megtévesztés hálójában Star Wars: Darth Vader 2 Árnyak és titkok

**K**ISSÉ SAROKBA SZORÍTOTTAM MAGAM AZ ELSŐ RÉSZ ÉRTÉKELÉSEKOR.

Meg kell hagyni, igen erősen kezdett a Marvel Darth Vader képregénysorozata, és önmagában indokoltnak tartom a 4,5 pontot, de a második kötet még jobbra sikerült. Itt teszem fel magamnak a kérdést, hogy maximális pontszámot adjak-e rá, mert mi van akkor, ha valamelyik folytatás még jobb lesz? Ezen a hídon azonban majd akkor megyek át, ha odaértem, most csak ez a kötet számít. Az Árnyak és titkok az eredeti kiadás hetedik részétől egészen a tizenkettedikig terjed, és fantasztikusan jó. Nemcsak Vader történetét és motivációit bővíti, hanem kapunk egy teljesen önálló mellékszálát az első kötetben bemutatott Aphra főszereplésével, ebben fejedáások és gyilkos hajlamú robotok világába nyerhetünk bepillantást.

A történet másik felében a címszereplőt követjük, ahogy egy további vadonatúj karakterrel, Thanoth felügyelővel együtt megpróbál felgöngyöltetni egy, a Birodalom kárára elkövetett bűntettet, amelyben Vader keze is jócskán

benne van. Ez olyan dinamikát hoz létre kettejük között, amelynek feszültsége szinte leugrik a lapról. Thanoth pedig egy rendkívül jól megírt karakter; ha mindenki ilyen szinten értene a munkájához a Birodalomban, mint ő, sohasem sikerült volna egy csapatnyi lázadónak legyőznie őket.

A legnagyobb problémám nem magával a képregénnyel van, hanem az időponttal, amikor játszódik. Mivel előzményről van szó, mind tudjuk, mi fog végül történni, így hiába hoznak be érdekes történetszálakat, ha végeredményben nem lesz hatásuk. Több olyan dolog is történik, ami rengeteg potenciált hordoz magában, de végsősoron tisztában vagyunk vele, hogy melyik számít, és melyik nem. Emiatt sajnos sok, egyébként rendkívül érdekes történet nem figyelembe véve egy nagyon szórakoztató és izgalmas kötet lett az Árnyak és titkok. A dialógusok és a rajolás továbbra is elsőrangú, remélem, az egész sorozatban tartják majd ezt a színvonalat.

Góczy

Bárcsak ne ismerném a végét!

5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZLETEK:  
GAMESTAR.HU/DELTAVISION  
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY  
FELHASZNÁLVA





## Stanley G. Weinbaum Kalandok a Naprendszerben

**F**ÁJDALMASAN KEVÉS IDŐT ÖLEL FEL A KRISZTUSI KORBAN ELTÁVOZOTT WEINBAUM ÉLETÉBŐL AZ AZ IDŐSZAK, AMIT A TUDOMÁNYOS FANTASZTIKUS IRODALOMNAK SZENTELT. Publikációi száma csekély, kor- és pályatársai mégis nagyra tartották, a sci-fi megújítójának. A Kalandok a Naprendszerben című kötetben összegyűjtött novelláit olvasva én sem tehetek egyebet, mint hogy kalapot emelek kiválósága előtt. Ténylegesen idegennek ható életformái, tudományos kíváncsiságtól fűtött, de rész tettektől sem visszariadó hősei, erős női karakterei más színvonalat képviselnek a korabeli pulp magazinokban megjelent írók zöméhez képest. Még akkor is, amikor más szerzőktől merített inspirációt, vagy későbbi publikáció szándéka nélkül plagizált szárnyait bontogató íróaspiránsként. Nem vitás, mai szemmel néz-

ve megmosolyogtató, hogy az ember némi akklimatizálódást követően képes volna belélegezni a Mars levegőjét, vagy ne fagyna halálra a Plútó felszínén. Állításai azonban nem mentek szembe a tudomány akkori ismereteivel.

Chavalier



Könyv  
sci-fi

Egy csodálatos elme rövid ragyogása.

4,5/5

## Energetic X Strobe 02

**P**ÁR ÉVE MÉG GYAKOR-  
TA MÉLTATTUK ITT, A  
GAMESTAR HASÁB-  
JAIN A NÉMET ILLETŐSÉGŰ -  
EMBRIONYC, ENERGETIC X ÉS  
EGYÉB NEVEKEN ELHÍRESÜLT -  
ENRICO STADE KIVÉTELES TE-  
HETSÉGÉT. No meg azt az emberte-  
len tempót, amit akkoriban diktált. Tu-  
catszám jelentek meg jobbnál jobb  
lemezei, s kicsit aggódtunk is érte,  
hogy nem fogja tudni ezt így soká-  
ig csinálni. Nem is tudta, így az utó-  
bi időben – legnagyobb sajnálatunk-  
ra – meglehetősen ritkán hallat magá-  
ról. 2014-ben előfutára volt annak a  
dark techno-őrületnek, amely mostan-  
ra hazánkat is utolérte. Amikor After  
Midnight (GameStar 2014/07) című  
albuma megjelent, még nem is sejtet-  
tük, hogy Németországban ekkora re-  
inkarnáció van kialakulóban, de ő –  
igaz pionír módjára – ahelyett, hogy a  
mozgalom élharcosává vált volna, in-  
kább félreállt, s hagyta, hogy ez az  
egész nélküle menjen végbe. Ő tovább-

ra is megmaradt ugyanannak a sze-  
rény kívülállóknak, akit az egyedi zenei  
vizióján kívül nem érdekel más. Nemrég  
új EP-sorozatba kezdett, amely abszol-  
út szembe megy a fennálló trendekkel,  
teljesen egyedi, semmivel sem összeté-  
veszthető, s amely továbbra is új uta-  
kat keres a hipnotikus monotonía leg-  
mélyebb bugyrain belül.

mercenary



Zene  
dark techno/  
industrial techno

Anyit mondog csak, Orangensaftkonzentrat! Elvégre németül minden sokkal keményebbnek hangzik.

5/5

## Andrzej Sapkowski A tó úrnője

**B**ÁR MAGYAR NYELVEN  
CSAK 2017 VÉGÉTŐL OL-  
VASHATÓ, A REGÉNYFO-  
LYAM ZÁRÓDARABJA 1999-BEN  
JELENT MEG. Még a gondolat is szé-  
dítő, hogy mekkora sikert arathatott  
volna lengyel szerzője a nemzetközi po-  
rondon, ha történetesen angolul alkot,  
és nem csupán a művei ihlette játékok  
farvizén figyelnek fel rá hazáján kívül  
is. Dacára annak, hogy A tó úrnője az  
eddigi legnagyobb ívű alkotása, még-  
is könnyedén, görcsös erőlködés nél-  
kül vált nézőpontot számos szereplő-  
je között, akiket olykor nem csupán a  
tér választ el egymástól, hanem az idő  
is. Képtelen vagyok eldönteni, hogy a  
csípős humorral átszótt, életszagú di-  
alógusok, a realista fantasyvilág tabu-  
mentes ábrázolása, a karakterdinamika  
vagy az egyszer madártávlatból, más-  
szor a sűrűjéből, alkalmanként pedig a  
frontvonal mögött látott brennai csa-  
ta leírása e kötet erősségeinek legkivá-  
lóbbika. Lebilincselőre sikeredett utolsó  
felvonása egy hosszúra nyúlt kaland-

nak, amelyhez zársként keresve sem  
találnék jobbat a trubadúr Kököröcsin  
és a Mahakami Önkéntes Osztag vete-  
ránja, Yarpin Zigrin szavainál: Valami  
véget ért. Valami elkezdődik.

Chavalier



Könyv  
fantasy

Ahol e történet véget ér, ott kezdődik a játék.

5/5

## Erebus The Light Within Us Dies

**A** GLOBALIZÁCIÓ ÉS AZ IN-  
TERNET EGYIK LEGNA-  
GYOBBA VÍVMÁNYA, HOGY  
A KÜLÖNFÉLE KULTÚRÁK A  
FÖLD LEGTÁVOLABBI PONTJA-  
IRA IS ELJUTHATNAK, SÓT ON-  
NAN AKÁR MÓDOSÍTOTT FORMÁ-  
BAN VISSZA IS TUDNAK JÖNNI.  
Ennek egyik eklatáns példája Ausztrá-  
lia; az ott lakók mindig is különös von-  
zalommal viseltettek az európai zenék  
iránt (elég csak az Eurovíziós Dalfesztí-  
vára gondolni – sic), de a nagy távol-  
ság és az elszigeteltség révén nagyon  
különleges módon interpretálták azo-  
kat. Számukra a skatulyák és a trendek  
sosem jelentettek túl sokat, az európai  
ínyencek legnagyobb öröme. Ami-  
kor az európai hardcore visszavett a  
tempóból, és elkezdett szofisztikálódni,  
ők akkor szaladtak rá a legelvadul-  
tabb, legpuritánabb speedcore-okra.  
Most, hogy errefelé tombol az uptem-  
póláz, Ausztráliában megszületett a  
slowcore. Ez utóbbinak jeles képviselője  
Cyberstruct, akiről nemrégiben ki-

derült, hogy nem volt mindig ennyire  
belassulva, korábban – Erebus néven  
– csinált industrial hardcore-t is. Ezek-  
ből a négy-hat éves, eddig kiadatlan  
munkáiból szemezgetett most, és ösz-  
szegyűjtött belőlük egy csokorra való-  
t, amelyet az európai underground már  
el is kezdett felkapni. Szerencsére min-  
dig körbeérnek a dolgok.

mercenary



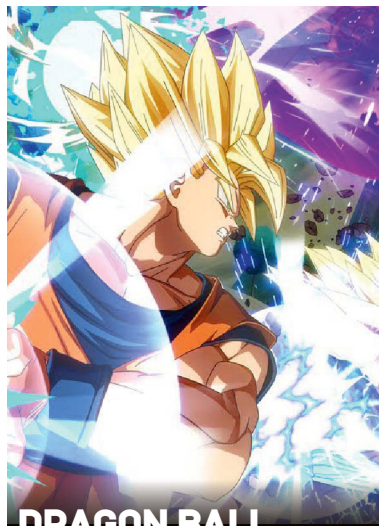
Zene  
industrial  
hardcore

Hiánypótlóan igényes munka, kellően sötét és atmoszferikus, a téli hónapokra kifejezetten ideális.

5/5

Megjelenik február 16-án

# KÖVRSZÁM



## DRAGON BALL FIGHTERZ

2018 legjobban várt verekedős játéka január végén érkezik. A Dragon Ball FighterZ-ben kedvenc animehőseinket ereszthetjük egymásnak a hagyományos, 2D-s harcrendszerben. Goku és a klasszikus karakterek mellett olyan új arcok is feltűnnek, mint Beerus és Android 21.



## EA SPORTS UFC 3

Az EA is új verekedős játékkal jelentkezik az év elején, bár egészen más stílusban. Az UFC 3 realisztikus élményt kínál, amely az UFC kevert harcmódot a küzdősportjára épít. Kapunk egy kidolgozott, hosszú karriermódot és szórakoztató, kihívásokkal teli többjátékos lehetőségeket.



## MONSTER HUNTER: WORLD

Új alapokra helyezi nagysikerű Monster Hunter sorozatát a Capcom. Az ígéretes akció-RPG-ben barátaink segítségével mehetünk levadászni a leghatalmasabb szörnyetegeket, miközben karakterünket fejlesztgetjük. Izgalmas kaland lesz, alig várjuk a kezdetét.



## RAILWAY EMPIRE

Az 1830-as évekbe repít bennünket a játék, amikor is különböző nagyvállalatok a legjobb vasúthálózatok kiépítésén dolgoztak. Feladatunk, hogy kiépítsünk és fenntartsuk egy hatalmas útvonalat, és üzelmeltessük vállalkozásunkat, miközben magunk mögött tartjuk a versenytársakat.

# BARCRAFT-akció a GameStar-ban!

Mostantól minden hónapban **exkluzív ajándék vár** téged itt, a **GameStar magazin utolsó oldalán**: vágd le az alábbi két kupont, és használd fel a két **Barcraft Esport Bárban**, hogy **kapj egy ajándék italt** vagy **ingyenes játéklehetőséget**. Ezentúl még többet jelent GameStar-olvasónak lenni.

Egy **ingyenes Health** vagy **Mana Potion** koktél [igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

**Barcraft Esport Bár**  
1092 Budapest,  
Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 30 502 2464-es telefonszámon vagy a [barcraftbudapest@gmail.com](mailto:barcraftbudapest@gmail.com) címen!



**DOBHATSZ EGYET**  
A VÉGZET KOCKÁJÁVAL,  
ÉS TIÉD LESZ AZ  
EREDMÉNYŰL KAPOTT KOKTÉL

✦ vagy ✦

EGY DARAB **INGYEN**  
BELÉPŐ A TÁRSASJÁTÉK -  
BÁRBA

**Barcraft 2 Esport Bár**  
1065 Budapest,  
Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 1 406 2201-es telefonszámon vagy a [barcraftbudapest@gmail.com](mailto:barcraftbudapest@gmail.com) címen!

# 576 KByte

TÖBB, MINT 25 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

**SZEREZZ MEG OLCSÓBBAN  
ÚJDONSÁGOKAT MEGLÉVŐ  
JÁTÉKAID BESZÁMÍTÁSÁVAL!**



HOZD BE & VIDD HAZA

Válogass kedvező árú,  
ellenőrzött használt játékaink között!



ÚJ  
**18 990 Ft**  
HASZNÁLT  
**7 999 Ft**



ÚJ  
**18 990 Ft**  
HASZNÁLT  
**7 999 Ft**



ÚJ  
**12 999 Ft**  
HASZNÁLT  
**9 999 Ft**



ÚJ  
**20 999 Ft**  
HASZNÁLT  
**13 999 Ft**

PS4

16  
www.pegi.info

# MONSTER HUNTER WORLD™

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment, Inc. Also, “PS4” is a trademark of the same company. Monster Hunter World™ ©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE EUROPE LTD. Developed by S&P GDDM-EG., LTD. “Horizon Zero Dawn™” is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. “Horizon Zero Dawn™” ©2017 Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.

**AOX**  
EXKLUZÍV  
HORIZON  
ZERO DAWN™  
TARTALOM\*

