

TELJES
JÁTÉK

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

12 000 forint értékű valós idejű stratégiai játék



STEAM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2018/04

EXTRA
AJÁNDÉKOK
6400 Ft
összértékben

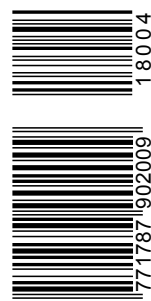
- > Exkluzív GameStar Plus
- > Reklámmentes gamestar.hu-hozzáférés
- > Vírusirtó PC-re és mobilra
- > 1995 Ft értékű Delta Vision-kupon
- > 2800 Ft értékű Warcraft-koktéلكupon



A GAMESTAR AZ ÉSZAKI ISTENEK KÖZÖTT IS RENDET VÁG

GOD OF WAR

www.gamestar.hu
1995 Ft
2018/04



9 771787 902009 1 8004

Far Cry 5 | Sea of Thieves | Ni no Kuni II: Revenant Kingdom | Warhammer: Vermintide 2
A Way Out | Ghost of a Tale | Surviving Mars | Darwin Project | Deep Rock Galactic

A promotional image for the video game Yakuza 6: The Song of Life. It features three characters: a man with a large, detailed dragon tattoo on his back, a woman holding a baby, and another person's hands supporting the baby. The background is a blurred city street at night.

YAKUZA™ 6

THE SONG OF LIFE

MIT TENNÉL MEG
A CSALÁDODÉRT?

18
www.pegi.info

PS4

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Yakuza are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

SEGA

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

Kálvin Balázs (Flatline) flatline@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jedneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) jmlonar@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

Felélős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádás utca 8.

Felélős 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 hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kódok az újság megjelenésétől számított három napig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



CÍMLAPSZTORI

» 24

SZIASZTOK!

NAGYON SOKÁIG EMLÉKEZNI FOGUNK A 2018-AS ÁPRILISI JÁTÉKFELHOZATALRA.

A lap indításakor biztosra vettük, hogy a *Far Cry 5* lesz a címlapsztorink, nem számítottunk arra, hogy a *God of War* bekerülhet, mivel megjelenése pontosan egybeesett a lapéval. Legnagyobb meglepetésünkre azonban a Sony egy héttel a lapzárta előtt küldött egy digitális kódot, így volt három teljes napunk arra, hogy felfedezzük Midgard világát, megtanítsuk a fiunknak, hogyan legyen isten, és megtanuljuk tőle, miként legyünk emberek. Roppant tanulságos egy utazás, szülőknak és leendő szülőknak egyaránt ajánlom, hogy járják végig ezt az utat, és az sem olyan nagy baj, ha ezt a gyerekekkel közösen teszik. Nem mondom, hogy ez az eddigi legjobb *God of War*, de a legjobb három között egészen biztosan szerepel. A nagy *God of War*-lázban nem lenne tisztességes megfedelkezni a *Far Cry* sorozat legújabb részéről sem. Igazi forradalmat ez sem robbant ki, de remek játék, amelyben feszes tempójú akciórészletek, igencsak szórakoztató mellékszereplők és vicces kuldéseket találunk. Földön, vízen és le-

vegőben folyik a móka, vadállatokkal harcolhatunk, és társaink segítségével kell megfékezniünk egy militáns vallási csoportot, amely elvakultan hisz abban, hogy hamarosan bekövetkezik a világvége.

Az év legszeszélyesebb hónapjában nem csak a PlayStation-tulajdonosok kaptak exkluzív címet. A *Sea of Thieves* a Microsoft egyik legígéretebb fejlesztésének indult, de jelen pillanatban tartalom terén még elmarad az elvárttól. Ettől függetlenül kellemes a játék, és élveztük az első néhány órát, a baj az, hogy ennyi idő alatt a lehetőségek nagy részét megtapasztaltuk. Nagyon bízunk abban, hogy a jövőben telepakolják változatos tennivalóval ezt a remek játékot, és hosszú évekig élvezhetjük a kalózelet előnyeit.

Áprilisi teljes játékunk egy izgalmas stratégia, amelynek nagyon jó az értékelése, és évek óta stabilan tartja az árárt, a lap leadásának pillanatában is majdnem 12 ezer forintot kérének érte a Steamen.

Nagyon szépen köszönjük, hogy ebben a szép időben a GameStar-t választottátok. Tartasok velünk májusban is!

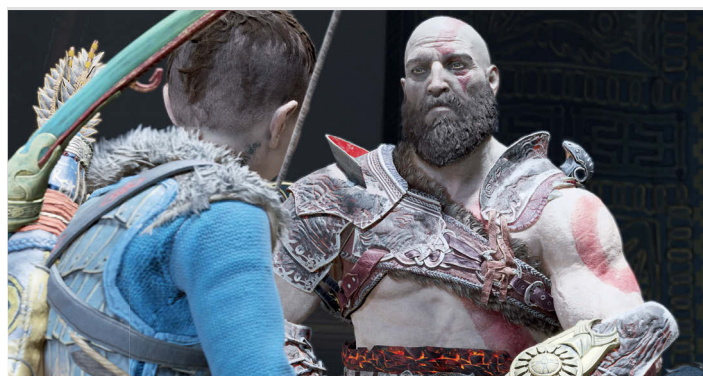
Mocsy

TARTALOM



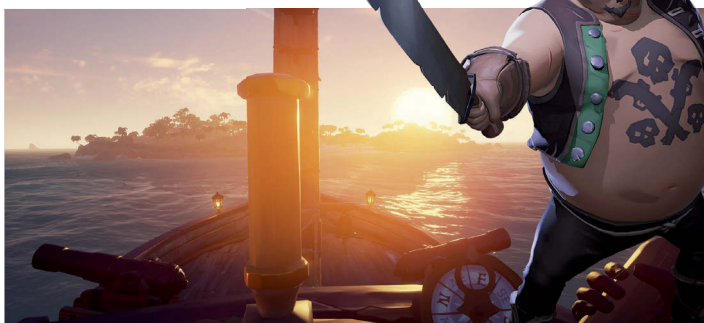
FAR CRY 5

18



GOD OF WAR

24



SEA OF THIEVES

28



NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

32



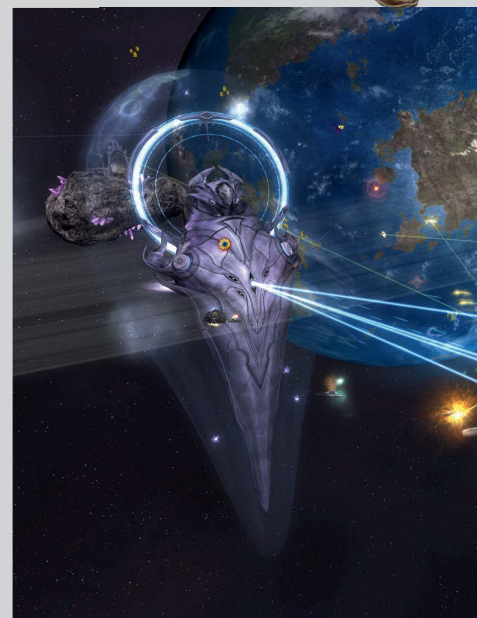
WARHAMMER: VERMINTIDE 2

36



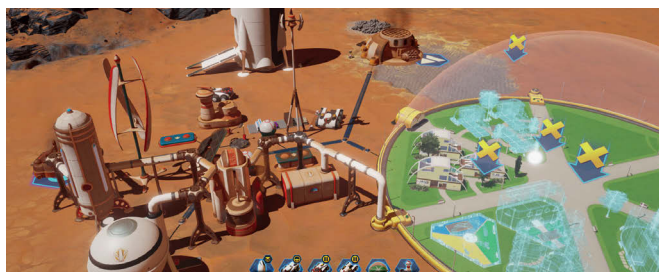
A WAY OUT

38



GHOST OF A TALE

42



SURVIVING MARS

44

BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 DARWIN PROJECT
- 16 DEEP ROCK GALACTIC

TESZT

- 18 FAR CRY 5
- 24 GOD OF WAR
- 28 SEA OF THIEVES
- 32 NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM
- 36 WARHAMMER: VERMINTIDE 2
- 38 A WAY OUT
- 40 SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES
- 42 GHOST OF A TALE
- 44 SURVIVING MARS
- 46 ATTACK OF THE EARTHLINGS
- 48 ATTACK ON TITAN 2
- 50 MX VS. ATV ALL OUT
- 51 Q.U.B.E. 2
- 52 SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN
- 54 TT ISLE OF MAN
- 55 INTO THE BREACH
- 56 NORTHGARD
- 57 PIT PEOPLE
- 58 VICIOUS ATTACK LLAMA APOCALYPSE
- 60 DEMOLISH & BUILD 2018
- 61 LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - FAREWELL
- 61 SOULBLIGHT
- 62 BATMAN: THE EMENY WITHIN - EPISODE 5: SAME STITCH
- 63 THE COUNCIL - EPISODE 1: THE MAD ONES
- 64 ASSASSIN'S CREED ORIGINS - THE CURSE OF THE PHAROAHS
- 65 SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE - FROM DUSK TILL CASA BONITA
- 66 WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS - THE DEEDS OF CAPTAIN WILKINS
- 68 LITTLE NIGHTMARES: SECRETS OF THE MAW - THE RESIDENCE
- 69 HELLBLADE: SENJUA'S SACRIFICE
- 70 ASSASSIN'S CREED ROGUE REMASTERED
- 71 BURNOUT PARADISE REMASTERED
- 72 THE RAVEN REMASTERED
- 73 DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
- 74 TITAN QUEST
- 75 BEHOLDER: COMPLETE EDITION
- 76 THE 25TH WARD: THE SILVER CASE
- 76 LAYERS OF FEAR: LEGACY
- 77 PINSTRIPE
- 77 LITTLE RED LIE
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 80 HÍREK
- 82 NOTEBOOK VS. MÁRKÁS ASZTALI PC
- 86 A GAMEREK LEGJOBB BARÁTAI
- 88 PIACTÉR
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 94 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: INSPIRÁCIÓ, VAGY KÓROS RAJONGÁS?
- 96 HOGY FÉR MEG EGYMÁSSAL A SPORT ÉS AZ E-SPORT?
- 97 TÉNYLEG LEHET JÁTSZVA TANULNI?
- 98 SZABAD(A) JÁTÉK
- 100 MIKOR REMEK EGY REMAKE?
- 102 JÁTÉKVILÁG: TRANSFORMERS
- 104 E-SPORT: V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 ISMÉT EGY CSODÁS PLAYIT DEBRECEN VÁROSÁBAN
- 109 MEGNÉZTÜK A DEBRECENI BARCRAFTOT
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



ATTACK ON TITAN 2

48



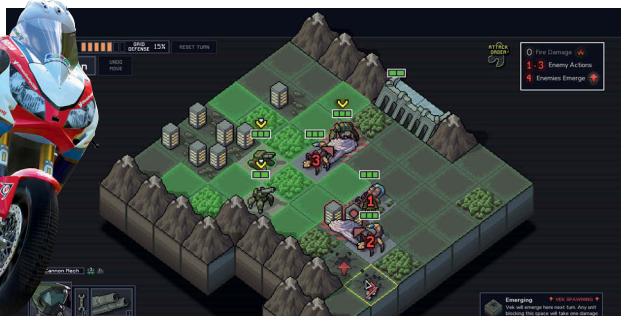
MX VS. ATV ALL OUT

50



TT ISLE OF MAN

54



INTO THE BREACH

55



NOTEBOOK VS. MÁRKÁS ASZTALI PC

82



A GAMEREK LEGJOBB BARÁTAI

86



SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

A NAGY SIKERŰ SINS OF A SOLAR EMPIRE FOLYTATÁSA SZINTE MINDEN TEKINTETBEN FELÜLMÚLTA ELŐDJÉT, ÍGY NEM CSODA, HOGY HATALMAS RAJONGÓTÁBORRA TETT SZERT AZ ŰRSTRATÉGIÁK KEDVELŐINEK KÖRÉBEN.

Ez a játék ötvözi a valós idejű stratégiák mechanikáit a 4X játékok legfontosabb elemeivel, így nemcsak a taktikus tervezés, hanem a helyzethez való azonnali adaptáció képessége is fontossá válik. Fejleszd a gazdaságod, építsd fel a galaxis legnagyobb flottáját, és hajtsd uralmad alá a környező naprendszeret a három különböző frakció bármelyikével. Aztán ha a mesterséges intelligencia már nem jelent elegendő kihívást, csatlakozz az online küzdelmekhez.

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

GAMESTAR PLUS TARTALOM

HOGYAN HASZNÁLD?

A bejelentkezés és a regisztráció nagyon egyszerű, mindössze egy ingyenes GameStar Online-tagság kell hozzá. Ezután a **gamestar.hu/plus** aloldalon aktiváld az újságba ragasztott egyedi kódot, és már élvezheted is a modern felület előnyeit.

TELJES JÁTÉK



SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

Márciusban az időjáráson kívül a játékipar is megőrült egy kicsit. A hó végére eléggé besűrűsödött a program, hiszen egy héten belül jelentek meg olyan nagy címek, mint a Sea of Thieves, az A Way Out vagy épp a Far Cry 5, arról nem is beszélve, hogy idő előtt futott be a God of War sajtópéldánya is. Ezekkel a játékokkal nemcsak a magazin hasábjain, hanem a GameStar Plus videós szekciójában is találkozhattok. Természetesen itt aktiválhatjátok e havi teljes játékunkat, a Sins of a Solar Empire: Rebelliont, és ide kerültek fel a jól megszokott magyarítások és menő háttérképek is. Meg persze a kihagyhatatlan vírusirtókulcsok. Jó szórakozást!

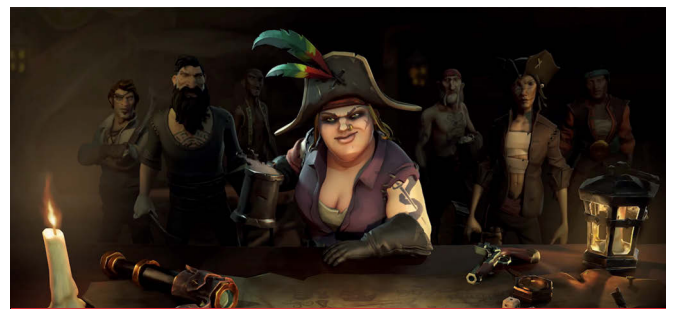
GSTV



FAR CRY 5



GOD OF WAR



SEA OF THIEVES

GAMESTAR PLUS EGYEDI KÓDOD

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



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

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



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

MAGYARÍTÁSOK: Sniper: Ghost Warrior 3, The Swapper, Max: The Curse of Brotherhood
HÁTTÉRKÉPEK: God of War, Far Cry 5, Sea of Thieves

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

MEET THE TEAM



MOCSY

VÁLASZ: Régi vágyam egy olyan egyjátékos szerepjáték, amely a World of Warcraft világában játszódik, az orkok a főszereplői, és Dark Souls összetettségű harcrendszerrel használ. Kár, hogy csak álom marad.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Dark Souls Remastered



MAZUR

VÁLASZ: Egy Need For Speed kalandjátékot megnéznék, amelyben a főhős az első pályán átmegy három piros lámpán, elveszik a jogsiját, és attól kezdve csak sétálgat a városban, miközben elmélkedik az élet nagy dolgain.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Runner 3



PACA

VÁLASZ: Amit szeretek, azt nyilván a játékmenet miatt is szeretem, így nehéz megmondani, minek tenne jót egy ilyen átalakítás. Ha jobban belegondolok – és ezzel nem leszek népszerű –, talán a Far Cry jobban működhetne TPS nézetből, ha már amúgy is erre a Just Cause-féle örületes pályára próbál finoman ráfordulni.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Detroit: Become Human



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Az elmúlt években végigjártottakk közül az egyik kedvencem a The Wolf Among Us. Ezt szívesen látnám mondjuk FPS stílusba átváltoztatva, de megtartva a történetalapú, döntéseink alapján (ezúttal valóban) változó mesélést, kicsit több akcióval és hasonlóan komor, de magával ragadó hangulattal.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
God of War



CSIRKE

VÁLASZ: Imádnék egy olyan Fable játékot, amelyben négy játékos küzdhetne online egy ötödik ellen, aki magát a főgonoszt irányítja. Ja, pont ez lett volna a Fable Legends, amit 2016 márciusában töröltek. Köszí még egyszer!

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Detroit: Become Human



NIGHTWOLF

VÁLASZ: A Diablót megnézném Witcher stílusban. Nyílt világ, rengeteg mellékfeladat, és lehetne egy olyan küldetés, amelynek az a neve, hogy „Stay Awhile and Listen”. Ebben egy hosszú monológ hallgatása közben gombkombinációkat kellene nyomkodni azért, hogy ne aludj el.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
StarCraft II



GÓCZA

VÁLASZ: Imádom az Arkham játékok harcstílusát, de ha a From Software készítené egy Batman játékot a Bloodborne harcrendszerével, az elsők közt rendelném elő bármiféle hezitálás nélkül.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Detroit: Become Human



HUNTER

VÁLASZ: A méltán legendás Jazz Jackrabbit szériából néznék meg szívesen egy Unreal Engine 4-gyel felújított, RPG-elemekkel feldúsított, nyílt világba helyezett rebootot.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
World of Warcraft: Battle for Azeroth béta



CHAVALIER

VÁLASZ: Egy BioShock menedzserjátékot szeretnék, amelyben Rapture felépítése és üzemeltetése volna a feladatunk.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
BattleTech, Pillars of Eternity II: Deadfire



HP

VÁLASZ: Egy Resident Evil (vagy hasonló túlélő-horror, hogy ne legyek már ennyire klisés) körökre osztott stratégia és menedzselős játék nem lenne rossz. Az lehetne benne a cél, hogy a hősöket T-vírusos lényekkel intézzük el egy fordított kampányban. Azt hiszem, szívesen eltöltenék néhány hónapot ezzel.

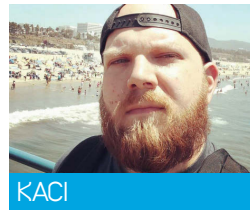
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Detroit: Become Human, State of Decay 2



GRATH

VÁLASZ: Nem igazán értek egyet azzal, hogy az akció visszaszorult volna a God of Warban, csak az egész sokkal élvezetesebben és érettebben van tálalva, mint bármikor korábban, ez a fajta megközelítés pedig minden játéknak jól állna. Mindenesetre a Jade Empire-ből pont el tudnék képzelni egy hasonló játékot, nagy kár, hogy a BioWare-nek kisebb gondja is nagyobb ennél.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Pillars of Eternity II-és a Metal Max Xenót



KACI

VÁLASZ: A Hatoful Boyfriend című galambos randiszimulátor szerintem nemcsak visual novelként állná meg a helyét, hanem nyílt világú akciójátékként is, amelyben ténylegesen elmehetnénk találgákra a gerlékkel. Talán kevésbé lenne romantikus, de sokkal szórakoztatóbb, az biztos.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Detroit: Become Human



EPRESPUSEDLEE

VÁLASZ: A klasszikus Bombermanből csinálnék egy Telltale-féle kalandot, amelyben minden a döntéseinken múlik. Letegyem a bombát, vagy ne tegyem le?

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Heroes of the Storm, StarCraft II



RG

VÁLASZ: Nagyon érdekelne egy olyan Mafia I reboot, amelyben felülíróként képi világgal tudnánk újraélni Tommy Angelo kalandjait. Lehetne a címe Grand Theft Auto I.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Mafia IV: a munka ünnepeére ígérük



SZADA

VÁLASZ: Annyira örülnék neki, ha az első The Witcher-t a The Witcher III: Wild Hunt motorjával álmoldnák újra egy átdolgozott harcrendszerrel (mert az első részé a mai napig tombolásra készlet) és grafikai tuningon átesett női bajjakkal, hogy kellemesen meg is borzongtam a gondolat hatására.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
God of War



BZ

VÁLASZ: Egy Tetris Adventure biztos nagyot ütne. Lehetne előzménysztori: honnan jöttek a kockák, és miért, és kinek áll ez az egész az érdekében?

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Detroit: Become Human (valaki adjon egy PS4-et).

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



NAGYON NEHEZEN TAVASZODÓ, BOLDOGSÁGGAL TELI ÁPRILIST MINDENKINEKI

Van úgy, hogy a tél elhúzódik. Hogy már éppen azt hinnénk, tavasz van, mert egy-két napsütéses óra vagy nap ezzel hiteget, aztán mégis jön egy kis viharos szél, esős, szürke idő, és vissza is merülünk a téli kómába. Reználtan sóhajtok, hogy akkor most már biztosan elmarad a nyár, nincs cheat kód erre. Persze az időjárásról bőven elég a vasárnapi ebédnél a nagycsaláddal beszélgetni, meg a taxissal vagy bármilyen random emberrel, akivel valamiért éppen nincs jobb közös téma; szerencsére a GameStar hasábjain akad bőven más kibeszélő. Hiába, a közös érdeklődés összehoz minket, te meg amúgy is fizetél az újságért, szóval nyugodtan kikérheted magadnak, hogy a te pénzedből én itt az időről feccsek, mintha nem lenne ezernyi átbeszélőnk éppen.



Szóval ott hagytuk abba legutóbb, hogy pár, számomra érdekes online kommentet is beemeltem a kínálatba, mert haladni kell a korrall, érdemben reagálni, összekötni a platformokat, online és offline hidat képezni a GameStar-olvasók titkokkal és meglepetésekkel teli elméjében, hopponálni a vélemények és reakciók között. Ezt a remek „hagyományt” most folytatom, vagyis éppen most teremtem meg hagyomány jellegét. Remélem, ezzel is ösztönözlek titeket arra, hogy akár nekem e-mailben, akár online felületen, de írjatok, formálatok véleményét, kérdezzetek, vitatkozzatok (nem árt, ha értelmesen, egymást tisztelőben tartva). A ti szavatok számít, főleg ezen a négy oldalon, szóval boldoggá tesztek, ha én lehetek a szócsövek itt a magazinban. És akkor most át is adom a helyet a leveleknek, kommenteknek, csak néha beledadogok majd egy kicsikét. Tudjátok, ahogy szoktam. Pár sor, egy tósz, ürítjük poharunk, és már kész is. Ilyen egyszerű.

HOGY LEHET KALÓZNAK ÁLLNI?

Sziasztok!

Szia!

Olvastam, hogy a Sea of Thieves bekerül a Play Anywhere programba. **Ez így van, sőt gyakorlatilag minden, a Microsoft saját stúdiója által gondozott cím (az idei évből a Sea of Thieves, a State of Decay 2, a Crackdown 3 és valószínűleg egy új Forza) az első naptól fogva megjelenik a Game Pass kínálatában, így minden előfizető szabadon játszhat velük, mintha kifizette volna értük a teljes árat. A Halo és a Gears of War sorozat új részei sem maradnak ki; nem rossz üzleti modell, egyértelműen látszik, hogy a Microsoft akar a gamerek Netflixé lenni.**

Kérdéseim: Ezt hogy kell elképzelni? Ha megveszem Xboxra, akkor kapok egy kódot a PC-s változathoz is?

A Play Anywhere szolgáltatás a gyakorlatban pontosan ugyanúgy működik, mintha két Xboxod vagy PlayStationöd lenne, és digitálisan vennél játékokat, csak itt az egyik konzol szerepét egy PC tölti be. Ha a Microsoft Store-ba ugyanazzal a fiókkal lépsz be, amivel az Xbox Store-ban megvetted a játékot (vagy fordítva), akkor az a gyűjteményedben is ott lesz, tudod telepíteni. Fontos, hogy ez csak digitális vásárlás esetén működik, a lemezes változattal nem.

Ha egy példányt megveszek, akkor meg tudjuk csinálni azt, hogy egyikőnk Xboxról jelentkezik be, a másikunk pedig PC-ről? Mindezt úgy, hogy egy hajón vagyunk? **(András)**

A Play Anywhere ezt nem teszi lehetővé, hiszen mindkét helyen ugyanazzal a profillal kellene beje-

lentkezni egyszerre, amire a rendszer nem ad lehetőséget. Ebben az esetben az úgynevezett home-olás, vagyis az elsődleges konzol beállítása jelent megoldást. Két profilra lesz szükség: a PC-s profillal kell megvásárolni a játékot a Microsoft Store-ban, aztán ezzel a profillal belépni az Xboxon, és beállítani azt elsődleges (otthoni) konzolnak. Otthoni konzolunkon bárki és bármennyi ember elindíthatja a játékainkat anélkül, hogy a főprofil (jelen esetben a PC-s) be lenne jelentkezve. Innentől nincs más dolgunk, mint egy másik fiókkal belépni, elindítani a játékot az Xboxon, majd partyba lépni a másik fiókkal, aki PC-n futtatja a Sea of Thievest. A megosztás egyébként nemcsak játékok, hanem előfizetések, így az Xbox Game Pass esetében is működik, aminek ugye része a Sea of Thieves. Haverral vagy családtaggal megéri így közösködni.

EGY SZEMÉLYES E-SPORT-SZTORI

Sziasztok!

Helló!

Rátékintettem nemrég az októberi és novemberi GameStar számra, és láttam, hogy a végén e-sporttal kapcsolatban van sok írás.

Bizony, Hunter kolléga mindig szálítja nektek a legfrissebb infókat, sokszor mi már nem is értjük, mit és kit néz éppen, az ő megszálott-sága számunkra kiállítási tárgy.

Olvastam egy ideig, aztán elgondolkodtam rajta, hogy leírjam-e ezt a kis levelet.

Leírtad.

Hosszú volt nagyon annak a két lap-számnak ez a része, de sajnáltam, hogy





nincs szó másról, csak a csapatalapú játékokról. Még mielőtt nekikezdtém volna az olvasásának, reménykedtem benne, hogy az 1v1 játékok is szóba kerülnek, de részletesen nem volt leírva semmi róluk. **Igen, az e-sport fősodrárt alapvetően a csapatalapú játékok alkotják, de nincs ebben semmi rosszindulat, sem tudatos izoláció, pusztán a legérdekesebb anyagokat igyekszünk megosztani veletek.**

Így arra jutottam, hogy leírom az én kis „gaming” történetemet. Ott kezdődött az egész, amikor egy haverom 2017 februárjában megmutatta a Steamen ingyenes Brawlhalla nevezetű játékot. (Ajánlom figyelmetekbe, nagyon jó, érdemes lehet írni is róla.) Eleinte csak poénból játszottunk, aztán mikor rájöttem, hogy mekkora kompetitív lehetőségek vannak benne, komolyabban rákaptam. Sokáig per-

sze csak a gold tetején, a platina alján rostokoltam, kicsit szomorú is voltam emiatt. Eljött a nyári szünet, amikor sok idő volt gyakorolni, és a sulis kiesésével szabad délelőttökön még a szabadba is ki tudtam jutni a gyakorlás mellett. Persze meg is lett a hón áhított csúcs. Akkor én nagyon boldog voltam, ki is rohantam az utcára ordítva. Persze erre már nevetve emlékszem vissza.

Gondolom, a szomszédok is. De azért ez nagy élmény lehetett.

Eljött az új év, beköszöntött 2018. Ekkorra a játék számomra nagyon izgalmassá vált. Megalkottam Magyarország e-sport-csapatát, a klánom első lett a ligában, 2v2 játékmódban elértem a top 200-at a barátommal, és végül a számomra legfontosabb dolog: 1v1 játékmódban a top 50 is sikerült, első lettem Magyarországon, és 17. a téli bajnokságon.

Hű, ez nem semmi, gratulálok!

Írtatok ti is, hogy mennyi lemondással járhat, ha valaki versenyszerűen akar játszani. Sok stresszel jár egy témeccs, ebben igazatok volt, de az a legrosszabb, amikor le kell mondanod a fontos programjaidat, mert éppen indul egy online verseny. Tehát ennyit szerettem volna csak írni, remélem, többet hallok majd nálatok is erről a játékról. Ha bekerül az újságba, akkor bekerül, ha nem, hát nem, a lényeg, hogy ezt meg tudtam osztani veletek. Viszlát! (**littlefox**)

Nagyon köszi, hogy megosztottad velem, és gratula az eredményeidhez. Tök jó, hogy ilyen komolyan veszed a játékot és a versenyeket, de azért sose hanyagold el a többi programod, menj ki a szabadba is, és érezd jól magad! Ennél több közhelyet már nem tudtam ideírni, még az időjárásról is dumálhatunk, ha van kedved... Bár-hogy is, le a kalappal a teljesítményed előtt, remélem még hallok rólad!



Facebook-sarok

Magyar ember a rasszista? Lehet. De az is igaz, hogy a négerek Amerikában nem akarták beengedni a fehéreket a filmre plusz megfenyegették őket, ha megverik, ha mégis elmennének. Gondolom mivel feketék csinálták ezt így nem rasszista.

A Fekete Párduc sikere kapcsán nagyot mentünk ismét. Hagyjuk ülepedni.

Tőlem megszerzett adatokkal nem sokra mennek mert semmi személyes nincs fb-on. Max már tudják hogy szeretem az AC/DC-t meg a Batman képregényeket

A Facebook adatkezelési botránya nem mindenkit háborít fel, a gond az, hogy ennél feltehetően többet tudnak azért, mivel nem

csak a megadott adatokra látnak rá.

A címről jut eszembe a szitu mikor gyárban melóztam, és jön az adminos csaj mindenkihez megkérdezni, hogy lesz véradás a cégnél, akarsz-e vért adni. Mire én: – A lelkemet már elvettétek... most már a vérem is kell?

A Vampyr gépigénye kapcsán még a 16 tonna című számot is dúdolgathatjuk, ha úgy tetszik.

Neee, a régi Mortal Kombat filmek úgy jók hogy szarok... Emlékszem haverokkal mennyit röhögöttünk, mikor valamelyik részben reptile felugrik azt bementja a hang a nevét mint a játékokban:D

Szép idők voltak a kilencvenes évek játékadaptációk szempontjából.

Nem tudom mi történt a gaming kultúrával, de ez így nagyban szar. Minden héten kijön egy cikk, vagy egy videó azzal a szóval benne, hogy „controversy”. Minden, amit kidobnak, legyen az egy játék, egy skin, egy akármilyen, a problémás. Why can't we have fun?

Nyilván vannak régi beidegződések, és a sztereotípiákat megdönteni kívánó kezdeményezések. A játék is számít ilyen szempontból, de a PC-irányzat nagyon túl van tolván ezen a fronton. Néha gondolkozzunk el azon, mennyire meghatározza gondolkodásmodunkat, előítéleteinket, normáinkat az, ami körülvesz bennünket.



EGY ONLINE ÜZENET, EGY MEGKÉSETT LEVÉL

Az a helyzet, hogy a gamestar.hu-n nem mindig van ideje az embernek alaposan kifejteni a véleményét, érdemben reagálni, pedig a kommentek között akad pár gyöngyszem, amely elgondolkodtat, mosolyt csal az arcra, vagy könnyet a szembe. Mostantól itt is helyet kap az, amire szeretnék külön reagálni, vagy éppen fontosnak tartom kiemelni. Ez persze nem mentesít senkit a levélírástól, csak crossplatform megoldásokkal hígtom az élményt, de továbbra is a személyesen címzett formátumot részesítem előnyben. Vicces módon most éppen két egy-

másra reflektáló véleményt osztok meg veletek, mert hasznos lehet a Far Cry 5-játékosok számára, az első éppen Duncan kollégáé lesz.

Duncan írta a Far Cry 5 kapcsán:

Ez pontról pontra így történik: elindulok „A” pontba. Belebötök egy csapat enemybe, akik egy foglyot vezetnek. Megölöm őket. A lövöldözés közben (!) megjelenik két autó. Kilövöm, felrobbantom. Megyek öt métert, tényleg nem többet. Megtámad egy medve. Lenyomom. 15 másodperc után megjelenik egy helikopter, elkezd szétlőni. Nagy nehezen kiszedem, de köz-

ben megjelenik két zombi a pofámba. Lenyomom, újra jön két autó, plusz egy kamion. Lelövöm, szétrobbantom. Megyek még öt métert, majd ODATEREM EGY MEDVE. Már nem is odajön, hanem egy villanással odaterem. És ez megy konstans. KONSTANS. Úgy rúgták magukat tükön ezzel, hogy nem igaz. Nagyon jó játék lehetett volna, de nem bírták ki, hogy ne dobjanak be kétpercenként, ÓRAMŰPONTOSSÁGGAL egy helikoptert/repülő, hús másodpercenként egy páros járört, mindenféle vadlányeket, zombikat, random támadásokat. Cseszszék. Meg. Cseszszék meg. Leállsz horgászni, öcsém, fo-

lyamatosan megjelenik valaki, hogy lelőjön, direkt elrepültem egy elhagyott, hegyi tóhoz az isten háta mögé hidroplánnal, számoltam: kb. öt perc alatt két rozsomák, hat kutya, egy medve, hat íjász faszi és kb. 14-15 vallási fanatikus támadott meg. Elkezdtem horgászni, mire végeztem volna, spawnoltak újra. Húzzák le magukat a vécén!

Nem is kommentálnám, ugyanis Rokalesocipo írta erre:

A nagybetűs részre a megoldás, mindehova .50cal géppityus terepjáróval kell menni, vagy helikopterrel, amelyen rakéta is van. A Widowmaker kamion felejtős, egy helikopter másodpercek alatt szétkapja, még az autorepair perkel is. A fegyver nélküli járműveknek semmi értelmük a játékban. Üldözőbe vesz egy géppisztolyos terepjáró, és vége. A sportosnak kinéző verdákat is simán utolérik, és másodpercek alatt szétlővik, megállni, kiszállni nincs idő. Ha nem coop játékmódban vagy, lehetőleg te lőj elsőnek, és ne az MI. Ut szélén foglyot vezető bácsikra egy lövés, civil megmentve. Menet közben mindig az emberekre kell lőni, helikopter és a páncélos konvoj is elintézhető így. Outpostoknál meg hangtompító távcsöves puska, riasztókat kilőni, és máris végig rambózható az egész, még a legnehezebb bázis is. Halászni ráérünk akkor, ha már a megye nagy részét kitisztítottuk, és csak az atya maradt hátra. Amúgy sem adnak sok perket a halak.

Monsieur Cubée írja az Age of Empires: Definitive Edition teszt kapcsán:

Azért itt felmerül szerintem a kérdés, hogy mit is jelent egy régi játék feltámasztása. Chava hiányolja a kényelmi funkciók bevezetését, ami talán belefér egy remasterbe, de nem vagyok biztos benne. Leginkább tőlünk függ, hogy mit szeretnénk látni; egy simán újratexturázott, de azonos játékot minden tekintetben, vagy egy, a mai korban jobban megfelelő játékmennel felturbózottat.

Igen, erről megoszlanak a vélemények, én például a Shadow of the Colossus kapcsán kifejezetten nehezményeztem a klasszikus, PS2-es irányítást, ami szerintem elavult és idegesítő annak, aki esetleg most ismerkedne meg egy nagy klasszikussal. Meg engem eleve idegesített, szóval feltehetően innen ered a frusztráció.

Én nemrég újrajátszottam a Mafia 1-et, és felraktam hozzá azt a modot, ami újratexturázza a játékot, leveszi a látótávolságot korlátozó kódot, engedi a 21:9-es felbontást, azaz próbáltam megtartani mindent az eredeti állapotban, csak annyit változtattam, hogy a

EGY MÁSIK BARCRAFT-SZTORI

Helló Vanda és HP!
Köszöntünk téged!

Szeretnék megosztani veletek egy rövid kis sztorit, ha már legutóbb is szó esett a Barcraft-ról az Arénában. Nemrég jelentkeztem egy önkéntes csapatba, akik gyerekek táboroztatásával foglalkoznak. Ők

szerveztek ismerkedős, csapatépítő beszélgetést a Barcraft2-be. Elhatároztam, hogy nagyon jó fej leszek mindenkivel, és meghívok mindenkit egy kör italra. Szerecsére ebben segítségemre voltak a már egy éve gyűjtögetett, az újságból kivágott kuponok. Így

következtethet be az, hogy egymásután 13-szor dobtunk a véget kockájával. Habár konkrét statisztikát nem tudok az egyszerű kikért Kocka-koktélokról, de még az őket kikeverő pultosnak is rekordgyanús volt a helyzet. A meglepődött mosolyok pedig, amik az újdonsült barátaim arcán jelentek meg, biztosítottak róla, hogy ezeknek a régóta a tárcám mélyén nyugvó vouchereknek ez volt a sorsa. Köszí, és üdv! **(Andris)** Nagyon örülünk, hogy segíthetünk nektek egy jó csapatépítésben, most már Szeged mellett Debrecen is bekerült az újságba, szóval egyre több gamer csatlakozhat a Barcraft jóvoltából a bulihoz. Remélem, tudtátok, mit kell mondani koccintás és ivás előtt! Ugye, helyesen cselekedtetek? Bárhogy is, egészségetekre!





★ A HÓNAP LEVELE ★

TÉNYLEG MÁRIS SZÜKSÉG VAN EGY ÚJABB GENERÁCIÓVÁLTÁSRA?

Sziasztok!

Szia!

E levelem írása előtt néhány nappal olvastam a hírt – vagy pletykát, mert nem is igazán tudom legitim hírként kezelni –, hogy a Sony már dolgozik a PlayStation 5 fejlesztésén, és készül az újabb konzolos generációváltásra.

Igen, ez pletyka. Nem nagyon valószínű, hogy idén ebből bármi lenne. Persze az a része lehet valódi hír, hogy fejlesztői gép már létezik, és a Sony tényleg dolgozik a jövő konzolján, de a PS4 Pro még bőven termékciklusának fejste-hén korszakát éli.

Tegyük fel, hogy igaz a pletyka, és jövőre már a PS4-re is last-gen gépként tekinthetünk.

Tegyünk.

Ezt egyrészt szomorúan venném tudomásul, mert tavaly év végén végre sikerült beszereznem a Sony jelenlegi csúcsgépét, a PS4 Prót. (És még ugye így is le vagyok maradva, mert az Xbox One X még erősebb gép.) Másrészt dühösen feltennem a kérdést: minek? Miért kell ennyire sürgetni az új generációs konzolokat? Szerintem a PS3-Xbox 360 és a PS4-Xbox One közötti közel nyolc év „pont jó” ütemben következett be, hogy újból kihívást jelentsenek a PC-nek.

Igaz, de azért a hardveres fejlődés – főleg PC-s fronton – sokkal keményebb tempót diktál. Már most mutogatnak 8K-s kijelzőket, amikor a világ fele még full HD-ban nyomja, és a játékok evolúciója is egyre keményebb. Nem véletlen,



hogy már felújították egy generáción belül a konzolokat, könnyen lehet, hogy mostantól ez lesz a trend, nem is annyira a nagy léptékű generációváltás.

Visszont jelenleg a PS4 Pro, illetve az Xbox One X is félig-meddig váltásnak tekinthető, hiszen a két-három évvel később megjelent modellek többet nyújtanak, mint az alapgépek, viszont nem lehetetlenítik el azokat, és továbbra is lehet ezekre a platformokra több éven keresztül készülő, minőségi játékokat gyártani.

Igen, ez is lehet alapja annak, amit fentebb írtam.

Így is sok a probléma a visszafelé kompatibilitással, és akármennyire jövedelmező lenne is egy The Last of Us Remaster Reloaded, szerintem egészségesebb lenne a piacnak, ha még

várnának legalább két-három évet a generációváltással.

Főleg akkor, ha szoftveres fronton mindössze annyit kapunk, hogy új-rakeverik, amit pár éve nyomtunk végig, csak most 4K lesz full HD helyett. Ennél azért több kell; a Sony éppen elég dögös címeikkel kényeztet, és talán a Microsoft is rájön végre, hogy kellenek a jó játékok az egyébként elképesztően jó konzoljukra.

Kérdés, hogy mi lesz a megújulásra való igény indikátora – a Pro és a One X így is a lehető legjobb grafikai élményt nyújtják, amit egy konzolból ki lehet hozni, és még bőven nem tartunk ott, hogy az átlagos játékosnak minimum két játékgépe és egy 4K-tévéje legyen otthon. (Mert akkor már venne egy „erőmű” PC-t.) Ti mit gondoltok, mikor következhet be a

PlayStation 5-ös pletykával beharangozott konzolos generációváltás?

Nagy eséllyel 2020-ban. De az is lehet, hogy két-három évente jön egy új modell, amelyik nem számol le azonnal az előző generációval. A Microsoft szerintem egyértelműen a „gaming mint szolgáltatás” üzleti modellje felé halad (lásd a már korábban is említett Game Pass), a Sony pedig ontja a frankó exkluzív címeket. Érdekes verseny ez, nem biztos, hogy hardveres fronton kell folytatódnia.

Egyáltalán, van-e rá szükség a közeljövőben? Egy biztos, én még pár évig jól ellenek a PS4 Pro nyújtotta játékelményrel. **(V. Viktor)**

Teljesen jogos, amit írsz, és kíváncsian várjuk, hogy mit hoz majd az idei E3. Utána dumálunk.

„ PÁR SOR, EGY TŐSZT, ÜRÍTJÜK POHARUNK, ÉS MÁR KÉSZ IS. ILYEN EGYSZERŰ

fejemben élő emlék a játékról megmaradjon. Így volt tökéletes, ugyanazt az élményt kaptam, minden hibájával és nehézségével együtt.

Persze, ez is egy jó élmény; én anno nagyon szerettem, hogy a GameCube-ra felújított Resident Evilhez kétféle irányítást ajánlottak, pont a klasszikus élményt keresőknek. Csak lehessen választani, az sokat segít.

Kipróbáltam ezt is, virágverzióban, mert nem akarom támogatni a Windows Store-t, úgyhogy majd csak akkor veszem meg, ha lesz Steamen. Én ettől is ugyanazt kaptam, mint a Mafia 1-től.

Ahogy a húsz évvel ezelőtti játékról élnék bennem az emlékek, pont ugyanúgy kaptam vissza, és csak annyival megtoldva, hogy fusson rendesen a mostani gépemen. Nem érzem a hiányát semmilyen kényelmi funkciónak, mert eleve nem is vártam el, hogy kapijak. Hogy jobb lett volna-e, ha mégis belepakolnak ilyeneket? Nem biztos, mert én például soha nem szerettem a Starcraft-féle, durván pörgős RTS játékményt, mindig is jobban bejött a lassú és menedzselgetős stratégia, amilyen az AoE. Én, amikor kihozna egy remastered verziót valamilyen játékból, mindig azt várom el, hogy ugyanazt kapjam, csak technikailag le-

gyen fejlettebb, a mai igényekhez igazítva. Megértem, hogy az olyan dolgok bosszantóak tudnak lenni, hogy az egységek még mindig bután viselkednek, ha közlekedni kell, ugyanakkor megvan a bája is annak, ha újra átéled azt, hogy neked kell folyamatosan irányítanod őket, nem elég, hogy rákattintasz az ellenfél bázisára.

Ez teljesen elfogadható álláspont, én nem így szeretem, de abszolút értem, amit leírsz.

Szerintem, ha egy remastered tartalmazza az elvárható technikai fejlesztéseket, jól és szépen fut a mostani gépeken, akkor onnantól kezdve minden más extra, aminek a pontszámában is így kéne mutatkoznia, mivel ez nem egy új rész.

Ez volt most az Aréna, rengeteg érdekes kérdéssel és sztorival. Kérlek beneteket, hogy maradjatok ilyen csodálatosan kezdeményező olvasók, írtatok, meséljétek, faggassatok. És bár Márai Sándor szerint az „írás nagyon ritkán más, mint hiú önmotogató, kínálkozó magakelletés”, ez kizárólag az én bele-gépéléseimre igaz. Számotokra az írás legyen olyan, mint Centauri számára: „a legelképesztőbb kaland, a szabadság olyan foka, amihez hasonlót semmi sem ad. És úgy hat, akár a drog.” Irodalmi soraink után koccintsunk együtt a magasztos célokra, például arra, hogy ti jeles magazinunk fogyasztóivá váltok, ezzel elősegítve a rólam elnevezett ivós játékok, ahol mindenki akkor húzza le fenékgig, amikor én felkiáltok: „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 DARWIN PROJECT
- 16 DEEP ROCK GALACTIC



A király(tigris) új ruhája

WORLD OF TANKS 1.0

NAGYON RITKA AZ ÖT ÉVNÉL HOSSZABB ÉLETcik-LUSSAL RENDELKEZŐ JÁ-TÉK. Jellemzően két-három évente lecserélődnek a trendek, és a játékosok nagy része újabb favoritot talál magának. Akadnak persze kivételek is. Jó 15 évvel ezelőtt az MMO-k hódítottak, gondoljunk csak a *World of Warcraft* tündöklésére és közel másfél évtizedes „haldoklására”. Aztán beleuntak a játékosok abba, hogy havidíjat fizessenek, és jöttek az ingyenesen játszható MOBA-k, amelyek olyan játékosokat is a gép elé ültettek, akik azelőtt soha nem jutottak túl a *Mario* második pályáján. Idővel aztán ez a divat is lecsengett, és az új generációs játékosok manapság inkább a battle royale műfajában találják meg a maguk kis adrenalinlöketét. Vannak azonban olyan alkotások, amelyeket a dolgok jelenlegi állása szerint nem lehet lerobbantani a trónról. Itt van mindjárt a már említett *World of Warcraft*; közel sincs

annyi játékosa, mint tíz évvel ezelőtt, de ettől függetlenül eldöcög a fejlesztők szekere, és a kiegészítők megjelenésére mindig visszatérnek a régi *WoW*-játékosok. A *Call of Duty*- és a *FIFA*-megszállottak rokonainak sem kell nagyon gondolkozniuk, hogy melyik játékot vegyék meg karácsonyra nekik. E sorozatok népszerűsége annak ellenére töretlen, hogy az elmúlt 15 évben nemigen változott a játékméret. Nem szabad megfélemlenünk az ingyenes kategóriáról sem: az elmúlt öt-tíz évben gombamódra szaporodtak azok a játékok, amelyeket bárki letölthetett a netről, és ingyenesen játszhatott vele a barátaival. A fehér-orosz illetőségű Wargaming már 2010 óta a piacon van, és nagyon jó érzékkel tenyért bele ebbe a piaci részbe. A *World of Tanks* dollár százmilliókat termel minden évben, így a pletykák szerint egyáltalán nem véletlen, hogy a cég áttette a székhelyét Ciprusra, állítólag ott jóval nehezebben tud a kö-

zelükbe férközni az orosz és fehér-orosz alvilág.

RAGYOGÓ PÁNCÉLCSODÁK

2010 óta azonban nagyon sok idő eltelt, eljött az ideje egy alapos ráncfelvarrásnak. A Wargaming vendégül látta a GameStar magazint Prágában, egy sajtóeseményen, amit kifejezetten az 1.0-s gigapatch megjelenésére szerveztek. Egész Európából érkeztek újságírók az eseményre, ahol pár nappal a megjelenés előtt kipróbálhattuk a grafikai felújított játékot. Külön paneleken mutatták be, milyen grafikai és zenei változtatások kerültek be az új verzióba. Egészen lenyűgöző lett a *World of Tanks* kinézete, izgalmas és tanulságos volt látni a különbséget a 2010-es és a mostani verzió között. A látványért egy teljesen új, házon belül fejlesztett grafikus motor, a Core felel, amelynek segítségével eddig soha nem látott minőségű fényhatásokat, árnyékokat és víz-effekteket láthatunk a képernyőn. Új



HA TE MONDOD

Milos Jerabek fejlesztési igazgató, Wargaming: „A pályák újratervezésekor nagyon kellett vigyáznunk arra, hogy ne változzanak meg az alapok. 120 millió ember játszik a játékkal, nem jó ötlet felingereini őket. Ha megszokták, hogy egy domb mögött el tudnak bújni egy bizonyos harckocsival, akkor az 1.0-s verzióban is jogosan várják el ugyanezt. Elképesztően nagy feladat volt.”

fizikai motor is került a játékba, most már sokkal jobban néz ki, amikor a többtonnás monstrumok darabokra törnek az útjukba kerülő tereptárgyakat. Az összes térképet újragondolták és tervezték a készítőik, és ez a nagy váltás ideális volt arra, hogy kijavítsák az eddigi apróbb hibákat. Volt, ahol láthatóbbá tették a kis hegyi ösvényeket, máshol szélesebbre vették az utakat, a végeredmény igazán lenyűgöző. Mind a 29 eddigi térképet feldolgozták, sőt egy harmincadik, eddig még nem publikált csatátér, a Glacier is bekerült a játékba. Régi barátunk, Milos Jerabek, a *World of Tanks* fejlesztési igazgatója elmesélte, hogy ez a térkép nem szerepelt a hivatalos teendőik között, de a kollégák úgy gondolták, dolgoznak még egy kicsit annak érdekében, hogy keréken harminc térkép legyen a játékban. Hivatalosan persze ezt nem engedélyezhette nekik, így abban maradtak a kollégákkal, hogy csak akkor dolgozhatnak rajta, ha ő azt nem látja. Így a harmincadik térkép a hivatalos munkaidő befejezése után, illetve hétvégeken készült el teljes titoktartás közepette.

SZÓLJON HANGOSAN AZ ÉNEKI

A grafikai javítások mellett a Wargaming iszonyatos erőforrásokat mozgósított annak érdekében, hogy a zenei aláfestés is emlékezetes legyen a csaták közben. Erről is tartottak egy külön előadást, ahol belehallgathattunk a dallamokba. Minden pálya külön muzsikát kapott, ezen másfél éven keresztül dolgoztak a Wargaming zenészei a prágai filharmonikusokkal karöltve. Az egrotikus pályákhoz arab, kazah és koreai muzikusok autentikus hangszerekkel fűszerezték a hangzást. A végeredmény elképesztően jó lett, érdemes meghallgatni ezeket az alkotásokat, a nagyobb zenei megosztókon bárki belehallgathat az eredménybe. A sajtóesemény végén a meghívottak pedig élőben élvezhették, a prágai filharmonikusok személyesen jöttek el, hogy megmutassák, milyen klassz is lett a *World of Tanks* új muzikája. Elképesztően hangulatos koncertet adtak az újságíróknak, ami már csak azért is felemelő volt, mert a szimfonikus zenekar mérete (majd 50 zenész) tekintélyt parancsoló, és a komolyzenei eseményeket megtisztelő gálába öltözött a hallgatóság is.

KELL EGY ÚJ KÁRTYA?

A prezentáció elején meglehetősen pesszimisták voltunk, hiszen majdnem biztosak voltunk benne, hogy ilyen grafikai fejlődés óhatatlanul együtt jár egy combosabb és persze roppant drága gépfeljesztéssel. Az interjúk során aztán kiderült, hogy egyáltalán nincs szükségünk új PC beszerzésére, az új grafikus motor fejlesztésénél kimondottan ügyeltek arra, hogy a régebbi vasakon is szépen fusson a játék. Még bőven a megjelenés előtt bárki letölthette *World of Tanks* enCore nevű kis programjukat, amit lefuttatva képet kaphatott arról, hogyan fut majd vasán a felújított *World of Tanks*. Kíváncsiságból mi is letöltöttük, és elindítottuk négyéves tesztgépünkön. Az eredmény minden várakozásunkat felülmúlta: ultra grafikai beállítás és maximális felbontás mellett is képes volt hatvan képkocka felett futni a játék; le a kalappal a Wargaming kóderei előtt, ritkán látni ennyire optimalizált házilag fejlesztett grafikus motort. A sajtótájékoztatón természetesen szó esett arról is, hogy mi mindent várhatnak még a rajongók a közeljövő-

ben. Hallottunk pletykákat arról, hogy a láncalpas járművek mellett megjelennek a villámgyors, kerekeken guruló harci eszközök. Ha már ott voltunk, rá is kérdeztünk erre a fejlesztési igazgatónál. Milos őszintén elmondta, hogy foglalkoztatja őket ez a téma, de ez egy kényes terület, ezért nagyon óvatosan nyúlunk hozzá. Nem arról van szó, hogy technikailag ne tudnák betenni a játékba ezt a járműtípust, a gond az, hogy ezeket a villámgyors járműveket csak nagyon jó reflexekkel lehetne kilőni, ami viszont az idősebb játékosoknak nem nagyon van. Így felborulna az a kényes egyensúlyi helyzet, amit nyolc éven át sikerült megőrizniük. A sajtóeseményt követő vacsorán Viktor Kiszlij, a Wargamin vezetője anekdotázott egy kicsit arról, hogy milyen volt a játék indulása annak idején. Álmodunkban sem gondolták volna, hogy ilyen sikeresek lesznek, maximum két-három évet adtak a *World of Tanks*nek. Most azonban már sokkal bizakodóbb, véleménye szerint még húsz év múlva is a piacon lesz a játék, és lenyűgözi a harckocsik iránt rajongókat. Neki legyen igaz! **Mocsy**

Előzetes

DARWIN PROJECT



MY CAREER

1,580 FANS / 12,500

Official rating will be reset every other Tuesday, 7pm (UTC)

GAME PLAYED 32	GAME WON 5	2ND PLACES 6	3RD PLACES 2
TIME PLAYED: 4h	RATIO: 15.6%	RATIO: 18.8%	RATIO: 8.8%
AVG. RANK 4.78	BEST WIN STREAK 2	KILL 29	AVG. DAMAGE 716
BEST: 1	CURRENT: 1	AVG. D.B MAX: 8	MAX: 9,050 TOTAL: 22K
AVG. ACCURACY 2%	LONGEST ARROW HIT 119 m.	HEADSHOT RATIO 3%	AVG. CLUE TIME 01:35
V HIT: 104 FIXED: 304	AVG. 31m.	TOTAL HEADSHOT: 9 TOTAL ARROW HIT: 304	TOTAL: 04:34 TOTAL: 8100

EASTER EGGS

- 1 Proj 477
- 2 Mahue VI 408
- 3 xWhizzy 406
- 4 STFU 388
- 5 The_Chunch 378
- 6 Abstract Shadow... 374
- 7 tvBiggityDiggie... 338
- 8 'Vulcan' 323
- 9 adnachera 318
- 10 FreddyFrag 314

Részletes statisztikát kapunk a teljesítményünkről és a ranglistán betöltött helyünkről.



CRAFTING WHEEL CUSTOMIZATION

Számos lehetőség közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabb képességeket

Éhezők viadala újratöltve

DARWIN PROJECT

INFO

Kiadó **Scavengers Studio**
 Fejlesztő **Scavengers Studio**
 Platform **PC, Xbox One**
 Röviden Battle royale alapokra építkező túlélőjáték, amelyben egy valóságshow nézőit próbáljuk lenyűgözni.
 Megjelenés **2018**
 PEGI **12+**

KÉTSÉGTENÜL AZ ÉHEZŐK VIADALA NÉPSZERŰSÉGE ADOTT NAGY LÖKÉST A BATTLE ROYALE MŰFAJNAK, AZ EDDIG MEGJELENT JÁTÉKOK AZONBAN CSAK A JÁTÉKOSOK KÖZTI INTERAKCIÓRA (ÉRTSD: EGYMÁS KÖNYÖRTELEN LEMÉSÁRLÁSÁRA) ÉPÍTTEK. Pedig a Hunger Games nagyon fontos eleme a közönség, amelynek tagjai beleszólhatnak a versenybe, megnehezíthetik vagy megkönnyíthetik a résztvevők életét. A *Darwin Project* pontosan ezt helyezi a középpontba.

OSZD MEG, ÉS URALKODJ!
 A hét kisebb zónára osztott játéktéren tíz játékos küzd a végső győzelemért a már jól ismert szabályok szerint. A bejárható terület folyamatosan zsugorodik (csak itt nem egy szűkülő kör terelgeti egymáshoz közelebb a játékosokat, hanem folyamatosan zárják le a hatszög alakú régiókat), míg végül egyetlen játékos maradhat életben. Az arénában nincsenek összeszedhető fegyverek, pusztán a baltánkra és az íjünkra, valamint különleges képességeinkre és csapdáinkra támaszkodhatunk harc köz-

ben, amelyek alapvetően meghatározzák a játéktílusunkat és lehetőségeinket. Kulcsfontosságú szerepet kapott a crafting, a meccsek során ugyanis mindent magunknak kell megcsinálnunk a nyílvevesszőktől kezdve a bombákon át egészen a vastagabb kabátkáig, amely megvéd a dermesztő hidegtől. Az ezekhez szükséges alapanyagot, deszkát és bőrt a pályán található fákból és bőrfotelekből(!), valamint más játékosok hulláiból nyerhetjük ki, így érdemes a lehető leghatékonyabb útvonalon haladni kezdetben, mert ha valaki meglep a harmadik percben, mi meg ott állunk egy szál nyílvevessző nélkül, nem sok esélyünk lesz túlélni a találkozást.

Azt, hogy pontosan milyen tárgyakat és fejlesztéseket akarunk magunkkal vinni az adott meccsre, a menüben kell összeállítanunk. Választhatunk különböző nyílvevesszőket (például tüzes, célpontot megjelölős), füstbombát vagy medvecsapdát, de még azt is eldönthetjük, hogy a fejlesztett cipőnk, kabátunk és baltánk milyen bónuszokkal rendelkezzen (utóbbihoz például az extra sebzés és az életlopás is választható). Legerősebb képességeink aktiválásához a pályán véletlenszerűen megjele-

nő, electronic névre keresztelt alapanyagra van szükség, amelyből teleportot, immunitást létrehozó pajzsot vagy az ellenfeleket és csapdákat megjelölő radart fejleszthetjük. Ezek a képességek önmagukban is eldönthetik egy meccs alakulását, így nem csoda, hogy általában nagy harc folyik értük. A képességek ügyesen kiegészítik egymást, és nincs egyértelműen erős kombináció: az, aki szereti mindig tudni, merre jár az ellenfél, választhat olyan kutyúket, amelyek felfedik a célpont helyét, aki pedig a mobilitást részesíti előnyben, rágyúrhat a teleportra és a staminát töltő nyílvevesszőre, így mindig helyzeti előnyben lehet a gyakran kaotikus harcok során.

A vároból azonnal az akció közepébe csöppenünk; mindenki random helyen kezd, így előfordulhat, hogy senki más nincs a zónánkban, de az is előfordulhat, hogy rögtön ketten lebzselnek körülöttünk, így minden másodperc számít. Elszörva találunk interaktív térképeket, amelyeken minden versenyző fel van tüntetve, ezeket érdemes rendszeresen ellenőrizni, hogy ne érjen meglepetés. A játékosok lábnyoma egyébként egy bizonyos ideig csillag a hóban, a kivágott fák csonkjai és a craftoláskor ke-

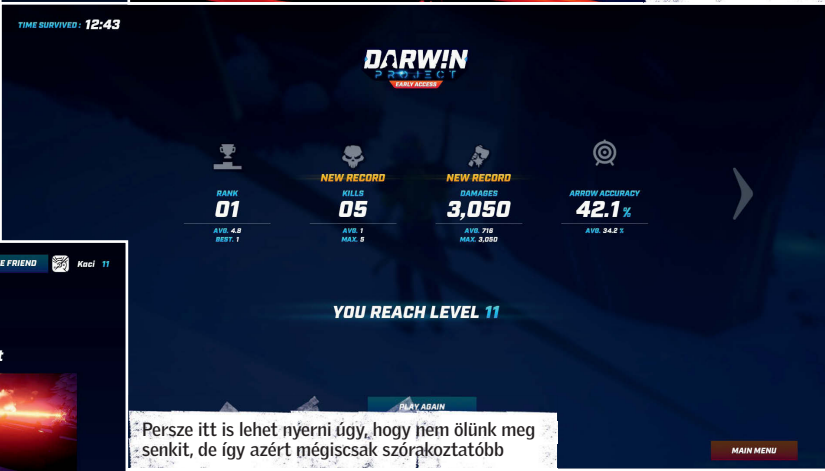


Az atombombát érdemes jó messziről elkerülni.



HÓGYOLYÓ MINT HALÁLOS FEGYVER

Amellett, hogy a táborníz elől-tására használhatjuk (így mások nem tudnak mellette megmelegedni), más játékosokat is megdöbölhetünk a hógyolyókkal. Ezzel nemcsak a látásukat korlátozzuk rövid időre, hanem a testhőjüket is csökkentjük, ami aztán komoly sebzés forrása lehet.



Persze itt is lehet nyerni úgy, hogy nem ölünk meg senkit, de így azért mégiscsak szórakoztatóbb



Előfordulhat, hogy mindenki egy zsebkendőnyi területen küzd a túlélésért

HA TE MONDOD

Simon Darveau társalapító, Scavengers Studio: „Olyan játékot akartunk, amelyben fontos szerepet játszanak az érzelmek, és amely legalább annyira szórakoztató a nézőknek, mint a játékosoknak.”

A TŰLÉLÉS TÖRVÉNYEI

Karakterünk testhőmérséklete folyamatosan csökken a meccsek során, amit valamelyest ellensúlyozhatunk, ha fejlesztjük kabátunkat, de ennél sokkal sűrűbben fogunk tüzet rakni, vagy meginni egy forró kávé, amit a ládákból találhatunk elszórva. Erre érdemes odafigyelni (szerencsére a játék nagyon erőteljesen jelzi, ha elkezd lefagyni a fülünk), ugyanis ha elérjük a nullát, egyre többet sebződünk, egészen addig, amíg újra fel nem melegszünk, meggyógyulni pedig csak nagyon ritkán fogunk. A gyakorlatban az egyes régiók lezárása is úgy működik, hogy ott hirtelen nagyon hideg lesz, így hiába ugrunk ki a zóna határán, amíg nem rakunk tüzet, nem vagyunk biztonságban. Éppen ezért mindig érdemes magunknál fát tartani, mert sosem tudhatja az ember, mikor lesz rá szüksége.

letkező forgács alapján pedig lenyomozhatjuk, épp merre jár az adott játékos. A csaták kimenetele szempontjából az információ legalább olyan fontos, mint az ügyesség, nem véletlenül játszanak a legtöbben olyan képességekkel és csapdákkal, amelyek felfedik az ellenfél pozícióját.

A NAGY TESTVÉR MINDENT LÁT

A tíz játékos mellett a meccsben fontos szerephez jut a rendező is, aki egy lebegő robot kamerái mögül szemlélheti az eseményeket, és beleszólhat azok alakulásába. Folyamatosan generálódó akciópontjai segítségével használhatja képességeit, lezárhat egyes zónákat, elhelyezhet értékes electronicokat, gyógyíthatja, felmelegítheti vagy meggyorsíthatja a játékosokat, de akár vérdíjat is kítűzhet valakinek a fejére (ilyenkor percig mindenki más látja, és extra jutalom jár a levadászásáért), sőt ledobhat egy atombombát is. Egy trollkodó rendező persze nagyon durván fel tudja borítani az egyensúlyt: ha mindig ugyanazt a játékost segíti vagy

épp szívatja, akkor nyilván nem mindenki lesz boldog a meccs végén, ugyanakkor lekopogom, hogy a meccsek során nem tapasztaltam ilyet. A legtöbb rendező inkább kifejezetten kreatívan használta képességeit, és igyekezett minél látványosabbá tenni az összecsapásokat. Az electronicot több játékos közé próbálják ledobni, hogy kemény csaták alakuljanak ki az alapanyagért, de láttam olyat is, hogy az electronic megjelenése után azonnal lezárták az adott zónát, vagy elindították az atombombát. Ilyenkor az adott régió még egy percig élhet, vagyis a játékosnak döntenie kell, hogy kockáztat, és megpróbálja mindenki más orra elől elhappolni az értékes alapanyagot, vagy inkább anélkül próbál meg boldogulni. A Twitch-integrációnak köszönhetően egyébként a nézők beleszólhatnak ezekben a döntésekbe, így a tervek szerint, akárrcsak Az éhezők viadalában, segíthet, ha szimpatikusak vagyunk a nézőknek, és nagyobb eséllyel kapunk segítséget, ha nem a pálya szélén vágjuk a fát, hanem arra törek-

szünk, hogy minél nagyon show-t csináljunk.

A BÉKE SZIGETE

A látványvilágában erősen a *Fortnite*-ra hajazó *Darwin Project* nemcsak az előbb felsoroltak tekintetében nyújt mást, mint a többi battle royale játék. Minden meccs közösségi élmény, a játékosok általában már a lobbiban beszélgetnek, és a mérkőzések során is leállnak trécselni a rendezővel és a többiekkel. Itt a párbajoknak legtöbbször úgy van vége, hogy a vesztes fél gratulál a másiknak, és sok szerencsét kíván, nem pedig úgy, hogy „Te mocskos hacker, azonnal reportollak, remélem, rákot kapsz!”, mint az oly sokszor előfordul mondjuk egy *PUBG*-meccs során. A maga 15 dolláros árával a *Darwin Project* kifejezetten jó vétel lehet azok számára, akik unják az egy kaptafára készülő battle royale címeteket, vagy csak most ismerkednek a műfajjal, és valami könnyedebb hangvételi címmel vágnának bele a kalandba.

Kaci

Előzetes

DEEP ROCK GALACTIC

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

Legalább két műszakban kell bányászni annak, aki ki akarja maxolni karakterét



Nem tudom, mi van a tojásokban, de hogy nem aranyos kicsibék, az szinte biztos

A törpék a bányában dolgoznak

DEEP ROCK GALACTIC

INFO

Kiadó **Coffee Stain Publishing**
Fejlesztő **Ghost Ship Games**
Platform
PC, Xbox One
Röviden Kooperatív akciójáték, amelyben véletlenszerűen generált pályákon kell átverekednünk magunkat.
Megjelenés **2018**
PEGI **16+**

NEM CSAK ZOMBIKKAL LEHET KOOPERATÍV TŰLÉLŐJÁTÉKOT CSINÁLNI. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ebben a lapszamban két hasonló, mégis alapjaiban különböző játék, a *Vermintide 2* és a *Deep Rock Galactic* is helyet kapott. Ez utóbbi sokkal jobban leért a már kitaposott ösvényről, ami remekül példázza, hogy bőven van még lehetőség ebben a műfajban.

CSÁKÁNY ÉS REVOLVER

A *Deep Rock Galactic* középpontjában egy intergalaktikus bányásztársaság áll, amely minket, a tejtűt legtökésebb (és legmenőbb szakállú) törpéit bíz meg azzal, hogy begyűjtsünk különböző nyersanyagokat az egyes bolygókról. Képzett bányászok vagyunk, ez nem vitás, a feladat azonban jóval bonyolultabb annál, hogy összelapátolunk pár zsák szenet, aztán meglépünk a planétáról: az értékes érceket hatalmas izeltlábúak őrzik, akik nem nézik jó szemmel, hogy csörgünk-zörgünk a barlangjukban.

A kooperatív sci-fi egyedül is játszható, de értelemesen csapatban a legjobb módja. Ilyenkor a négy karakterosztály – ezek

ről bővebben a keretes írásban olvashattok – valamelyikével csatlakozhatunk a partihoz, ahol aztán folyamatosan változó kiterületeket illetően nincs megkötés, lehet akár mindenki ugyanazzal is, ugyanakkor nyilvánvalóan célszerű egy sokoldalú csapatot összerakni, különben bizonyos feladatok főslégesen idegtépőek vagy nehézkesek lesznek.

MERRE IS KELL MENNI?

A procedurális generálás gondoskodik arról, hogy ne unjunk rá az egyes pályákra. Belefuthatunk általános veszélyeket rejtő és erősen tematizált helyszínekbe is, így az utunkat szegélyezhetik elektromos feszültséget kibocsátó kristályok vagy akár robbanó gombák, amelyek értelemesen megnehezítik a barlangok felfedezését. A teljes körű rombolhatóságnak köszönhetően bármikor leterehetünk az előre kijelölt folyosókról, és ha találunk egy korábban fel nem fedezett tárnát, ott általában értékes jutalom vár ránk. A procedurális generálás rákfenéje sajnos egy bizonyos fokig itt is jelen van: hiába nincs soha két egyforma kialakítású pálya, látványra, érzetre

ezek bizony elég sokszor hasonlítanak egymásra. A fejlesztők gőzerővel dolgoznak azon, hogy a lehető legváltozatosabb flóra fogadjon minket, de hosszú távon nem lesz egyszerű ezt fenntartani. A legtöbb esetben egyértelmű, hogy merre érdemes túrni a földet, de megfordultunk egy olyan pályán is, ahol egy órán keresztül újra és újra lefutottuk ugyanazokat a köröket, de egyszerűen nem találtunk ki a labirintusból, így kénytelenek voltunk kilépni, és új küldetésbe kezdeni.

És ha már a környezeti tényezőkről beszélünk, nem mehetünk el szó nélkül az ellenféltypusok mellett sem, amelyek elsősorban az izeltlábúak családját erősítik. Az aprócska, hordákban támadó pókoktól a hatalmas monstroomokig minden megtalálható, így abszolút meg tudom érteni, ha valakit azonnal elkap a Csillagközi invázió életérés, néha én is a Klendathun éreztem magam. Bár ezekből majdnem egy tucat különböző van (a kisebbek hálót köpnek, a nagyobbak tűzgolyót, vagy épp mérges gázokat eregetnek haláluk után), azért annyira erős különbséget nem érzek köztük, mint az *L4D* vagy a már említett *Vermintide* speciá-

A MUNKA HŐSEI



ENGINEER

Órtormyai szinte nélkülözhetetlenek, amikor egy adott pontot kell megvédeni az űrlényekkel szemben. Az általa épített platformok pedig nagyban megkönnyítik a barlangok mennyezetén található kristályok és ércek megközelítését.

SCOUT

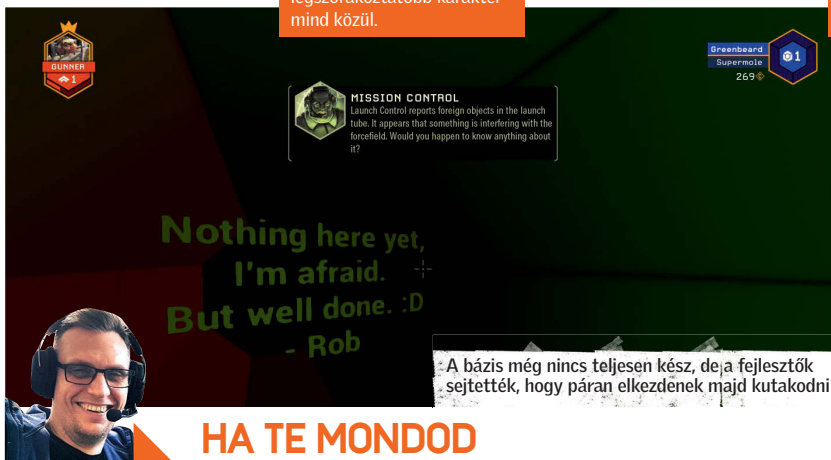
Szigonypuskájával villámgyorsan eljut a nehezen megközelíthető helyekre is, a flare gun segítségével pedig egész barlangokat is pillanatok alatt képes teljesen bevilágítani. A legszórakoztatóbb karakter mind közül.

DRILLER

Bár csákvánnyal az összes karakter képes ásní, a driller fúrókarjai nagyon durván felgyorsítják ezt a feladatot, így csapatban gyakorlatilag nélkülözhetetlen. A limitált használhatóság miatt érdemes a legmegbízhatóbb csapattagra hagyni.

GUNNER

Alapvetően ő a DPS a csapatban, minigunjával brutális sebességet képes osztani. Emellett az általa kilőtt kötéllel az egész csapatot feljuttathatjuk nagyon nehezen megközelíthető helyekre, ami szintén nem elhanyagolható.



HA TE MONDOD

Mikkel Martin Pedersen rendező, Ghost Ship Games: „A Left 4 Dead és a Minecraft kétségtelenül ihletet adtak, de nem csak összegyűrni akartuk ezeket, hanem fejleszteni is a formulán.”

A kemény munka után egy kis táncol vezethetjük le a feszültséget

lis egységei esetében, hiszen az említett játékokban minden nevesített ellenfél különleges reakciót igényel a csapattól. Itt csak megy a darálás, aztán majd lesz valami. A legfélelmetesebb egyértelműen a plafonon megbújó Cave Leech, amely a *Half-Life Barnacle*-jére emlékeztet, és beszippantja az óvatlan űrtörpéket. A harcot az nehezíti igazán, hogy lőszerből nem vihetünk magunkkal hatalmas mennyiséget (különösen az elején, amíg nem fejlesztjük karakterünket), így aztán viszonylag hamar kiürülnek a fegyverek, ha ész nélkül lövöldözünk. Ilyenkor kénytelenek leszünk lehívní egy utánpótlás-szállítmányt, amihez viszont egy, a pályán kibányászható érce van szükségünk. Vagyis ha fogy a töltény, új tárnákat kell felfedeznünk, hogy le tudjuk hívni az utánpótlást, itt azonban várhatóan további ellenfelek várnak ránk, és hopp, máris belekerültünk egy ördögi körbe, ami akár a vesztünket is jelentheti.

SAKÁLLA VOLT KENDER

A küldetés teljesítéséhez szükséges anyagokon kívül extra lootot is hazavihetünk magunkkal, az így összegyűjtött kristályokra és ércekre pedig szükségünk is lesz a törpék felszerelésének fejlesztéséhez. Minden karakterosztály esetében külön tudjuk tápolni a fegyvert, a páncélt és a különböző kütyüket, és természetesen vásárolhatunk szigorúan kozmetikai fejlesztéseket is a bolondos fedőktől a hatalmas szakállakig. Ha mindent fel akarunk húzni, sokat kell majd a bányában rostokolnunk, a durvább upgrade-ek ugyanis rengeteg pénzbe és ércebe kerülnek, utóbbit pedig nem könnyű összegyűjteni, újra és újra le kell merészkednünk a mélybe. Persze ha szórakoztató a játékmenet, és tényleg mindig újszerűek tudnak maradni a pályák, akkor a grindot is másképp éljük meg a rajongók. Ez sajnos egyelőre a játék egyik gyenge pontja: testre szabhatóság terén ennél azért többre lesz szükség. Nyilván egy korai hozzáférésű

A ROBOT JÓBARÁT

Aki egyedül vág neki a kalandnak, kap maga mellé egy távirányítós robotot, akit felküldhet a magasan található ércekért, és aki természetesen a harcban is besegít. Kétségtelenül hasznos társ, de az igazi élményt továbbra is a kooperatív játék jelenti, annak minden előnyével és hátrányával.

címről beszélünk, így folyamatosan érkezik majd a tartalom, ami remélhetőleg újabb karakterosztályokban, illetve a már meglévők arzenáljának bővítésében, új fegyverek és kiegészítők formájában is megmutatkozik. Az már most nagyon jól látszik, hogy a srácok nem veszik félvállról a fejlesztést, folyamatosan figyelik a rajongói visszajelzéseket, és rendszeresen belevágnak a kódba, hogy javítsák a hibákat, finomhangolják a már elérhető tartalmat, és újabb izgalmas elemekkel töltsék fel a játék különböző részeit. A hangulat és a játékmenet rendben van, és a jelek szerint a tartalomgyártásra sem lesz panaszunk. Ha valaki mókás kooperatív lövöldét keres, és nem riasztja vissza az early access címke, annak a *Deep Rock Galactic* ideális választás lehet.

Kaci

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 18 FAR CRY 5
- 24 GOD OF WAR
- 28 SEA OF THIEVES
- 32 NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM
- 36 WARHAMMER: VERMINTIDE 2
- 38 A WAY OUT
- 40 SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES
- 42 GHOST OF A TALE
- 44 SURVIVING MARS
- 46 ATTACK OF THE EARTHLINGS
- 48 ATTACK ON TITAN 2
- 50 MX VS. ATV ALL OUT
- 51 QUBE 2
- 52 SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN
- 54 TT ISLE OF MAN
- 55 INTO THE BREACH
- 56 NORTHGARD
- 57 PIT PEOPLE
- 58 VICIOUS ATTACK LLAMA APOCALYPSE
- 60 DEMOLISH & BUILD 2018
- 61 LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - FAREWELL SOULBLIGHT
- 62 BATMAN: THE EMENY WITHIN - EPISODE 5: SAME STITCH
- 63 THE COUNCIL - EPISODE 1: THE MAD ONES
- 64 ASSASSIN'S CREED ORIGINS - THE CURSE OF THE PHARAOHS
- 65 SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE - FROM DUSK TILL CASA BONITA
- 66 WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS - THE DEEDS OF CAPTAIN WILKINS
- 68 LITTLE NIGHTMARES: SECRETS OF THE MAW - THE RESIDENCE
- 69 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
- 70 ASSASSIN'S CREED ROGUE REMASTERED
- 71 BURNOUT PARADISE REMASTERED
- 72 THE RAVEN REMASTERED
- 73 DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
- 74 TITAN QUEST
- 75 BEHOLDER: COMPLETE EDITION
- 76 THE 25TH WARD: THE SILVER CASE
- 76 LAYERS OF FEAR: LEGACY
- 77 PINSTRIPE
- 77 LITTLE RED LIE
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Montanai életképek vallási fanatikusokkal

FAR CRY 5

MINDIG IS A UBISOFT JÓL TELJESÍTŐ SOROZATAI KÖZÉ TARTOZOTT A FAR CRY, AZ ELMÚLT 14 ÉVBEN TÖBB TÍZMILLIÓ DARBOT ÉRTÉKESÍTETEK BELŐLE VILÁGSZERTE. Éppen ezért érthető, hogy nagy várakozás előzi meg egy-egy új rész megjelenését, és nem volt ez másként a *Far Cry 5* esetében sem. Afrika szavannái, a csendes-óceáni szigetvilág és a Himalája után újabb világreszen kell az éppen aktuális főhóst életben tartanunk. A 2018-as verzióban szakítottak az egzotikus helyszínekkel, és az Egyesült Államokbeli

Montanába, annak is egy képzeletbeli megyéjébe (Hope) helyezték át a cselekményt.

A SZENTLÉLEK NEVÉBEN
Vaas Montenegro és Pagan Min után nagyon fel kellett kötni az alsóneműt a Ubisoft kreatívjainak, hogy egy hasonló kaliberű főgonoszt hozzanak létre. Egyetlen karakter kevés is volt az üdvösséghez, rögtön egy négyfős, vallási tébolyban tobzódó családöt állítottak a főhős célkeresztjébe. A Seed familia hozta a kötelezőt, rég merültem már bele olyan játékbba, amelyeknek ennyire faék egyszerűségű



Igazi aszfaltszaggató erőgépekkel is találkozhatunk Hope megye közútjain

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Nyitott világú akciójáték, amelyben egy fanatikus szekta igyekszik leigázni Amerika egyik legszebb megyéjét.
PEGI 18+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

EZ AZ EDDIGI LEGNAGYOBB ÉS LEGJOBBAN KIDOLGOZOTT TERÜLET, AMIT FAR CRY JÁTÉKBAN BEJÁRHATTUNK



Boomer az egyik első társunk, remek felderítő és kiválóan képes semlegesíteni a rábízott célpontokat



A dinamitrudakat házilag is összerakhatjuk, nagyot szólnak, de elég pontosan kell velük célozni, hogy hatásosak legyenek

az alaptörténete. Adva van ez a Joseph Seed, aki önjelölt prófétaként irányítja csapzott szakállú és állig felgyverzett követőit. Ez a viselkedés nem tetszik a szövetségi hatóságoknak, ezért odaküldenek egy rendőrbírókat a helyi sheriff és pár helyettes társaságában, hogy tartóztassák le a családfőt. Menet közben azonban az isteni gondviselés (és a hívek elszántasága) megsegíti a szeptavezért, a helikopter lezuhan, és a rendfenntartók fogságba esnek, egyedül nekünk sikerül egérutat nyernünk. Innen indul az igazi játék, amelynek során három hatalmas területet kell felszabadítanunk a szeptások rémuralma alól.

A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

Nehéz lenne pontosan megsaccolni, hogy mekkora az új térkép, a készítő elmondása szerint ez az eddigi legnagyobb és legjobban kidolgozott terület, amit Far Cry játékban bejárhattunk. Az biztos, hogy még helikopterrel vagy légcसारos vadászgéppel is több percig tart, mire átrepülünk a terep fölött, nem fogunk unatkozni egy percig sem. A sorozat jó né-

hány részéhez volt már szerencsém, de ennyi járművet még egyikben sem láttam. Quadok, terepjárók, teherautók, csónakok, hidroplánok, vadászrepülő és harci helikopterek segítenek abban, hogy gyorsan és hatékonyan jussunk el az aktuális küldetés helyszínére. A járművezetés még mindig roppant szórakoztató, de nem árt tudatosítani magunkban, hogy ez nem egy szimulátor, és nem szabad csodát várni tőle. Visszatér az ejtőernyő és a wingsuit is, nekem személy szerint ez utóbbi irányítását volt a legnehezebb megszoknom.

Maga a játékmenet igazából nem sokat változott az előző rész óta, szinte teljes a szabadságunk: oda megyünk, ahová akarunk, és úgy oldjuk meg a feladatokat, ahogy nekünk tetszik. Lesz olyan, aki ajtóstul ront a templomba, vagyis a rajtaütés szabályaira fittyet hányva rongyol be az ellenséges bázisokra, és gépfegyverrel mindenkit lekaszál. Jómagam inkább a lopkodós fjasz taktikát választottam, ami számomra kellemesebbé tette az élményt. Ismét fontos része lett a játéknak a bázisfelszabadítás, ez azonban jóval változatosabb, mint a ko-

rábbi részekben, nem akadt két egyforma bázis, amit megtámadhattam. Egyszer egy régi szeszfőzdét kellett kipucolni, máskor meg egy elhagyott obszervatórium várt arra, hogy rendet tegyünk – ilyenekből kell elképzelni vagy harmincat. Nem kötelező azonban mindet felszabadítani, ez teljesen a játékosra van bízva. Minden területen meghatározott mennyiségű küldetést kell teljesítenünk, ezekért tapasztalati pontot és pénzt kapunk. A pénzből új felszereléseket és járműveket, lőszert, kötszert és go-

lyóálló mellényeket vehetünk. Tapasztalati pontot a mezei ellenfelek leöléséért nem kapunk, de ez nem is olyan nagy baj, bőven van tennivaló, amivel a térségben működő ellenállás tagjait támogathatjuk. Elegendő mennyiségű küldetés végrehajtása után következhet az adott terület fináléja, az éppen aktuális Seed testvér elleni harc. Minden egyes főellenség egyedi és jól kitalált végső összecsapást kapott, már csak ezekért is érdemes felszabadítani a területeket. Északon Jacob, az öbölháborút megjárt veterán



A sheriff az egyik szövetségesünk, mivel nekünk köszönheti az életét, feltétel nélkül megbízik bennünk. Az egyik alternatív befejezésben döbben rá, hogy mekkora hibát követett el

az úr, ő felel a félkatonai szervezet kiépítéséért. Az általa uralt régió igazi vadregényes hegyvidék, tele veszélyes fenevadakkal és kemény hegyi emberekkel. Keleten Faith, az egyetlen lánytestvér a vezér, ő felügyeli a spirituális megtisztulást és jólétet megalapozó kábítószer természettségét; hiába, még egy ilyen nagy hatalmú családnak is szüksége van bevételre, amiből fizeti a fegyvereket és a járműveket. A keleti régió a legszárazabb: félsivatagos beütéssel, rengeteg elszáradt fűvel és sziklákkal. A nyugati rész felett a legfiatalabb testvér, John gyakorolja hatalmát, aki a valósi továbbképzésért felel, és nem mellesleg egy szadista vadállat. Errefelé szépen megművelt szántóföldek, almaültetvények és farmok váltják egymást, tipikus közép-nyugati táj.

AZ ÚR ADTA, AZ ÚR ELVESZI...

A küldetések számára és azok változatosságára nem lehet egy rossz

szavunk sem. Mindhárom területen negyven körüli fő- és mellékküldetést találunk, ezek között lesz foglyoszkötetés, szektaritkítás, lopakodás, vadászat és hasonló nyálánkságok. Az igazi ínycséséget azonban a mellékszereplők jelentik, ritkán látunk akciójátékban ennyire jól kidolgozott NPC-eket. Hurk a Far Cry sorozat egyik visszatérő karaktere, főként az jellemző rá, hogy nem ő a legfényesebb izzó a csillárban, bár a segghülye jelző sokkal jobban illik rá. A legújabb részben a Hurk család minden tagja megbíz bennünket valamilyen feladattal. Az apa tipikus republikánus baromarc: istenadta jogának tekinti a fegyvertartást, és már azért is szívességet kér, hogy nem puffantott le helyben, amikor beléptem a birtokára. Hurk anyukája még nagyobb figura: pilóta, és mellesleg a jógaoktatójával csalta meg Hurk apját, ráadásul a válás során

még egy halom pénzt is kiszedett az öregből. Érdekes ezeket a mellékküldetéseket megcsinálni, borzasztó hangulatosak, és nagyon sokat hozzászólnak a játékelményhez. A játék elejétől felfogadhatunk társakat, akik segítenek bizonyos küldetéseketben. Lesz azonban kilenc specialista, akik mindegyikéhez egyedi küldetéslánc tartozik, ezeket teljesítve bármikor előhívhatjuk őket. Alapvetően egy ilyen segítő küzdhet mellettünk, de később már hármásban is megoldhatunk feladatokat. A kutya, a barátságos szürke medve és egy játékos puma mellett összebarátkozhatunk íjászlánnyal, robbantási szakértővel, helikoptervezetővel, sőt még egy mesterlövészt is az oldalunkon tudhatunk. Ezek a karakterek egészen jól dolgoznak önmagukban; azt mondjuk túlzás lenne állítani, hogy ők képviselik a jelenlegi mesterseges intelligencia csúcst, de azért

PACA MÁSVÉLEMÉNYE

A GameStar Online-on hosszan kifejtettem, mi a legnagyobb problémám a játékkal: a világ meg akar fojtani. Nincs öt nyugodt perc, amikor élvezhetném Hope County csodás tájait, amikor elmehetnék mellékküldetésezni, békésen horgászni, mert vagy az állatok, vagy a szektások támadnak rám, és még ha le is gyűröm őket, nem sokkal később újraindul az egész. Viszont amikor a küldetésekre fókuszáltam, vagy taktikázás helyett inkább erővel próbáltam átvenni az uralmat bázisok felett, jól szórakoztam.



” JOSEPH SEED ÖNJELÖLT PROFÉTAKÉNT IRÁNYÍTJA CSAPZOTT SZAKÁLLÚ ÉS ÁLLIG FELFEGYVERZETT KÖVETŐIT

A drogtól zombivá változott szektatagok önmagukban nem jelentenek veszélyt, csak kézfegyvereket használnak. Hordában támadva azonban halálosak, még akkor is, ha csak kapával vannak felszerelve

Helikopterrel és wingsuittal nagyon könnyen megközelíthetünk bármilyen célpontot, az ellenséges vadászgépekkel viszont vigyázzunk, pillanatok alatt leradíroznak az égről



CHAVALIER MÁSVÉLE- MÉNYE

Görcsösen küszködik a Ubisoftot, hogy értelmes tartalommal töltsen meg nyitott világú játékeit, de rendre elveti a súlykot. Totális oximoronként a káosz a Far Cry 5-öt meghatározó elsődleges szervező elv. Ennek megfelelően gyakorlatilag bárhol és bármikor ránk támadhat valami vagy valaki, megszakítva párbeszédet és elszabotálva küldetéseket. Mégis beszippantott, sőt élvezem is, amikor épp nem kerget az örületbe az átgondolatlan játékmechanikák tökéletlensége és a Monty Python szkeccsből szabadult MI.

elfogadható a teljesítményük. A játékból szinte teljes egészében kirtották a hagyományos és kötelező toronymászást; vannak rádiótoronyok, amelyekre felmászhatunk, de ez szigorúan a saját döntésünk. Helyette viszont jó pár fejtörőt találunk, amelyek segítségével meg kell találnunk a térképen elrejtett készleteket. Ezek teljesítéséhez nem kapunk túl sok támpontot, éppen ezért elég nagy élmény, amikor végre rájövünk, miként is lehet bejutni az adott területre, ahol egy csomó pénz, perkpont és felszerelés vár bennünket. A halászat az egyik új elfoglaltság, amit élvezhetünk, ráadásul egy halom pénzt is kereshetünk a halak eladásából. Van abban valami megnyugtató, amikor

egy akciódús nap után megállunk a kedvenc stégünkönél, és kifogunk egy méretes lazacot.

A szerkesztőségben sokan panaszkodtak arra, hogy túlságosan intenzív az akció, hogy folyamatosan megtámadták őket az emberi ellenfelek és a vadállatok. Számomra ez nem volt annyira zavaró, hiszen többnyire lopakodva közlekedtem, és a forgalmas területeket messze elkerültem, a vadállatok meg nem nagyon abajgattak, amikor egy morcos grizzly medve baktatott az oldalamon. Kifejezetten élveztem, amikor a levegőből észrevettek; van abban valami felémelő, amikor a támadó vadászgép pilótáját egyetlen jól irányzott lövéssel kiszedjük a pilótafülkéből, vagy

éppen szitává lyuggatjuk a ránk vadászó helikoptert géppuskánkkal.

PC, XBOX, PS: A SZENTHÁROMSÁG

Jómagam egy sima PS4-en játszottam, néhány kolléga Xbox One X-en, és alapvetően meg voltunk elégedve úgy a teljesítménnyel, mint a látvánnyal. A játék grafikája lenyűgöző, nyitott világban ilyen szépet ritkán látni. Többnyire stabilan megvolt a harminc képkocka másodpercenként, egyetlen egyszer találkoztam csak drasztikus lassulással. Érdekes módon elmaradt a kötelező, hatalmas méretű Day 1 patch, helyette inkább apróbb javításokat hajtott végre a Ubisoft. Apróbb technikai hibák természetesen maradtak a játé-

A vadászat lesz az egyik legfontosabb bevételi forrásunk, a nyílall elejtett vadakról két értékes bőrt is lehúzhatunk, amit aztán a helyi boltokban értékesíthetünk



Boomer a csodakutya végszükség esetén akár az ellenfél fegyverét is el tudja nekünk hozni. Soha ne kerülünk olyan helyzetbe, amikor ez az egyetlen megoldás



ban, főként a fizikai motor tudott vicces dolgokat produkálni, de az olyan apróságok, mint a kerítésbe belelő farkastetem, nem voltak le sokat a játék értékéből.

A három nagy terület felszabadtása ötven órába került, de persze maradtak még elvarratlan szálak és melléküldetések, ezeket a sztori befejezése után is végig lehet tolni. Többnapos intenzív tesztelés után azt kell mondanom, hogy ez az eddigi legjobb Far Cry játék. Nem akarta megreformálni a sorozatot, hozta a kötelező formulát, a rajongók nem fognak benne csalódní. Tény és való, hogy kevés benne az újdonság; aki az összes résszel játszott, annak nem nagyon tudnak új dolgokat

mutatni, talán csak a horgászatot és a kaszkadőrüldetéseket lehetne kiemelni friss tartalomként. Ennek ellenére borzasztóan élveztem a kalandot; gyanítom, hogy az egyjátékos hadjárat végigjátszása után rengeteg órát eltöltök majd a coopmissziókban, a játékosok által létrehozott eszement küldetésekben és a multiplayerben.

A beharangozott Arcade-mód egyelőre még csak részleteiben működik. Van benne néhány dögnehez pálya, amit a játékosok raktak össze, de például a multiplayer rész még nem az igazi, a két játékmódra sokat kell várni, hiányoznak az ígért live eventek; láthatóan nem túl kiforrott ez a rész, de bízunk abban, hogy ez a játékmód hosszú időre

fenntartja az érdeklődést a játék iránt. Aki szeretne saját tartalmat létrehozni, annak ott a pályaszerkesztő, amelyen kilencezer tárgyat pakolhatunk le. Ezek között ott lesznek a Watch Dogs és az Assassin's Creed Origins pályaelemei is, szóval aki ügyes és elhivatott, akár egy ókori egyiptomi Far Cry-térképet is készíthet. Természetesen lesznek kiegészítők is: a vietnami háború, a zombiapokalipszis és az idegen rovarinvázió egyaránt remek alapanyag, kíváncsian várjuk, mit hoznak ki belőlük a készítőik. A Far Cry 5 kifejezetten jó játék; forradalmat ugyan nem robbantott ki, de hosszan tartó és igényes szórakozást nyújt.

Mocsy

KACI MÁS-VÉLEMÉNYE

Nagyon vártam a játékot, a tökéletes marketingkampány biztos vásárlóvá tett. Kezdetben az öröm is nagy volt, a gyönyörű Montana és a pörgős játékmenet széles mosolyra húzta a számam. Aztán ez előbb görcsös vigyorba csúszott szét, majd végleg lehervadt az arcomról. A Far Cry 5 egyszerűen nem akarja, hogy élvezzem a vele töltött időt. Az indokolatlanul sok emberi és állati támadás egy perc nyugtot sem hagy, a drogos hallucinációkat végre el kellene felejtetni, a sztorküldetéseket pedig alibiszinten oldották meg. A befejezést látva pedig kifejezetten dühösen raktam le a kontrollert.



Ő itt Faith az egyetlen leánytestvér a Seed családban. Ne téveszsen meg senkit ártatlan külseje, nagyon gonosz dolgokat művel



A térítés sokszor erőszakos módszerekkel működik csak, itt például a falánk polgárokat igyekeznek jobb belátásra bírni



John Seed a legfiatalabb testvér. Hitbuzgó prédikátor és szadista vadállat. Nem feltétlenül ebben a sorrendben



HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i5-2400 3,1 GHz/AMD FX-6300 3,5 GHz, Nvidia GeForce GTX 670/AMD R9 270(2 GB VRAM), 8 GB RAM, 40 GB szabad hely

- + óriási játéktér
- + remek melléküldetések
- + emlékezetes karakterek
- kevés igazi újítás
- kisebb technikai gondok

MOCZY

Az eddigi legjobb Far Cry.

90



INTERJÚ CLARK DAVIESSZEL

AZ ÖTÖDIK KIÁLTÁS A LEGHANGOSABB

Még a Far Cry 5 megjelenése előtt sikerült elbeszélgetnünk a Ubisoft Montreal egyik tervezőjével, Clark Daviesszel, aki elárult néhány kulisszatitkot a játékkal kapcsolatban.

GameStar: A Far Cry előző részeiben olyan fantasztikus főellenségek ellen küzdöttünk, mint Vaas Montenegro és Pagan Min. Szerinted Joseph Seed méltó lesz ezekhez a nagy elődökhöz?

Clark Davies: Azt hiszem, hogy igen. A Seed családot motivációja és hite teszi igazán veszélyessé. Nem hiszem, hogy valaha is volt olyan gonosz karakterünk, aki ennyire hitt volna a saját igazában. Emiatt az eltökéltség miatt igazán fenyegetőek, és ettől lesznek nagyszerű karakterek.

GS: Mekkora a bejárható terület az előző Far Cry játékokhoz viszonyítva?

CD: Ez a valaha elkészült legnagyobb térkép, amit csináltunk. Továbbá ez a legjobban összerakott és leginkább benépesített területünk is. A helikopterek és a repülőgépek megjelenése miatt elkerülhetetlen volt, hogy nagyok legyenek. És persze nem szabad megfélemlenünk a folyókról és a tavakról sem, ezeken keresztül motorcsónakokkal és jet-skivel is bejárhatjátok a térkép nagy részét.

GS: A Far Cry 4 elején volt egy titkos befejezés, ezen a ponton békés úton oldhattuk meg a konfliktust. Számíthatunk most is valami hasonlóra?

CD: Ez azért elég nagy spoiler lenne, elrontanám vele a játék örömét, ha eljarna a szám. Kezdj el játszani a játékkal, és találd ki magad!

GS: A horgászat az egyik új szabadtéri tevékenység a sorozatban. Meg tudod mondani nekem, hogy miért töltsék azzal időt, hogy digitális halakat fogok ki Hope megyében?

CD: A pecázás mechanizmusa – amikor ráharap a csalira, a fásasztás, a beemelés – elképesztően élvezetes, igazi élmény, és szerintem nagyon jól sikerült játékelem. Az első órákban érdemes felkeresned Skylart a Whitetail hegységben, ő profi horgász, és szívesen megtanít az alapokra. Azután már csak meg kell találnod a jobb pecabotokat és csalikat, hogy egyre nagyobb és erősebb halakat fogj ki. A halas kihívások teljesítéséért perkpontok járnak, ezeket a kampányban és az Arcade-módban is használhatod.

GS: A Far Cry Primal spinoff egyik legélvezetesebb része az volt, hogy különféle vadállatokat szelídhettünk meg, amelyek aztán segítettek a küldetésekben. Az új részben eddig láttunk kutyát, medvét és egy hegyi oroszlánt. Lesznek még hasonló állatok, akik idővel mellénk szegődnek?

CD: A célunk az volt, hogy a négylábú társak jól passzoljanak az adott játéktílushoz. Amennyiben Rambo módra szeretnél rárontani a szektásokra, Cheeseburger lesz a megfelelő társ számodra, hiszen nagyon jól bírja a gyűródést, és egy ütéssel képes elintézni az ellenfelek nagy részét. Ha a lopakodást preferárod, Peaches, a puma a te állatod, mert észrevétlenül képes becserkészni és leteríteni áldozatát. Boomer kutya pedig nagyszerű felderítő, megjelöli az ellenfeleket, sőt még a fegyvereiket is képes ellopni.

GS: Alig kaptuk kézhez az alapjátékot, máris kíváncsiak vagyunk a kiegészítőkre. Három, teljesen eltérő témájú DLC követi az alapjátékot

az elkövetkezendő hónapokban: jönnek a zombik, az úrból érkezett rovarlányok és a vietkong harcosok. Beszéljünk ezekről egy kicsit részletesebben?

CD: Természetesen. Szerettük volna a nyitott világra épülő játékmenetet egy kicsit kibővíteni néhány új és izgalmas elemmel. Vietnam tökéletes helyszín lesz arra, hogy földön, vízen és levegőben pörögjön az akció. A Lost on Mars fejezet főként az új kütyükről szól: lesz benne gravitációs öv, lézerfegyver és persze ellenséges póklányokkal is találkozhatok. A Dead Living Zombies fejezetben speciális képességekkel felvértezett zombihordákkal kell megküzdeni, de persze ezenkívül számos meglepetést tartogatunk még. Mindhárom pakkhoz kiadunk új tereptárgyakat és felszereléseket, illetve hivatalos térképek is bekerülnek a Far Cry Arcade részbe.

GS: Az önvezető autók nagyon meglepődték az utazást a Far Cry negyedik részében. Történt valami előrelépés ezen a területen az elmúlt három évben?

CD: Pontosan ugyanúgy működik a rendszer, mint a Far Cry 4-ben: elősegíti, hogy a játékosok tűzharca koncentrálnak, vagy éppen csak gyönyörködjenek a tájban.

GS: Van arra esély, hogy 4K-ban 60 képkockával élvezhessük a játékot PS4 Prón vagy Xbox One X-en? A PC-s játékosokat mivel fogja elkápráztatni az új Dunia motor?

CD: A Far Cry 5-öt mindhárom platformra optimalizáltuk; célunk az volt, hogy nagyszerű játékelményt nyújtsunk, bárhol is játszsanak vele. Konzolokon 30 képkockában maximalizáltuk a sebességet, PC-n viszont a játékos vasától függ, hogy milyen minőségben és sebességgel fut a Far Cry 5. PS4 Prón és Xbox One X-en már 4K felbontás is választható.

GS: Mesélnél egy kicsit a Far Cry 5 multiplayer játékmódjairól? Neked melyik a személyes kedvenced?

CD: A Far Cry Arcade a multiplayerközpont. Megjelenéskor a játékosok belevethetik magukat a klasszikus Deathmatch és Team Deathmatch játékmódokba, ezekhez profi pályakészítők szerkesztettek hivatalos térképeket. A csavar az egészben az, hogy az összes térkép a Far Cry Arcade szerkesztőjével készült, amely több mint 9000 tárgyat tartalmaz a Far Cry, a Watch Dogs és az Assassin's Creed sorozatokból. Ezt az editort felhasználva bárki megépítheti a saját térképét, és megoszthatja azt a többi játékosal a Far Cry Editoron keresztül. Mi egyedi fegyver-összeállítással, játékmenet-módosítókkal, vad- és háziállatokkal, illetve járművekkel támogatjuk ezeket a térképeket. A lehetőségek száma szinte végtelen.

GS: Mi a helyzet a loot boxokkal? Szerezhettünk pénzért valamilyen brutális fegyvert, amivel uraljuk a multis játékokat, vagy meg kell elégednünk a kozmetikai cuccokkal?

CD: Ahogy haladunk előre a játékban, úgy szerezhettek új fegyvereket, felszerelést és járműveket. Ezek egyikét sem lehet pénzért megvenni. Van néhány megvásárolható prémium, ezek azonban semmiféle előnyt nem jelentenek, pusztán esztétikai értéket képviselnek.

GS: Nagyon szépen köszönjük a lehetőséget, és további sok sikert kívánunk ehhez a remek sorozathoz!

Az északi istenek is a fejükre estek

GOD OF WAR

KRATOST NEM KELL BEMUTATNI AZOKNAK A JÁTÉKOSOKNAK, AKIK AZ ELMÚLT TIZENHÁROM ÉVBEN A SONY KONZOLJAI MELLETT TETTÉK LE A VOKSUKAT. A hamuval borított spártai harcos már 2005 óta harcban áll az ókori istennel, lassan, de biztosan az összeset bedarálta. A végére elege lett a görög tájból és mentalitásból, északra utazott, és ott kezdett új életet. Feleséget szerzett magának, és született egy kisfia, példás családapa vált belőle. Időközben szakállt is növesztett, amelybe ugyan már belekeveredett néhány ősz szál, ám fizikumra még mindig meglehetősen tekintélyt parancsoló.

A VÉG KEZDETE

Felejtjük el mindazt, amit az eddigi *God of War* játékokról tudunk, az új rész renge-

teg mindenben különbözik a sorozat korábbi epizódjaitól. Rögtön a kezdés után kiderül, hogy az akciórészekből igencsak visszavettek a fejlesztők; míg az ezt megelőző részekben rengeteg ellenfelet kaszáltunk le a láncos pengékkel, itt meg kell elégednünk néhány rosszakaróval. Ízlés kérdése, hogy ki hogyan éli meg ezt a váltást, nekem személy szerint jobban bejött a korábbi akcióközpontúság, de együtt tudok élni azzal is, hogy a legújabb játékban máshová helyezték a fejlesztők a hangsúlyt. Inkább a kaland- és szerepjátékos elemek dominálnak, de leginkább a fejtörők, amelyekből rengeteg található az okosan megtervezett pályákon, és alaposan meg kell dolgoztatunk a szürkeállományunkat, hogy túl tudjunk jutni ezeken a részekben.

A legyőzött ellenfelekért és a megoldott fő- és mellékkiüldetésekért tapasztala-

INFO

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

Röviden Az istengyilkos Kratos legújabb kalandjai a messiás-fagyos északon, a viking mitológia szereplőivel. **PEGI 18+**

A tavakon csónakkal közlekedhetünk, de még evezés közben is gyűjthetünk be némi zsákmányt, ha nekikormányozzuk ezt a kis lélekvesztőt a víz felszínén úszó törmeléknek



Kratos új fegyvere a Leviathán fejsze, melynek egyik különleges képessége az, hogy bármikor visszahívhatjuk a kezünkbe

” ATREUS ÉS KRATOS KAPCSOLATA A JÁTÉK EGYIK LEGFONTOSABB MOZGATÓRUGÓJA, A KETTEJÜK KOMMUNIKÁCIÓJA ADJA AZ EGÉSZ JÁTÉK MÉLYSÉGÉT

ti pontokat kapunk, ezekből tudjuk továbbfejleszteni harci képességeinket. Kratos egyik fő fegyvere a nemes egyszerűséggel csak Leviathánnak nevezett balta, amelyet felesége adott neki, ezért is ragaszkodik hozzá olyannyira. E fegyver egyik legjobb tulajdonsága, hogy eldobás után bármikor visszahívhatjuk a markunkba, pontosan úgy, mint Thor a kalapácsát a Marvel filmekben. Ahogy haladunk előre a történetben, és sorban legyőzzük a komolyabb ellenfeleket, úgy nyílik lehetőségünk a fegyverek továbbfejlesztésére. Új kombókat, pusztakezes technikákat, védekező és támadó mozdulatsorokat tanulhatunk meg. Kezdetben még csak néhány ellenféllel kell egyszerre megküzdenünk, így a játék elején nem is okoz gondot a harc, később aztán bedurvul a helyzet, és bizony lesznek olyan összecsapások, amelyekbe beletörhet a bicskánk. Normál nehézségi fokozaton teszteltem a *God of War*-t, mégis akadt olyan csata, amit másfél órán keresztül gyakoroltam. Egyáltalán nem könnyű, rá kell érezni az irányításra. Sokszor volt gondom a kamerakezeléssel, amikor nem igazán tudtam követni, merre állnak az ellenfelek. Amíg egy karakterrel kell megküzdenünk, addig nincs gond, mivel egyetlen gombnyomással magunk előtt tudjuk tartani az ellenfelet. A probléma akkor kezdődik, amikor egyszerre több veszélyes ellenféllel kell felvennünk a harcot, akik területre ható támadásának hatáskörébe belegurulván megsérülünk, és megva-

kulunk egy időre. Igaz ugyan, hogy a program jelzi, melyik irányból jönnek a csapások, de azt már nem tudjuk nyomon követni, hogy a látóterünkön kívül egy mezei zombi áll valami rozsdás bökövel, vagy éppen egy hatalmas ogre, ami éppen letépni készül a fejünket. Ilyenkor a legjobb taktika az ellenkező oldalra gurulni, de nincs köbe vésve, hogy ott meg nem pakolt le valami rossz életű viking istenecke egy halálos tűzcsapdát. A korábbi *God of War* játékokban ezek a részek kifejezetten élvezetesek voltak, hiszen a régi kamerakezelésnek köszönhetően többet láttunk a küzdőtérből, most viszont gyakran fogunk meghalni csak azért, mert egyszerűen nem látjuk, merről érkezik a támadás.

APA ÉS FIA PROGRAM

Atreus és Kratos kapcsolata a játék egyik legfontosabb mozgatórugója, a kettejük kommunikációja adja az egész játék mélységét. Hihetetlenül izgalmas és érdekes látni, hogyan változik a kettejük viszonya menet közben. Kezdetben Kratos nem nagyon tud mit kezdeni a gyerekekkel; amikor az elront valamit, pillanatok alatt képes magát felhúzni, és látszik, hogy iszonyatos akaratere van szüksége ahhoz, hogy ezeket a melléfogásokat ne kövesse testi fenytés. Irritálja a gyerek szószátyársága; a szófukar Kratos inkább leharapná a nyelvét, mint hogy fecsegéssel töltsen ki az üresjáratokat. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy változnak mindketten.



A törpe testvérek humort hoztak a *God of War*-ba, a képen látható Sindri kovács létére irtózik a koromtól és a piszoktól. Attól persze még kiváló mesterember

Olykor a kiskamaszok legrosszabb tulajdonságai törnek elő Atreusból, máskor magába zárkózik, és Kratos hiába próbál meg mindent, nem sikerül áttörnie a hallgatás falát. Harc közben sokkal jobb párost alkotnak, hiszen a fiú újjal segíti Kratos-t a küzdelmekben. Szerencsére teljesen önjáró, nekünk csak egy gomb lenyomásával kell jeleznünk felé, hogy mikor támadja meg a célpontunkat. Kétféle nyílveszszőt használhat, ezeket váltogatva számos csapdát hatástalaníthatunk, és a fejtörők megoldásában is jó szolgálatot tesz. A játék bizonyos részén nélkülözniük kell a társaságát, nekem ilyenkor kimondottan hiányzott, és vártam, mikor csatlakozik ismét. Mindkét karakter páncélzatát fejlesztgetjük, ebben két komikus mellékszereplő, a törpe kovács-

CSIRKE MÁSVÉLEMÉNYE

Nem tagadom, hogy bérelt helyem volt a *God of War* hype-vonatján, teljesen rápörögtem az új játéokra. Ilyenkor szokott az ember abba a klasszikus csapdába esni, hogy fokozott elvárásai miatt végül csalódnia kell. Nos, hatalmas szerencsénkre a Santa Monica játéka esetében erről szó sincs: a pazar látványvilághoz érdekes történet és hibátlan irányítás párosul. Elképesztő, hogy pár gomb lenyomásával milyen filmszerű harci jelenetek hívhatók elő, amelyekben repül a fejsze, koponyát szakít be a pajzs, pörgünk, forgunk, és közben még Kratos fia is szórja a nyílzáport. A *God of War* teljesen megújult, az új környezet és az átszabott játékmenet pedig piszkosul jól áll neki. A közel hibátlan receptet csak még tökéletesebbé teszi Kratos és Atreus ragyogó párosa. Egyszerű beszólásaik végtelenül humorosak, kapcsolatuk formálódása pedig tanulságos lehet minden édesapa számára.

fivérek lesznek a segítségünkre. Főként Kratos felszerelésére koncentráltak a készítőik, egyre jobb és jobb tulajdonságokkal bíró öveget, váll- és karvédőket, illetve testpáncélokat készíthetünk neki. Ezeket folyamatosan fejleszthetjük a ládákból található nyersanyagokból és a szörnyek maradványaiból. A két szerethető és roppant vicces kovácsmester minden új helyszínen üzemeltet egy műhelyt, nem kell percekig mászkálni, hogy viszontaláljunk hozzájuk. Az ő boltjukból nyílnak a rúnakapuk, ezeken keresztül tudunk gyorsan eljutni egyik helyről a másikra.

A fő helyszín Midgard, vagyis a mi világunk, de menet közben számos birodalmat meglátogathatunk a viking istenek által uralt kilenc lét-sík közül. Ezek a birodalmak biztosítják a változatosságot mind az ellenfelek, mind a táj tekintetében. Értelemszerűen mindenhol található egy morcos főellenség, akit darabokra kell szeletelnünk. Ezek a részek megint csak hagytak bennem némi hiányérzetet, mivel nagyon kevés gigantikus méretű ellenféllel kellett megküzdeni. Értem én, hogy az északi mitológiában nem szerepel olyan sok egzotikus szörnyeteg,

mint a görögben, ettől függetlenül nekem hiányoztak az olyan gigászi csaták, mint amelyet Poszeidón, Kronosz vagy éppen a rodoszi kolosszus ellen vívtunk korábban. Istentől is keveset látni, kivéve persze a sorozat egyik legbosszantóbb főellenfelét, akivel a játék elején és a végén is nézeteltérésünk támad. Ezek a harcok először szinte teljesen lehetetlennek tűnnek, de aztán gyorsan rájövünk a taktikára, és attól fogva már nem jelentenek nagy kihívást. Szerencsére harc közben vannak ellenőrzőpontok, így nem kell előlről kezdenünk mindent, ha veszítünk. Extra mentési lehetőséget ad a kezünkbe a kovácsnál vásárolható, egyszer használatos rúnakő, amivel feléledhetünk; nem árt, ha mindig van egy ilyen a tarso lyunkban.

EZÉRT PS4-ET KELL VENNİ

Pontosan az ilyen exkluzív címekért éri meg beruházni egy új generációs PlayStation konzolra. Én PS4 Prón teszteltem a játékot, és egészen lenyűgöző látványban volt részem. Meg merem kockáztatni, hogy ez az eddigi legszebb és legváltozatosabb PS4-es játék, főként, ha olyan szerencsések vagyunk, hogy 4K-ban él-

PRÁGAI ISTENEK

Néhány héttel a God of War megjelenése előtt részt vettünk egy prágai sajtóeseményen, ahol élőben is próbálhattuk a játékot. Itt sikerült egy rövid interjút készítenünk Doug Danielsszel, a GoW design directorával.

GS: Mi az oka annak, hogy a sorozat „puha” újraindítása mellett döntöttetek?

DD: Az első és a második rész munkálataiban vettem részt, azután kiléptem a cégtől, és mással kezdtem el foglalkozni. Jóval később találkoztam Cory Barloggal, a játék kreatív rendezőjével, aki megkérdezte tőlem, hogy akarok-e egy új God of War játékon dolgozni. Határozott nemet mondtam. 2005-ben a csapat nagy része a húszas éveinek elején járt, sokan még főiskolások voltak, és nem igazán akartunk ugyanolyan játékokat készíteni. Rengeteg God of War készült az utóbbi időben, megjelent ugye több konzolra, volt két nagyszerű kézi konzolos verzió, csak így kapásból hat közel ugyanolyan stílusú God of War játékot tudnék felsorolni, és akkor még a mobilos verziót meg sem említettem. Ezzel az új megközelítéssel azonban esélyünk nyílt valami teljesen új dolgot elkészíteni. Kratos a bosszúvágy vezette az elején, mindenképpen végezni akart Arésszel, aki elárulta. A vége az lett ennek a bosszúhadjáratnak, hogy szinte mindenkit kivégzett, ennek ellenére szerethető antihős lett belőle, akiben még sok lehetőség rejlik.

GS: Az új részben sokkal több a dráma, mint az akciórész. Miniket ez egy kicsit a The Last of Us játékra emlékeztet. Ez tudatos döntés volt a részletekről?

DD: Nem ez volt a szándékunk, sohasem szerettünk volna egyetlen más játékra sem hasonlítani. A God of War mindig is az akció-kaland műfajba tartozott, csak éppen nehéz egyensúlyozni a két stílus között. Az Ascension például 80 százalékban akciójáték lett a végére, Cory és én azonban szerettük volna visszahozni a kalandjátékos elemeket. A fel-fedezésen van a fő hangsúly: fedezzük fel a sztorit, a titkokat és fiunkkal való kapcsolatunkat.

GS: Úgy tudjuk, hogy nem terveztek DLC-t vagy Season Passt a játékhoz, a legtöbb Sony játékban viszont ezek a lehetőségek adóttak. Mi a helyzet ezen a téren a God of Warral?

DD: A God of War világa rendkívül érdekes, sok benne a látnivaló és a lehetőség, szóval meglátjuk, miként lehetne ezt bővíteni a jövőben.

GS: Melyik a kedvenc részed a játékban?

DD: Atreusra vagyok a legbüszkébb, nekem ő az abszolút kedvencem az egész játékban. Jól sikerült ez az „egygombos” irányítás, nem bonyolítja túl a dolgot, mégis ad egyfajta mélységet. Ez amúgy már a fejlesztés kezdete óta kérés volt a tervezők felé.

A színek jelzik a megtalált tárgyak minőségét; a lila már felső kategóriás lootot jelent, tehát érdemes alaposabban szemügyre venni

Kivételesen nem kell darabokra szagatni ezt az óriási kígyót, ő az egyik barátunk

Igen, azok a Káosz pengéi Kratos hátán, idővel kedvenc fegyverünk is előkerül, és onnantól kezdve megindulhat az igazi kaszabolás



FEGYVEREK PÁNCÉL KÉPESSÉGEK TÉRKÉP CÉLOK KÓDEX ZSÁKMÁNYOK 122787 TE 50565

LEGENDÁS VISELVE

MELLKAS PÁNCÉL

VISELVE

AZ IGAZI HARCOS VÁLLVÉRTJE

A törpék által kovácsolt fém, oregofokkal kiverve, amely az erőt segíti.

ERŐ	30
VÉDELEM	43
ÉLETERŐ	12

SZINT 5+

A BIRODALOM HIBÁTLAN EREKLYÉJE

ERŐ	13
-----	----

A VESZÉLY INTARZIAS CÍMERE

ÉLETERŐ	8
---------	---

VANAHEIM SZÍVE

ERŐ	4	FELTÖLTŐDÉS	4
-----	---	-------------	---

RENDEZÉS ELVE: RITKASÁG

FOGLALATOK MEGNYITÁSA

ÉLET 237 / 246 5

ERŐ 189

RÚNA 63

VÉDELEM 139

ÉLETERŐ 51

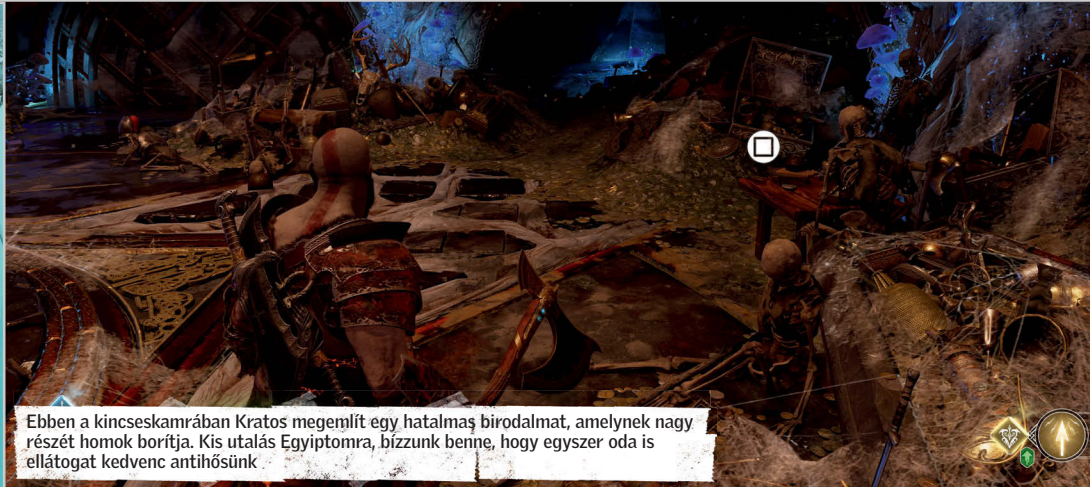
SZERENCSE 21

FELTÖLTŐDÉS 31

LEÍRÁSOK MEGJELENTÉSE

A hazai játékosok akár magyarul is élvezhetik a játékot, ami nagyon ritka, ezért jár a hatalmas piros pont a Sony-nak

TÉRKÉP BEÁLLÍTÁSOK VISSZA



Ebben a kincsekamrában Kratos megemlíti egy hatalmas birodalmat, amelynek nagy részét homok borítja. Kis utalás Egyiptomra, bízunk benne, hogy egyszer oda is ellátogat kedvenc antihősünk



HA TE MONDOD

Cory Barlog kreatív igazgató, SIE Santa Monica Studio: „Az apa-fia kapcsolat a játék egyik sarokköve. A bosszúszomjas Kratos mindenki ismeri az előző részekből. Kellott neki motiváció, ami miatt fontos számára, hogy megváltozzon. Atreus kedvéért jobb emberré válik a játék során.”

vezhetjük a látványt. A *God of War* a „checkerboard rendering” technikát alkalmazza, jelen pillanatban ennyit bír a PS4 Pro hardvere. Fanyalognánk most azon, hogy ez bizony nem natív 4K, de játék közben gyakorlatilag észrevehetetlen a különbség, ahhoz meg kellene állítani a képet, és belenagyítani az apró részletekbe, hogy tetten ériük a „csalást”. Alapból 30 képkockával fut a játék, nem is igen tapasztaltam lassulást még a nagyobb csaták közben sem. A különböző világok elképesztően részletgazdagok, a karaktereken a legapróbb részleteket is művészi szinten kidolgozták. Szuperek az animációk, közelharcban kellően részletesen és per-

sze lassítva láthatjuk, amint Kratos pusztá kézzel tépi darabokra ellenfeleit. Nem mondom, hogy gyerekbarát a látvány, bár olyan érzésem van, hogy egy fokkal visszavettek a brutalitásból. Amennyiben csak egyetlen játékot engedhetsz meg magadnak ebben a szezonban, akkor a *God of War* legyen az! A főkuldetést 30-35 óra alatt vittem végig, de természetesen a sztori befejezése után visszatérhetünk Midgardra, hogy elvadjuk a mellékszálakat. Sárkányokat szabadíthatunk ki, megküzdhetünk korrump valkűrökkel, legendás páncélokot kovácsoltathatunk magunknak és a fiúnak, elfeledett kincseket fedezhetünk fel, és harcolhatunk a

külső világok arénáiban, nem fogunk unatkozni egy percre sem. Ha maximalisták vagyunk, elképzelhető akár a 100 óra játékidő is. Jelen pillanatban ez a maximum, amit egy PS4-ből ki lehet hozni; az új *God of War* esélyes az Év játéka címre, de szinte borítékolható, hogy a legjobb PS4-exkluzív cím lesz idén. Az új játéktípus egyértelműen egy új generációt szólít meg, ami nem is baj, kell a vérfrissítés. Számomra, régi *God of War*-rajongónak nem ez a sorozat legjobbja, a harmadik részt nem tudta felülmúlni. Ez persze teljesen szubjektív vélemény, mindenkinek magának kell ki próbálnia ezt a remek játékot. Még csak április közepén tartunk, de

2018-ban eddig ez a legjobb játék, amit kipróbáltam. Adjatok neki egy esélyt, nem fogjátok megbánni.

Mocsy

- + lenyűgöző látványvilág
- + apa-fia dráma
- + rengeteg tartalom
- a kamerakezelés zavaró lehet
- kevés gigantikus főellenfél

MOCZY
Istenien tálalva.

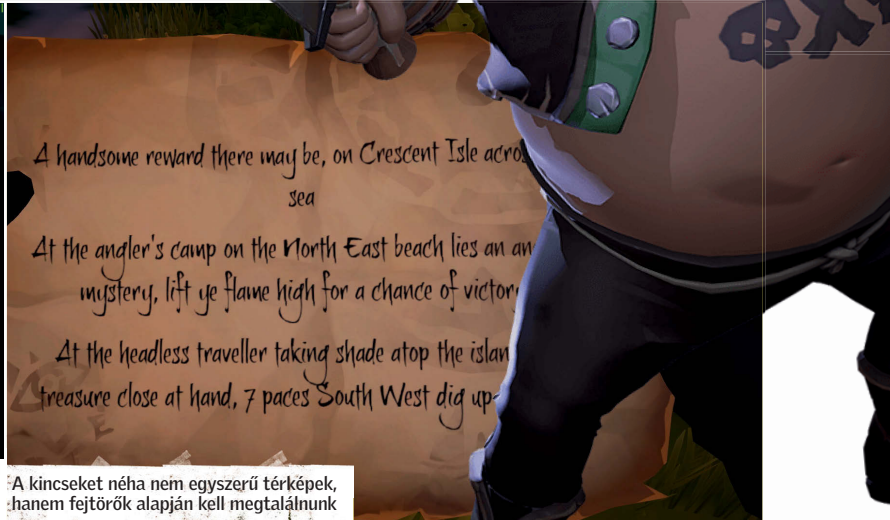
92



Ez bizony egy elég durva csata volt!



A karakter halála után egy túlvilági szellemhajóra kerül, amely sokkal menőbb, mint a valódiak



A kincseket néha nem egyszerű térképek, hanem fejtörők alapján kell megtalálnunk

Kalóznak születni kell

SEA OF THIEVES

INFO
Kiadó Microsoft Studios
Fejlesztő Rare Ltd.
Platform PC, Xbox One
Röviden Nyílt világi kalózos akciójáték, ami a szabadságra és a közösségi élményre van kihegyezve.
PEGI 12+

**MICROSOFT, MIÉRT CSINÁL-
LÓD EZT?** Itt volt a lehetőség, hogy játékosok millióit kösd le akár hónapokra. Hogy szép lassan összefonódjon a PC-s és Xbox One-os közösség sorsa. Hogy végre egy olyan exkluzív címet döngölhess a Sony orra alá, amely képes felvenni a versenyt az ő brutális tavaszi kínálatával. A *Sea of Thieves* lehetett volna a Microsoft 2018-as felhozatalának zászlóshajója. Fejest is ugrottunk a virtuális tengerbe, de viszonylag hamar rájöttünk, hogy még nem jött el a strandidő.

TENGERRE!

Félreértés ne essék, minden percét imádtam a *Sea of Thieves*ben töltött időnek, és abban is biztos vagyok, hogy újra és újra visszatérünk majd a srácokkal, hogy rettegésben tartsuk a fotelkalózatokat. És mondhatnánk, hogy ez nem a játék, sokkal inkább a társaság érdeme, de ez nem feltétlenül igaz, ugyanis egyedül is elképesztően élveztem a vitorlázást. Beraktam egy Dropkick Murphys albumot, és úgy ástam fel a homokos tengerpartokat kincsesládák után kutatva, mintha nem lenne holnap. A varázs azonban csak ideig-óráig tartott. Ha valamit nem lehet elvitatni a *Sea of Thieves*től, az a fantasztikus hangulat, ami

nagymértékben köszönhető a látványnak. Tény, hogy ilyen gyönyörűen fodorzó, realisztikusan hullámzó, a zöld és a kék minden színárnyalatában pompázó tengert még sohasem láttunk videojátékban. Minden korábbi tervről és aktuális küldetésről megfeledkezve bámultam a naplementéket, amelyekről még az agyament gombkiosztás (PC-n a Windows+Alt+Prt Scr gombok együttes lenyomásával készíthet képet az ember) ellenére is annyi screenshotot lőttem, hogy az egész áprilisi GameStart meg lehetne tölteni velük. A virtuális horizont olyan hatással volt rám, hogy eldöntöttem, amint lehetőségem nyílik rá, valami egzotikus helyre megyek nyaralni. Kalózkodni persze nem akarok, beérem azzal, ha fél kókuszhéjból szürcsölhetem a nagyfröccsöt, és bámulhatom a víz felszínén szaladgáló napsugarakat.

HOVÁ TŰNT MINDENKI?

Több fórumon is arra biztatták a potenciális vásárlókat a *Sea of Thieves* megjelenése utáni napokban, hogy tartsák magukat távol a játéktól, mert ez gyakorlatilag a *No Man's Sky 2*. Egy üres váz, amelyben semmit nem lehet csinálni, miközben a fejlesztők a csillagokat is leigérték az égről. Én ezzel nem értek egyet. A *Sea*

of *Thieves* sosem akart többnek látszani, mint ami valójában. A Rare nyíltan kommunikált a fejlesztés utolsó évében, így aki egy kicsit is kíváncsi volt, pontos képet kaphatott arról, milyen kihívások várnak majd a virtuális kalózokra. Alapvetően három frakciónak dolgozhatunk: a Gold Hoarders kincses térképeket ad, hogy kiássuk az ott fellelhető ládákat, az Order of Souls egykori kalózkoponyáinak begyűjtésével bízik meg bennünket (amiket természetesen nem túl barátságos csontvázakatonák nyakáról kell leszednünk), míg a Merchant Guild egzotikus állatok begyűjtésére keres alkalmas jelölteket. Előbbi kettőt már a bétában is láttuk, utóbbi viszont csak most debütált, és egyesek a játék legunalmasabb küldetéstípusának tartják, mi viszont roppant mód élveztük a csirkék kergetését és a malacok etetését is. Hiába, izlések és pofonok. A küldetések teljesítésével egyre elismertebbek leszünk az adott frakción belül, így magasabb szintű küldetéseket is elvállalhatunk, ezzel együtt azonban sem a feladat nehézsége, sem a jutalmazás nem feltétlenül nő. Előfordult például, hogy egy 25. szintű, száz aranyért megvásárolt kincses térkép olyan ládához vezetett, amit aztán negyven perccel később 97 aranyért vásárolt



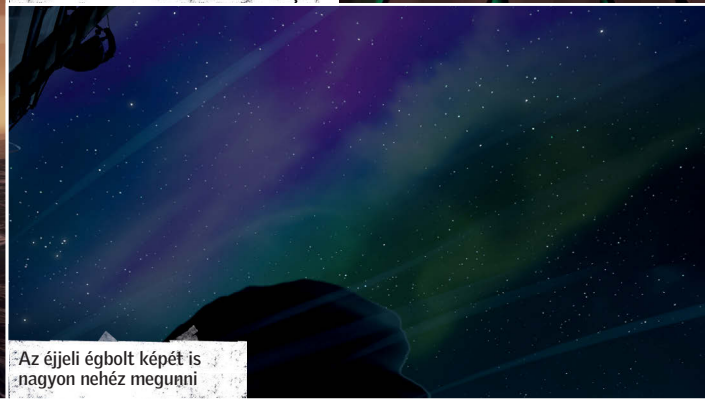
A koponya alakú felhő mesés kincsekkel kecsegtet



Most mondjátok, hogy nem gyönyörű a naplemente



Nem könnyű elfoglalni az erődöket, de abszolút megéri szenvedni értük



Az éjjeli égbolt képét is nagyon nehéz megenni

meg tőlem az NPC. Lássuk be, nem ez volt életem befektetése. Emellett ott vannak még az erődök, amelyek aktiválását egy villogó szemű, koponya formájú felhő jelzi. Itt több hullámban érkeznek a különféle ellenféltípusok, akikkel fel kell vennünk a harcot. A speciális csontvázak (a vízzel lelocsolt aranycsontok berozsdásodnak, és lelassulnak, míg a szellemek éjszaka gyakorlatilag sebezhetetlenek, ilyenkor valakinek egy lámpás fényével kell legyengítenie őket) kifejezetten szórakoztatóvá és sokszor elképesztően nehézvé teszik ezt a részt, ha azonban sikerül legyőznünk a kapitányt, megnyílik előttünk a kincses kamra, és a játék bőségesen megjutalmaz, amiért kiálltuk a próbát. Az ostromokat nem is maguk a csontvázak, hanem az arra hajózó többi játékos teszi nehezzé. Bár a neten megannyi történet terjed összefogó játékosokról, akik együtt küzdöttek meg az erőd védelmével, és aztán kéz a kézben sétáltak bele a naplementébe, velünk valahogy soha senki nem akart barátkozni. Ennek persze az is lehet az oka, hogy azonnal tüzet nyitottunk mindenkire, aki látótávolságon belülre került, ugyanakkor büszkén mondhatom, hogy sohasem engedtünk át erődöt, pedig volt, hogy több hajó is cirkált körülöttünk. A vesztes fél ilyenkor néhány szigettel arrébb, a harchoz szükséges deszkával és ágyúgolyóval megpakolt hajóval éled újra, ami így kifejezetten megnehezíti az újabb ütközeteket az előző győztes számára, hiszen előbb-utóbb elfogy a muníció. Szerencsére a Rare hamar lé-

pett, és az első nagy frissítéssel rögtön távolabbra tették az újjáéledő hajókat.

ENNYI VOLT?

És ha ezeket mind láttad az első három-négy órában, akkor gyakorlatilag ki is merítetted a *Sea of Thieves* eszköztárát, a küldetések ugyanis később sem változnak. Persze a végén már nem egy, hanem négy ládát áshatsz ki, több a csontvázboss, és tyúkok helyett kígyókat kell befogni, de a lényeg nem változik. Még akkor sem, amikor eléred minden frakciónál az 50. szintet, hivatalosan is kalóz legendává válsz, és beengednek a mindenki elől elzárt, elit klubba, ahol egyedi küldetések várnak. Már ha egyedinek nevezhető, hogy egy misszió belül mindent ránk zúdít a játék. Egyértelműen a casual rétegre lőtt a Rare ezzel a játékkal, ennek köszönhető az is, hogy semmilyen fejlődés nincs. Nem lesz jobb a hajód, erősebb a karaktered vagy jobb fegyvered 100-200 óra után sem, kizárólag különböző skinekkel, ruhadarabokkal, egyedi festésekkel teheted menőbbé kalózodat. Ezzel alapvetően egyébként nem is lenne baj, legyen csak esélye az újdonsült kalandoroknak is a tapasztalt tengeri medvékkel szemben, ennek a rendszernek azonban egyetlen kulcsfontosságú pontja van: a változatosság. Hogyan legyek egyedi, ha az egész játékban mindössze hat különböző szett van? Hogyan tegyem magamévá a kalózlétet, ha csak egy maréknyi kiegészítőből választhatok? De a „hajótuning” esetében még ennél is rosszabb

NEM MINDENKINEK FOG TETSZENI, DE AKINEK IGEN, ANNAK NAGYON

MITŐL LENNE JOBB?

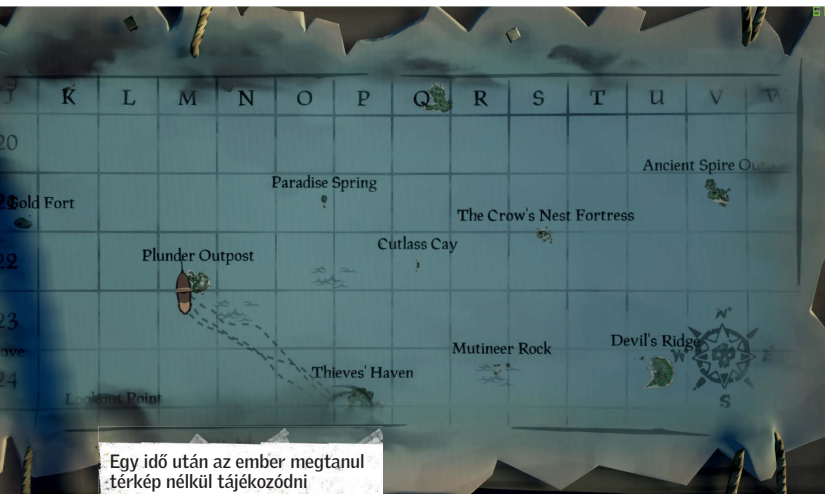
A *Sea of Thieves* legnagyobb problémája a tartalom hiánya, amit a következő hónapok során remélhetőleg tud majd orvosolni a Rare. Az alábbiakban olyan ötleteket szedtünk össze, amelyeknek mindenképp helye lenne a játékban.

Kereskedelem átalakítása: A csirkecipelős küldetések mellett rengeteg extra feladattal fel lehetne dobni ezt a frakciót, amely jelenleg a legnépszerűtlenebb a játékban. Vadászhatnánk például cápákra vagy bálnákra, behozhatnánk a szigetek közti kereskedelmet, vagy szállíthatnánk értékes rakományt, amit a többi játékos megpróbálhatna elrabolni (hasonlóan az erődökhöz, ez is megjelenne mindenkinél a térképen).

Célozott PVP: A játékosok vérdíjat tűzhetnének ki más hajókra, ezeket pedig küldetesként teljesíthetné a többi játékos. Ha sikerül elsüllyeszteni a hajót, annak kormánykerékét megszerezve és leadva kapnánk meg a jutalmat.

Közösségi terek: Jelenleg nem igazán van arra lehetőség arra, hogy más játékosokkal haverkodjunk (leszámítva persze, ha csatlakozunk egy másik partihoz). Egy nagyobb város minijátékokkal, közös chattel és közösségi funkciókkal nagyban megkönnyítené az ismerkedést.

Új hajók: Két különböző hajótípus van a játékban, a rajongók nagy része azonban kifejezetten örülne akár egy könnyebben kezelhető háromfős, akár egy úszó erődként funkcionáló, hatfős vízi járműnek.



Egy idő után az ember megtanul térkép nélkül tájékozódni



HA TE MONDOD

Joe Neate vezető producer, Rare Ltd.: „Természetesen megvannak a saját terveink, de folyamatosan figyeljük a rajongói visszajelzéseket, hogy az ő ötleteiket is beépíthessük a játékba.”

a helyzet: a hetvenezer aranyunkért (ami bizony nem kevés) négy(!) különböző vitorla közül választhatunk. A fejlesztői videóban még arról meséltek a dizájnerek, hogy látják lelki szemük előtt, amint összerendeznek egy hajó teljes legénysége, megpillantván a hírhedt vitorlát a horizonton, és a kapitány felkiált: „Ott jön a hírhedt 'xXxNoScopexXx' és bandája, meneküljünk!” De hogyan legyek egyedül, amikor minden nyegedik játékosnak ugyanilyen vitorlája lesz?

A testre szabhatóságnál már csak a Kraken tragikusabb. Amikor először futottunk bele a kiadott képeken és trailereken számos alkalommal szereplő tengeri szörnybe, egy pillanatra azért meghűlt benünk a vér. A tenger elfeketedett körülöttünk, és hatalmas csápok emelkedtek ki a vízből, mi pedig sikoltozva rohagáltunk a fedélzeten. Aztán rájöttünk, a víz csak azért lesz fekete, mert így nem olyan feltű-

nő, hogy a csápok bizony nem találkoznak, hanem a semmiből nőnek ki a hajó körül, és valójában egyáltalán nem veszélyesek, ha egy közepesen életképes csapat meglővődözi őket ágyúval, előbb-utóbb eltűnnek.

CSISZOLATLAN GYÉMÁNT

A *Sea of Thieves* nem fog tetszeni mindenkinek. Aki komplex játémenetet, rengeteg, testre szabható lehetőséget, fejlődést várt, az biztosan csalódni fog. A Rare játékából ugyanis kétségtelenül hiányzik a tartalom. A valóságban ez csak egy nagy homokozó (vagy jelen esetben inkább medence), amiben minden játékos a saját történetét írja. Ha valamit ügyesen csinál a játék, az a kihívások adagolása. Mindig van egy újabb láda, mindig felbukkan egy újabb hajó a horizonton, egy palackba zárt üzenet a homokban vagy egy ostromolható erőd a távolban. Ez egy olyan közösségi játszótér, ame-

#NOTMYPIRATELEGEND

A legendás kalóz címet elsőként egy streamer érte el. Több száz néző gyűjtötte neki a ládákat, akikhez becsatlakozott a leadás pillanatában, hogy megkapja a jutalmat. A közösség jogosan borult ki, a fórumokon hatalmas visszhangja lett a dolognak, a legtöbben nem is ismerik el ezt a srácot világszöként.



Mielőtt tengerre szállunk, a stégen mindenképp pakoljunk fel deszkával és ágyúgolyóval



lyik nem tolja a feneked alá a hintát, de ha kihasználod a benne rejlő lehetőségeket, jól fogsz szórakozni, különösen barátokkal. Ez persze gyakran azal jár, hogy tönkreteszed mások játékát, és megsemmisíted hajójukat, de ezzel bizony meg kell tanulnia együtt élnie annak, aki a kalózlétet választja. Azt sem szabad elfelejteni, hogy a *Sea of Thieves* az első olyan játék, amelyik már a megjelenés napján játszható Xbox Game Pass-előfizetéssel (mivel Play Anywhere címről van szó, az akció PC-n is él), így a trial verzióval két hétig akár ingyen, egyébként pedig hónapokig az eredeti ár töredékéért játszhatunk. A játékban rejlő hatalmas potenciált sajnos nem sikerült kiaknázni, ugyanakkor ez egy remekül bővíthető alap, amit remélhetőleg folyamatosan bővítget majd a Rare, és egyszer tényleg úgy tekintünk majd rá, mint a kalózos játékok legnagyobbikára.

Kaci

HARDVER

Windows 10, Intel Q9450 2,6 GHz/AMD Phenom II X6 3,3 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 650/AMD Radeon 7750, 60 GB szabad hely

- + lélegzetelállító látvány
- + fantasztikus hangulat
- + Game Pass-szel játszható
- nagyon kevés tartalom
- testre szabhatóság hiánya
- technikai problémák

KACI

Most is élvezetes, de lesz ez még ennél sokkal jobb is.

68

GameStar



Nyári Játékok

GAMESTAR- TÁBOR 2018

 HELYSZÍN
VELENCE, IFI SZÁLLÓ

 IDŐPONT
2018. JÚLIUS 15-21.

ÁR
59 900 FORINT

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

 RÉSZTVEVŐK
**60-70 FŐ
+ GAMESTAR STÁB**

További információk:

KOVÁCS JUDIT

e-mail: jkovacs@project029.hu

telefon: 06-1-577-4373

További információk

gamestar.hu/gstabor

GARANTÁLT AJÁNDÉK

A LEGGYORSABB BEFIZETŐKNEK



AJÁNDÉK TRUST HÁTIZSÁK

(A hátizsákot a tábor első napján a helyszínen kapják meg azok a jelentkezők, akik a leggyorsabban fizették be a tábor részvételi díjat. Early bird akciós ajánlatunk a készlet erejéig érvényes.)

Early bird partner

Trust

Királyságomat egy történetíróért!

NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

BÁJOS ÉS BÁRGYÚ KÖZT NINCSEGYÉRTELMŰ HATÁRVONAL, DE AZ ANGOLUL ÉVEKET KÉSŐ ELSŐ NI NO KUNIRA CSAKIS AZ ELŐBBI JELZŐ VOLT RÁAGGATHATÓ. Tradicionális japán RPG-ként ugyan egy megszokott világbejárás, világmegmentős történetet mesélt el, de olyan szimpatikus karakterekkel tette ezt, és oly látványosan, hogy az még a legszörösebb szívű játékosokat is megérintette. A sikert a folytatás munkálatai követték, és a *Revenant Kingdom* alcímet kapott második részt már kifejezetten a nyugati közönségnek nekünk készítette a Level-5 – sokáig még az sem volt biztos, hogy a program megjelenik-e Japánban. A fentiek ismeretében kijelenthetem: e stúdióknak nincs valami jó véleménye rólunk, hiszen alkotása, bár igénytelennek semmiképp nem nevezhető, mégis egyértelműen a bárgyú és az egyszerű felé tett lépésként könyvelhető el.

MACSKAFOGÓ, EGÉRCSAPDA

A játék címe két, párhuzamosan létező világra utal, amit az első részben remekül ki-

használtak: a főszereplő egy Oliver nevű kalandvágyó srác volt, aki édesanyja hirtelen halála után gyászoló könnyeivel idézte meg minden idők egyik legfurcsább tündérét, aki rábeszélte, hogy látogasson el abba a birodalomba, ahonnan ő származik. Oliver persze igen hamar belecsoppen egy gonosz varázsló elleni kalandba, amely a szokásos főellenfél-leverések és városmegmentések közt igen emocionális mederben hömpölygött.

Ehhez képest a *Ni no Kuni II* ezt az egész párhuzamos világosdit elpazarolja: a felvevő képernyőkben egy mai metropolisz látszik, ahol limuzinseregletével utazik az amerikai elnök (az országnév nincs kimondva, de minden jel erre utal), akit pár másodperc után annak rendje és módja szerint rakétatámadás ér. Az összes hajú politikus magához tér ugyan az incidenst követően, de csak azért, hogy mágikus fény vonja be testét, és a következő pillanatban már egy másik világban jelenjen meg. Ki tudja, miért, hősünk alaposan megfiatalodott testet ölt, de sem ez, sem a radikális környezetváltozás nem érinti meg,

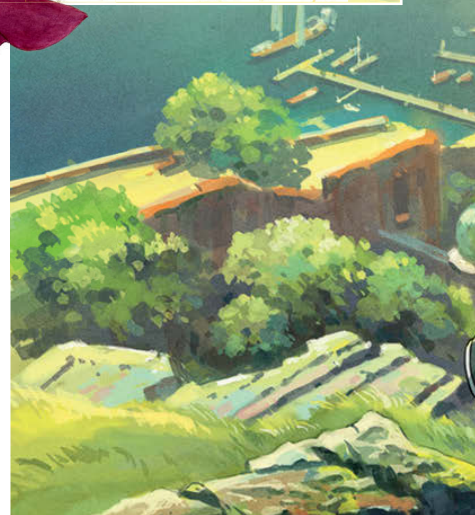


A higgledy lények szinte vázlatrajzként jelennek meg a csatában



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Level-5**
Platform
PC, PlayStation 4
Röviden **A** nálunk 2013 elején megjelent *Ni no Kuni* folytatása ugyan továbbra is japán szerepjáték, de elődjére viszonylag kevésbé emlékeztet. **PEGI 12+**



Őklét a fiatal Evan mutogatja, mellette az amerikai elnök

Mind PC-n, mind PS4 Pro gépeken 4K-ban dübörög a játék



A városépítés terén nincs sok lehetőségünk, minden ház egyetlen helyre húzható fel



Pugnatiou, Mausinger, Vermine – csak úgy nyúzsógnak a szóvicc nevű karakterek



MINIHÁBORÚK

Tulajdonképpen a nagyobb, seregek közti csatákat modellezendő került a játékba egy extra minijáték, amelyben Evan legfeljebb négy hadosztályt irányíthat. A Skirmish-mód ütközeti valós időben zajlanak, és kicsit olyanok, mintha a Total War széria léptékre váltanánk, és a seregeket közvetlenül irányíthatóvá tennék. Közvetlen csata nincs, egyszerűen Evan körül lehet forgatni a négy szakaszt, hogy mindig az az alakulat nézzzen az ellenfél felé, amelyre az érzékeny.

jószívről a játék végéig mindez szóba sem kerül.

Az első órákban persze mással kell foglalkoznia Rolandnak, mert körülötte épp egy palotaforradalom zajlik: a humanoid macskák és rágcsálók által közösen lakott Ding Dong Dell trónjára kiújult a harc. Az öreg macskakirályt eltették láb alól, a fiatal örökös, Evan pedig épp orgyilkosok hadával küzd. Roland menti meg az irháját, aki nem sokkal később már be is áll Evan királyság alapító ambíciói mögé, afféle rutinos tanácsadónként szolgálva a friss imperialista érdekeket.

Sajnos hiába a politikai színezetű körítés, a *Ni no Kuni II* vajmi keveset tud e felütésből kihozni, mégpedig elsősorban azért, mert karakterei naivak és felszínesek. Evan például tényleg egy kiscyber, aki egy olyan országot építene, amelyben „mindenki boldogan él”. Ez nyilván szép cél, de még egy fantasybirodalomban sem hangzik realisztikusnak, ám a forgatókönyv meg sem próbál ezzel kapcsolatban bármi komolyt mondani. A különféle fordulatok is a lehető legbutább módon vannak felvezetve, hogy még véletlenül se legyen részünk meglepetésben – mindent vagy ötször előrejelez a játék. Tulajdonképpen egyetlen igazán szimpatikus karaktert sem találtam a játék-

ban, és az a legrosszabb, hogy nem is igazán ellenszenves, hanem inkább lapos, kidolgozatlan, és mindenki felejthető benne.

AHOVÁ LÉPEK, KIRÁLYSÁG TEREM

A királyság alapítást kérik szó szerint venni, elvégre Evan nem szimplán apja elvesztett koronájáért küzd, hanem egy új országot akar létrehozni. A térképen szépen ki is szemelik a nagy rónát, ahol pont elférne egy méretes kastély, és az első sátrak felhúzásával lényegében meg is alapították kisded birodalmukat. Az Evermore névre keresztelt új ország eleinte persze elhanyagolható erőforrásokkal és befolyással rendelkezik, és a *Ni no Kuni II* legfőbb újítása pontosan ennek az áldatlan állapotnak az elhárításával foglalkozik: lényegében épületről épületre, lakóóról lakóra, kutatásról kutatásra nekünk kell egyre méretesebbé tenni a királyságot. Ne tessék valami komplex dologra gondolni: a kastély és a környező település bővítésében például semmiféle szabadságunk sem lesz: a fogadó, a fegyverbolt vagy akár a vadászkunyhó is csak előre meghatározott helyre húzható fel. Ezekbe ugyan már szabadon beszórhatjuk az új országba csábított lakosokat, de mi-

vel mindenki egyetlen, meghatározott épületben nyújt csak kiemelkedő teljesítményt, valójában ez is illúzió.

Az így felhúzott, majd munkásokkal ellátott házak sokféle funkcióval rendelkeznek; az egyik mondjuk boltként szolgál, a másik alapanyagokat termel, a harmadikban pedig például mágikus tudásunkat lehet fejlesztéssel bővíteni. Igen sok idő befektetésével (az építgetés és a kutatás is speciális valutát használ, amely magától termelődik játék közben) Evermore-t megdöbbenően nagyra lehet növelni, sok tucatnyi épülettel és száznyi lakossal. Természetesen jó dolog, hogy egy ilyen méretes aljátékot építettek a programba, miután azonban túljutunk az ismerkedésen, fel fog tűnni, hogy milyen végtelenül egyszerű is mindez. A fejlesztőstúdió korábbi, szerepjátékba gyömöszölt városépítős megoldásai – a *Dark Cloud* játékokban – sokkal több szabadságot adtak, és sokkal több gondolkodást igényeltek, hiszen ott minden házat a lakók kívánságának megfelelően kellett elhelyezni.

A birodalomépítéshez szerencsére hozzátartozik a lakosok magunkhoz csábítása is. A folyamatot lényegében a *Suikoden* sorozatból emelték át: a világot járva rengeteg alakkal találkozhatunk, akiket egy-egy mellékküldetés

végrehajtásával polgárrá tudunk avatni. Bár ez a rész is tobzódik a klisés feladatokban (általában a hozd vissza/öld meg vonalon haladva), néha megeshet, hogy valamivel érdekesebb feladatot kapunk, és az is előfordul, hogy egy jól megírt sztoriba van csomagolva az egész. Nem állítom, hogy ez a jellemző, mindenesetre a játékidőt alaposan megnöveli ez a kismillió feladat – ezek a karakterek ráadásul általában később a városban is megbíznak miniket egy-egy olyan misszióval, amelynek teljesítése fokozza hatékonyságukat.

VILÁGJÁRÁS

Bár a *Ni no Kuni II* első fejezetei egy grandiózus kaland képét villantják fel, a fejezetek sajnos egyre csak rövidülnek. Amennyiben nem gyúrunk rá a város maximális potenciáljának elérésére, a központi sztorit cirka 35-40 óra alatt le lehet tudni. Persze ezen – no meg a mellékküldetések és a jobbara opcionális országfejlesztésen – kívül van még pár extra, például kilenc különleges labirintus vagy lila aurával körülvett, extra erős lények, de az első rész azért érezhetően tartalmasabb volt. Pedig a *Revenant Kingdom* eleje tényleg nem rossz, még egy jól kitalált logikai feladatot is kapunk, amelyben Evan királlyá válásának feltételeként



A banditákkal és más hordákkal ilyen miniháborúk keretei között vereszkünk meg

PAPÍRON MINDEN TÖKÉLETESNEK TÚNT – ELÉG VOLT AZONBAN PÁR HIBÁS DÖNTÉS, ÉS ÍGY A NI NO KUNI II MÁRIS NEM TUD FELÉRNI ELŐDJÉHEZ



HA TE MONDOD

Akihiro Hino alapító, Level-5: „Az első Ni no Kuni a japán közönségnek készült, a másodiknál pedig „nemzetközi dizájnban” gondolkodtunk – ami például a harcrendszer akciódússá tételében érhető tetten.”

egy legendát kell végigkövetnünk, egy mágikus teremben mindig a megfelelő szobrokat aktiválva. (Ez az első rész történetét meséli el, és lényegében ez az egyetlen kapcsolat a két *Ni no Kuni* között – a második rész több száz évvel annak jövőjében játszódik.) Hiába azonban ez az ötlet, míg más játékok ezt sokszorosan variálva és továbbfejlesztve végigvezetnék az egész kalandon, addig a *Ni no Kuni II* itt végez is ezzel az egész ideával.

Az érdekes és egyedi események helyett csatákat kapunk, ezekből viszont jó JRPG-hagyomány szerint több ezret fogunk megvívni a végigjátszás alatt. Az eredeti *Ni no Kuni* ezen a téren meglehetősen furcsa megoldást használt: bár a kicsi arénákban szabadon mozoghattunk, a parancsok – támadás, varázslás, tárgyhasználat – kiadásakor leállt a játék, mintha csak egy klasszikus ATB-rendszerben lennénk volna. Ráadásul nem is feltétlenül a karakterek harcoltak, hanem a csempaték során befogott, majd egyenként is fejlődő szörnyek, ami egyfajta *Pokémon*-hangulatot hozott a játékba. No meg változatosságot is: a körülbelül száz (variációkkal és fejlettebb alakokkal már 350 felett volt a számuk) elkapható bestia, illetve ezek kombinálása szinte végtelen taktikai lehetőséget kínál.

A *Ni no Kuni II* ezt a rendszert teljesíggel elhagyja, a csatákat az épen aktív három karakterünk vívja

meg, akik közül mindig egyet irányítunk. A küzdelmek valós időben zajlanak, a vagdalkozás egyenesen akciójátékba illő. Sajnos igen egyszerű akciójátékról lehetne szó; hiába a két támadógomb, különösebb kombókra sem lehetőség, sem szükség nincs, ráadásul a karakterenkénti négy teljes varázslat sem dobja fel különösebben az ütközeteket. Ezen a téren mind a *Tales* sorozat, mind a legutóbbi *Final Fantasy* sokkal többet nyújtott – ráadásul nem is csak játékmechanika tekintetében.

NEM NAGY ÜGY

Mert hogy a *Ni no Kuni II* egyik legnagyobb hibája, hogy borzasztó könnyű lett. Bár ez a stílus amúgy sem feltétlenül taktikát, inkább grindolásba ölt extra időt követel meg, Evan és Roland kalandjához még ez sem igazán szükséges. A szimpla küzdelmek 99 százalékát bármiféle trükközés, varázslás, tárgyhasználat nélkül, csupán csak a gyors támadás gombját nyomogatva le lehet tudni. Nem számít, hogy a társak intelligenciája meglehetősen gyenge, sem az, hogy nem törődünk a varázslatok fejlesztésével vagy az épp optimális elementáris erővel rendelkező fegyverek kiválasztásával – csak ütögessünk vadul, és mindenki igen hamar megfekszik. A történet végigkövetése tényleg zéró kihívást kínál, én például egyetlen egyszer sem haltam meg a végigjátszás során, ráadásul a játék



A REJTETT LABIRINTUSOK

A *Ni no Kuni II* legnagyobb kihívását kilenc, meglehetősen rejtett extra labirintus jelenti. Ezeket Dreamer's Door nevű mágikus ajtók rejtik, amelyeket általában kisebb barlangokban találhatunk meg. E járatokban az ellenfelek folyamatosan erősödnek, és térképünk sincs – az utolsók kitisztításához nem árt a 95. szint elérése, és csak összehasonlításképp: a sztori végső csatáját 60. szintű bagázzsal már meg tudjuk nyerni.



A szörnydizájn fantasztikus lett, sokkal jobb, mint a karaktertervezés



HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10 (64 bit), Intel Core i5-4460/AMD FX-6300, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 750 Ti/AMD Radeon R7 260x (2 GB VRAM), DirectX 11, 40 GB szabad hely

- + fantasztikus grafika
- + királyságot építünk
- + nagyszerű világ
- zavaróan könnyű
- nagyon hiányzik a teljes szinkron
- felejthető karakterek

GRATH

Sajnos nem olyan jó és értékes, mint az első rész, de így is igényes darab.

70



A játék egyik fénypontja ez a sok gondolkodást igénylő logikai fejtető



Evan elsősorban varázslóként harcol – de higgyétek el, a hideg penge gyakran több ér, mint a tűzgolyó

második felében nem egy csatát már oda sem figyeltem gyűrtem le. Nagyon sajnálom, hogy így alakult (és nincs nehéz fokozat), mert máskülönben a *Ni no Kuni II* harcrendszere telenne érdekes megoldásokkal – csak egyszerűen semmi értelme sincs ezek alkalmazásának. Ilyen például a Tactic Tweaker nevű tárgy, amelyet használva részletekbe menően beállíthatjuk harci stílusunkat. Adhatunk bónuszt bizonyos elementálok és szörny típusok ellen (mindig bevállalva ezzel egy ellentétes irányú máluszt), vagy beállíthatjuk, hogy pénzt, zsákmányt vagy épp XP-t szeretnénk inkább halmozni. Fantasztikus dolog volna ez, ha nem lehetne szimplán levérni mindenkit, még a főellenfeleket is pusztán annyival, hogy mindig a legnagyobb sebzésű fegyvert forgatjuk. Ugyanennek esik áldozatul a Higgledy-rendszer is – ott van, működik, ki is lehet használni, csak nincs értelme, mert a szimpla penge többet sebez. A fura szó amúgy apró, színes kis lényeket jelöl, akiket a csatákat mutató képeken is láthattok. E pacák közül legfeljebb négy kompánia lehet velünk, és afféle extra segítségként szolgálnak. Automatikusan sebzik az ellenfeleket, illetve, ha egy kis aura jelenik meg körülöttük, aktiválhatjuk egyszem speciális képességeiket is. Ez néha sebez, néha lassít, néha gyógyít, de szinte sosem kerülünk olyan slamasztikába, amelyben igazán nagy szükségünk lenne rájuk. Pedig őket is

részletesen kidolgozták, egyenként fejlődnek, és kismillió eltérő példányt lehet lefőzni, avagy a vadonban található kövekből a megfelelő ajándékkal előcsalogatni.

A *Ni no Kuni II* csak nagyon ritkán mer kihívás elé állítani bennünket, és ezeket is előrejelzi. Ilyenek a lila aurával körbevett „fertőzött” lények, amelyek lényegében normális szörnyek alaposan felerősített verziói. Nagy ritkán megesett már, hogy a gép által irányított társaim veszítettek velük szemben, de ha nem megyünk nekik radikálisan alacsony szintű csapattal, még itt sem fogunk szenvedni – egyszerűen csak icipicit oda kell figyelnünk a dolgokra. Legalábbis egészen addig, amíg Leander, a forradalomhoz ötödikként csatlakozó partitagnak nem jelenik meg, az ő bénító képességeivel ugyanis ettől fogva gyakorlatilag minden lény sérülés nélkül válik legyőzhetővé.

A GIBLI NÉLKÜL

Az első *Ni no Kuni* egyik legnagyobb előnye az volt, hogy a karaktertervezéstől a zeneszerzésig, a történetírás-tól az átvezető videók megalkotásáig a Studio Ghibli animációs brigád legnevesebb szakemberei segítettek a munkálatokat. Ez ezúttal nemcsak hitvány marketing szöveg volt, hanem a játék minden porcikáján azonnal érezhető, nagyszerű húzás – a játékvilágtól korábban idegenkedő stúdió a hozzájuk méltó, magas színvonalú

munkával vett részt a *Ni no Kuni* maradandóvá válásában. A második részre a Studio Ghibli mint cég kiesett a képből, de sok fontos művész magánzóként segítette a fejlesztését – valami azonban így is elveszett. Bár a főtéma zseniális lett, hiába maradt a kazalnyi elismeréssel rendelkező Hiszaisi Dzsó a zeneszerző, szerintem közelébe sem tud érni az előző rész dallamaianak az új játék muzikája. Vagy ott van Momosze Josjuki, aki korábban a Chihiro szellemországban film vezető animátora volt, e sorozatban pedig a karakterdizájn az ő feladata. Az első részben ez emlékeztető figurákat jelentett, a *Ni no Kuni II* azonban sajnos sok egyedít nem tud felmutatni – Roland például semmitmondó és felejthető alak, és Evanra is csak eszelős naivitása okán fogunk emlékezni. Mindezt talán még meg is lehetne emésztetni, ám én úgy vettem észre, hogy a fejlesztési büdzsé is komoly csökkenésen ment át – persze az is lehet, hogy más vitte el a pénzeket, mindenesetre a gyönyörűen megrajzolt animevideókból sokkal kevesebb lett, az átvezető filmek szinte kivétel nélkül megmaradnak a „pár alak beszélget alig létező arcmimikával” vonal mentén, és végső sértésként még a szinkron is erősen hiányos lett. A legfontosabb jelenetek ugyan kaptak szinkront (japánul és angolul is hallgathatjuk), de a párbeszédetek bő 90 százalékát csak olvasni fogjuk. Ez nemcsak az élmény-

ben jelent komoly visszalépést az előd-höz képest, de a hangulatnak is komolyan betesz. Az első részben Drippy, fura tündérünk például nagyszerűen kiválasztott, erősen walesi akcentusú szinkronhangjának köszönhetően azonnal a szívünkbe férközött – az ő szerepét most egy Lofty nevű lény veszi át, de a párbeszéd-buborékokon keresztül sokkal kevésbé jön át személyisége.

NINCS KOMOLY BAJ, DE...

Nem biztos, hogy minden játékban zavarnának ugyanezek a problémák, de egy folytatásról van szó, így mindenképpen visszalépésnek számít a harcrendszer egyszerűsödése, a történet kiszámíthatóvá, illetve a karakterek együgyűvé válása és a körtés kicsit igénytelenebb volta. Azért különösen zavaró mindez, mert máskülönben látszik, hogy a fejlesztők kidolgozták a belüket: a *Ni no Kuni II* káprázatosan jól néz ki, és mind az országépítés, mind a mély fejlődési lehetőségek jól működnek, legalábbis elméletben. Furcsa dolog ez egy második rész kapcsán; talán az a legszerencsésebb helyzet, ha valakinek kimaradt az első rész, hiszen akkor a sok visszalépés nem is fog feltűnni. Igényes, profi munka ez is, csak valahogy nem áll össze élvezetes kalanddá – ki tudja, talán mind jobban jártunk volna, ha a fejlesztők továbbra is a japán piacnak dolgoznak; elvégre az előző részt is úgy és azért kedveltük meg.

Grath

Patkány a fogóban

WARHAMMER: VERMINTIDE 2



Érdeemes bekapcsolni a körvonalakat, így még a legnagyobb káoszban is könnyen megtaláljuk a csapattársakat

INFO

Kiadó **Fatshark**
Fejlesztő **Fatshark**
Platform
PC

Röviden Kooperatív túlélőjáték, amelyben a Warhammer univerzum legalattomosabb gonosztevőit kell megállítanunk. **PEGI 16+**

HA A FATSHARKNÁL MÉG EGY KICSIT BEVÁLLALÓSBABK LESZNEK A KÖVETKEZŐ KÉT-HÁROM ÉVBEN, AKKOR 2025 KÖRNYÉKÉN MÁR NEM IS FOGUNK EMLÉKEZNI A LEFT 4 DEADRE, ÉS A VERMINTIDE-OT EMLEGETJÜK MAJD ÚGY, MINT MINDEN IDŐK LEGJOBB TULÉLŐJÁTÉK-SZÉRIÁJÁT. A

Vermintide 2 hatalmas lendülettel nyitott, és kevesebb mint két hét alatt több pénzt hozott a konyhára, mint az első rész két év alatt, noha ez még csak PC-n elérhető. Pedig a csapat nem nyomta orrba-szájba a reklámokat, egyszerűen csak alázattal nyúltak a játékhoz, és mindent megtettek azért, hogy kiszolgálják a rajongókat, így aztán nem csoda, hogy az egyszeri játékostól a népszerű streamereken át a különböző sajtóorgánumokig mindenki kitörő örömmel fogadta a folytatást.

A VÁLTOZÁS ÉVE

Már első ránézésre is rengeteg alapvető különbség van a két epizód között, a *Vermintide 2* lobbiként funkcionáló kastélyába megérkezve azonban mégis úgy érzem magát a rajongó, mint aki hazatért. Minden kicsit más, de azért ismerős. Az öt hős helyett most már gyakorlatilag tizenöt van, hála a három-három karriernak, amelyeket választhatunk. A törpéből például csinalhatunk a távolból lövöldöz-

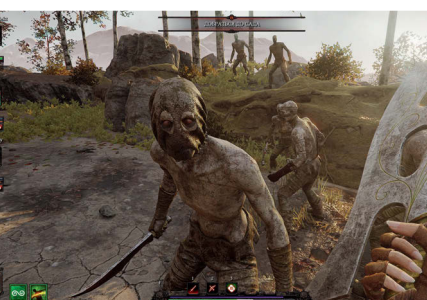
ző felderítőt, tetőtől talpig páncélba bújtatott, pajzzsal dulakodó vasygúrot (ne forgassátok a szemeteket, így fordítják hivatalosan magyarra az ironbreakert) vagy punkfrizurás, agyontetovált trollvadászt is, aki beugrik a tömeg sűrűjébe, és addig nem tágít, amíg át nem harapta valakinek a torkát. Ha az eltérő fegyverhasználat nem lenne elég (persze vannak közös pontok, de a trollvadászt például nem vesz távolsági fegyvert a kezébe), mindegyikhez egyedi aktív és passzív képességek, valamint a fejlődés során feloldható talentek is kapcsolódnak, amelyeknek köszönhetően még változatosabbá válnak a járható utak. Sajnos hiába választhatunk minden ötödik szinten három talent közül, ezek sokszor nem teljesen egyenértékűek, így nem igazán opciót, inkább csak garantált bónuszt jelentenek. Bár a csapatban betöltött szerep ezúttal is nagyon fontos (különösen a magasabb nehézségi szinteken), a tank-healer-dps szentháromság itt nincs kőbe vésve. Ugyanakkor nagyon meg tudjuk könnyíteni a dolgunkat, ha nem a nőket és a gyerekeket, hanem a pajzsos karaktereket engedjük előre.

De nemcsak a játszható karakterek, hanem az ellenféltípusok listája is bővült, ami abszolút a játék előnyére vált. Az első részben már-már az újrajátszhatóság rovására ment, hogy a küldetések megnevezésének egyetlen módja az volt, ha mindent a nyakunkba zúdítanak, ami rövid úton kiölte a változatosságot a pályákból. Ezúttal a Káosz erői is felsorakoztak ellenünk, de

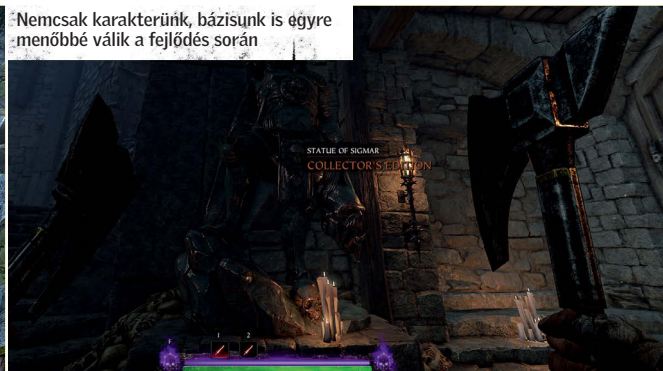
a skavenek is kaptak pár új egységet, ezáltal egy pálya sokadik teljesítése is tartogathat korábban sosem látott kihívásokat. A rat ogre mellett a bile troll, a stormfiend és a chaos spawn erősítik a minibossok táborát, és ezek mellé elég egy hordába vagy speciális skavenbe belefutni, és máris megvan a baj. Fontos, hogy ezeket a helyzeteket megfelelően reagáljuk le, a rendezett csürhe alakzat ugyanis nem kifizető. Az általunk csak „baltás féreg” néven emlegetett savage például pillanatok alatt ledarál egy trollvadászt, miközben a kétkezes pallost lengető Kruber könnyedén elbánik vele. Lehet, hogy szegény a futás, de még mindig jobb, mint meghalni, és eldobni a kínkeserves ugrálással összegyűjtött varázskönyveket.

BALTÁVAL EGY JOBB VILÁGÉRT

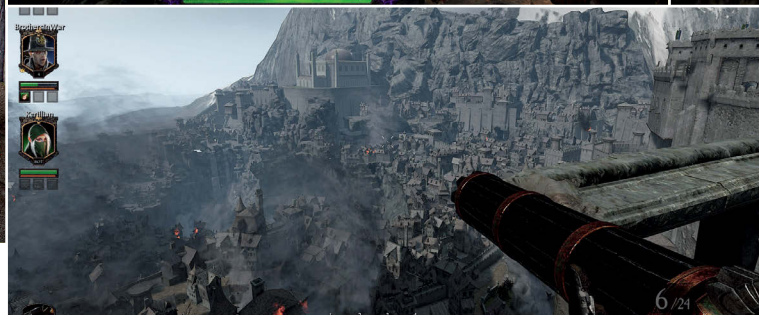
Maga a harc továbbra is a játék legszokatottabb része, és ha lehet, még brutálisabb, mint eddig volt. Egy jól megrendített pöröly méterekre repíti a patkány rabszolgákat, miközben a kiélezett kardok és balták nyomában csak levágott fejek és végtagok maradnak. Elsőre talán úgy tűnhet, hogy csak féktelen kattintgatásból állnak a csaták, a valóság azonban az, hogy a háttérben rengeteg izgalmas mechanika húzódik. Kár, hogy ezeket a játék egyáltalán nem magyarázza el, pedig ha a tutorialban nem is akarták ilyenekkel terhelni a játékosokat, legalább a töltőképernyőkön felugró tippek közé beszúrhattak volna néhányat. Hogy milyen fegyverekkel bővíthetjük



A rat ogre még mindig az egyik leghalálosabb ellenfél



Nemcsak karakterünk, bázisunk is egyre menőbbé válik a fejlődés során





Magasabb nehézségi szinten már friendly fire is van, így a jó helyezkedés kifejezetten fontos

PROFI TIPPEK KEZDŐ PATKÁNYVADÁSZOKNAK

Védd magad, ha másokon segítesz! Sokan nem tudják, de blokkolni a társaink újraélesztése közben is lehet, így amíg van staminánk, a bekapott ütések nem szakítják meg a folyamatot. Érdemes tehát mindig lenyomott jobb gombbal elkezdni az akciót, hiszen ez jelentheti a különbséget élet és halál közt.

Gyógyulj rendszeresen! Egy karakter csak bizonyos számú alkalommal kerülhet földre, mielőtt teljesen meghal, és eldobja a nála lévő tárgyakat. Ez a szám recruit nehézségen három, és szintenként eggyel csökken, vagyis champion szinten már csak egyszer kerülhetsz padlóra. A gyógyító tárgyak (legyen az potion vagy medkit) újraindítják a számlálót.

Tartsd meg a ládáidat! A szintlépéskor kapott ládák legfeljebb 300-as szintű cuccokat rejthetnek, a játék azonban mindig az aktuális szintünkhöz igazítja ezeket. Érdemes tehát megtartani a ládákat, amíg el nem jutunk oda, hogy már 250-es cuccokat kapunk a küldetésekben, hogy itt adjunk hatalmas lökést a karakterünknek.

az arzenálunkat, azt a küldetésekért járó lootládák határozzák meg. Nem kell megijedni, szó sincs mikrotranzakcióról, az első rész kockadobós megoldása helyett azonban ezúttal díszes ládából ugranak ki a fegyverek, nyakláncok és egyéb csecsebecsék. Ezek az éppen játékban lévő karakterünkhöz passzoló tárgyak, amelyek szintje folyamatosan nő, így leszünk egyre erősebbek. A fegyverek kivételével minden tárgyat megoszthatunk többi karakterünkkel is, vagyis amikor elkezdünk szintezni egy újabb hőst, már nem kell a nulláról kezdenünk. Ezzel együtt valahol a huszonötödik óra környékén elkezdett egy kicsit monotonná válni a játék, ami két fő okra vezethető vissza. Egyrészt a tárgyaink szintje nem nő olyan mértékben, mint szeretnénk, így több tucat-szor le kell nyomnunk a pályákat, hogy legyen értelme magasabb nehézségre lépni (például amíg 200-as szint alatti tárgyakat kapunk veteránszinten, hiába megyünk a következőre, ott is ugyanez jár). Másrészt az algoritmus valamilyen nagyon furcsán dobálja a pályákat, így volt olyan este, amikor négy-öt órán keresztül ugyanazt a három szcenáriót rotálta a potenciális 13 közül. Pedig a pályák egyébként kifejezetten mutatósak és változatosak, a búzamezőtől a gleccserig, a hegyi bar-

langoktól a hatalmas katedrálisig mindenhol megfordulunk a kampány során, de hiába, ha a quick play ezekből aztán csak néhányat válogat be. A hangulaton sokat dob a hősök folyamatos csipkelődése. Ezúttal is egyértelműen a törpe a legnagyobb mókamester, de a többieknek is vannak jó pillanataik, aminek sokadjára is tudtam örülni a harc hevében. Az ilyen és ehhez hasonló apróságok miatt lesz a *Vermintide 2* igazán szórakoztató kooperatív játék, amelynek minden barát társaságnál ott a helye.

KACI

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-2300
2,8 GHz, 6 GB RAM, GTX 460/Radeon
HD 5870, 45 GB szabad hely

- + változatos karakterek
- + ötletes újítások
- + letisztult, mégis összetett harcrendszer
- ... amelyet jobban is el lehetett volna magyarázni
- gyakran ismétlődő pályák
- fárasztó grind

KACI

Még az elődjénél is szórakoztatóbb, és egyre csak jobb lesz.

87

A VERMINTIDE 2 SIKERE REMEKÜL BIZONYÍTJA, HOGY HATALMAS IGÉNY VAN A LEFT 4 DEAD 3-RA

HA TE MONDOD

Mats Andersson game designer, Fatshark:
„Egyszerre akár 90 ellenfél is lehet a képernyőn, így nem tervezhattünk szofisztikált harcrendszert. Inkább a brutalitásra koncentráltunk.”



A bázison egy ugrálós fejtőrővel mulathatjuk az időt, amíg a többiekre várunk



Fegyvereinket egyedi skinekkel tehetjük stílusossá

Párban a pácban

A WAY OUT



INFO
Kiadó EA Originals
Fejlesztő Hazelight Studios
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Kooperatív játék, amelyben két rab szökésének és menekülésének történetét élhetjük át.
PEGI 18+

BIZTOSAN TI IS MEGÉLTETEK MÁR OLYAT, HOGY EGY JÁTÉK - AMELY UGYANAZOKKAL A SZTORIELEMEKKEL, JÁTÉKMECHANIKÁKKAL RENDELKEZIK, AMELYEK SOK ELŐDJE - KÖZBEN CSAK SÓHAJTVA LEGYINTETTETEK, AMIKOR AZ ESEMÉNYEK ÉPP AZ ÁLTALATOK VÁRTNAK MEGFELELŐEN ALAKULTAK. Ez az érzés engem is rendszeresen elkapott az *A Way Out* közben, de minden klisére, minden, a zsánerben már előtt csavarra jutott egy meglepetés, egy új ötlet, amitől mind én, mind büntársam, HP mosolyogva kiáltottunk fel. A játék egyfelől tisztelgés a zsáner nagyjai (különösen A remény rabjai) előtt, másfelől az egyik legjobb kooperatív élmény, amivel valaha találkozhattunk.

KÉNYSZER, ÉRDEK, BÖRTÖNÉLET
Nagyon fontos, hogy szigorúan két játékos számára találták ki az *A Way Out*ot, és ez messze nem csak abban mutatkozik meg, hogy egy magas falra kizárólag egymás segítségével tudnak felmászni. Elengedhetetlen, hogy együtt hozzanak meg döntéseket, közösen fedezzék fel a világ lehetőségeit, az elrejtett minijátékokat, a mókás apróságokat. A főszerepben két, eltérő sze-

mélyiségű figura áll, akiket egy közös ellenesség iránt érzett, mélyen gyökerező gyűlölet hoz össze. A játékidő első felében menekülnek, a másodikban inkább ők alakítják az üldözött, de a rendőrség azért nem hagyja őket nyugodni. A sztori elején Leo már hat hónapja ül a sitten, ezért megedződött, de eredendően is hevesebb természetű, míg a frissen dűtyiba kerülő Vincent higgadtabban, balhé és véráldozat nélkül próbálja meg megoldani a kényes helyzeteket. Jó eséllyel nem mindenki lesz képes mindkettővel azonosulni, de szerethetővé válnak, ahogy egyre jobban megismerjük őket, motivációikat, háttértörténetüket; nagyrészt a történettől független interakciók során derül ki, mennyire nem egysíkúak. Alapvetően a játékmenet maga nem önismétlő: autós üldözéstől az összehangolt gombnyomkodást igénylő részekig, lopakodós jelenetektől a tömény akcióig minden akad, és semmi sem fordul elő kétszer ugyanúgy. (Egy ponton, amikor már a TPS akció-kalandtól eltérő játékműfajok keveredtek bele, talán sikerült is egy kicsit túltolni.) Az egyik pillanatban még fejevesztve rohanunk a zsaruk elől, figyelve arra, hogy ne egy szakadékban végezzük, egy másikban meg egy idős pár házában bendzszóunk és zongorázunk vidám dalokat. Szigorú arccal kutatunk valaki után egy építkezésen, de néhány percre leülünk



Klasszikus üldözős jelenet: az egyik játékos vezet, a másik ló

szkanderozni, és veszettül, a kontrollereket lehetetlen pózban tartva püföljük az egyik gombot, nehogy a másik fél gyorsabb legyen, és ő diadalmaskodjon. Nem pontokért, nem achievementekért tesszük ezt, hanem a személyes dicsőségért. Ha rövid időre is, de el lehet vészni ezekben a mókás extra lehetőségekben, amelyek nemcsak hogy megtörik az akciót és a szökés félelemmel vegyes izgalmát, valamint barátokból ellenségeket, ellenségekből barátokat csinálnak, de a fejünkben (vagy szívünkben) egymáshoz közelebb hozzák Leót és Vincentet, így mi is közelebb kerülünk hozzájuk. A kooperáció természetesen kulcsfontosságú: míg az egyik karakter valami olyat tesz, aminek láttán a smaszerek nem csak a vállát veregetnék meg, a másik figyel, és szól, ha a gyanús tevékenységet félbe kell hagyni. (Itt jegyzem meg, hogy igen, adná magát bizonyos, a börtönökben állítólag népszerű páros cselekedet, de ez a 16+os változatból kimaradt.) Egy reszelő megszerzése, egy benzinkút kirablása során is végig fontos a két játékos kommunikációja, együttműködése, és hogy mindenki a saját feladatára koncentráljon, de arra minden idegszálával. Ezek mellett külön csodásak azok az erősen filmszerű, folytonos és remekül megkoreografált jelenetek, amelyekben a karaktereket 10-15 másodperc-re egy-egy külön kamerakép mutatja; egy-



Leo a keményebb, Vincent a racionálisabb

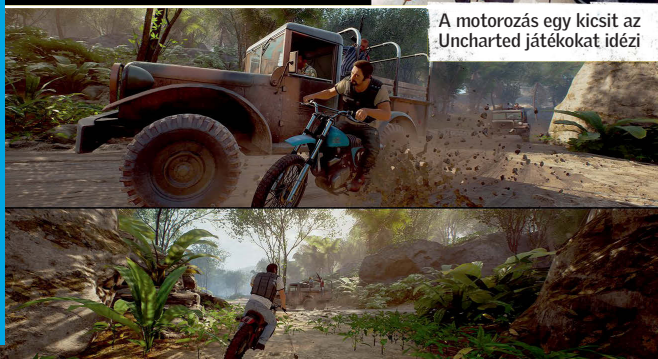


Mindig fontos az összehangoltság, egy benzinkútirabláskor pláne



Valamennyire el lehet távolodni a másiktól, a főszereplők nincsenek összeláncolva

EANGEM NEM ÉRDEKEL
Az Electronic Arts az EA Originals kezdeményezés keretében csak ad, el nem vesz. Josef Fares, a játék rendezője elmondta, a kiadó nemhogy nem szólt bele, mit hogyan csináljanak, és feltételek nélkül adott pénzt, reklámot, de a bevételekből sem kért; gyakorlatilag nem keres az eladásokon.



A motorozás egy kicsit az Uncharted játékokat idézi



szere csak egyet látunk belőlük, és csak az a játékos tud beavatkozni az eseményekbe, akinek karaktere épp szerepet kap. Szintén érdekes megoldás, hogy a képernyő majdnem végig ketté van osztva, de nem mindig ugyanolyan irányban vagy arányban: ha a sztoriban az egyik szereplő része válik hangsúlyosabbá, ő kap nagyobb képernyőterületet (és az ő dialógusa lesz hangosabb), de van olyan is, hogy az egyik fél teljesen eltűnik. Ez nem csak lokálisan, online is így működik, és bár a párbeszédet igénylő részen néha azt éreztem, jobb lenne, ha nem látnám, mit lát a partnerem, visszagondolva azért mégis csak így volt a legjobb.

KOPOTT BÖRTÖNFALAK

Hiába az Electronic Arts támogatása, látszik, hogy a játékot egy független csapat rakta össze. Filmszerű élményt kapunk, érezhető rajta *Fares a Brothers: A Tale of Two Sons* előtti múltjából megmaradt filmrendezői szemlélete, de mint játék, nem tökéletes, nem ér fel az AAA sztenderdekhez. A látvány hullámzó: a karakterek kidolgozottsága javarészt a jelenlegi generációba illik, de az

épületek és a tereptárgyak jobban megállnák a helyüket Xbox 360-on és PlayStation 3-on. Bár mókás és működik a kosarazás, fizikája megmosolyogtató, motorozáskor pedig az irányítás inkább bosszantó, mint kényelmes. Élvezhetetlenné viszont egyik sem teszi a játékot, és ez alapjáraton elég. Az *A Way Out* egy egyszeri kaland, amelyet egy alkalommal mindenkinek érdemes átélnie az elejétől a végéig, videojátékos tapasztalat nélkül is. Ezt egyrészt nehézsége, másrészt ára is megkönnyíti: egy átlagos teljes játék árának feléért lehet hozzájutni (ami a tartalmat tekintve korrekt), elég egy példányt megvenni belőle, online játék esetén a második játékosnak csak pár fájlt kell letöltenie, úgyhogy simán lehet felelni a költséget. Ha a sztori egy egyjátékos kampány története lenne, húzhatnánk rá a szánkat, de így, hogy párban kell játszani – fura módon –, teljesen más élményt ad. Remek az üteme, gondosan építették fel, és a végén tényleg nem lesz ember, aki így vagy úgy nem érez majd valamilyen szélsőséges érzést: vagy gyűlölni fogja a Hazelight csapatát, vagy felveszi kedvencei közé.

HP MÁSVÉLEMÉNYE



„Paca, akkor háromig számolok, és úgy nyomjuk. Egyszerre tudjuk csak betörni az ajtót.” „Na, tereld el az őr figyelmét, én meg kihozom a csavarkulcsot.” „Ne, ne így csináljuk, majd én bebújok a lepedők közé, te pedig tolj ki.” „Melyik fegyvert akard? Én viszem a shotgun, az jó lesz majd a nagy leszámoláskor.” „Figyi, válasszuk az én módszeremet, nem kell itt feltűnést kelteni meg felesleges erőszakot nyomni.” „Oké, gyűjts tüzet, én addig nézem a tájat.” „Nem mondom, hogy fel tudunk ülni a libikókára!” Ilyen és ehhez hasonló mondatok hangzottak el az alatt a pár, nagyon kellemes óra alatt, amit az *A Way Out* világában töltöttünk pajtásokként Pacával. Persze szeretem azt gondolni, hogy pajtások vagyunk amúgy is, de komolyan mondom: egy ilyen virtuális kaland egy kicsit közelebb hozza az embereket egymáshoz. Van egy érzelmű hullámvasút, és rengeteg apró, jópofa minijáték, amelyek miatt a kissé sablonos sztorit is elnézi az ember, és hajlamos „a legjobb coop-élmény” szókapcsolatot odabiggyeszteni a cikkébe, mert a recept egyszerű: hatással van ránk a játék. Minden hibája ellenére utána még napokig, hetekig eszünkbe jut, felemlegetjük egymásnak, befurakodik gondolatainkba. Remek élmény baráttal vagy barátnővel, és az irányítás, valamint a játékmenet sem nehéz annyira, hogy ne lehessen a kezdő TPS játékmecanikák ismeretével végigvinni; minimális gyakorlással casualként is megogorható kihívás. Végig. Mert úgy lesz kerek az élmény, higgycétek el, és akkor fogtok még sokáig beszélni róla. Többet most nem is írok, majd ha mindenki végigvitte, írjatok róla az Arénába, és kidumáljuk.

Paca

Akármekkora is a baj, egy jó amőbára mindig jut idő



A játék kezdetén Leo már ül, Vincent frissen érkezik



HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-2100T 2,5 GHz/AMD FX 6100 processzor, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 650Ti 2 GB/AMD Radeon HD 7750 2 GB videokártya, 25 GB szabad hely

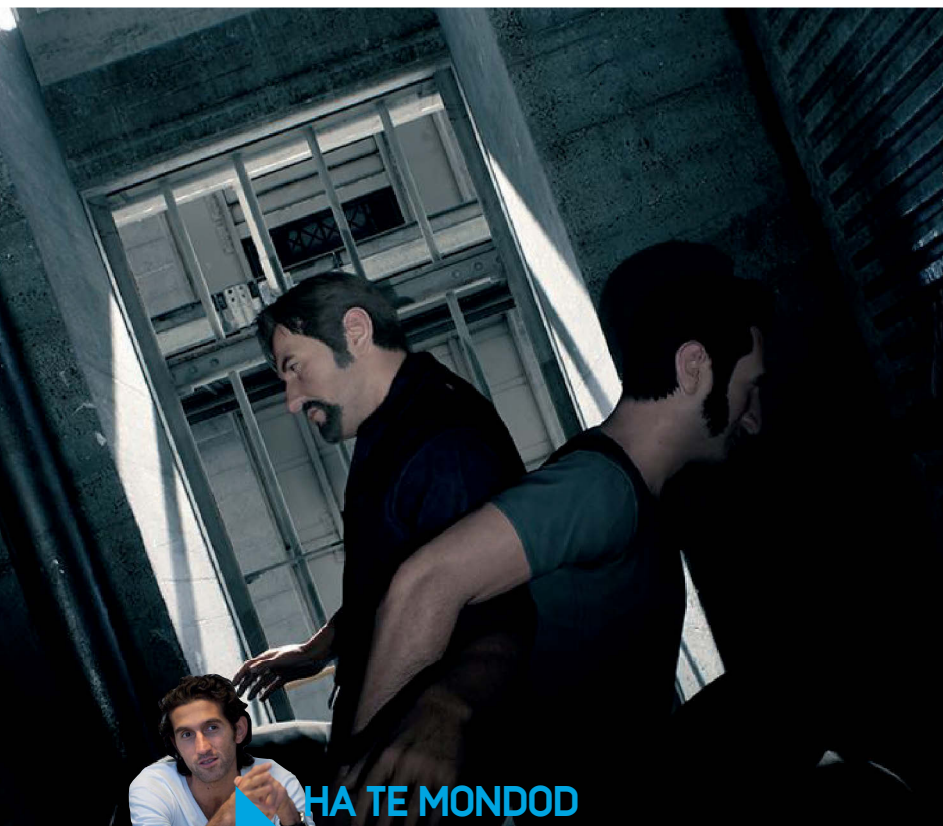
- + remek kooperatív játékmenet
- + ötletes, mókás minijátékok
- + kevés, de nagyon jó csavar
- ... amit vagy dicsérni, vagy nagyon utálni lehet
- többnyire kiszámítható sztori
- technikai hiányosságok

PACA

Mint kooperatív élmény, varázslatos, mint játék, hiányos.

80

AZ A WAY OUT EGY EGYSZERI KALAND, AMELYET EGY ALKALOMMAL MINDENKINEK ÉRDEMES ÁTÉLNI



HA TE MONDOD

Josef Fares rendező, Hazelight Studios: „Szép dolog utálni az EA-t, blabla – engem ez nem érdekel. Azt mondom: minden kladó elcseszi néha, érted?”

Minden szinten régimódi

SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES

INFO

Kiadó **Portalarium**
Fejlesztő **Portalarium**
Platform **PC**
Röviden A szerepjátékok nagy öregjei visszatértek – csak közben sajnos megváltozott körülöttük a világ.
PEGI N/A

KÖNNYŰ MEGDOBOGTATNI A SZÍVÉT A MAGAMFAJTA VÉN JÁTÉKOSNAK. Elég bedobni olyan neveket, akikre 2018-ban már csak az őszbe csavarodó hajjú, első generációs gamerek emlékeznek, és máris toporogva várom az általuk összehozott nosztalgicunamit. *A Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* címe máris a régi idők-re emlékeztet; mégis, ki ad manapság ilyen nyakatekert címet egy játéknak? De mind-egy is, hiszen itt van Richard Garriott (itt beindul a nehéz légzés), aki még a hetvenes években kezdte a szakmát, és a nyolcvanasokban betonozta be magát a játék-történelembe a szerepjátékok világában alapvetésnek számító *Ultima* sorozattal. A neves szaki ráadásul a rendezői szék-ből maga mellé idézte fő történetmesélő szerepben Tracy Hickmant, akit a *Dragonlance* fantasykönyvek szerelmei bizonyára a házi áldásra hímezve tartanak a nappali falán. Ha ilyen, közöttünk élő istenek valami újba fognak, az csak jó lehet, nem? – gondolhatnánk magunkban. És hát... sajnos nem.

VÁLTOZÓ IDŐK

Oké, az elején lecsaptam a kőbaltát ezzel a nemmel, a vég-eredmény persze ennél jóval árnyaltabb, kezdjük is neki. *A Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* fejlesztését már jó ré- gen, 2013 tavaszán bejelentet- ték a Portalarium nevű stúdió

égisze alatt, és rá is csaptak gyorsan egy közösségi finanszírozási kampányt. A nagy nevek ígérete hatott: két körben összesen 3 millió dollárt sikerült összekalapozni. 2014 novemberének végére elkészült az első early access változat, aztán a Steamre felkerült játék hosszú reszelgetése következett, és úgy tűnik, mostanra sikerült kicemeregni a korai hozzáféréstől. Beval- lom, amikor három és fél éve belenéztem az akkori játékba, egy óra sem telt el az uninstallig, mert csúnyácska volt, és hemzsegett a hibáktól. De sebj, gondoltam, a végén jó lesz ez. És lón 2018. Amikor elindítottam a játékot, tényleg vis- szarepültem vagy tíz évet; ha a kijelző fel- bontását nem nézem, akkor tizenötöt is. A grafika, amit a korai hozzáférésű verzióban még félkésznek vettem, ugyanolyan randa maradt, egy 2000-es évek legelejéről szár- mazó kiadvány szintjét idézi. Unity motor ide vagy oda, ez egy kezdetleges demó bu- ta arcú karakterekkel, pálcikamozgású sze- replőkkel, az anti-aliasing bekapcsolása után is kartonból kivágott objektumokkal. Hát még a menük! A különféle megnyit- ható ablakok áttetsző négyzetei olyanok, mintha valaki egy fantasy skint húzott vol- na rá a Windows 95-re.

EZ BIZONY NEM JÁTÉK

Sebj, kezdjük bele! A karaktergenerá- lás sztorija ötletes: szellemként érkezünk New Britannia világába, ahol egy varáz- sűkörbe nézve alkothatjuk meg személyisé- günket külsőre, majd egy szoborszerű jó

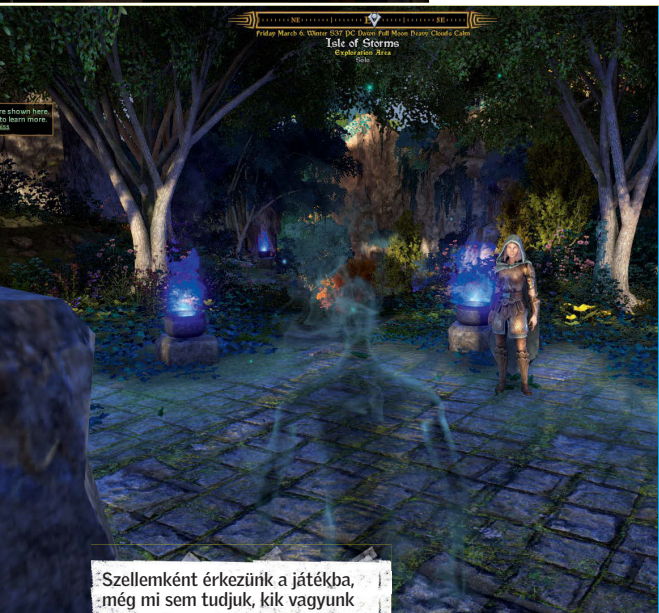
kérdéseire válaszolva alakulnak ki bel- ső jellemzőink. A játék készítői azt tartják az egyik ütőkártyának, hogy a *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* (ha még egy- szer le kell írnom, inhüvelygyulladást ka- pok, komolyan, és a *SotA: FV* sem sokkal jobb, ah) újszerű beszélgetési rendszert ka- pott. Nos, tény, hogy elég érdekesen hang- zik a kicsit a *Mass Effect*-ből, kicsit pedig a HTML programnyelvből merített megoldás, amikor a beszélgetőpartner szövegében aláhúzott szavakra kattintva irányíthatjuk a társalgást a megfelelő irányba. De a ron- da kezelőfelületen összehúzott picike ka- rakterek és a narráció, valamint a szinkron teljes mellőzésével elének tolt csilljáról mon- datos gigaszövegek teljesen elveszik azt az élményt, hogy mi tulajdonképpen ját- szunk. Ez bizony lexikonolvasgatás, ráadá- sul szemkárosodás veszélye mellett. Időközben felfigyeltem a zenére is – no persze nem azért, mert annyira fülbemá- szó és csodálatos, hanem mert azt hittem, a menyasszonyom melletttem elővette a húsz éve készített midi demónóitait valamilyen elfeledett merevlemezről. Egy hárommillió dolláros játékban, ráadásul 2018-ban miért szól úgy a pötyörpötyör zene, mint egy kí- nai piacos *Tetris*-klónban? Atyaég, le is né- mitottam legott.

CSAPKODUNK, MINT HAL A SZATYORBAN

Drága, drága Richard Garriott! Én tényleg értem, hogy amióta utoljára *Ultima* játékot fejlesztettél, forradalmat csinált a *Diablo*



Érdekes a beszélgetésekben kiválasztható szavak koncepciója, csak épp macerás és idegesítő a végeredmény.



Szellemként érkezünk a játékba, még mi sem tudjuk, kik vagyunk

FEJLESZTŐ AZ ŪRZEN

Richard Garriott az elmúlt évtizedekben ugyan nem repült vissza a játékipar csúcsára, de máshová azért felrepült: az űrbe. 2008-ban privát asztronautaként 11 napot, 20 órát és 35 percet töltött „Földön kívül” a Szozuz TMA-13 / TMA-12 küldetés ke- retein belül. Egyébként házasságát is nulla gravitációban kötötte, egy kifejezetten űrbeli helyzetek szimulációjára használt, módosított Boeing 727-200, a G-Force One fedélzetén.

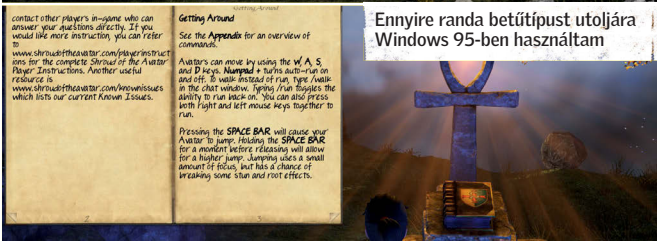
Részletes külsőgenerálás, ronda végeredmény



contact other players in-game who can answer your questions directly. If you would like more instruction, you can refer to www.shroudoftheavatar.com/faq for instructions for the complete *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues*. Another useful resource is www.shroudoftheavatar.com/news/issues which lists our current known issues.

Getting Around
See the **Appendix** for an overview of commands.
Avatars can move by using the W, A, S, and D keys. **Jump** is held by the space bar and off. It will instead of run, type walk in the chat window. **Light Run** toggles the ability to run back on. You can also press both right and left mouse keys together to run.
Pressing the **SPACE BAR** will cause your Avatar to jump. Holding the **SPACE BAR** for a moment before releasing will allow for a higher jump. Jumping uses a small amount of focus, but has a chance of breaking some stumps and root effects.

Ennyire randa betűtípust utoljára Windows 95-ben használtam



vagy épp a *World of Warcraft* képernyő alá jára helyezett hotbar rendszere, de a *SotA: FV* (tessék, leírtam, így sem szép) gyorsávja a játék többi részéhez hasonlóan csúnya és elavult. Az inventory sem szebb, a Windows 95 párhuzam erre is érvényes, és ember legyen a talpán, aki sokáig bírja mazsoláztatni az apró karakterrel és icipici ikonocskákkal teleszórt listát.

Mindegy is, akkor majd csak kardojunk, azaz semmi gond nem lehet – gondoltam. Pedig dehogyem. Amikor az első gonosz harcos szembejött velem, nem volt más dolgom, mint rákattintani, és Nyomárka Wendigo nevé, csinosnak csak jóindulattal nevezhető női karakterem úgy kezdett el kaszaboni, mint madárjesztő a tornádóban. Nekem csak anynyi dolgom volt, hogy alapskilljeimmel néha felturbóztam a küzdelmet. Hol is szoktam meg, és gyakoroltam unalomig mindezt? *WoW*, már nem is emlékszem... Ráadásul az animációk olyan szinten nevelésesek, amire már az utolsó *Ultima* játékokban is felhúzott szemöldökkel néztem volna.

ÜLJ FEL A LÓRA, ÉS NE GONDOLJ A LORE-RA!

A sztorival kapcsolatban is sokat ígértek az alkotók, de igazából némelyest megtekerve ugyanazokat a kardozás-varázslós, mentsd meg, hozd ide, gyűjtsd össze, öld meg kliséket kapjuk, mint minden egyes RPG-ben az idők kezdete óta. Tehát ha már egyszer világfordító csodát akartak összehozni a tisztelt fej-

lesztők, megreformálhatták volna a történet és ezzel együtt maga a főhős fejlődését az érdektelen tucatfeladatok helyett olyan döntések, a világra és önmagunkra hatást gyakorló küldetések révén, amelyeknek tényleg súlya van. Hadd dobjam be ide a *Mass Effect* nevet, ha nem vagyok túl indiszkrét. Ugye. És kedves legendás dizájnér bácsik, ha már nagyívű történetet, élő és lélegző világot tetszenek ígérni az évtizedek óta lojális rajongóknak, akkor ne tessék már irtózatossárvashibákat véteni! Mint például amikor a hős odamegy egy haldokló katonához, aki először tökéletes körmondatokban felvilágosítja a világról, annak politikájáról és még a mezőn található tarjagos cuhamér gyógyító hatásairól is, majd a sebesülésével kapcsolatos kérdésre csak annyit válaszol: „ezt nem tudom kommentálni.”

Szóval, a játék értékelését leginkább azaz tudom valamilyen szinten előre érzékelgetni, ha évszámokkal dobálózom. Milyen a grafika? 2005. Milyen a zene? 1995. Milyen a játékmechanika? 2000 egy kis 2010-zel meghintve. És milyen dátumot is írunk? Azt hiszem, 2018-at. Szomorú példája ez annak, amikor valaki a múltban ragad, és saját dicsőségének fényétől elvakulva nem veszi észre a világ változásait. Mint amikor egy páncélos lovag kivágtat a gépágyúk elé. Vagy mint amikor egy hetvenes évek tagokból álló, legendás zenekar nyöszörgős hangon, kieső protézissel tolja reszkető hangú gitárokon egy technikás, modern zenén nevel-

NEM EZ AZ ELSŐ VISSZATÉRÉS

Az *Ultima* sorozattal a 80-as években nagy hírnevet szerző Richard Garriott elmúlt pár évtizede nem volt épp töretlen sikersztori: 1992-ben eladta saját kiadóját, az *Origint* az *Electronic Arts*nak, és bár sokan az ő nevéhez kötik az MMORPG kifejezés megalkotását, ilyen jellegű játékokért mégis mások aratták le a legtöbb babért. Az EA 1999-ben és a rákövetkező évben két projektjét is törölte (a *Privateer Online*-t és a *Harry Potter Online*-t), majd miután társult az MMO-vonalon felkapaszkodó NCsofttal, a nekik fejlesztett *Tabula Rasa* is elbukott. Új stúdióját, a *Portalarium*ot 2009-ben alapította, és azóta a *SotA: FV* az egyetlen kiadott játéka.

dett közönségnek. Sajnálom, mert ez a játék többet, sőt valamilyen szinten mást adott nekem, mint amit akart, de nem úgy, ahogy akarta: a dolgok múlandóságát, az idő mindenhatóságát, az öregedést szimbolizálja nagyon orrbavágó módon – amit még úgy sem tudok elfelejteni, hogy a teszt megírásával egy időben újra megnyomom az uninstall gombot.

BZ

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Quad Core 2,4 GHz, 8 GB RAM, Nvidia 960/AMD 560, DirectX 11, 22 GB szabad hely

- + valamelyest nosztalgikus
- + ha akarom, MMO, ha akarom, single player
- + érdekes karaktergenerálás, szabad classválasztás
- bántóan oldschool kivitelezés
- túl sok szöveg, nulla szinkron, elveszünk a részletekben
- egy picit se ránt be a sztori

BZ

Ha pixelartos, nosztalgikus visszautalásként hozzák ki, még szerethető is lenne. De így...

60

A TESZT MEGÍRÁSÁVAL EGY IDŐBEN ÚJRA MEGNYOMOM AZ UNINSTALL GOMBOT



HA TE MONDOD

Richard Garriott igazgató és vezető tervező, Portalarium: „A Shrouddal a játékdizájnbelli gyökereimhez szerettem volna visszatérni, gazdag történetet adni a sandbox stílushoz.”



Ezek az ősi Windows jellegű ablakok elképesztőek



2018-at írunk, a grafika viszont lemaradt úgy 10-15 évvel

Egér, egér, ki a házból!

GHOST OF A TALE



INFO

Kiadó **SeithCG**
Fejlesztő **SeithCG**
Platform
PC

Röviden Lopakodós kalandjátékba burkolt elbeszélése annak, hogyan szabadul ki egy meselény a gonosz fogva tartók markából. **PEGI 12+**

LÉTEZIK EGY UNIVERZUM, AMELYBEN AZ EGEREK LEGNAGYOBB ELLENSÉGEI KIVÉTELESEN NEM A MACSKÁK, HANEM A RÁJK SOKKAL INKÁBB HASONLÍTÓ, ÁMDE JÓVAL TESTESEBB ÉS OCSMÁNYABB RÁGCSÁLÓTÁRSAIK, A PATKÁNYOK. Kevesen szeretik őket, hiszen bár szőrösök, egyáltalán nem simogatni valóan aranyosak, betegségeket hozdoznak, harapósak, és legfőképp félelmetesek, ha lándzsa van a kezükben, testüket pedig páncél fedi. Még veszedelmesebbé teszi őket, hogy rendkívül szívósak, így mindent túlélnek.

LOPVAKUSZ KRÓNIKÁJA

Igen, ebben a fantáziavilágban még az idők kezdete óta égő, pusztító armadával rendelkező zöld lánggal is képesek voltak birokra kelni – amivel szemben egyébként más állatfajok alulmaradtak –, és szépen kioltani azt, óriási hatalomra szert téve ezzel. Mivel az egerek anno árulásal próbálták megvédeni saját királyságukat a végső enyészettől, nem annyira népszerűek a keménykötésű buckányok szemében, akik a klasszikus mesék elemeivel élve egy várba bevaccolva tengetik hétköznapjaikat. Elég kevés információt kapunk a játék elején a történet háttéréről: gyámszolgálatként vesztették el ennek a kastélynak a cellá-

jában találja magát, és itt rostokol mindaddig, amíg egy rejtélyes segítő ki nem szabadítja. Persze nem fizikai valójában, hanem egy titkos üzenet és a tömlőc kulcsának becsémpészésével. Innen bújunk az iszkirizóművész bőrébe, és indulunk nemcsak küldetésünkre, hogy megleljük egyetlen szerelmünket, de ehhez előbb ki kell jutnunk a börtönszintről a szabad levegőre a labirintusszerű folyosókon át, amelyek hemzsegek a bundás strázsáktól. Megkezdődik hát a sompolygás, ugyanis mi túlságosan aprócskák vagyunk ahhoz, hogy szembeálljunk az ellenséggel.

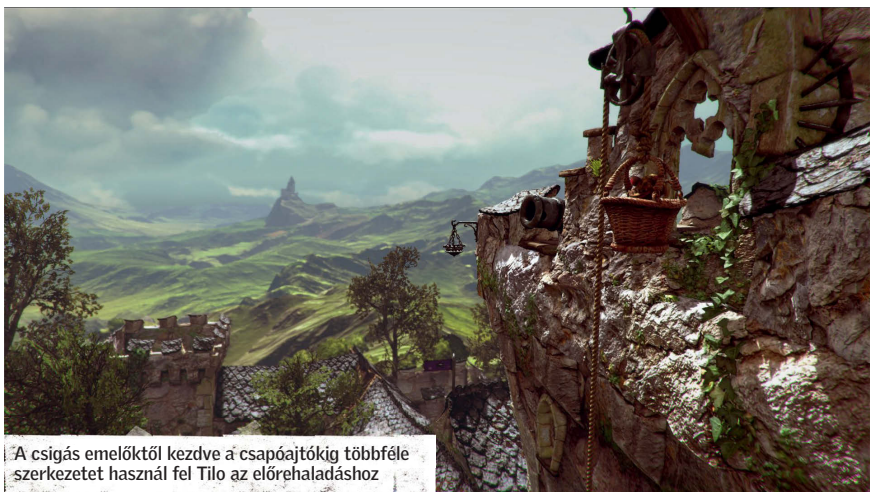
MENTSÜK, AMI MENTHETŐ

A SeithCG kis fejlesztőcsapata igazi hozzáértéssel (lásd keretes írás) nevelte Tilo kalandját, és bár folyton sötét kazamatákban, valamint nyirkos, föld alatti járatokban szaladgálunk, a helyszínek van egy sajátos bája: a középkori, ódon udvarházak hangulatát idézi, a hozzápasszoló autentikus enteriőrrel. Mindemellett hősiünk kis termete más perspektívából engedni láttatni a környezetet: folyton felfelé kell néznünk, és bármit el akarunk érni, mászhatunk, a tereptárgyak pedig, amelyeket ehhez néha egyik pontról a másikra cipelünk, többnyire még nálunk is nagyobbak. Apropos tereptárgyak: a játék fő célja, hogy sikeresen elsomfordálhassunk az éles metszőfogú csöszök ügyelő szemei előtt, így fontos szerepet kapnak az utunkba kerülő ládák, kosarak, komódok, amelyekben elbújhatunk, amíg elmúlik a vész.

Ráadásul ezek a tárolók igazi kincseket is rejthetnek – öltözékeket, életenergiánk visszatöltéséhez szükséges ételt, egyéb hasznos eszközöket –, mi több, mentési pontként szolgálnak. Ez utóbbi egy sajátos megoldás, ami megnehezítheti a dolgunkat, ha vissza kell szaladnunk, hogy keressünk egy közeli szekrénykét, amelyben eltehetjük a mókát másnapra, de erre a célra megfelel egy ágyi is. Bizony, az egérékének olykor szüksége van pihenésre; nyugodtabb pontokon ejtőzhet egyet, ami megfelelő időzítéssel szintén előnyökhöz juttathatja, mert magától értetőően este úgy settenkedhetünk, mint Örkény novellájában a mérgezett pogácsa.

RUHA TESZI AZ EGERT

RPG-elemekkel teletűzdelte alkotás lévén még tovább fejleszthetjük lopakodó képességünket a megfelelő ruhaneműkkel, sőt egész kosztümszettekkel. A lábujjunktól a fülecskénkig mindenre agghatunk védőfelszerelést, amitől kaméleonként válhatunk eggyé az atmoszférával. Jó, azért nem kell annyira komolyan venni ezt, mert a patkányokat elég könnyű megvezetni. De tényleg. Véleményem szerint úgy lett összerakva a játék, hogy ne jelentsen túl nagy kihívást a kisebb gyermekeknek sem. A mechanika rém egyszerű: egy üres rombusz kezd el megelni rosszakaróink feje felett, ami jelzi, hogy mennyire vagyunk számukra észrevehetőek. Ha betelik, és a közepén megjelenik egy felkiáltójel, akkor futás, mert nincs sok esélyünk a túlélésre, amikor



A csigás emelőktől kezdve a csapóajtókig többféle szerkezetet használ fel Tilo az előrehaladáshoz

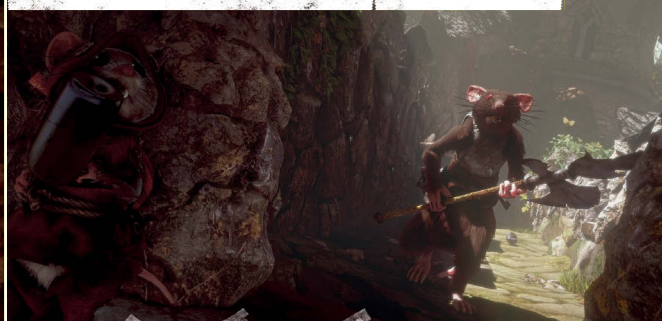


JEROME JACINTO

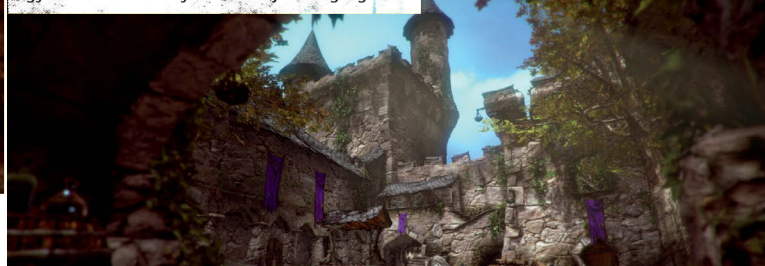
Érdeemes megnéznének Jerome Jacinto munkáit, aki a GoAT kedves illusztrációit is készítette. Színes, élettel teli képei remekül passzolnak ehhez a baljós, mégis bájos atmoszférához.

Lionel Gallat elbűvölő és nagyon eredeti környezetet kanyarított Tilo története köré, nem beszélve a cucci karakterekről

Ez a patkány hamarosan ki lesz ütve pár percerejéig, ugyanis nem védi semmi a fejét egy pontos ívben elhajított üvegpalacktól



Egy egér számára még nagyobb kihívás felfedezni egy ekkora várkastély minden rejtett zegzugát



lesújtanak kicsiny testünkre. Az esetek többségében viszont leghagyhatjuk őket, és az első rejtekhelyre beugorva már meg is úszunk, ezenkívül fedezékünkől könnyedén megfigyelhetjük mozgásukat. A tökfödő nélküli példányokat fejen találhatjuk az elhajított üvegekkel, és amíg ők tentikélnek egy meghatározott ideig, mi zavartalanul intézhetjük a dolgunkat. Természetesen erőteljesen függ a megszerzett tapasztalatpontoktól és cuccainktól az, hogy meddig bírjuk szuszszal; számtalan passzív képességre tehetünk szert, ami növelheti például gyorsaságunkat, kitartásunkat, erőnket, észlelésünket vagy „láthatatlanságunkat”, a holmik pedig még a mozgásunkat is befolyásolják. Néha felnevettem azon, hogy nehéz páncélzatban úgy lépkedtünk, mint az asszonyok, akik nagy szoknyában, egy rekesz sörrel a lábuk között próbálnak kiaraszolni a boltból, és parádés az a csörömpölés, amit közben felszerelésünk hallat – kijelenthetjük, hogy kizárólag védekezésre alkalmas.

ÚTTALAN UTAKON

Sajnos nem vagyok a tájékozódás nagymestere, így a legnagyobb kihívás számomra az volt, hogy megtanuljak eligazodni a több szinten keresztül-kasul futó folyosók és járatok között. Igen, még térképpel is. Újabb rövidített útvonalak felfedezésével gyorsíthatjuk fel az előrehaladást, ami szuper, de engem alkalomadtán megkavart egy kissé. Hangsúlyozom, hogy csak engem. Ugyan-

kor kimondottan tetszett, hogy igyekeztek megspékelni egy kicsit az amúgy időnként ellaposodó játékmenetet. Például botokat dobálva nyithatunk le csapóajtókat, kibabrálnak az ellenséggel, becsalva őket termekbe, amit aztán simán rájuk zárhatunk, vagy zászlókat égethetünk figyelemelterelésként. Emellett küldetések elég sokszínűek, nem marad egy szívésség sem viszonzatlanul.

A kaland gyenge pontjának inkább a párbeszéd megvalósítását éreztem. Kedves és/vagy érdekes mesélésekkel akadhatunk össze: békákkal és egerekkel, de még a patkányok között is szövetségességre lelhetünk. A dialógusok aranyosak, olykor dalra fakadunk, vagy rímeket faraghatunk, a párbeszéd alatt azonban csak a szöveget olvashatjuk egy külön ablakban, ezáltal egyik karakter sem kerül hozzánk igazán közel, illetve nem jön át a beszélgetés hangulata. Sajnálom, hogy nem került a játékba szinkron és néhány animáció, amikor fontosabb szereplőkkel találkozunk, ehelyett csak kevés mimikát közvetítő illusztrációkat kapunk, amelyek félreértés ne essék, remekművek (lásd keretes írás), végtelenül kedvesek, és passzolnak a fantasy stílushoz. Mindvégig arra gondoltam, hogy egy kis létszámú indie fejlesztőcsapattól nagyon szép eredmény egy ilyen sokrétű alkotás, és sikerült maradandó élményt nyújtaniuk Tilo kalandjával.

Epreszusedlee



JÓ MUNKÁHOZ IDŐ KELL

Az alkotás egy korai változatának bemutatója még 2013-ban került fel az IndieGogo nevű oldalra, ahol megnyerte a szükséges támogatást. Ez valószínűleg annak is köszönhető, hogy a kalapozást és az egész művet Lionel Gallat indította újtárra, és gondozta öt teljes éven át szinte egymagában. Olyan mesék megkreatálásánál közreműködött vezető animátorként, mint a Cápamesék vagy a Gru, de számos további projekten dolgozott a DreamWorksnél és a Universal Studiosnál. A SeithCG független fejlesztőcsapata tehát igen kevés lelket számlál (összesen öt főt), mégis az igényesség, a több évtizedes tapasztalat és a tehetség virít munkájukról.

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel i5 2,5GHz; 3 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 660 (2 GB)/ AMD Radeon R9270; DirectX Version 11; 5 GB szabad hely

- + elragadó dark fantasy környezet
- + öltöztethető, ilbercuki kisegér
- + a lopakodás fejleszthetősége különböző módszerekkel
- helyenként ellaposodó játékmenet
- a párbeszéd egyhangúsága
- kisebb beragadások, bugok

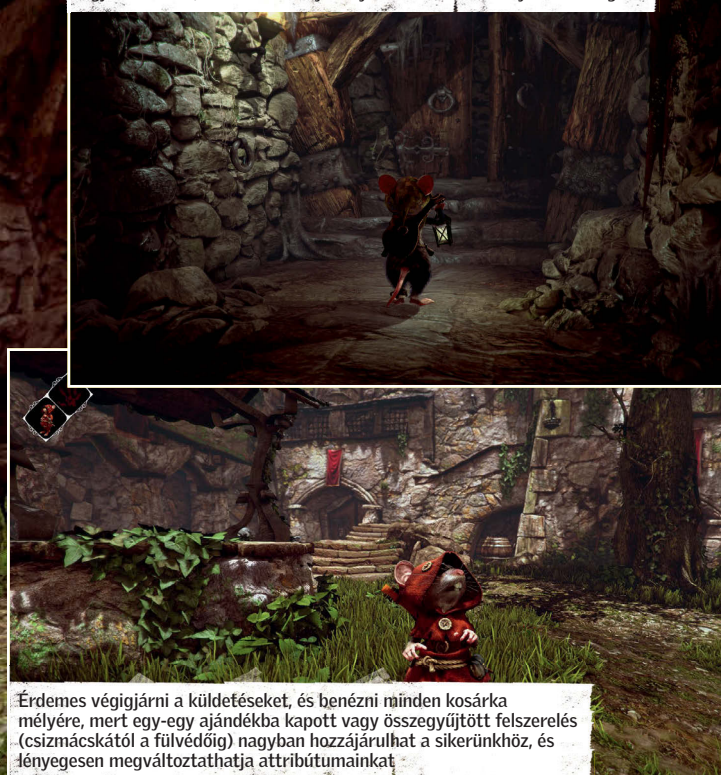
EPRESZUSEDLEE

Szeretjük, ha egy tehetséges animátor szabad kezet kap az alkotáshoz.

77

BÁR FOLYTON SÖTÉT KAZAMATÁKBAN, VALAMINT NYIRKOS, FÖLD ALATTI JÁRATOKBAN SZALADGÁLUNK, A HELYSZÍNNEK VAN EGY SAJÁTOS BÁJA

A körülbelül 10-12 óra játékidő túlnyomó részét sötét kazamatákban fogjuk eltölteni, de ez nem annyira nyomasztó, mint amilyennek hangzik



Érdemes végigjárni a küldetéseket, és benézni minden kosárka mélyére, mert egy-egy ajándékba kapott vagy összegyűjtött felszerelés (csizmacskától a fülvédőig) nagyban hozzájárulhat a sikerünkhöz, és lényegesen megváltoztathatja attribútumainkat

Mars a Marsra!

SURVIVING MARS

INFO

Kiadó Paradox Interactive
Fejlesztő Haemimont Games
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Meghódítjuk a vörös bolygót, de nem barkácmódra, mint Matt Damon, hanem szépen, aprólékosan.
PEGI 7+

IRTÓ SOKFÉLE DOLGOT KÉPZELT MÁR AZ EMBER A MARSRA: VÖRÖS SZOMSZÉDUNKRA VIZIÓNÁLTAK FÖLDET LEIGÁZÓ TÁMADÓKAT, FELSZÍNT BEHÁLÓZÓ CSATORNÁKAT VAGY ÉPP EGYMÁSSAL CSATÁZÓ FANTASY-BENNSZÜLÖTTEKET. Az igazság azonban az, hogy a Mars elhagyatott, és az ember számára meglehetősen barátságtalan hely, ahol még a víz jelenlétét is csak nagy küszködés árán sikerült bizonyítani. Szikla és homok: végtelen. Levegő: semennyi. Barátságos fogadtatás, nyakba akasztott virágfüzér, előmelegített úszómedence: esélytelen. De az ember mégis célba vette a Marsot, mert egyrészt kíváncsi, mint a tojásból kibújó kacsza, másrészt pedig szép lassan betölti a Földet, és a menekülés legközelebbi lehetősége épp az, ha valahogy emberi tartózkodásra alkalmassá teszi a hozzá legközelebbi bolygót.

tárain belül – tehát nincsenek benne olyan technológiai elképzelések, amelyekről egy mai tudós a kardjába dőlne. A játékot elindíthatjuk egy könnyű, előre beállított situációban, de mi magunk is kiválaszthatjuk, milyen körülmények között szeretnénk nekikezdeni. Beállíthatjuk, ki támogatja a küldetést: a nemzetközi erőfeszítéstől a különféle államokig más és más feltételeket kapunk, egyesek több technológiát, mások gazdagabb űrhajóparkot kínálnak. Aztán megnézhetjük, merrefelé szálljon le az első rakétánk – itt érdemes figyelni egyrészt a különféle nyersanyagok előfordulási esélyeire, másrészt a veszélyek, például a porviharok vagy a meteorbecsapások gyakoriságára. Természetesen az első körben még nem emberek érkeznek a felszínre, hanem automata járművek és szerelő drónok: ezekkel kell kialakítanunk egy alapvető infrastruktúrát, majd pedig létrehozunk egy olyan kezdőtelepet, ahová már az űrben kissé elvesztett (lásd: megfulladó, megfagyó és kipukkadó) embereket is el lehet küldeni.

amikor egyszer csak elértem odáig, hogy emberek számára is elérhetővé vált a telep. Amikor az első kupola alatt „kizöldült” a minitermeszet, aztán amikor megszületett az első marsi gyerek, ahogy elkezdtek kipotyogni a gyárakból az első, önellátóan készült nyersanyagok és termékek, valami megváltozott. Szentimentális marhaság, de minden egyes ilyen, kis eredményre olyan büszke voltam, mintha tényleg nekem sikerült volna egy idegen bolygó halott homokjából virágot hajtatnom. Aztán persze bonyolódik minden, ahogy annak lennie kell: előfordul, hogy az egyszerű kolóniatervező túl későn veszi észre, hogy már az elején alultervezett egy-egy iparágat, vagy simán túl mostoha környékre szállt le az első űrhajóval. Nincs is annál idegesítőbb, mint egy, már majdnem működő kisvárosban rájönni arra, hogy ezt bizony a legjobb lesz előlről kezdeni. Meg aztán ott vannak a veszélyek, ami erősen kiemeli a játékot a hasonló stratégiák sorából. Mert oké, a *Cities: Skylines* városait is el lehet rontani némi gondatlansággal, és a *SimCity*ben is feldíthetjük a polgárokat az elbaltázott mikromenedzsmenttel, de itt minden félresikerült döntés emberéletekbe kerül. Ha baleset történik az oxigénnel, az árammal, a vízzel, és nincs tartalékunk vagy vésztervünk, nem is egy halottal kell elszámolnunk. Iszonyatosan fontos az is, hogy minden egyes ipari egységet, kupolát és eszközt folyamatosan figyeljünk, mert ha romlik az állapotuk, nem kélekedhetünk a karban-

DRÓNOK HARCA

A *Surviving Mars* nagyjából abban az elképzelt közeljövőben játszódik, amelyben a *The Martian* (csak azért sem írom le az elbaltázott A mentőakció fordítást) című, nagy sikerű könyv és film. A ma még nem létező, de már előrejelezhető technológiákkal felvértezve vághatunk bele a bolygó felfedezésébe és leigázásába, és a játék viszonylag ügyesen lavíroz a lehetőség ha-

... ÉS MEGSZÜLETIK MARSÍ ANIKÓ
A küldetés első órái kissé monotonak; drónok gyűjtik be a nyersanyagot, építgetjük a szűkre szabott alapokat, és lassacskán beszkenyeljük a környező területek információit, miközben próbáljuk a Földről indított újabb ellátmányokkal pótolni a gazdálkodásunk kisebb bizonytalanságai nyomán kialakult hiányokat. Már-már „hetven százalékoltag” a Paradox játékát,



MARSBÉLI KRÓNIKÁK

Ha nemcsak játék, hanem tudományos fikció szintjén is érdekel a Mars kolonizálása (és nem az Edgar Rice Burroughs-féle elvadult Conan utánézésre gondolok), akkor ajánlok pár könyvet is. Ott van például Ray Bradbury, aki a sci-fi aranykorában megannyi zseniális és klasszikus novellában énekelte meg a marsi pionírok világát. Andy Veir *The Martianja* (magyarul *A mentőakció*) talán a legsikeresebb újkori, Mars témájú írás, de ajánlom Kim Stanley Robinson *Mars* sorozatát, amely teljesen a mai valóságra alapozva meséli el a kirajzás egyik lehetséges történetét.

tartással. Amennyiben mégis elmulasztanánk, megint jön a baleset és a levegő után kapkodás, a végén pedig az addig boldogan kolonizálgató polgáraink már csak a termőföldet fogják „gazdagítani”.

NEHÉZ A ZŪRÁLLOMÁS ÉLETE

Egy „istenszimulátor” akkor működik igazán, ha az irányítás egyszerű és szinte észrevehetetlen. Ha úgy adunk utasításokat csoportoknak és akár egyetlen emberkének is, mint ha telepítik az irányítást. Mert eleve szanaszét bonyolódik az építés és a fenntartás, minden mindennel összefügg, ezért ha még az interfésszel is bajlódni kell, oda a belelés. A *Surviving Mars* ezen a téren a „majdnem jó” kategóriába esik, de azért még nem tökéletes. Az alapok ugyanazok, mint minden hasonló játékban: WASD a kameramozgásra, Q és E a nézet pörgetésére, a játéktér szélére vitt egérrel pedig nézelődünk – de egy kicsit lassan lehet beleszokni abba, hogy az egérrel elérhető különféle menük közül melyik micsoda is pontosan, ráadásul eléggé meg lehet kavarni akkor, amikor egymás után bukkannak fel a figyelmünket igénylő események a kijelző bal felső szélén, ilyenkor a vége erős kapkodássá fajulhat. Másrészt a játék nem fogja annyira a kezünket az első lépéseknél. Ezt egy valódi túlélőjátékban megszokhattunk ugyan, de ez itt csak címében az, igazából egy bonyolult, részletes városépítő stratégia egy másik bolygóra helyezve – nem ártana egy ki-

csit részletesebb tutorial, akár egy bevezető, végig irányított küldetés képében. Így eléggé botladozva haladunk az első pár órában, amikor amúgy is még lassabb és eseménytelenebb a drónos telepítgetés.

PÖRÖG A SZPÉSZKERÉK

A grafikáról nem tudok rosszat mondani, bár persze ne várjunk gépipasztyó ultragiga effektusokat, ez a játéktípus nem erről szól. A megoldások viszont ötletesek, az apró finomságok pedig, mint a leszálló úrhajók alatt megjelenő kiégett talaj, csak közvetlenebbé teszik az élményt. A zene annál inkább betalált nálam, a modern hangzások és a hagyományos filmzenék jó értelemben vett műanyag fúziója, ami nem billen el egyik sztereotípiára sem. Van annyira jó, hogy még cikkírás közben is ezt hallgatom, és esélyesen autópályán vezetős háttérzene is lesz belőle. Összességében nagyon jól összerakott játék a *Surviving Mars*, amely a kezdeti nehézségek és a bonyolultság legyőzése után már sokkal könnyebben „adja magát”, és pont azal rántja be a játékos, hogy ha már annyi órát beleölt a telepések érkezésének előkészítésébe, az emberek megérkezése után minden kis részikert óriási előrelépésnek érezhet. Azt gyanítom, hogy lesz még néhány patch a közeljövőben, amelyek főleg a kezelőfelületet csiszolják, de már így is nagyon ajánlható a *SimCity*-féle városmenedzselős, tervezgetős játékok szerelmeseinek.

BZ



UGYANAZ KICSIBEN

Érdekes, hogy nemrég megjelent egy hasonló tematikájú játék, a *Planetbase*. A teszt során nehéz volt nem összehasonlítani a kettőt, már csak azért sem, mert kicsi és indie kiadvány létre a *Planetbase* nagyon beszippantott. Ugyan egy kis csapat készítette, ezért például grafikailag egyszerű, de egy csomó érdekes ötletben talán több is, mint a *Surviving Mars*: ilyen például a különféle környezeti feltételekkel megáldott bolygók elérhetősége. Ha valakinek tetszik a *Paradox* játéka, a *Madruga Works* által készített kis gyöngyszemet is érdemes kipróbálnia.

HARDVER

Windows 7 (64 bit), 4. generációs Intel i3 CPU, 4 GB RAM, Intel HD 4600/Nvidia GeForce 620/AMD Radeon 6450, 6 GB szabad hely

- + a valóságra építő fikció
- + sokrétű feladatokat, izgalmas és bonyolult stratégia
- + hangulatos zene
- hiányzik egy kézen fogósabb tutorial
- elsőre nehezen áll közre az interface

BZ

A *SimCity* a szomszédos bolygón is működő koncepció.

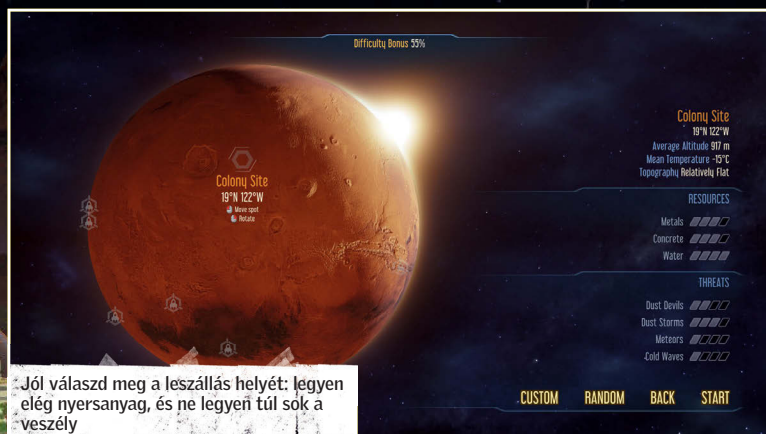
89

„SZIKLA, HOMOK: VÉGTELEN. LEVEGŐ: SEMENNYI. BARÁTSÁGOS FOGADTATÁS, VIRÁGFÜZÉR A NYAKBAN, ELŐMELEGÍTETT ÚSZÓMEDENCE: ESÉLYTELEN



HA TE MONDOD

Gabriel Dobrev CEO, Haemimont Games:
„Amikor elkezdtek a fejlesztést, a Mars-kutatás a távoli jövőnek tűnt, erre itt a SpaceX: a játék hamarosan valósággá válhat.”



Jól válaszd meg a leszállás helyét: legyen elég nyersanyag, és ne legyen túl sok a veszély



Készül az első kupola, ide messze még a Kánaán

Teszt

» ATTACK OF THE EARTHLINGS

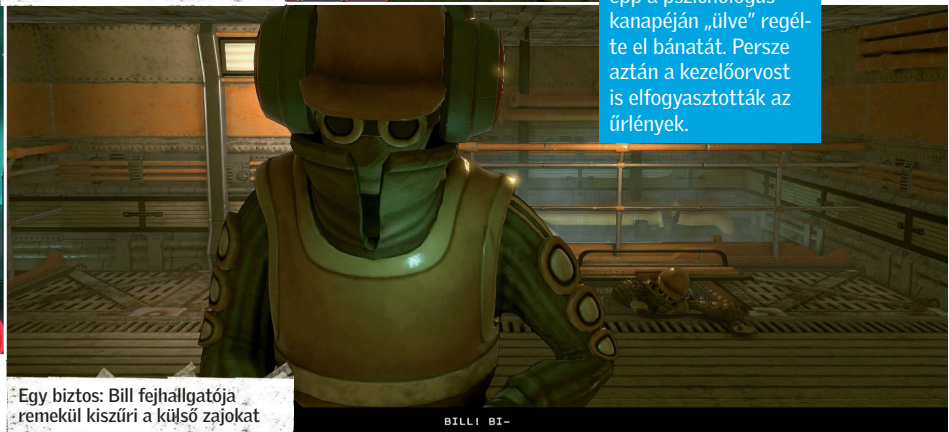


GÉPTESTBEN GÉPLÉLEK

Egy példával lehet a legjobban leírni, milyen humorral operál a játék: az egyik pályán egy meghibásodott örrobotnak végig kellett néznie, ahogy felzabálják az embereket, majd egy későbbi szinten újból összefutottam a masinával: épp a pszichológus kanapéján „ülve” regelte el bánatát. Persze aztán a kezelőorvost is elfogyasztották az űrlények.



Ennél a cégnél még a robotok is terápiaira járnak



Támad a Föld

ATTACK OF THE EARTHLINGS

MI TÖRTÉNIK, HA FORDUL A KOCKA, ÉS NEM AZ ŰRBŐL ÉRKEZŐ IDEGENEK TÁMADNAK MEG MINKET, HANEM AZ EMBEREK JELENNEK MEG AZ ŰRLÉNYEK BOLYGÓJÁN? Már a témaválasztásért is piros pontot érdemel az *Attack of the Earthlings*, ráadásul a Junkfish fejlesztői viccesen, gyakran sötét humorral fűszerezve tárlják az inváziós kalandot, és ez remekül áll neki.

JÖTTÜNK, LÁTTUNK, KIIRTANÁNK TITEKET

A játék elején kapunk egy rövid bevezető videót, amelyen láthatjuk, ahogy megjelenik a Galactoil vállalat óriási fűrotornya a swarmer nevű lények planétáján, hogy a minél nagyobb profit reményében kiszippolyozza az összes energiát a földből, és aztán továbbálljon, mint egy jóllakott napközis.

A bolygón őshonos, rovarszerű lények azonban nem hagyják ezt annyiban, és itt jön a képbe az általunk irányított Matriarch, aki bejut a hatalmas toronyba, hogy rendet tegyen a pófátlan emberek között. Minden pályát vele kezdünk, de ahogy haladunk előre, és egyre több betolakodó munkással vagy katonával végzünk, úgy duzzad majd osztagunk, ugyanis a swarmerek képesek felfalni az elhullott ellenfeleket, így pedig biomasszához juthatunk, amelyből Matriarch gruntokat hozhat létre. Később tovább is fejleszthetjük ezeket az egységeket, összesen három alsztályba sorolva őket, amelyek között van szívósabb, nagydarab lény, de akad su-



INFO

Kiadó **Junkfish Limited**
Fejlesztő **Team Junkfish**
Platform **PC**

Röviden Ebben a körökre osztott stratégiában végre nem az űrlények, hanem az emberek inváziója ellen kell megküzdőnünk.
PEGI N/A

nyíbb, fürgé egység is, illetve olyan, amelyek távolról is képes sebezni.

Az egyes küldetésekben újított teljesítményünk alapján mutagéneket kapunk a pálya végén, amiből két misszió között fejleszthetjük Matriarchot, illetve katonáinkat. A körökre osztott harcrendszer eléggé hasonlít az XCOM-ban látotthoz, ugyanis swarmereink AP-t használva mozoghatnak a pályán, támadhatnak ellenfeleket, vagy használhatnak képességeket. Fontos, hogy megfelelően osszuk be ezeket a pontokat, mert ha szó szerint rosszul jön ki a lépés, és lényünk belefut egy kőszá őrbe, hamar elpauzál. Ha már szóba került az XCOM, érdemes megemlíteni, hogy fedezékrendszer ugyan nincs, de overwatch képesség igen, amivel például meglephetjük a sarkon beforduló katonákat, így érdemes ezt is beépíteni taktikánkba.

EZ AZÉRT TÖBB, MINT EGY FORDÍTOTT XCOM

A játék egyik nagy erőssége, hogy nem igazán veszi magát komolyan, hiába lehet űrlényeinkkel még a civileket is lemészárolni, hogy aztán felfaljuk őket. A Galactoil igazi balfácának gyülekezete, és ezt gyakran be is bizonyítják az ott dolgozók, kezdve a borzalmas körülmények között robotoló munkásokkal, egészen a frappánsan megírt szöveggel és remek szinkronnal rendelkező főbb szereplőikig. A játék hangulata tehát remek, de sajnos akadnak zavaró apróságok. Az egyik ilyen, hogy egységeink képesek egyszerre mozogni, így mindig meg kell várniuk, amíg az egyik elvégzi a dolgát, csak aztán léphetünk a következővel, ez pe-

dig néha idegesítő, és döcögőssé teszi a játékmenetet. Gyakran a feladatok sem egyértelműek, nem mutatja meg a játék, hova kell eljutnunk, ezért előfordulhat, hogy sokáig bolyongunk a pályán, mire megtaláljuk a helyes irányt. A látványvilág, különösen a karakterek kinézete és mozgása remekül passzol ehhez a komikus hangulathoz, amit jól kiegészítenek a zenék. A katonák inkább csak morognak, a civilek pedig jajveszékelnének, de a főbb karakterek jópofa és gyakran sötét humorral nyakon öntött szövegeket eregetnek, amelyek elég sokat dobhatnak a játékelményen. Ha kedveled a körökre osztott stratégiákat, és egy lazább hangvételű kalandra vágyasz, akkor az *Attack of the Earthlings* a te játékod.

Gucs

HARDVER

Windows 7/10, Dual Core 2,3 GHz, 4 GB RAM, GTX 560 Ti/Radeon HD 6970, 3 GB szabad hely

- + az űrlények a jófiúk
- + humoros
- + taktikus
- döcögős irányítás
- nem mindig egyértelmű feladatok

GUCS

Az űrlények már a spájzban vannak.

81

LEGION

by Lenovo

Lenovo™



TALÁLKOZZUNK A PLAYIT SHOW E-SPORT SZÍNPADÁNÁL •
**LENOVO
LEGION
KUPA 2018**

LEGION Y520
by Lenovo

**CSÚCSTELJESÍTMÉNY
GAMEREKNEK**



Akár Intel® Core™ i7 processzossal.

Az Intel, Intel Logo, Intel Inside, Intel Core és Core Inside kifejezés az Intel vállalat védjegye az USA-ban és más országokban.

Keress a Legion GAMING termékeket
a www.lenovo.hu oldalunkon.

Teszt

ATTACK ON TITAN 2



A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK

A 2013-ban futó első évad után meglehetősen sokat kellett várniuk az Attack on Titan anime rajongóinak, a második szezon ugyanis csak négy évvel később, tavaly áprilisban került adásba. Szerencsére a folytatás már nincs ilyen messze, elvileg még idén megkapjuk a harmadik évadot.



Az emberevő titánoktól jobb tisztes távolságra repkedni



A biztos siker érdekében hátulról érdemes lecsapni, egyenesen a nyakszirtre célozva

Titánok harca

ATTACK ON TITAN 2

NEM MINDEN EMBER SZÁMÁRA BEFOGADHATÓ MŰFAJ AZ ANIME, ÉS EZZEL TULAJDONKÉPPEN NINCIS SEMMI BAJ, RÉM UNALMAS VILÁGBAN ÉLNIÉNK, HA MINDANNYIUNK ÍZLÉSE MEGEGYEZNE.

Az *Attack on Titan* viszont már érdekes alapkoncepciójának köszönhetően is olyan sorozat volt, amely felkeltette azok érdeklődését is, akik egyébként a mellüket döngögetve hangoztatják, hogy „ők aztán animét még bottal se...”. Iszajama Hadzsime mangái és a hozzájuk kapcsolható anime világában óriási titánok keserítik meg az emberiség életét, a népnek pedig hatalmas falak mögé bújva kell bízni a jószerecsében és legfőképpen abban, hogy a melákok sosem törik át a védvonalat, és nem kezdenek bele a lakosság elfogyasztásába.

MÁSODIK MENET

Az első résszel ellentétben ezúttal mi magunk generálhatjuk le a főhőst, akinek bőrébe bújva végigjárhatjuk a temérdek le-mészárolt óriással megfűszerezett kalandot. Bizony hiába a méretbeli különbség, az emberiség képes felvenni a harcot ezekkel a szörnyekkel. Az elit katonákon „Omni-Directional Mobility Gear” nevezetű eszközök lógnak alapfelszerelésként. Ez a trükkös kis cucc csákyákat ló ki magából, amelyek segítségével úgy közlekedhetünk a levegőben, hogy azt még a barátságos és kedvelt Pókember is megirigyelné. Bár szabadon szeletelhetjük a titánok végtagjait, egyetlen konkrét megoldás van az óriáspopuláció ritkítására: a nyakszirtjükre kell lecsapni, és egyből ki is fekszenek annak rendje és módja szerint. A játékban is ez

INFO

Kiadó **Koei Tecmo**
Fejlesztő **Omega Force**
Platform
Nintendo Switch, PlayStation Vita, PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A népszerű anime- és mangasorozat videojátékos feldolgozása, ezúttal egy új főhős szemszögéből.
PEGI 18+

lesz a célunk, és bár az első percekben még kicsit nehézkes lehet az irányítás, nagyon hamar bele fogunk tanulni a mesteriségünkbe. Tíz-húsz perc után már úgy érezhetjük, mi vagyunk a legprofibb titánvadászok a környéken, és tényleg képesek mindarra, amire az eredeti mű szereplői.

Im már lesből is lecsaphatunk az ellenfelekre, ha távcsővel becéllozzuk őket. A pályákon, bizonyos helyeken elszórva pedig saját kis épületeket is felhúzhatunk, amelyek lehetnek védelmi ágyúk, vagy akár nyersanyagokat is termelhetnek számunkra. Ezeknek nagy hasznát fogjuk venni, hiszen a küldetések során zsákmányolt jószágokból készíthetjük el az új felszereléseket a miszsiók közé ágyazott városbéli jelenetekben. Két sztoriküldetés között ugyanis visszatérünk a városba, ahol társainkkal is diskurálhatunk. Érdekes figyelmesen beszélgetni, mert jó válaszokkal növelhető a barátság szintje, ami új képességekkel jutalmazza meg a figyelmes játékost.

EZT VALAHOL LÁTTUK MÁR

Az *Attack on Titan 2* nem kínál olyan vizuális orgiát, amely láttán nyálcsorgatva folyunk le a kanapéról, látványvilága azonban tökéletesen visszaadja az animét, és tényleg úgy érzi az ember, hogy a sorozat egyik epizódjába csöppent bele. A pörgős, élvezetes és apró, de hasznos elemekkel bővített játékmenet viszont nem tudja elvinni a hátán az egész kalandot. Főleg azért nem, mert ezt a történetet nemcsak a manga és a sorozat, hanem a videojáték előző része is elmesélte nekünk. Az *Attack on Titan 2* nagyrészt az első rész (és így a sorozat első évadának) történetét mondja el újra, csak immár sajnos egy minimális személyiséggel

sem rendelkező főhős szemszögéből. Annyira újrahasznosított az anyag, hogy rengeteg átvezető animációt egy az egyben átvettek a 2016-os játékból. A teljes kampány túlnyomó részét az első évad történései teszik ki, jóval kevesebb idő jut a második szezon eseményeire.

A kampányon kívül persze ott van még egy másik mód, amely tényleg az „Another Mode” nevet kapta. Itt választhatunk a sorozat híres karakterei közül is (a sztori során oldjuk majd fel őket), akiket irányítva teljesíthetünk küldetéseket, vagy mérhetjük össze tudásunkat az online játékmódban más titánvadászokkal. Ha még nem játszottál az első résszel, az *Attack on Titan 2* remek belépő lesz számodra Iszajama Hadzsime világába, ha viszont veterán titányiikos vagy, készülsz fel arra, hogy a mese nagy részét már ismered.

CSIRKE

HARDVER

Win 7/8.1/10 (64 bit), Core I5 2400, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 VRAM 1 GB, Direct X 11, 30 GB HDD szabad hely

- + koherens látványvilág
- + könnyen tanulható harcrendszer
- + remekül adaptált ODM Gear
- nagyrészt az első részt meséli el újra
- valódi személyiség nélküli főhős

CSIRKE

Ide nekem még egy titánt!

71

INJUSTICE™ 2

LEGENDARY
EDITION

A TELJES KARAKTERVÁLASZTÉK
TIÉD LEHET
10 DLC HARCOS

2018.03.29.



XBOX ONE



PS4



STEAM



YouTube

www.INJUSTICE2.com

INJUSTICE 2 SOFTWARE © 2018 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. DEVELOPED BY NETHERREALM STUDIOS. "X", "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. DC LOGO, AND ALL CHARACTERS, THEIR DISTINCTIVE LIKENESSES, AND RELATED ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF DC COMICS © 2018. NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. (S18)



DC LOGO, AND ALL CHARACTERS, THEIR DISTINCTIVE LIKENESSES, AND RELATED ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF DC COMICS © 2018. NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S18)





A krosszmotorok és a quadok mellett buggykat is vezethetünk



Részben a szabadban versenyzünk, részben bent, arénákban



HÚSZ ÉV SOK IDŐ

A Rainbow Studios eredetileg rail shooterekkel kezdte, majd 1998-ban, a Motocross Madness-szel áttért a motorokhoz, és azóta nem is nagyon tekinget másfelé. Húsz éve azonban még egész más volt a piac, és sajnos nem sikerült haladniuk a korrall.

Sokféle trükköt végrehajthatunk az analógok mozgásával



Gyere ki a rétre!

MX VS. ATV ALL OUT

HÚ, MENNYIRE NEM INDÍTOTT JÓL NÁLAM AZ MX VS. ATV ALL OUT!

A játék (amelynek elméletben nyitottsága a legfőbb erénye) úgy kezdődik, hogy egy nyílt terepen találjuk magunkat, ahol különböző tutorialok során megtanulhatjuk egy krosszmotor kezelését, értesülhetünk a különböző versenytípusok sajátosságairól, és kavaroghatunk kedvünkre. Ez mind ígéretesnek látszott mindaddig, amíg ki nem derült, hogy ez ennyi (meg pár gyűjtögethető piros fogaskerék), a versenyek valójában egy menüből érhetőek el, nem innen, a nyílt világából, és ami a játék egyik kulcselemének volt kikialtva, az valójában egy elhanyagolható apróság, amely összességében nem kínál egy óránál több mókát. A kezdeti sokkon túllépve belevágtam a játékba, és nem lettem nagyon boldog.

TEREPRE!

Az *All Out* ezzel a tutorialos tereppel és Waypoint-módjával gyakorlatilag a *Motocross Madness* sorozat szellemi utódja kíván lenni (olyannyira, hogy ha elérjük a pálya szélét, visszarepülünk, pont, mint annak idején), vagy minimum tisztelni az idén húszéves, szintén a Rainbow Studios műhelyében összebarkácsolott klasszikus előtt. A Waypoint-versenyek nyílt terepen zajlanak, mindenki arra megy, amerre lát, csak az a fontos, hogy az ellenőrzőpontokon elsőként érzünk át. Fel lehet menni dombokra, lejönni róluk, vagy bosszankodni, ha a teljesen irracionálisan viselkedő MI áldozatává válunk. Ez egyébként tök szórakoztató is lehet, habár eléggé múlt századi ötlet, és ugyan mesz-



INFO

Kiadó **THQ Nordic**
 Fejlesztő **Rainbow Studios**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **Az MX vs. ATV sorozat új részében motorokkal, ATV-kkel és UTV-kkel hányhatjuk a sarat, részben nyílt tereken. PEGI 3+**

sze nem hozza azt a minőséget, amit egy ma átlagosnak ítélt, nyílt világú versenyjátéktól várnánk, a nyomott árú kategóriába befér... Mármost belefére, de 15 ezer forintot kérnek érte. Az ellenőrzőpontos versenyek mellett indulhatunk még hagyományos, kötött pályás, beltéri supercross vagy szabadtéri national, opencross, valamint trükközös freestyle futamokon. A 17 versenyszériából álló Series-mód a legnagyobb: mindegyik szériában adott számú versenyt kell teljesítenünk a lehető legjobban, adott típusú járművekkel. Emellett csak a kötelezőket kapjuk: szabad versenyzés az említett módokban, általunk meghatározott feltételek mellett, online többjátékos mód, időmérő, valamint osztott képernyős multiplayer.

A járműválaszték szerény, csak nem licencelt MX-eket, ATV-eket és UTV-eket (buggykat) hajthatunk, azokból sem sokat. Mindegyikből kapunk egyet alanyi jogon, és vásárolhatunk továbbiakat a versenyzés során megszerzett pénzünkkel, valamint fejleszthetjük a motort, a felfüggesztést, a kerekeket járgánytól függetlenül. A kezelés abszolút árkádos, bár konzolon a jobb analóggal rásegíthetünk a fordulásokra, illetve játszhatunk a kuplunggal, hogy apró lökésekkel messzebbre kerüljünk az ugratókról elrugaszkodva, vagy előnyt szerezzünk induláskor. A trükkök utasításait az analógokkal és egy gombbal adhatjuk ki.

DEFEKT

Az *All Out* alapvetően egy elfogadható játék lenne: semmi újat nem mutat, de amit ígér, azt félig-meddig sikerrel teljesíti. Szívem szerint azonban tíz pontot sem adnék neki, ennek

egyszerű oka van: PlayStation 4-en és Xbox One-on (valamint gyengébb PC-ken) élvezhetlenné teszi az alacsony képráfrissítési sebesség, amely meg sem próbál konstans 30 maradni, sőt, stabilan, a képen lévő versenyzők számától vagy a látótávolságtól függetlenül tartja a 15-20-at, amitől a játék darabos, közel játszhatatlan. Xbox One X-en és PS4 Pro-n simábban fut, de képtörés ott is előfordul. A zárt arénákban egy nagyon kicsit jobb a helyzet. Megelőlegezem a Rainbow-nak a sokkal magasabb 53-at, hátha egy patchcel hamarosan javítanak a helyzeten. Addig is várjuk tovább az *Onrush*-t, amely végre minőségi alkotás lehet a műfajban.

Paca

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Quad Core i5 2,5 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460/AMD Radeon HD 6850, 26 GB szabad hely

- + főhajtás a Motocross Madness előtt
- + átlagos árkád versenyjátéknak megteszi
- + az UTV-k meglepően jól kezelhetők
- a játékmódok kötelező minimumát nyújtja
- PS4-en és Xbox One-on szinte élvezhetetlen
- az MI néha érthetetlenül viselkedik

PACA

Nem ez a játék állítja vissza az MX vs. ATV sorozat jó hírnevét.

53

HALLGATNÁD?

Nem sokkal a megjelenés előtt előrendelhetővé vált a Q.U.B.E. 2 hanganyagait tartalmazó válogatás, amit a BAFTA-jelölt zeneszerző, David Housden készített. Neki köszönhetjük a Thomas Was Alone és a Volume dalait is.

Teszt
Q.U.B.E. 2

A játékban nagyrészt sötétség uralkodik



A komplexebb fejtörőknél pontosan meg kell terveznünk a folyamatokat



Mozgathatunk falakat, működtethetünk mágneseket is



Bűvészkedés kockákkal

Q.U.B.E. 2

PÁR ÉVVEL EZELŐTT EGY JÓ-POFA FÜGGETLEN PROJEKT-KÉNT JELENT MEG A Q.U.B.E.,

A TOXIC GAMES JÁTÉKA.

A srácoknak volt egy jó elképzelése, amire aztán a *Director's Cut*tal ráhúztak egy sztorit – mert milyen játék az manapság, amelynek nincs legalább minimális története? Ez az élményen nem sokat dobott, de a játék alapvetően egy ötletes puzzler volt, két súlyosabb alkotás közé pont befért. A folytatást már komolyabban vették, egy rakás új elemmel turbózták fel, viszont maradó vagy kiemelten emlékezetes sajnos ez sem lesz.

KELJ FEL, ÉS RAGYOGJ, MILLY!

A *Q.U.B.E. 2*-nek már eleve úgy álltak neki, hogy a történetre is nagy figyelmet fordítottak, csak az a gond, hogy a játékmenet és a sztori a legjobb szándék ellenére sem passzol össze. A főszereplő Amelia Cross, avagy Milly, egy tudós, aki egy fura, idegen környezetben rekedt. Vele Emma, egy másik tudós tartja a kapcsolatot. Állítása szerint ő is valahol a bolygón van, szeretne hazajutni, de Millynek előbb meg kell találnia a segélykérő jeladót. Aztán kiderül, ez az, van néhány fordulat, a sztorimesélős részek között azonban kockákkal kell bűvészkednünk, amelyek élénk színeik miatt valahogy nem passzolnak a sötét-piros, komor környezethez, a drámainak szánt pillanatokhoz.

Összesen körülbelül nyolcvan fejtörőt kell megoldanunk; néha lineárisan követik egymást, máskor egy teremből több szoba nyílik, és szabadon eldönthetjük, melyikbe megyünk be előbb. A kihívások

INFO
Kiadó **Trapped Nerve Games**
Fejlesztő **Toxic Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A első nézetes puzzlerben egy idegen létesítményből kell kijutni.
PEGI 12+

nem nehezek, és a mechanizmusok megtanulása után (amiben a játék sokat segít: lassan adagolja az új infókat, és szintekre bontva vezet be az egyes elemek működésének mikéntjébe) gyerekjáték lesz mindent végrehajtani. Fontos, hogy feltérképezzük környezetünket, de sokszor a próbálgató megoldás is tökéletesen működik.

Amelia olyan kesztyűket visel, amelyekkel képes színes objektumokat varázsolni kijelölt helyekre. Adottak fehér, négyzet alakú, a környezettől jelentősen elütő panelek (ez is nehezíti, hogy elhagyjuk: egy földönkívüli létesítményben vagyunk, és nem egy kísérleti laboratórium gyakorló pályáján), ezeket változtathatjuk át háromféle színre. Ha kékre festjük őket, taszítják azt, ami hozzájuk ér, ha narancssárgára, kihúzzuk őket a falból, és platformot készíthetünk belőlük, ha zöldre, aktiválásra kockát dobunk ki. (Mókás apróság, hogy PlayStation 4-en a DualShock 4 fénye olyan színben világít, amilyet a játékban épp kiválasztottuk.) A terep egyes megjelölt elemeit is tudjuk mozgatni: falakat tolnak el és használhatunk liftként, lesúlyozhatunk kapcsolókat, ventilátor segítségével átrepülhetünk egy szakadék felett, mágneseket állíthatunk vonzó vagy taszító állapotba, és bealozhatunk dolgokat, hogy messzebbre tudjuk őket juttatni. Ezeket kombinálva oldhatjuk meg a fejtörőket kamráról kamrára haladva.

GONDOLKODNI NEM SZERETŐKNEK

Mint írtam, az, aki megtanulja a mechanikák működését a szájbarágós tutorialok segítségével, nem ütközik majd nagy ne-

hézségekbe. A legösszetettebb feladattal is kész voltam húsz perc alatt, mert a pályaelemek úgy vannak elrendezve, hogy erősen sugallják a megoldást. Mindennek szerepe van, nincsenek megtévesztő kamupanelek, amelyek komoly gondolkodásra sarkallnának. A játékot körülbelül hat órába telt végigjátszani, és mivel a sztorimód mellett nincs egyéb opció, legfeljebb a végén lévő elágazás miatt érdemes újra nekifutni, de annak is csak az achievementek megszerzésének céljával. Nem mondom, hogy nem élveztem, de azt sem, hogy olyan nyomot hagyott, mint anno a *Portal*, amely megmutatta, hogy puzzlerbe is lehet jó sztorit építeni.

Paca

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Quad Core CPU (2,5 GHz), 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 470/AMD Radeon 6870 HD, DirectX 11, 4 GB szabad hely

- + ötletes fejtörők
- + szép környezet
- + kimondottan jó szinkron
- + jól működő, nagyrészt új mechanikák
- a sztori zavaros és súlytalan
- nem nyújt túl nagy kihívást

PACA

Ha szeretitek a műfajt, ez is tetszeni fog.

78



A szavak újra életre kelnek

SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN

HOSSZÚ IDŐ ELTELT AZÓTA, HOGY A SCRIBBLENAUTS SZOROZAT EGYIK DARABJÁVAL JÁTSZOTTAM. Legutóbb az *Unlimited*-ben kalandoztam Maxwelllel és a szavakat életre keltő varázsfüzetével, és nagyon élveztem a kedvemre formálható világot. Nos, a *Showdown* egészen más stílust képvisel, mint a franchise eddigi megjelenései.

TÁRSASOK ÉS JÁTSZÓTEREK

A Warner Bros. több év után újra *Scribblenauts* játékot publikált, aminek a sorozat rajongói nagyon örülhetnek, az új fejlesztőgárda azonban más irányba terelte a megszokottak mondható játékmenettől a *Showdown*-t. Alapvetően nem egy *Scribblenauts* kalandot kaptunk, hanem egy, az adott univerzumban játszódó partijátékot. Ha úgy tekintünk rá, mint a franchise mellékágára, akkor élvezetes, könnyen tanulható multiplayer mókával van dolgunk. Emiatt inkább emlékeztet egy *Mario Party*-szerű társasra, mint a főszereplő Maxwell egyik kalandjára, viszont néhány minijáték garantáltan jó szórakozást nyújt a kicsiknek és a nagyoknak is. A *Scribblenauts Showdown* három játékmóddal operál: Versus, Showdown! és Sandbox játékokkal. A klasszikus játékmenetre emlékeztető hangulatot a Sandboxban kapjuk meg. Ebben nyolc különböző világ közül választhatunk, hogy megoldjuk a változatos feladatokat. Bárán szárnyalhat a fantáziánk, és szerencsére a játékba épített szótár (amely állítól-



INFO
Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő Shiver Entertainment
Platform Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One
Röviden A klasszikus puzzle-akció sorozat legújabb darabja, amely inkább egy partijáték, mintsem egy igazi Scribblenauts kaland.
PEGI 12+

lag 60 ezernél is több kifejezést tartalmaz) sem hátráltat bennünket a megoldások keresése közben. Különböző tárgyakat varázsolhatunk elő, amelyeket használhatunk, vagy egyes karaktereknek adhatunk, de elláthatjuk jelzőkkel is az objektumokat, megváltoztatva jellemzőiket, ha nincs kedvünk velük vacakolni. Az éhes oroszlánnak például adhatunk egy darab húst, vagy átírhatjuk jóllakott oroszlánra is, így a problémát megoldottuk. Néhány figura akár meg is támadhatja karakterünket, ellenük számos fegyverrel lehet küzdeni, de én például szellemes trükknek tartottam, hogy elég volt rájuk aggatnom az „alvó” jelzőt, és már léphettem is tovább a következő puzzle-re. Egyedül játszónak talán a Sandbox nyújthatja a leg tartalmasabb szórakozást, ugyanis a másik két módot inkább a többjátékos élményre helyezték ki. Ugyanakkor a Sandbox kalandba is becsatlakozhat egy második játékos, hogy csapatban forgassák fel a nyolc játszótér egyikét. A játékmódban alapvetően Maxwellt irányítjuk, de rengeteg más karakter is feloldható különféle kihívások teljesítésével. Akinek pedig ez sem elég, még saját scribblenautját is megalkothatja.

MINIJÁTÉKOK GARMADÁJA

A Versus és a Showdown! képviselik az új, partijátékos vonalat. Előbbiben a gép vagy egy másik játékos ellen versenyezhetünk több körön keresztül. A Wordy-módban egy adott szabály szerint kell megadni egy játékhoz szükséges tárgyat – nincs nagy jelentősége, de egy kis előnyre szert te-

tünk a jól eltalált szóval. A Speedy verzióban nem kell írni, csak a minijátékokon van a hangsúly. Utóbbi viszont ellentmond a Scribblenauts szellemiségének. A Showdown!-mód a játék sava-borsa, az igazi partijátékélmény. Akár négyen is játszhatjuk, de egyedül is neki lehet vágni a gép ellen. Ebben a játékmódban egy társasjátéktáblán kell beérni a célba. Előrehaladni úgy tudunk, ha kijátszunk egy minijátékot vagy kihívást jelképező kártyát, és megnyerjük az eseményt. Elég változatos a repertoár, de a néhány szórakoztató játék mellé pár gagyi is becsúszott. Az irányítás viszont nagyon egyszerű, és a szavak beírásának mechanikáját is ötletesen és praktikusán megoldották. A *Scribblenauts Showdown* egy szórakoztató partijáték, de sajnos kevés benne a tartalom, és így gyorsan repetitív és unalmasá válik.

ÚJ FEJLESZTŐ, ÚJ PLATFORMOK
A Scribblenauts szériát a 5th Cell csapata fejlesztette egészen a legutóbbi, 2013-ban megjelent Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure-ig. A franchise-t a Shiver Entertainment vette át a 5th Cell leépítése után, és a Showdown a sorozat első címe, amit a Sony és a Microsoft konzoljára is kiadtak.

- + tartalmaz szótár
- + jópofa minijátékok
- + rengeteg megszerezhető karakter
- kevés tartalom
- egyedül unalmas

KIVI
Könnyen elkezdhető és letehető, a fiatalabb korosztálynak is ajánlott.

72



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



Belső nézetből meglehetősen ütős a sebességérzet. Amúgy is, de így főleg



ÉLJEN A KIRÁLYI

A verseny bő 110 éves történelme során Joey Dunlop bizonyult a legeredményesebbnek, akinek 1976 és 2000 között több mint két tucatszor sikerült diadalmaskodnia. Sajnos korán, 48 évesen életét veszítette egy tallinni versenyen.



Ha levesszük a segítségüket, könnyen fenékre huppanunk induláskor



Az MI nettó idióta, úgy jön nekünk, mintha ott sem lennénk

Elmebetegek két keréken

TT ISLE OF MAN

LÉTEZIK EGY TT ISLE OF MAN NEVŰ RENDEZVÉNY, AMI BIZONYÍTOTTAN AZ EGYIK LEGDURVÁBB MOTORVERSENY.

A Man-szigeten zajló megmérettetés 60 kilométeres pályája nem csupán a pusztában, hanem szűk utcákon is kanyarog, miközben az átlagsebességek meghaladják a 200 km/h-t, így nem csoda, hogy többen életüket veszítették a versenyek alatt. Izgalmakban tehát nincs hiány, így valahol egészen érthetetlen, hogy eddig nem igazán akarta senki sem feldolgozni a témát, ám ha elmerülünk a játékban, rájövünk, hogy miért.

EZ ROHADTUL MEGY

Kapásból szembeötlő lesz, hogy a sebességérzetet rendkívül jól sikerült eltalálni, mert bár a vérmotorosok valószínűleg ki-röhögik, de a motorhang nagyon ütős, a környezet egyetlen masszává olvadva száguld el mellettünk, miközben 250-300 km/h-s tempónál már elég komolyan süvít fejünk körül a szél is. Mindezt pedig a Plexi mögött szemlélve valóban rendesen ott van a hatás. A csúcsebesség körül úgy érezzük, hogy ennek tényleg csak egyetlen dolog lehet a vége, mégpedig egy hatalmas zakózás, és hát az a helyzet, hogy elég sokszor valóban ez történik, kissé kedvünket szegve. Grafikailag sem lehet panasz a termékre, mert a 60 kilométeres pályát valóságihűen modellezték, és a szemünk előtt megjelenő látvány nagyon jól vissza-adja azt a fajta hangulatot, ami a kelta föl-

INFO
Kiadó Bigben Interactive
Fejlesztő Kylotonn Racing Games
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A legkeményebb motorverseny digitalizált változata örületes száguldással és rengeteg eséssel.
PEGI 3+

deken fogadja az embert. Hasonló minőségben dolgozták ki a motorokat is, amelyekből összesen 38 van, és ezekre ültet fel a játék 25 licenelt lovat, ergo olyan neveket látunk, akik ténylegesen részt vesznek a futamokon. A kétkerékűek teljesítménye néhány egyszerű tulajdonságból épül fel, így például a Honda CBR 600 gyors, ellenben a legtöbb kategóriatárs otthagya, míg a Yamaha hasonló paripája vesztettül megindul, ugyanakkor végsebességben meg sem közelíti előbb említett társát. Pályákból nincs túl sok, hiszen maga a verseny csak arra az egy nyomvonalra épül, amelyen a versenyzők hasítanak, de a derék fejlesztők társítottak mellé még néhányat, egész ötletesen kidolgozva.

JÓ A HAJAD, ELESTÉL?

Eddig akár azt is gondolhatnánk, hogy a *TT Isle of Man* egész jó játék, de ne feledjük, kik a fejlesztők, így meg sem lepődhetünk azon, hogy sikerült agyoncsapniuk olyan fizikával, ami minden, csak nem elfogadható. Az addig oké, hogy induláskor tőgázon azonnal kiszalad alólunk a bringa, de az esések mintha random következének be. Amivel az előző körben nagyobb tempó mellett is simán boldogultunk, azt a következőben lassabban hajtva, katolikus bedöntéssel sem tudjuk megoldani, és már fekszünk is. Egyszerűen képtelenség magunkban felállítani egy olyan koherens „szabályrendszert”, amely alapján megítélhető lenne, hogy mi fér még bele, és hol van az a határ, amit átlépve tutira el fo-

gunk taknyolni. De ha mégis nyeregben maradunk, akkor jön az MI, aki csakis egyféle nyomvonalon tud haladni, és ha mi történetesen pontosan ott tartózkodunk, csak éppen valamivel lassabban haladunk, akkor fogja magát, és vidám mosollyal a rostély mögött nekünk jön. Persze azonnal ki-dőlünk, a mezőny pedig huss, már tova is illant. Végso negatívumként pedig annyit, hogy bár érthető okokból, de a pályák felhozatala is elég szegényes, így hamar meg-unhatjuk az egészet, és inkább valami más szórakozás után nézünk. Motorbarátok vegyék, a többiek várják meg, míg a májkrém mellé adják majd a boltban (Nightwolf után szabadon).

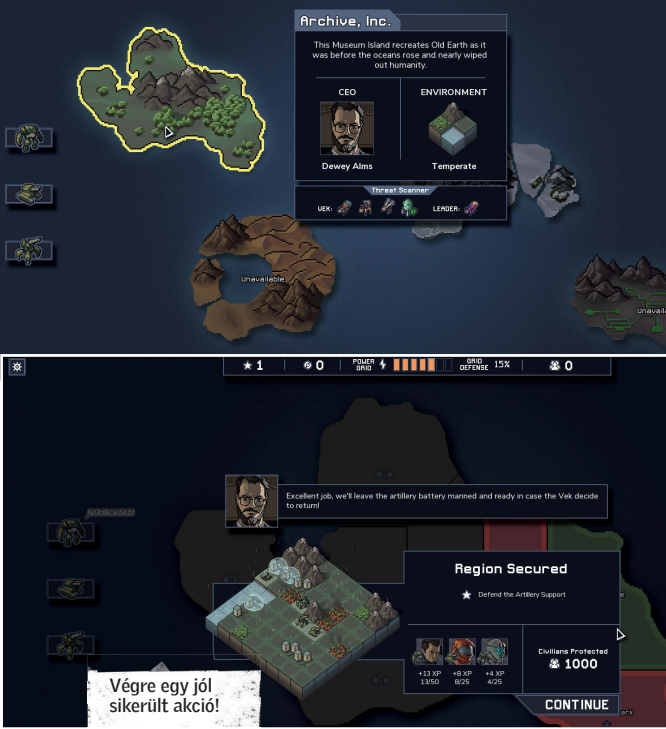
RG

HARDVER
Windows 7, i3-2100 3,1 GHz/Phenom II X2550, 4 GB RAM, GF GTX 650/Radeon HD 7770 2 GB VRAM, 20 GB szabad hely

- + pofás grafika
- + remek sebességérzet
- + valóságból modellezett pálya
- elrontott fizika
- kevés pálya
- emiatt unalmassá válhat

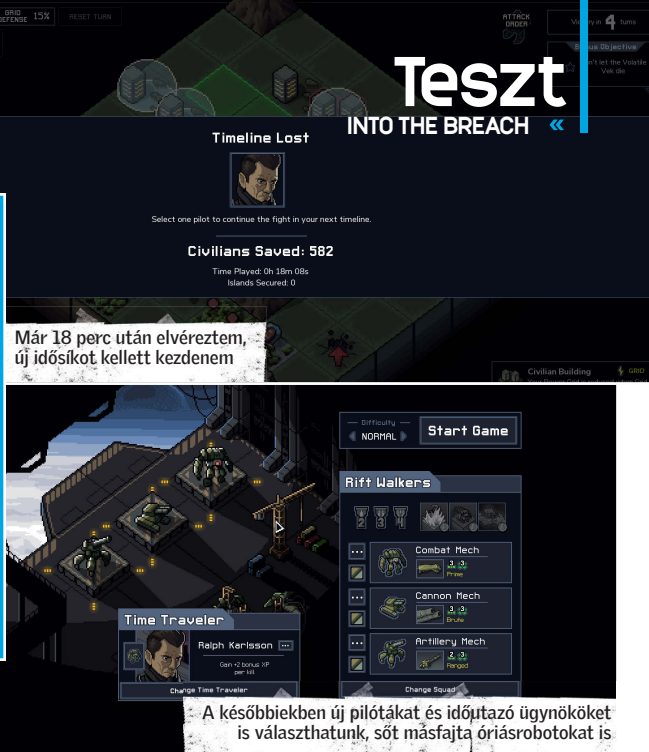
RG
Legalább ilyen is van.

67



MI AZ A ROGUELIKE JÁTÉK?

A nyolcvanas években Michael Toy és Glenn Wichman elkészítették a Rogue című játékot. A cél az volt, hogy ne csak szövegalapú szerepjátékok legyenek a Unix rendszerű gépeken. Így váltak a roguelike zsáner jellemzőivé a véletlenszerűen generálódó pályák, a kis igényű grafikai megoldások és a kreatív játékmotívumok.



Harci robotomat a világ összes rovarirtójáért!

INTO THE BREACH

NEM SZERETNÉK EGY OLYAN FÖLDÖN ÉLNI, AHOZ TÍZ-EMELETES ÓRIÁSROVAROK KOPOGATNAK AZ EMBER AJTÁJÁN OLYAN GYAKORISÁGGAL ÉS KITARTÁSSAL, MINT JEHOVA TANÚI. Csak míg ez utóbbiakat viszonylag könnyen lehet rázni annyival, hogy én meg híveket gyűjtök Cthulhu urunknak, akit visszavárunk, az óriás csótányokat ez nem fogja megadni. Ehhez a melóhoz tüzerő kell, és nem lesz elég egy kis pisztoly. Viszont az izeltlábúakhoz hasonló méretű harci robotok (mechek vagy mechák, ha így jobban tetszik) tökéletes eszközeink lesznek a harc során. Mintha komoly tüzerővel megtámasztott, gigantikus légyecsapót forgatnánk. Gyorsan fel is változtam a játék rém egyszerű alapszituációját, de annyit hozzátennék még, hogy nem egyszerűen óriási robotokkal harcolunk a már megfogyatkozott emberiségért, hanem visszautazunk az időben egészen addig a pillanatig, amikor megindítja támadását a vek faj.

INFO

Kiadó
Subset Games
Fejlesztő
Subset Games
Platform
PC
Röviden Pixeles, körökre osztott roguelike stratégiai játék közepes sztorival és zenével, de főként rengeteg kihívással. **PEGI 7+**

KEZDD ÚJRA, MAJD ÚJRA ÉS ÚJRA

Itt aztán nem szégyen újrakezdeni az egész játékot, egymás után akár többször is. Nem pusztán a véletlenszerű pályák miatt, aminek okán az egzekbe szökik az újrajátszhatóság, hanem mert az első pár próbálkozásunk annyira rosszul fog elsülni, hogy kénytelenek leszünk az egész idősíkos abortálni, és mindent előről kezdeni. A szituáció a következő: egységeink – három óriásrobot, plusz a pilóták – viszszerülnek a múltba, ahol négy szigetent kell megfékeznünk az inváziót. Az eml-

tett földdarabokat különböző régiók alkotják eltérő nehézségi szinttel, ami nem változik, de maga a pálya, annak elrendezése és a teljesítendő bónuszok igen. Ez így mind szép és jó, na de itt jön a feketeleves. Amennyiben pilótástul elveszítjük egyik egységünket, akkor annak annyi, új pilótát kell szereznünk az adott robotunkba. Az MI ugyan képes átvenni az irányítást, ám a játék figyelmeztet, hogy jobban járunk egy képzett pilótával – akit ugye a játékos irányít –, azt pedig nem olcsó móka megszerzeni. Minden döntésünk kihat a további játékunkra, akárcsak a teljesített missziók eredménye. Érdemes a bónuszfeladatokkal is foglalkozni, fáradozásainkat ugyanis több XP-vel honorálja a játék. Például meg kell védenünk egy reaktort az adott pályán, vagy legalább három veket kell egyszerre elpusztítanunk és így tovább. Minden újrajátszott idősíkos hasznos leckével szolgálhat, mind többet tanulunk, és egyre inkább átlátjuk, miként is működik a harc.

NA DE HOGYAN?

Amennyiben kiválasztottuk, hol szeretnénk harcolni, megjelenik egy négyzetekre osztott pálya. Láthatunk rajta lakóházakat, hegyeket és egyéb környezeti elemeket, majd felbukkan az ellenség is. Miután a gép elhelyezte egységeit, mi is letehetjük harcosainkat. Én itt követtem el az első hibámat: egyáltalán nem tartottam fontosnak a kezdozpozíciót, úgy gondoltam, majd odaviszem őket, ahol szükség lesz rájuk. Na, ezt ne csinálja senki! Minden egység csak meghatározott irányokba mozoghat, akár a sakktáblán. Nem ugorhatjuk át átlósan a mezőket, sem az előttünk akadályként tornyosuló

hegyeket vagy házakat. Ellenben fel tudjuk használni őket csata közben. Elképesztő taktikázásra van szükség; érdemes előre gondolkodni, hiszen azt mindig látjuk, merre tud mozogni az ellenség. Szerencsére resetelhetjük az adott kört, ha nagyon elhibáznánk a lépésünket. Ezt sokszor fogjuk használni, de ha már az első mozdulatot is elvettük, ám ennek ellenére sem kezdünk újra, akkor kérészet vethetünk az egész küldetésre. Persze lehet teljesíteni egy pályát totális veszteséggel is, de annak negatív következményei lesznek a továbbiakban, és csak a saját játékunkat nehezítjük. Ebből is látható, hogy az *Into The Breach* remek agytorna. Aki ismeri és kedveli a zsáneret, az *FTL* alkotóinak új játékát is imádni fogja, egyébiránt bárkinek ajánlom, aki kihívásra vágyik.

Somi

HARDVER
Windows Vista/7/8/10, 1,7+ GHz CPU, 1 GB RAM, Intel HD 3000 (OpenGL 2.1), 300 MB szabad hely

- + izgalmas, taktikus harcok
- + meglepően sok tartalom
- + véletlenszerűen generált pályák
- + nagyfokú újrajátszhatóság
- nem túl magával ragadó sztori
- egysíkú zene

SOMI
Ugyan rétegjáték, de műfaján belül kimagaslóan jó.

83



Némely terület adottságait kihasználva több nyersanyaghoz vagy élelemhez juthatunk



Egy viking faluban elengedhetetlen egy hőrpintő, ahol a dolgozók kifújhatják magukat a húzószab napokon

Szigeten belül nem elég két fűrűrángatás egy sértés elrendezéséhez

NORTHGARD

EZEK A KLÁNOK ÁLLATOK

A játékban összesen hat klán közül tudunk választani, akik különböző kezdeti bónuszokkal vágnak neki a csetepatéknak, illetve a megmérettetések közben elért eredmények után is jutalmaz a rendszer, attól függően, hogy milyen stílust képvisel választott csapatunk. Ha például a farkas frakcióra bökünk, érdemes harciasan viselkednünk. Szerencsére nyuszi klán nincs.

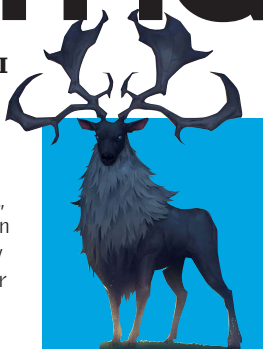
A HANGOS ÉS MOZGALMAS ESTI VACSORÁBA KICSIT BELEFÁRADTAN ÜLTÜNK A JARL KUNYHÓJÁBAN.

Közben két lötytyintés között hallgattuk az öreg csontvető történetét, amelynek főszereplője Rig volt, aki jogos bosszútól fűtve eredt a varjú klán nyomába. Egy szokásos esti saga volt, egy felénk mindennaposnak számító perpatvar rendezésének meséje, de mi tiszteletből végighallgattuk, és élveztik is, míg volt hab a sörön.

MIELŐTT ELMÉN A HABJA

Ha fellapozom emlékeim sárguló lapjait, akkor közel egy évvel ezelőtt már betekintheztem az északi rege csimborasszójába, vagyis arra a csatatérre, ahol különböző klánok mérték össze nemcsak a bicepszüket, hanem – hogy is mondjam disztináltan – mindezüket. Itt bárki megtalálhatja a hozzá legjobban simuló taktikát, ugyanis nem csupán ellenfeleink szétmorzsolásával emelhetjük nyertesként az égiek felé pajzsainkat, de akár a kereskedelem kiterjesztésével, kellő tudással vagy nagy hírnév elérésével is. Tehát hiába vagy te a Morzsoló Tóni, ha a rivális fél még a puhított kecskebőr alsógyártat is leboltoja rólad. Érdekes ez a többirányú győzelmi lehetőség, mert könnyen diadalmaskodhatunk, de ebből kifolyólag lazán elbukhatunk egy partit.

Korábbi előzetesemben már említettem, hogy vannak kisebb, még finomításra szoruló részek, és valószínűleg olvashatták a készítőik aggodó szavaimat – hogy nem szakad



INFO

Kiadó **Shiro Games**
Fejlesztő **Shiro Games**
Platform **PC**
Röviden **Mint**ha kinyitnál egy interaktív viking mesekönyvet, amelyben igazi stratégiaként kell klánodat győzelemre segítened. **PEGI 12+**

le a nagyképi pofám ilyenkor –, mert bevitorlázva a végleges verzió csak úgy siklik a víz felszínén. A *Northgard* minden egyes hajólapátolásával más játékok stíluslemeit locsolta magára, és mire szárazra törölte a fedélzetet, egy nagyon szerethető, igazi stratégiai mókává állt össze. A rajzos látványvilág és az autentikus skandináv dallamok stabilan alátámasztják a teljes hangulatot, így a bosszúállásról szóló kampányban is átérezzük, hogy itt bizony nem mézsrre megy a portya.

A tizenegy fejezetre bontott történet szép ívet húz az északi féltéken, és fokozatosan kellő kihívások elé állítja az idemerészkezőket. A magam részéről nagyon élveztem mindegyik felvonást, és annak ellenére, hogy kicsit lassabb tempóban bontakoztak ki az események, én teljes mértékig belerogtam a mesélő karjaiba. A játékmenet egy klasszikus bázisépítő, nyersanyag-összeszedős sémára épül, ám itt az adott térképek területekre vannak bontva, amiket fokozatosan felfedezve tudunk meghódítani, és csak korlátozott számban kalapálhatunk rájuk épületeket. Bölcs dolog, ha mindig előre eltervezünk, hogy mit és hova szeretnénk majd felhúzni, de ebbe a konkurens klán folyton bele fog piszkálgatni, lévén ők is a hódításból élnek meg. Ellenlábaink mellett a skandináv mondavilág varázslatos lényei sem maradhatnak ki, így sárkányokkal, trappoló óriásokkal és természetesen farkasokkal is meggyűlik majd a bajunk, de néha a legnagyobb vesz nem fizikai valójában lép elénk, hanem a váltakozó évszak fűjja oda. Bizony, a tél kegyetlen uzsorás. Kamatostul kell törlesz-

nünk neki, ha nem készültünk fel például elég élelemmel, mert a hideg időben nemcsak embereink kedve zuhan rohamosan, hanem az ellátmányunk mennyisége is, ami keményen megcsapolhatja a populációt, ha elfogy.

DE HA TELE A HAS

Még számos apró részletre kell odafigyelnünk a kaland során, ami nagyjából 10-12 óra alatt letudható, de hamar rá lehet érezni az ízére, és biztos vagyok benne, hogy akik kedvelik a szakállasok világát, azok gyakorta elő fogják venni pár multicatára ezt a játékot, mint gyermekkorban a kedvenc mesekönyvet. A *Northgard* nem egy úttörő alkotás, de bizonyos elemekre és hangulatára még akkor is emlékezni fogok, ha ne adj isten egy viking gálya kikötés közben telibe kapná mondjuk balról a koponyámat.

Nightwolf

HARDVER

Windows Vista, Intel 2 GHz Core 2 Duo, 1 GB RAM, Nvidia 450 GTS/Radeon HD 5750, 400 MB szabad hely

- összetett stratégiai játék
- hangulatos képi és zenei világ
- női harcosok
- picit sörgedező a játékmenet

NIGHTWOLF

Viking virtus kell ehhez a melóhoz, és fél kilónyi arcszőr.

80



Ha magabiztosan összeraktuk csapatunkat, az arénában más játékosok ellen is játszhatunk



Chog barátságosnak tűnhet, de nem az



Ahány karakter van, annyi eltérő fejfedővel találkozhatunk. Még többel is



A sztori csatái többfázisúak, néha talán túl hosszúak is

Kis emberek nagy kalandja

PIT PEOPLE

MEGVÁLTOZOTT A VILÁG, AMIKOR BELECSAPÓDOTT EGY ÓRIÁSI MEDVE, DE SZERENCSÉRE VANNAK OLYAN HŐSÖK, MINT HORATIO, AKI EGY KERÍTÉST PAJZSKÉNT HASZNÁLVA, SEMMITŐL MEG NEM RETTENVE SZÁLL SZEMBE FOSZTOGATÓK HADÁVAL, HOGY MEGMENTSE FIÁT.

Csak egy The Behemoth játék kezdődhet így; a csapat egyedi humorát már a *Castle Crashers*ben és a *Battleblock Theater*ben is imádtuk, a *Pit People* pedig minden tekintetben hozza elődei színvonalát. Sok időt töltött korai hozzáférése játékként (tavaly februárban írtunk róla először), de most végre megjelent a teljes változat, amely valójában még nem a végleges.

CSAK A SÜTIKET NEI

A srácoknak nagyon jól megy az, hogy a stílust megőrizve mindig valami teljesen újat mutassanak, új műfajban próbálják ki magukat, és valahogy mindig jól is teljesítenek. A *Pit People* egy stratégiai szerepjáték, amelyben legfeljebb hatfős, mindenféle csodás alakokból összeállított csapatunkkal vághatunk neki a világnak. Csak maga a történet körülbelül hétórás, és még az utolsó pillanatokban is mutat újat (valószínűleg sokat segített, hogy a sztorit a korai hozzáférés időszaka alatt is szép lassan adagolták, és így bőven volt idejük rendszeren kidolgozni a küldetéseket). Nagyjából ugyanazok az elemek ismétlődnek: barangolunk, harcolunk, visszatérünk a bázisra, hogy feldíszítsuk és -szereljük hőseinket, ám míg az egyik pillanatban egy

INFO

Kiadó
The Behemoth
Fejlesztő
The Behemoth
Platform
PC, Xbox One
Röviden Egy stratégiai szerepjáték, amely a *The Behemoth* jól ismert humorától lesz igazán egyedi.
PEGI 12+

úrhajó fedélzetén próbálunk legyűrni egy nagydarab, gonosz fickót, egy másikban azért mészároljuk le egy sütiknek készült öregotthon lakóit, hogy egy Jerkimeses nevé, nem a Nobel-békedíjra hajtó alak ne robbantson fel minket. Ez egyébként azért különösen fájó, mert a sütik a healerek, és saját krémjükből (avagy testükből) adnak másoknak, így csökkentve életerejüküket, és visszatöltve másokét. Mégis milyen szörnyeteg lenne képes megöletni épp őket? Hát Jerkimeses.

AZ ISTENADTA NÉP

A csapat egy részét a sztori során megismert karakterekből állíthatjuk össze, a többiek pedig harcok alatt szedhetjük fel. Egyes figurák kezébe hálót adhatunk, amivel szinte bármelyik küzdelem végén begyűjthetjük az utolsó, életben maradt ellenfelet, aki aztán készségesen a mi oldalunkra áll. Nincs bonyolult karakterfejlesztés, a szintlépés automatikus, képességeket nem tudunk javítani, csak a fegyvereket, páncélokat, fejfedőket variálhatjuk. Pont ideális ez azoknak, akik nem akarnak pontelosztogatással órákon át bajlódni, a komolyabb szerepjátékokhoz szokott játékosoknak azonban túl egyszerű lehet ez a megoldás – ahogy a harcrendszer is.

Csetepaté során a brigád tagjainak mi mondhatjuk meg, hova menjenek, de ők döntenek el, kire támadnak rá, és kinek az életét töltik újra a hatótávolságukon belül lévő köztük. A küzdelmekben lényegében csak pozicionálunk, nincsenek adott pillanatban ellőhető különleges képességek vagy egyéb, hasonló elemek. Vitatható, hogy mennyi-

re jó ez a megoldás; tény, hogy egyszerű így a játék, de egy idő után ellaposodik, elnyújtottnak tűnhet a harc. Néhányszor úgy érzem, egyes összecsapások túl hosszúak, de akinek a hangulat és a körítés átjön, az talán képes lesz ezt elnézni. A fő küldetések mellett a *Pit People* PvP- és kooperatív módot, számos kisebb tenivalót kínál. A teljes változat megjelenése nem azt jelenti, hogy a játék elkészült, a fejlesztők a továbbiakban is bővíteni fogják, és ez az ígéret még jobb ajánlattá teszi. Ha szerettétek a *The Behemoth* eddigi játékait, ebbe is bátran vághatok bele – a játékmenet más, de a hangulat, a humor, az igéyes megvalósítás ugyanaz, amit a csapattól az elmúlt években megszokhattunk.

Paca

HARDVER

Windows Vista/7/8/10, Intel Core 2 Duo 2 GHz, 4 GB RAM, 512 MB VGA, DirectX 9.0c, 3 GB szabad hely

- + fantasztikus humor
- + meglepő fordulatok a sztoriban
- + egyszerű játékmenet
- ami sokaknak talán túl egyszerű
- aki permadeath-tel játszik, nem biztos, hogy be tudja fejezni a sztorit

PACA

Ha elkap a humora, szeretni fogod.

85



Ez a világ sem ússza meg Halálos iram nélkül



JOB FELKÉSZÜLNI

Egyes lámák akár tizenhét méterre is el tudnak köpni, ezért ha bekövetkezne egy hasonló apokaliptiszis, esernyőkre is szükségünk lesz a harcban.



Csak a PETA meg ne lássa ezt a képet!

Lám, ez a nap is eljött

VICIOUS ATTACK LLAMA APOCALYPSE

SZERETNÉM AZT HINNI, HOGY ÉRTEM ENNEK A JÁTÉKNAK A MEGSZÜLETÉSÉT. Egyrészt a napnál is világosabb, hogy a zombiktól már kissé megcsömörlött világot a veszett lámák fenyegetése fogja felváltani. Másrészt azért készülhetett el pont ezekkel a szőrös főszerelőkkel, mert az egyik fejlesztőt úgy telibe köphette egy ilyen patás jószág, hogy a huzatja még a nyakláncot is levitte a testéről. Szerintem így kellett történnie.

SZÖRÉN MEGÜLNI A ROBOTOT

Adja magát, hogy a szellemesség jelen van ebben az alkotásban. Ha beírod egy keresőbe a láma szót (csak bátran, megvárom), akkor a képtalálatoknál olyan bárgyúan grimaszoló pofikkal fogsz találkozni, ami garantáltan mosolyra húzza a rést az arcodon. Amikor először szemeztem a VALA kedvcsináló anyagaival, én is felfeküdtem a humorral taréjzott hullámra, és elfogadtam, hogy a következő órákban jámborul kérődző állatokat fogok darabokra löni és taposni. Valamicskét azért tompít a helyzet, hogy ezek az egyedek nem a szelídebb fajtársaik táborát legelésznek, hanem a városok utcáinak betonján koptatják patáikat, valamint mindenre rátámadnak, ami rajtuk kívül mozog, és nem idegőrlő, magas hangon vonyít. Egy ilyen kalamajka közepébe csöppenünk bele mi és négy lábú robotjaink, akiket nemes egyszerűséggel csak Ronaldnak hívnak. Ezek



INFO

Kiadó **RogueCode**
Fejlesztő **RogueCode Platform**
PC, Xbox One
Röviden Robotok a lámák ellen – mindezt izometrikus nézetből szemlélhetjük végig akár szólóban, vagy négyen állva a sarat. PEGI 16+

a pusztító ostromszörnyek hivatottak arra, hogy zónánként felszámolják a randalírozó csulabajnokokat, és működne is a dolog, de valamilyen furmányos módon a ránk rontó szörnyek képesek kárt okozni a fémvázban. Ne kérdezzétek, hogyan, én a gipszkarton megjeléstől már bódultan megyek a padlóra. Jól hangzik, ugye? Már mint nem az, hogy ilyen puhán viselem a fizikai kontaktust más tárgyakkal, hanem ez az egész állat apokaliptiszis. Olybá tűnik, hogy igen. Az alaphangot a mókához a legelején bejelentkező Llamánati szervezet egy figurájának videója adja meg, amely annyira bénára sikerült a srác kínos gesztikulálásával, hogy az már jó. És máris kezdődhet az irtás, amit egyedül vagy akár négyen kooperálva is lenyomhatunk. A lepusztult és kihalt városrészekre nincs panasz, tényleg úgy illegetik magukat, hogy oda ember be nem tenné a lábát, és jó pár durrantás után már én is úgy éreztem, hogy nem szívesen maradnék itt. Kis idő elteltével sajnos teljes érdektelenségbe fullad a szüntelen szüret. A falkákban ránk támadó lámák kezdetben komoly kihívást jelenthetnek, de miután kiismertük a mozgásukat, és pár egyszerű feladat teljesítését követően erősebb fegyvereket is dobálnak nekünk a központból, már nem jelentenek akkora gondot. Ha mégis véglegesen beütik páncélzatunkat, fájdalmasan hasít belénk, hogy előlről kezdetünk egy egész körzetet – köszönhetően a roguelike rendszernek –, ráadásul a feloldott mordályokat nem tudjuk induláskor használni,

hanem megint véletlenszerűen kapjuk meg őket. A harmadik nekifutás után ólomsúlyként nehezedett rám minden gombnyomás, ezért hajszálnyin múlt, hogy hagyjam ezeknek a visító dögöknek azt csinálni, amit csak akarnak.

LÁLALOM

A dalai láma azt mondta, hogy „amikor vesztéssz, legalább a leckét tanuld meg”. Több pozitív visszajelzés is érkezett felhasználói oldalról, de ki kell mondani, hogy középserű és unalmas lett a VALA. Remélem, hogy a fiatal RogueCode fejlesztői csapata picit tovább lát majd a jövőben, és egy átlagos alkotásnál maradandóbb címet tud nekünk prezentálni, mert így csak azoknak merem tiszta szívből ajánlani ezt az állati felfordulást, akik zsigerből rühellik a lámákat.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7/8.1/10, Intel Core i5+, 6 GB RAM, DirectX 11, 4 GB szabad hely

- grafika és effektek
- unalmas kihívások és játékmennyiség
- egyhangú helyszínek
- bárcsak ne vonyítanak a lámák!

NIGHTWOLF

Vigyázz, hogy mire vadászol, mert egyszer fellázadhat.

61



WARHAMMER
VERMINTIDE
MEGJELENT!

VERMINTIDE.COM



Warhammer: Vermintide 2 © Copyright Games Workshop Limited 2018. Vermintide 2, the Vermintide 2 logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All rights reserved to their respective owners.



Teszt

DEMOLISH & BUILD 2018

Nem túl izgalmas, ahogy a kalapáccsal szétverünk mindent.

AMIRŐL NEM BESZÉLTÜNK

Meg lehetne említeni, hogy a játékban nem csupán bontani, de építeni is lehet, ám nem sok értelme van, hiszen a hangsúly előbbi tevékenységre tevődik, így mire utóbbihoz eljutnánk, már régen túl vagyunk az uninstallon.



Egy rövid ideig élvezhető a rombolás, aztán viszont agyunkra megy az egész



Még egy ekkora gépet is képes megfogni néhány vakondtúrás

Most építetek vagy bontotok?

DEMOLISH & BUILD 2018

NEHÉZ DOLOG ÚGY PÁLCÁT TÖRNI EGY JÁTÉK FELETT, HOGY TUDJUK, A FEJLESZTŐK MILYEN CSEKÉLYKE BÜDZSÉBŐL DOLGOZTAK.

Szinte vérzik az ember szíve, mert látja ugyan a jó szándékot, a végeredmény azonban mégiscsak olyan, mint amikor a két ló kalandjairól szóló Csoda és Kószában utóbbi a farkával csapkodva fest. Kezdjük talán azzal, hogy a fejlesztők nem restelltek sztorit rittyenteni a következő borzalom köré: épp most mondtunk fel köcsög főnökünknek, ám kéttized másodpercig sem vagyunk munkanélküliek, mert felhív egy régi cimboránk, hogy társuljunk; együtt építsünk fel egy, a bontás és építés piacát uraló cégbirodalmat. Ettől kezdve nincs más dolgunk, mint töretlen lendülettel koszos budik faláról leverni a szutykos csempét, és emberek ezrei által koptatott végcécsészetet törni apró darabokra, míg a játék ki nem írja, hogy elvégeztük feladatunkat.

NAGY KALAPÁCS TŐL A BONTÓGÖLYÖIG

Míg kezdetben csupán egy csőkulcs és egy kétkézes kalapács áll rendelkezésünkre, ki tartó munkával odáig küzdhetjük magunkat, hogy soktonnás acélszörnyek fülkéiből mutathatjuk meg a nagyvilágnak, miért bennünket kell felbérelni, ha valamit el kell tüntetni a föld színéről. Veszünk tehát majd dózereket, kotrókat, billencseket és mixereket, sőt még lépegető exkavátort is, miközben négy különböző helyszínen indulhatunk

INFO

Kiadó **PlayWay S.A.**
Fejlesztő **Noble Muffins**
Platform **PC**

Röviden Leginkább szét kell verni mindent, de olykor építeni is lehet. Csak éppen minek? PEGI N/A

világhódító rombolásainkra; ha pedig meguntuk az egyedül bohóckodást, akár kétfős multiplayerre is lehetőség van. A küldetések között találunk viszonylag egyszerűeket, mint egy útszéli mosdó szétverése, de akadnak olyan, mélyen összetett darabok is, mint hogy dózerrel toljunk odébb homokdombokat, majd pedig a tolólap segítségével döntünk romba néhány viseltes házfalat.

MINDENT MAGA ALÁ TEMET A TÖRMELEK

Induljunk magasról, hogy onnan nagyot tudjunk esni. Önmagában a rombolás egy csekélyke időtartamon keresztül viszonylag szórakoztató, mert olyan, mint gyerekkorunkban, amikor szegény Józsika másfél órányi kemény munkával felépítette a homokvárát, amit tíz másodperc alatt szét-rugdostunk. (Ne feledjétek, bárki lehet „á, Józsika” még felnőttként is!) Szóval: a játék grafikailag nettó időutazás 2007 környékére az elnagyolt kivitelezéssel és a minimális effektekkel, de ennél is siralmasabb, hogy a fizika a nullával egyenlő, márpedig egy főleg bontásra optimalizált címben fontos lenne a látvány. Például tolólapos munkagéppel eltávolítva a földhányásokat azt tapasztaljuk, hogy monstre masinánk folyamatosan megakad a kupacokban, de az sem okoz nagyobb gyönyört, amikor az amúgy nyílt világban belevetjük magunkat a forgalomba. Az MI nagyjából annyira értelmes, mint a neandervölgyi ősember, arról nem is beszélve, hogy ha egy járművünkkel véletlenül beakadunk vagy beesünk va-

lahová, akkor onnan az életben nem szedjük ki a drága pénzen vásárolt munkaeszközt. A térkép értelmetlenül nagy, ami felveti az utazgatásokkal töltött felesleges idő problémáját, majd amikor odaérünk valahová, ugyanazt kell csinálnunk, amit az elmúlt néhány órában tucatszám. Egy rohadt budit nem tudunk szétverni úgy, hogy ne maradjon mindig egy vakond nagyságú érintetlen porcelán, ami miatt nem százszázalékos a „küldetés”, és itt inkább fejezzük is be. Na jó, akad azért egy viszonylag tűrhető elem, ez pedig a zene. A magunk részéről úgy gondoljuk, jó lenne, ha alacsony költségvetésből is inkább csak azok készítenének játékot, akik egyébként is tudnak vagy akarnak. Mindenkinek egyszerűbb lenne így.

RG

HARDVER

Windows 7, Core i5, 8 GB RAM, GTX 750, 15 GB szabad hely

- + pár percig szórakoztató a bontás
- + egész jó a zene
- + megyünk bele a tavaszba
- unalmas
- csúnya
- fizikából nulla az egész

RG

Kell egy pár év, mire ezt a rombolást kiheverjük.

50



Egy utolsó közös délután

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - FAREWELL

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

MÁR A LIFE IS STRANGE HÁROMRÉSZESEK ELŐZMÉNYÉNEK LELEPLEZÉSEKOR TUDNI LEHETETT, HOGY A FEJLESZTŐK EGY NEGYEDIKÉT IS TERVEZNEK RÁADÁSKÉNT. Utóbbi

nem kevesebbet ígért, mint hogy még egy utolsó alkalommal Max és Chloe társaságában időzhetünk, mielőtt végleg elengednénk őket.

A nagyjából 60-70 perces *Farwell* eseményeire jóval a *Before the Storm* történései előtt kerül sor. Max rövidesen Seattle-be költözik, de fogalma sincs, miként közölhetné a hírt kebelbarátjával a lehető legkíméletesebben. Miközben a megoldáson töri a fejét, segít áttérni Chloe ezeréves cuccait, hogy kidobhassák mindazt, amire már nincs szükség. Csakhogy – mint azt mindannyian megtapasztaltuk lomtalanítások alkalmával – a haszontalannak tűnő régi kacatokhoz sokszor élmények kapcsolódnak, emiatt aztán nehezebb lemondani róluk. Már-már elfeledett emlékek törnek a felszínre, a tinilányok pedig egy szempillantás alatt ismét átvedlenek kincskereső kálózokká, ahogy régen tették. Bűbájosak, szerethetők, végtelenül könnyű azonosulni velük, nevetünk, amikor ők is, és zokogunk, amikor könnyekben törnek ki. Mert akiben még élénken élnek az első évad leginkább szívbe markoló pillanatai, annak már azelőtt görcsbe rándul a gyomra, hogy kinyílna az a bizonyos ajtó. Fájdalmasan rövid a *Farwell*, és a korábbi epizódokkal szemben az égedta világon semmi jelentősége annak, hogy me-

lyik helyzetben milyen döntést hozunk. Ennek persze oka van, Max még nem képes visszatekerni az időt, akár egy videokazetta szalagját. Emiatt aztán nincs és nem is lehet beleszólásunk az események alakulásába, csupán sodródunk, és hagyjuk, hogy bekövetkezzék, ami megíratott. Nem gyarapítja az achievementek és trófeák számát, kizárólag a különleges kiadások vásárlói kapták meg, lineárisabb már nem is lehetne, mégis arra bátorítanék minden rajongót, hogy szerezz be, játssza végig, dolgozza fel a közben előtörő emlékeket és érzelmeket, aztán hívja fel telefonon a legkedvesebb barátját, ha netán úgy érezné, túl hosszú idő telt el azóta, hogy utoljára beszéltek.

Chavalier

HARDVER

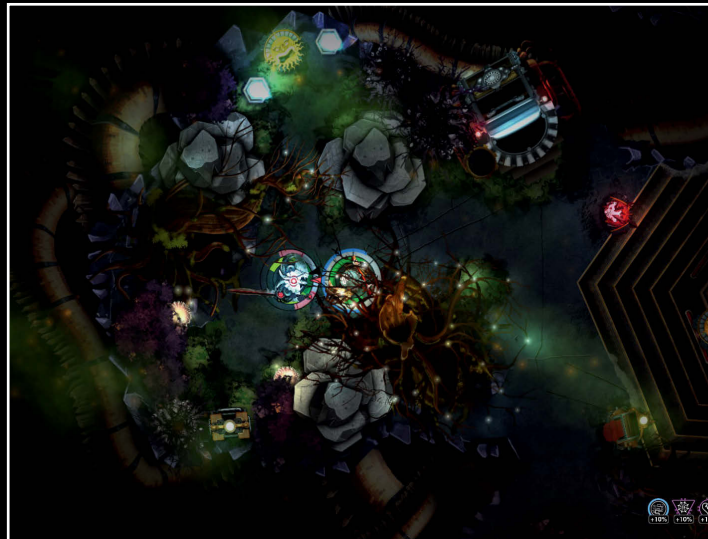
Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-2100 (3,1 GHz)/AMD Phenom X4 945 (3 GHz), 3 GB RAM, AMD Radeon R7 250/Nvidia Geforce GTX 650, DirectX 11, 14 GB szabad hely

- + Max és Chloe újra együtt
- + megható, keserűes
- egyetlen helyszín
- nincs valódi döntéshelyzet

CHAVALIER

Könnyekkel vagy anélkül, de ideje búcsút venni.

79



Loottól fejlődik az igazi harcos

SOULBLIGHT

INFO Kiadó Movie Games Fejlesztő My Next Games Platformok PC Röviden Indie fejlesztésű, felülnézetes RPG akciójáték, amelyben egy sötét helyet kell megszabadítanunk a gonosztól. PEGI N/A

MIRE LENNÉL KÉPES ANNAK ÉRDEKÉBEN, HOGY MEGSZABADÍTSD A VILÁGOT A BENNE LÉVŐ GONSZTÓL?

Ez a hatalmas feladat vár ránk a játékban, ahol karakterünkkel a Sanctuary területét bejárva kell megtisztítanunk a „Lélekfát” a sötét erőktől. Ehhez minden pályán meg kell találnunk egy hiányzó alkatrészt, ami a továbbhaladásunkat segíti a következő dungeonbe. A fogaskerékre könnyen rálelhetünk a pályákon lévő ládák egyikében, ezt azonban az ellenség nem fogja tétlenül nézni.

Ha harcra kerül a sor, kétféle stratégiát választhatunk: az egyik a nyílt küzdelem (közben figyelniünk kell a staminánkra is), a másik a lopakodás. Erőnket mindig magas százalékban kell tartanunk, mert ez határozza meg támadásunkat. Minden dungeon elején választhatunk négy képesség közül, amelyek segítenek a harcban, de negatív hatásai is vannak: ha például a lopakodáshoz választunk bőszt, minden stealth támadás után nő az erőszázalékunk, a nyílt harcokban viszont csökken. Emellett az éhségre és a sérüléseinkre is figyelniünk kell, mert ezek mind fogyasztják az életerőt. A ládákban található (vagy ha van elég pénzünk, akár a boltokban is vásárolhatunk belőlük) kötszerekkel és étellel könnyen orvosolhatjuk ezeket a gondokat.

A játék nem az XP-alapú fejlődésre épít, a talált lootok alapján szerez-

hetünk erősebb fegyvert vagy pánccelt. Ez azonban nem könnyű, mert minden halál után elvesztjük az összes lootot és még fegyverünket is. Ha szerencsénk van, néhány dolgot meg tudunk menteni azzal, hogy belerakjuk őket egy tárolóládába, amely ott van a központi helyen, ahol újjáéledünk, így hozzájuk tudunk férni. A *Soulblight*ban roguelike lévén nincs mentés, ezért amikor meghalunk, előlről kell kezdenünk az egész játékot, ami akár órákkal is megnyújthatja a végigjátszás idejét. Emiatt persze egy idő után monotonná is válhat. Aki azonban szereti a kisé szenvedős játéktípust, annak a *Soulblight* kiváló választás.

Bogi

HARDVER

Windows XP, 2 GB RAM, 2 GB szabad hely

- + könnyű irányítás
- + bármilyen gépen elfut
- egy idő után monoton
- elnyújtott játékidő

BOGI

A türelem sok lootot terem.

68

Teszt

» BATMAN: THE ENEMY WITHIN
- EPISODE 5: SAME STITCH



Bane végre egyre inkább Bane.

GameStar
AZ ELŐZŐ EPIZÓDOK
TESZTJÉT KERESD
A 2017/09-ES, 11-ES,
12-ES ÉS 2018/02-ES
GAMESTARBAN



A TELLTALE NEM ÁLL MEG

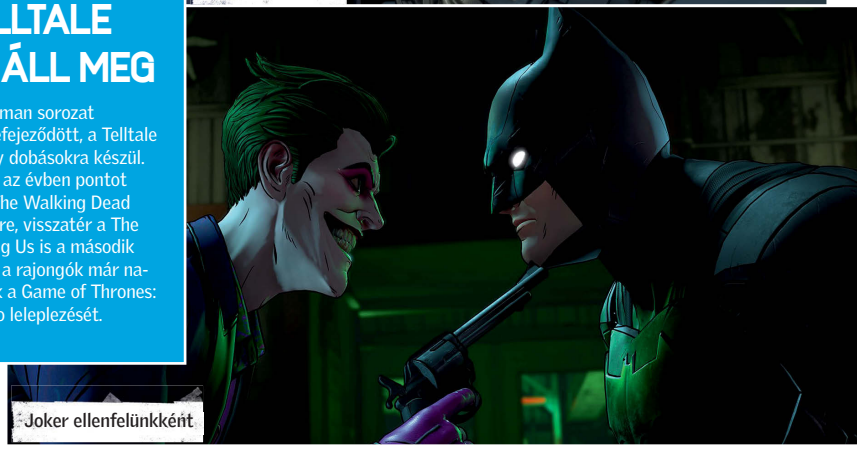
Noha a Batman sorozat egyelőre befejeződött, a Telltale idén is nagy dobásokra készül. Még ebben az évben pontot tesznek a The Walking Dead széria végére, visszatér a The Wolf Among Us is a második évaddal, és a rajongók már nagyon várják a Game of Thrones: Season Two leleplezését.



A legnagyobb rajongóknak...



Joker barátként



Joker ellenfelünkéért

Köszönj szépen Jokernek!

BATMAN: THE ENEMY WITHIN - EPISODE 5: SAME STITCH

TESSÉK, KIMONDOM: HA VOLT BÁRMI ÉRTELME A BATMAN: THE ENEMY WITHIN MÁSODIK SZÉZONJÁNAK, AKKOR AZ A LEZÁRÁSA VOLT.

Most értek be igazán azok a döntések, amelyeket az előző – lényegesen szottyosabb és néhol bántóan logikátlan – részekben meghoztunk, és ez az epizód az, amelyik miatt érdemes többször is végigvinni az évadot. Mondogattam már nektek menet közben is, hogy az igazán érdekes nemezis John Doe, vagyis az öntudatára ébredő Joker, aki egyedül lenyomja az összes többi főgonoszt személyiségével, érdekes ábrázolásával. Az egész Wayne család merőben új megközelítése, valamint Bruce és John kapcsolata az, amiért a Telltale nálam innovációs különdíjat kapott, szívem gálaestjén fátyolos szemmel vették át a kitüntetést, megköszönve szüleiknek és persze nekem a hitet, ami akkor is kitartott, amikor éppen egyáltalán nem élveztem a játékukat. Most mégis azt mondom, hogy megérte az eseti kínlóadás, mert a végkifejlet parádés.

KÉTFÉLE JOKER SZÜLETIK

Nagy titkot talán nem árulok el azzal – ha egyébként az *Episode 5: Same Stitch* előzetesében is ezt sulykolják –, hogy döntéseink fényében kétféle Jokerrel nézhetünk



INFO

Kiadó Telltale Games
Fejlesztő Telltale Games
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A Batman: The Enemy Within befejezése, amelyben Batman/Bruce Wayne az összes korábbi döntésének következményével szembenéz. PEGI 18+

szembe a végjátékban. Az egyik a klasszikus örült, mániás gonosz; ismerjük, oké. A másik Joker Batman barátja, aki szuperhős akar lenni, és sokkal érdekesebb módon hasad meg a személyisége. Bár-hogy is, Bruce és John barátsága egy nagyon kényes pontja a történetnek, a szükségből adódó kapcsolat valamennyire emberivé válik, és ez olyan következményekkel jár, amelyek egészen abszurd, meghökkenítő végkifejletet eredményezhetnek. És nekem ez nagyon bejött. Persze eddig is tudtuk, hogy Batman és Joker amolyan Jin és Jang, amikor a megállíthatatlan erő találkozik az áttörhetetlen akadállyal, nyilván mindkettőben ott az örület, és van köztük egy furcsa kötelék, de a Telltale pompásan bontotta ki ezt a folyamatot. Kár, hogy ezt más karakter esetében már nem tudom elmondani, talán Alfred okozott még meglepetést számomra.

AKKOR MOST VÉGE?

A többféle – egészen eltérő – befejezés lezárt egy történetet, de a stáblista után belefutottam egy olyan jelenetbe, ami hagyott kikaput, és a helyzet az, hogy miután végignyekergettem az évadot, most simán bevállalnám a folytatást. Ha az összes rész olyan erős lett volna, mint a vége, akkor új kultusz születését ünnepelném most ve-

tek, de így maradt egy kis hiányérzet bennem. A záró epizód rövid volt, és nem túlságosan változatos a játékménetet illetően (jóformán QTE), de a sztori azért rendesen csavart rajtam. Még a hatása alatt állok, talán ez érződik is a soraimon; próbálok különösebb spoiler nélkül átadni egy élményt, de ez kábé olyan, mintha elbalettoznám a Zsvány Egyes zárójelenetét ujjbábokkal. Sok értelme nincs, csak jól hangzik. De nem is próbálkozom tovább. Játsszátok végig a *Batman* második évadját, megéri. Kész is.

HP

HARDVER

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

- + Joker, a lehető legjobb formában
- + meglepő lezárások
- kár volt a korábbi részekért
- mintha minden Telltale epizód egyre rövidebb lenne

HP

Na, erre kellett ennyit várni?

86



Illusztris társaságban



FIND SOMETHING TO REVEAL THE HIDDEN MESSAGE



Mindenkinek van valami takargatnivalója

NE FÉLJ A FARKASTÓLI

Noha ez a bordeaux-i Big Bad Wolf első alkotása, maguk a fejlesztők rutinosnak számítanak, hiszen a múltban egyebek mellett olyan címeken dolgoztak, mint a Watch Dogs, a Far Cry 3, a Rainbow Six Siege, a Splinter Cell Conviction vagy épp a Styx: Master of Shadows. Terveik szerint a jövőben is narratív kaland- és szerepjátékokat készítenének. Úgy tűnik, érdemes lesz figyelemmel kísérni pályafutásukat.



Think about what it can be used for. Difficulty 2 | Etiquette level 2 | Cost reduced by 3

Minél nagyobb a követelmény, annál több Effort-pontba kerül a skill használata. Ugyanakkor magasabb szintű jártassággal akár nullára is csökkenthető a költség

Estély habfürdő nélkül

THE COUNCIL – EPISODE 1: THE MAD ONES

MÍÓTA VILÁG A VILÁG, EGYMÁST ÉRIK A KONSPIRÁCIÓS TEÓRIÁK, MISZERINT TITKOS TÁRSASÁGOK TARTJÁK KEZÜKBEN AZ EMBERISÉG SORSÁT.

A szabadkőművesektől a Bilderberg-csoportig számos társaság tevékenysége foglalkoztatja az ilyesmire fogékonyakat, és minél obskúrusabb a működésük, annál mélyebb meggyőződéssel hangoztatják, hogy azok tehetnek mindenről. No, nem mintha a teljes transzparencia vagy úgy általában a tudományosan alátámasztott tények össze tudnák zavarni az összeesküvés-elméletek híveit. Szerencsére a téma a szórakoztatóiparban dolgozók fantáziáját is megmozgatja, köztük az újonc Big Bad Wolf csapatáét, amely rejtélyekkel teli nyomozós kaland- és szerepjáték hibridje cselekményének középpontjába épp híres történelmi alakok és képelet születte figurák összejövételét állította.

INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
 Fejlesztő **Big Bad Wolf**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Ez történi, ha keresztvezük a narratív kalandjátékokat a szerepjátékokkal.
 PEGI 16+

HÁROM AZ EGYBEN

Előkelőségek és egyházi méltóságok látogatják meg rendszeresen Lord Mortimer partijait, ahol olykor-olykor a világ dolgai is szóba kerülnek két fúrtojas között. 1793 januárjában a vendégek között találjuk a jó nevű de Richet familiából való Louist, akit a házigazda személylét övező titkoknál jobban érdekel édesanyja eltűnése. Mivel már az elején kiderül, hogy de Richet asszonyiságot olyan kemény fából faragták, amelyen egy hód foga is elvásná, hősünket érthetően a kíváncsiság hajtja aggodalom helyett. Benünket pedig egy rövid bevezető után máris az a kérdés foglalkoztat, hogy milyen foglalkozást válasszunk a nemes ifjúnak, elvégre

ugyanolyan csábítóan hangzik a diploma és a nyomozó, mint az okkult tudományok szakértője. Foglalkozásonként öt-öt különböző jártasság válik elérhetővé számunkra, úgymint a pszichológia, a nyelvészet, a politikatudományok vagy az etikett. Értelemszerűen más körülmények között vesszük hasznát annak, ha Louis gond nélkül elolvassa és értelmezi a latin szöveget, tudja, hogyan illik viselkedni az asztalnál, és könnyedén feltöri a legbonyolultabb zárat is. Tapasztalataim szerint nem létezik haszontalan képesség, és tekintve, hogy nem kötelező szakosodni (értsd: magasabb áron ugyan, de elsajátíthatjuk a más foglalkozáshoz tartozó jártasságokat is), hősünköl igyekeztem olyan karaktert faragni, aki mindenhez konyít egy keveset. Utóbbi meglehetősen könnyű volt, hiszen a játék minden aktivitást jutalmaz, legyen szó a móló és később a kastélybelső felfedezéséről, a készségek használatáról, tárgyak gyűjtögetéséről, könyvolvasásról, eredményesen megvívott szópárbajokról. Még az alkalmankénti kudarcokból is tanulunk valamit.

ÁLLJUNK MEG EGY SZÓRA

Narratív kalandjátékról lévén szó, a *The Council* írói komoly hangsúlyt fektettek a dialógusokra, amelyek során kulcsszerepet játszanak Louis ismeretei. Amennyiben rendelkezik az adott szituációban szükséges skill(ek) valamelyikével, további válaszlehetőségek nyílnak meg, és jó eséllyel még több, a későbbiekben hasznosítható információhoz juthatunk. Amikor konfrontációba keveredünk, a jártasságok tudatos alkalmazásán múlhat, hogy melyikünk nyeri meg a vitát. Megkönnyíti a helyzetünket,

ha előzetesen kiderítettük, milyen gyenge pontjai vannak a másik félnek, és melyek azok a témakörök és módszerek, amelyek tévútra vezetnek. Átgondolt játékkal ritkábban kell különféle italokhoz folyamodnunk, hogy azokkal többek között pótoljuk a skillhasználat során felemészített Effort-pontokat. Persze, ha alaposan körülnézünk, és minden zugot gondosan felderítünk, csak úgy úszunk majd a rengeteg elixírben. Marad bőven a hátralévő négy epizódra is, amelyek remélhetőleg dinamikusabbak és eseménytel telibbek lesznek, mint a *The Mad Ones* című kezdőfelelvonás, amely lassú tempója és néhány tapasszal orvosolható fps-ingadozásai dacára is erősen ajánlott a két emeletett műfaj kedvelői számára.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i3-2125 (3,3 GHz)/AMD FX-4100 (3,6 GHz), 4 GB RAM, GeForce GTX 750/Radeon R7 360 (1 GB), 15 GB szabad hely

- + kaland- és szerepjáték remek egyvelege
- + parádés dialógusrendszer
- + végleges és visszavonhatatlan következmények
- csigalassúsággal bonyolódó cselekmény
- egyik platformon sem kifogástalan a teljesítmény

CHAVALIER

Ha a Telltale képtelen újítani, majd megteszi más.

84

Teszt

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
- THE CURSE OF THE PHARAOKS



A fáraók az eddigi legkeményebb ellenfeleink

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ
ELSŐ DLC TESZTJÉT
KERESD A 2017/11-ES
ÉS A 2018/02-ES
GAMESTARBAN



A túlvilágon senki sem lepődik meg az óriáskorpiókon és a mezőn úszó hajókon



TANULJ JÁTÉK KÖZBEN!

Már elérhető a Discovery Tour, vagyis az Origins oktatómódja, amelyért az alapjáték tulajdonosainak nem kell fizetniük, PC-n viszont külön is megvásárolható. Ebben a játékmódban turistaként járhatjuk be Egyiptomot, mialatt szakavatott régészek és tudósok mesélnék nekünk az ókori szokásokról és történelmi eseményekről.



Anubisz haverjai nem örülnek, hogy az alvilágban látatlankodunk

A fáraó halott, és élvezi

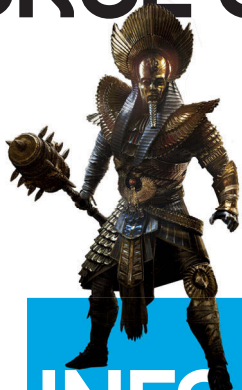
ASSASSIN'S CREED ORIGINS - THE CURSE OF THE PHARAOKS

NAGYOBB ÖSSZEGBEN MERNÉK FOGADNI ARRA, HOGY TÖBBEKNEK A PIRAMISOK MELLETT AZONNAL A MŰMIÁK UGRANAK BE.

Láttuk már őket temérdek jobb-rosszabb mozifilmben, olvastunk róluk éppen eleget, és természetesen videojátékokban is gyakran felbukkantak a pólyába csavart, császkáló halottak. Cseppet sem meglepő, hogy az *Assassin's Creed Origins*ből sem maradhattak ki Boris Karloff rokonai, a *The Curse of the Pharaohs* DLC pedig pont rájuk koncentrál. Ráadásul nem is csak egy múmiát kapunk: azért híres fáraó tér vissza az alvilágból azért, hogy borsot törjön Bayek orra alá.

NÉGY TÚLVILÁG JOBB, MINT EGY

Egészen pontosan négy évvel járunk az alapjáték eseményei után. Hősünk ekkor kap levelet, amelyben felhívják figyelmét a Thébát sújtó rettenetre: élőhalott fáraók terrorizálják a békés lakosságot. Könnyű kitalálni, hogy vajon mi állhat mindenek a háttérben, így Bayek az új régió felé veszi az irányt, amelynek méreteit látva máris jóval kisebbnek tűnik az előző DLC területe. Luxor és Karnak templomai meglehetősen pofásan festenek, de maga a táj pontosan olyan képet mutat, mint amit eddig is megszoktak, és talán már egy kicsit meg is untak a játékosok. A melléküldetések is a szokásos sémát követik, nagy újtásra itt sem kell számítani. A *The Curse of the Pharaohs* viszont behoz egy olyan izgalmas, új vonalat, amely talán az egész széria legjobb bővítőmennyévé emeli. Ez pedig nem más, mint a túlvilági helyszínek



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Az Assassin's Creed Origins második történetalapú bővítőmennyévé az egyiptomi mitológiából merített ihletet. PEGI 18+**

megjelenése és a misztikus élőhalottak támadásai. A thébai térséget négy fáraó látogatja meg időnként, őket legyőzve is szereshetünk például abból az új nyersanyagból, amely elengedhetetlen cuccaink továbbfejlesztéséhez. Az említett hozzávalókból azonban még többet találunk a régóta halott uralkodók saját kis világában. Ez a négy terület a fáraók sírkamráiból érhető el, és valóban markánsan különböző mesebeli helyszíneket járhatnak be azok, akik nem félnek megismerni a másvilág arcait. A túlvilágon nem hétköznapi katonák ellen harcolunk, hanem Anubisz istenség sakálfejű csatlósai törnek az életünkre, sőt a kisebb tanok méreteit is felülmúló skorpiók is csak arra várnak, hogy közelebről megismerhessék fegyverünk hegyesebbik végét. Az egyik ilyen alvilági helyszín például egy hatalmas, aransárga búzamező, amelyen úgy ringatóznak a méretes hajók, mintha csak a tengeren suhannának – mindez pedig festői szépségű látványt nyújt. Az egyiptomi mitológiából ismert emberfejű madarak ugyancsak állandó társaink lesznek ezeken a titokzatos helyeken, velük válik teljessé az egyedi hangulat.

MARADNÁNK MÉG, HA LEHET

A DLC egészen 55-ig emeli a szintkorlátot (ha egyébként valaki nem ütné meg az új kalandhoz szükséges mércét, rögtön a 45. szintre ugorhat), sőt még ezenfelül is tartogat kihívásokat. A térkép teljes kipucolása, vagyis az utolsó elrejtett kis kincs megtalálása is nagyjából 14-15 órát emésztett fel. A thébai szál láthatóan csak ujjgyakorlat volt a készítőknek, a már ismert tájat kellett újrahajszosítani. Az egyiptomi túlvilág kü-

lönöző formáinak megjelenítése és élettel megtöltése (bármeekkora oximoron is ez) viszont valóban zseniális munka. Az eltérő fegyvereket forgató fáraók elleni bosszarcok izgalmasak, és kellően nehezek, alaposan fel kell kötni az aszaszingatyót, ha le akarjuk őket nyomni. Ehhez az új megszerzhető képességek is nagy segítséget nyújtanak, a másvilágon automatikusan töltődő nyilatokat adó skillt például azonnal érdemes feloldani. Nagyon remélem, hogy nem most láttuk utoljára Bayeket, és a korábbi pletykáknak megfelelően csak egy trilógia kezdete volt az Origins. Igazán hívesem nőtt a főszereplő, akit nagyon szívesen irányítanék az ókori Hellászban és Rómában is. Ha azonban ez volt az utolsó közös kaland, akkor nagyon örülök, hogy így köszönhetünk el tőle.

Csirke

HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10 (64 bit), Intel Core i5-2400s 2,5 GHz/AMD FX-6350 3,9 GHz, Nvidia GeForce GTX660/AMD R9 270, 6 GB RAM, DirectX 11, 42 GB szabad hely

- változatos túlvilági helyszínek
- megnövelt szintkorlát és új képességek
- remek bosszarcok
- hosszú játékidő
- a thébai környezet nem túl fantáziadús

CSIRKE

Ha ez volt a búcsú Bayektől, akkor nehezen lehetne tökéletesebb.

90



Az új képességek mellé menő új gúnyát is kapunk

GameStar
 AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ ELSŐ DLC TESZTJÉT KERESD A 2017/11-ES ÉS 2018/02-ES GAMESTARBAN

CASA BONITA
 A Casa Bonita étterem 2003-ban szerepelt a sorozatban. A hetedik évad tizenegyedik részében Cartman nagyon szeretne eljutni Kyle születésnap bulijára, amit az étteremben tartanak, és ehhez Butterst használja fel aljas módon. Erre egyáltalán nem utalnak a DLC-ben, de azért nézzétek meg a kapcsolódó részt, mókás.



Teszt
 SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE - FROM DUSK TILL CASA BONITA

Ellenségeink: a divatvampírok



Egy születésnap buliba csöppenünk, természetesen

Kaja, pia és buli ezerrel

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE - FROM DUSK TILL CASA BONITA

FELTEHETŐEN NAGYON SOKAN VANNAK A SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE JÁTÉKOSAI KÖZÜL, AKIK EGYETLEN DOLOGRA VÁGYNAK: EL AKARNAK JUTNI KANADÁBA. Az alapjátékban a határig még elmehettünk, de ott egy hatalmas fal állta utunkat, amelynek tetején egy kanadai fickó ült, és incselkedett velünk. Sajnos a falat a *From Dusk Till Casa Bonita* sem bontotta le, úgyhogy valószínűleg a második csomagig kell várunk, viszont most célba vehetjük a DLC buszmegállóját, ahol már nemcsak a *Danger Deck* kihívásaihoz válthatunk jegyet, hanem a Casa Bonita étteremhez is.

VESSZENEK A DIVATVÁMPÍROKI! Ahogy arra a csomag címe is visszafogottan utal, egy új, korábban nem bejárható terület, a Casa Bonita étterem lesz az úti célunk. Ide fészkeltek be magukat a vámpírgyerekek, akik magukhoz csábították Kenny... vagyis Mysterion hűgát. Ez természetesen nem egy elfogadható állapot, így Mysterion az új kölyköt hívja segítségül, hogy együttes erővel megmentse a lányt, aki már félig-meddig a gothok által megvetett, az Alkonyatért és a Buffyért rajongó vámpírkölykök hatása alá került. Az egész buli azzal indul, hogy megtanulunk pár új képességet, de most nem gyerekkori emlékeinkben kutakodva, hanem helyben, a Casa Bonita előtt. A Netherborn kaszttal sötét erőket hívhatunk segítségül. Az egyik képességgel egy több célpontra ható távolsági támadást tudunk bevinni, egy másikkal hátralökhethetjük a célpontokat, a harmadikkal pedig vagy buffolhatunk egy csapatot, vagy gyengíthetünk egy



INFO
 Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft San Francisco**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **A Fractured But Whole** első sztoribővítése a Casa Bonita étterembe visz minket.
PEGI 18+

ellenfelet. Az ultimate képességét aktiválva három körön át ideiglenesen még erősebbé válhat karakterünk. Rettentő hatékony és praktikus mind, főleg nagy tömegek kezelésére, ami nagyon jól jön a vámpírok elleni harcokban, ők ugyanis szeretnek emelt létszámban támadni – egységeik életerejének szintje viszont nem minden esetben magas, néha egy ütés is elég a likvidáláshoz. Csapatunkat nem variálhatjuk, de kapunk egy új segítő, Henriettát, aki ugye goth, és már ezért is élből rühelli a vámpikat. Nem öltözik szuperhősgúnyába, viszont sátrani képességeket tud aktiválni. Nevetségesen erős, főleg az ultimate skillje, amivel az ellenfeleket jelentősen megsebzí, míg a csapatársakat ugyanazzal a lendülettel meggyógyítja. Emellett képes egy sorban támadni és égő sebzést okozni, valamint buffolni is. A csapat negyedik tagja (az új kölyök Kenny és Henrietta mellett) Cartman, aki szintén elég izmos támadó. Az összeállítás olyan jól sikerült, hogy még a bosszarc során sem izmáztam, alapvető odafigyeléssel gördülékenyen lepörgettem az egész sztorit kerek két óra alatt, amibe belefért öt – játékbeli – vécézés is. Tartalmas órák voltak ezek unalmas töltelékfeladatok nélkül, és nem azt mondom, hogy ha a sorozat egy része lenne, helye volna a top tíz legjobb között, mi több, még csak kimondottan viccesnek sem találtam, de a végén lévő, kissé merész csavaron és az utolsó bosszaron mosolyogtam egy jót.

VÍZESÉS IS VAN, MEG BARLANG
 A Casa Bonita nem óriási, de több térből áll, amelyek közül a legjobb a játéktér, ahol több minijátékkal is szerencsét próbálhatunk. Halál egyszerűek, de változatosak

teszik a játékot annyira, amennyire kell, és pár percig el lehet velük pötyögni. Ha azonban végeztünk a sztorival, nem sok értelme van visszatérni, hacsak nem akarunk összegyűjteni minden lehetséges szelfit, megtalálni egy-két elrejtett apróságot, vagy megszerezni minden öltözéket, ami körülbelül fél órával toldja meg a játékidőt. Mindenképp pozitívum, hogy mind a Netherborn-képességeket, mind Henriettát megtarthatjuk és alkalmazhatjuk South Park más pontjain is, ugyanakkor aki már mindennel végzett, és azt remélte, ez a csomag majd hosszú órákon át ellátja új tartalommal, esetleg kihúzhatja vele a *Bring the Crunch* DLC megjelenéséig, azt sajnos kénytelen vagyok kiábrándítani. Addig, amíg tart a *FDTCB*, szórakoztató, de ahogy vége, olyan mintha nem is létezett volna.

Paca

HARDVER
 Windows 7 (64 bit), Intel Core i5 2400/
 AMD FX 4320, 6 GB RAM, Nvidia
 GeForce GTX560Ti/AMD Radeon HD
 7850, 20 GB szabad hely

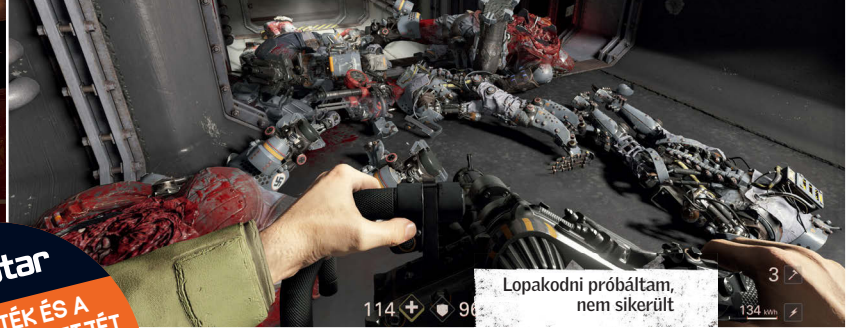
- + az új kaszt képességei nagyon durvák
- + Henrietta kegyetlen
- + mókás és merész utolsó bosszarc
- rettenetesen rövid
- nem túl emlékezetes

PACA
 Egynek jó, de nagyon rövid.

79



Az ott kint Alaszka



GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC-K TESZTJÉT KERESD A 2017/11-ES, 2018/01-ES ÉS 02-ES GAMESTARBAN

Lopakodni próbáltam, nem sikerült

HOLDTÖLTE

Ha már DLC-knél tartunk, feltétlenül érdemes megemlíteni, hogy minden jel szerint még idén nyáron kiegészítőt kap a Bethesda egy másik, tavaly debütált játéka is, a Prey. A megjelenés óta eltelt idő miatt úgy véljük, a Wolfenstein: The Old Bloodhoz hasonlóan önállóan futtatható lesz a kaland, amelyben a KasmaCorp holdbázisán kergetőzhetünk a földönkívüli alakváltókkal.



Egy Super Soldat felbukkanása áldás és átok egyszerre: kemény ellenfél, de a fegyvere értékes zsákmány

Sam bácsiért és a csillagos-sávós lobogóért

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS - THE DEEDS OF CAPTAIN WILKINS

MAGASRÓL LEHET IGAZÁN NAGYOT ESNI, MINT AZT A MACHINEGAMES A WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS UTÁN ALIG NÉHÁNY HÓ-NAP LEFOLYÁSA ALATT BEBIZONYÍTTA.

Bár az alapjáték megosztotta a vásárlókat – sokan megbántva érezték magukat a Donald Trump választási szlogenjét karikírozó PR-kampány, valamint a náccikkal kollaboráló fehér déliek játékbeli ábrázolása miatt –, a sajtó egyöntetűen 2017 legjobbjai közé emelte. Magam is csak dicsérni tudtam az előző részből megörökölt játékményt Atlasz titáni vállalként megtámasztó cselekményt, az imádni való hősokeket és a gyűlöletes ellenségeiket, valamint a Tarantino legjobb pillanatait idéző jeleneteket. Emiatt aztán izgatottan vártam az új karakterek, helyszínek és történetek ígértét hordozó DLC-k megjelenését, csak hogy egy szempillantás alatt kijózanítsom és óvatosságra intsen az első pofon (*The Adventures of Gunslinger Joe*). Mielőtt a másodikat (*The Diaries of Agent Silent Death*) is megkaptam volna, még reménykedtem, ám harmadjára (*The Deeds of Captain Wilkins*) már csupán kötelességből tartottam oda orcámat. Azért ilyen hamar eljutni a mennyből a pokolba is művészet valahol.

GÓLYALÁBAS G.I. JOE

Az emberi méltóságától megfosztott sportoló és a bosszúszomjas femme fatale után egy klasszikus amerikai hős, a háborús veterán Gerald Wilkins százados szerepébe bújhatunk nagyjából egy órácska erejéig. Hármójuk közül ő hasonlít leginkább Blazkóra, és nem árt tudni, hogy



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **MachineGames**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az alapjátéktól elkülönülő harmadik minikampány, főszerepben egy amerikai veteránnal. **PEGI 18+**

100-as páncélzata, illetve 200-as életerejé tökéletesen alkalmassá teszi arra, hogy golyószagig hullahegyeket hagyjunk magunk után, bármerre is járunk. Emberrünk már jócskán benne jár a korbán, de azután sem adta fel a küzdelmet, hogy a náccik radioaktív hamukupaccá és felismerhetetlen törmelékhalommá változtatták Manhattant. Válogatott kompániája, a Stalking Scorpions élén sikerrel végrehajtott bevetéseinek száma a százhoz közelít, s bár mostanra rajta kívül szinte mindannyian elestek – aki nem, annak meg nyoma veszett –, becenevét (*Der Butzemann* – a mumus) birodalomszerte rettegtek. Újabban pedig egy náci tömegpusztító fegyver megsemmisítését tervezgeti, amelynek munkálatai a hírek szerint befejeződtek, és készen áll az éles tesztre. Az ismételt három felvonásra tagolt minikampány alatt éri őt (és a figyelmetlenebb játékosokat) néhány meglepetés, a végére pedig az egész ügy személyessé válik, motivációja már nem merül ki pusztán annyiban, hogy örömet leli a náccik lemészárlásában. Ettől persze még klisé és sekélyes az írók által felkicselelt sztori, de legalább ellátták Wilkinst egy Kampfwanderer nevű szerkezettel, még mielőtt akcióba lendülne, mi pedig átvennénk felette az irányítást. Ezáltal elérhetjük a magasan fekvő, más módon megközelíthetetlen zugokat is.

MIÉRT ÉPPEEN ALASZKA?

A helyszínek kialakítása során figyelembe vették ugyan a gólyalábak viseléséből fakadó esetleges taktikai előnyöket is, de nem állíthatom, hogy meglódukt a pályatervezők fantáziája. Az Alaszka partjánál fekvő Kodiak-szigetcsoport kapcsán

például tálcán kínálta magát a havas környezet, ehelyett fel-alá rohagálhatunk az egymilliomodik katonai létesítmény folyosóján, a külvilágra pedig csak az ablakon keresztül vehetünk egy pillantást. Az előtte és utána használt kulisszák sem kreatívabban vagy hatnak frissnek, mintha irtóznának a tágas terektől és a külső helyszínektől a fejlesztők. Sőt továbbmegyek, olybá tűnik, mintha kicserélték volna őket. Még mindig erősen él bennem a gyanú, hogy a MachineGames testületileg elvonult a Bahamákra nyaralni, a DLC-ket pedig lelkes, ám szerény képességű gyakoronokokra hagyták. Azt ugyanis képtelen vagyok elhinni, hogy az a csapat, amelyik hibátlanul levezenyelte a franchise megújulását, egyik pillanatról a másikra elfelejtette volna, hogyan kell jó játékot csinálni.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit), AMD FX-8350/Ryzen 5 1400/Intel Core i5-3570/i7-3770, 8 GB RAM, Nvidia GTX 770 4GB/AMD Radeon R9 290 4 GB, 55 GB szabad hely

- az öldöklés továbbra is szórakoztató
- klisékből építkező történet
- fantáziátlan, klausztrófiát kiváltó helyszínek
- lehetne ennél rövidebb is?

CHAVALIER

Eddig tartott, nem kínoznak tovább.

50

576 KByte

TÖBB, MINT 28 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

ELÉRHETŐ ÁRÚ GAMER HEADSETEK AZ ASTRO GAMINGTŐL!

- PC, Mac, PS4, Xbox One, Nintendo Switch és mobil kompatibilitás
- Kényelmes és strapabíró kialakítás
- Memóriahabos fülpárnák
- Flip up némítás funkció

ASTRO A10

19 999Ft

ASTRO A10
CALL OF DUTY
KIADÁS

24 999Ft

ASTRO A10
+ MIXAMP M60
ERŐSÍTŐ

32 999Ft

Állítsd be a játék és a hang chat közötti egyensúlyt, a hangerőt, némítsd mikrofonod és legyen részed tisztább, hangosabb játékelményekben Xbox One-on az M60 erősítővel!

Teszt

» LITTLE NIGHTMARES:
SECRETS OF THE MAW
- THE RESIDENCE

A rezidencia nagyon jól sikerült, megfelelően idomul lakójához, emellett más finomságokat is hordoz magában, amelyekkel eddig nem találkoztunk a játék során



Ebben a fejezetben több a fejtörő, mint az ügyességi rész. Az árnygyerekekkel folytatott küzdelemben viszont sokat számít, hogy még akadnak nehézségek az irányítással

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC-K TESZTJÉT KERESD A 2017/05-ÖS, 08-AS ÉS 12-ES GAMESTARBAN

TÜKRÖM, TÜKRÖM

A Little Nightmares háttértörténetének egy-egy jelenetét bemutató képregénysorozat sok rejtélyre fényt derít, ami a játékból nem derül ki egyértelműen. Az egyik ilyen szösszenet magyarázatot ad a gésa tükrös jelenetére.

Egy gésa emlékiratai

LITTLE NIGHTMARES: SECRETS OF THE MAW - THE RESIDENCE

JÁTÉKMELETÉT, FELÉPÍTÉSÉT ÉS KONCEPCIÓJÁT TEKINTVE A LITTLE NIGHTMARES NEM MUTAT SEMMI ÚJAT, A VIZUÁLIS ÉLMÉNY NEM MAXIMÁLIS, SOK A BUG, AZ IRÁNYÍTÁS NEHÉZKES, A TÖRTÉNET TÚL RÖVID. Akadnak tehát hiányosságok ebben a tavaly tavasszal debütált alkotásban, ennek ellenére a kiegészítőkre és azok utolsó felvonásának elkészültére már rajongók százezrei vártak. A laikusokban azonnal felmerül a kérdés, hogy a felsoroltak fényében mégis miért.

VÉGET ÉR A KÁLVÁRIA

A svéd fejlesztőcsapatnak sikerült az alapjátékban lezárt sztorit annyi kibogozatlan rejtéllyel telesteppelnie, hogy idegszállaink végül tűpárnaként kiáltozták, hogy „Csinálj valamit, különben belepusztulok a kíváncsiságba”. A rövidre szabott DLC-k csak fokozták bennünk ezt az érzést, és Runaway Kid is tovább borzolta a kedélyeket azzal, hogy folyton belerohant egy-egy újabb sötét titok velejébe. Életéért folytatott küzdelme során, ha nem is a Dante-féle poklot, de a Bendő legmélyebb bugyrait is be kellett járnia a vízzel és pióccákkal megtelt tárnaktól kezdve a gépházig, ahol a kis gnómokkal láncba állva iztították fel a bárka lelkeül szolgáló kohót. Apró jelekre figyelve talán megtudhattunk néhány dolgot a mélyen a tenger alá nyúló helyszínről, amely gyermekek garmadáját tartja fogva, emellett mohón zabáló, groteszk embertömegeket lát vendégül, viszont az üzemeltető gésáról még ennél is kevesebbet. Sajnos ez a saját rezidenciájába elkaulazó kiegészítő végigjártása után sem



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Tarsier Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A Bendő (Maw) nevű bárka legelőkelőbb helyszínére szalad be apró lábacskaival Runaway Kid, ahol az egész kóceráját vezető gésába botlik bele.**
PEGI 16+

fog nagymértékben változni. Nem kerül pont az i-re, azonban vigaszdíjként a mondat végére igen, ugyanis ezzel az epizóddal végérvényesen és igen keserűen, de bezárul a kör, amit még Six nyitott meg.

WELLNESSHÉTVÉGE A LUXUSREZIDENCIÁN

Minden résznek van egy alaptematikája, amire az egész játékmenet épül. Ebben az esetben a hajó „háziasszonyának” hajléka jelenti a kihívásokat, mégpedig rejtett szobáival, titkos reteszeivel és megoldásra váró feladványaival. Igazi lakberendezőkké vagy inkább költöztetőkké avanszálhatunk, hiszen olykor könyveket és szobrokat is a helyükre kell rakogatnunk a továbbjutáshoz, és ez utóbbiakat először fel kel kutatnunk. Mozgásterünk nem túl kiterjedt, de az eddigi legimpozánsabb a helyszín, tele könyvekkel, régiségekkel – előkelőséget sugároz, és azt, hogy múltja több generációra nyúlhat vissza. Fő eszközünk és barátunk, amit a helyszín felfedezésekor használnunk kell, a zseblámpánk. Pislákoló fénye életünket jelenti, mert a gésa lakrésze egyszer csak elsötétül, és attól kezdve minden gyanús zugából gyorsan mozgó, idegesítő kis álarcos árnykölykök bújnak elő, hogy ránk vetve magukat kiszírpantsák belőlünk a lelket is. Egyedül elemes fényforrásunkat fizimiskájukba irányítva lassíthatjuk le őket addig, amíg csupán darabjaira hullott porcelánmaszkjuk cserepei maradnak belőlük. Furcsálltam, hogy rajtuk kívül most senki más nem akart elkapni és felkoncolni (egészen a végjátékig), ráadásul ők is csak pár teremben okoztak fejfájást. Egyébként a baljós hangeffekteket leszámítva teljes békességben szaladgálhatunk a szobák között, húzhatjuk végig a kezünket egy

zongorán, vagdalhatunk üvegeket és vázákat a földhöz. Második végigjártásánál már egyáltalán nem lehet bennünk az a feszültség, ami elsőre még az ismeretlentől való félelem miatt generál izgalmakat. Ez picit csatlódás volt számomra, ahogy az is, hogy a fejtörők az eddigiéknél is kevesebb nehézséget jelentettek. A legutolsó jelenet drámaisága viszont elfeledtette velem az alkotás e gyarlóságait, és megnyomtam azt a gombot az agyamban, ami azonnal képes elméleteket gyártani a Maw mélyén rejlő titkok lehetséges megoldására. Sovány vigasz, mert a magunk gyártotta fantazmagóriáinkon kívül többet már nem fogunk megtudni Sixról, a Bendő úrnőjéről és főhősünkről sem.

[Eprespuszedlee](#)

HARDVER

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

- + ismét zseniálisan sikerült hangeffektek és atmoszféra
- + a történet bravúros lezárása
- + akad néhány kellően furfangos feladat
- ... de nem elég
- pimaszul rövid játékidő
- kevés igazán félelmet keltő pályarész
- az irányítással még mindig adódtak gondok

EPRESPUSZEDLEE

Tükrötörés helyett jobb elfogadni, hogy a szépség és a fiatalság mulandó.

80

AMI JÁR, AZ JÁR

Megjelenése óta számtalan jelölést kapott, amelyek közül jó néhányat sikerült is díjra váltania a Ninja Theory játéknak. A The Independent Game Developers Association Awards, a The Game Awards, a New York Game Awards és a D.I.C.E. Awards mellett a National Academy of Video Game Trade Reviewers Awards gálájáról sem kellett üres kézzel távozniuk a fejlesztőknek.



A Melina Juergens alakításában életre keltett Senua az utóbbi évek egyik legjobban megírt karaktere



Teszt
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

GameStar

A PC-S ÉS PS4-ES
VÁLTOZATOK TESZTJÉT
KERESD A 2017/09-ES
GAMESTARBAN



A hangok mondták

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE



Rúgás, kisebb sebző gyorsabb és nagyobb kárt okozó lassú támadás mellett blokkolásból és kitérésből áll a harci repertoár

RENDKÍVÜL ÉRZÉKENY KÉRDÉSKÖR A PSZICHÉS BETEGSÉGEKRE, SOK HELYÜT MÉG MA IS GYAKORLATILAG TABUKÉNT KEZELIK.

Emiatt aztán óriási a felelőssége annak, aki ezt a témát választja szórakoztatóipari terméke gerincéül, ugyanis egyáltalán nem mindegy, nevétség tárgyává tenné, vagy edukálni szeretné a társadalmat. A *Spec Ops: The Line* például teljesen átlagos fedezékharcos TPS lett volna, amire ma már a kutya sem emlékezne, ha történetesen nem mutatja be a poszttraumás stressz-szindróma érzékletes ábrázolásán keresztül, hogy miként változtatja szörnyeteggé a hazájáért küzdő embert a háború. Hasonlóképpen példaértékű az az alaposág, amivel az új ötletre kevésbé nyitott kiadók miatt kényszerűen az önállóság útjára lépett Ninja Theory járt utána a dolgoknak. Érdemes megtekinteni a főmenüből elérhető kisfilmet, de szigorúan csak azt követően, hogy már végigjátszottatok Senua pokoljárását.

AMIT LÁTNÍ ÉS HALLANI KELL

Csirke bő félével korábbi tesztjében már részletekbe menően kielemezte a *Hellblade: Senua's Sacrifice* erényeit és csupán mikroszkóppal kimutatható hibáit. Mindenképpen dicséretet érdemel a fejlesztőcsapat megoldása, ahogy az egyes játékmechanizmusok részévé tették a pszichózis tüneteit. Emellett érdemel a legnagyobb stúdiók több tíz millió dollárból készülő játékaikat is sok esetben megszégyenítő látvány és a végig izgalmas cselekmény is, amelyből kiderül, hogy Senua örülete több a szerelme elvesztéséből fa-

INFO

Kiadó **Ninja Theory**
Fejlesztő **Ninja Theory**
Platform **Xbox One**
Röviden Elgondolkodtató játék a mentális betegségekről, amely viking és kelta mitológiába csomagolt harcokkal és fejtörőkkel próbálja akciójátéknak álcázni magát.
PEGI 18+

kadó PTSD-nél, hiszen a megfejtéshez jóval mélyebbre kell ásni. A legbravúrosabb viszont a valósággal való kapcsolatot elvesztő hősök fejében létező hangok megvalósítása. Ha csak egy mód van rá, mindenképpen fejhallgatóval játsszátok végig, ugyanis a szűnni nem akaró sutyorgás, a hol segítőkész, hol rajtunk élcelődő, máskor miattunk aggódó vagy ellenkezőleg, a törülködő bedobására buzdító hangok kakofóniája úgy érvényesül igazán. Elsősorban emiatt a példaértékű kivitelezés miatt nem esik nehezemre elnézni a játéknak az idővel repetitív válnó vizuális puzzle-öket és a kevés ellenféltypus miatt egyhangú összecsapásokat.

AZ X RÚNÁJA

Mivel még egy év sem telt el a PC-s és PlayStation 4-es kiadások megjelenése óta, várható volt, hogy az xboxos közönség nem számíthat semmilyen extra adalékra, ideig-óráig kizárólag a Microsoft konzolján elérhető plusz tartalomra, netán dedikált játékmódra. Önmagában már az is öröm, hogy az úgynevezett first party (értsd: a platformgyártó saját stúdióiban fejlesztett) exkluzívok kivételével szinte valamennyi játék elérhetővé válik előbb-utóbb Xbox One-on, és fordítva. Tehát inkább az volt a kérdés, hogy milyen beállítási lehetőségekkel lepik meg az erősebb konzolváltozat játékosokat.

Három opció közül választhatunk, amelyek leginkább a *Rise of the Tomb Raider* megoldására hasonlítanak. Akinek a sebesség fontosabb, annak a High Framerate-módot érdemes választania, hogy full HD felbontásban kaszabolhasson 60 fps mellett. Ha

viszont valaki a lehető legaprólékosabban megrajzolt textúrákat részesíti előnyben, szíve a High Resolution-móddhoz fog húzni, aminek eredményeként terheléstől függően akár natív 4K-ig is felszaladhat a dinamikus változó felbontás. Végezetül pedig a 4K-ról lemondva dönthetünk az Enhanced Visuals-mód mellett is, cserébe viszont dúsabb vegetáció és bőkezűbben adagolt effektek fogadnak a képernyőn. Bármelyiket is válasszuk, olyan élményben részesülünk, amelynek hatása alól még azután sem szabadulunk, hogy a konzolt már réges-rég kikapcsoltuk. A *Hellblade: Senua's Sacrifice* a bőrünk alá kúszva anélkül visz bennünket közel az örület állapothoz, hogy e tapasztalatért cserébe elveszíténék a józan eszünket. Számunkra eddig (remélhetőleg) ismeretlen nézőponttal gazdagít, és garantáltan megváltoztatja azt, ahogy a mentális betegségekről vélekedünk.

Chavalier

- + hangszívilága kiemelkedő
- + a látvány pazar
- + a pszichózis „megélése” háttörzongató
- helyenként önismétlővé válik
- a bosszarcokat leszámítva egyhangúak az összecsapások

CHAVALIER
Óriátn jó élmény, amit mindenkinek meg kell tapasztalnia.

91

Teszt

» ASSASSIN'S CREED ROGUE REMASTERED



A hajózás a játék legszórakoztatóbb része



A sorozat több epizódjának cselekményét is összekapcsolja a Rogue

GameStar

RÉGEBBI KONZOLOS ÉS PC-S TESZTÜNKET KERESD A 2014/11-ES ÉS 2015/03-AS GAMESTARBAN

ZÖRÖG A HARASZT

Továbbra is makacsul tartja magát a pletyka, amely szerint az Assassin's Creed Origins csupán egy trilógia első felvonása, és a következő epizódok előbb Hellászra, végül pedig Rómára helyezik a hangsúlyt. Ezenfelül azt is tudni véljük a magukat jól értesültnek valló források, hogy a részben a Peloponnészi-félszigeten játszódó második epizód legkorábban jövőre várható.



A régi harcrendszerben a hátrításból kiinduló ellentámadás a leghatékonyabb módszer

Sarki fény 4K-ban

ASSASSIN'S CREED ROGUE REMASTERED

TAVALY DECEMBERBEN ELSŐRŐ FÖLÉNNYEL VÁLASZTOTÁTK AZ ÉV JÁTÉKÁNAK AZ ASSASSIN'S CREED ORIGINST.

Mint oly sok egyéb kérdésben, valószínűleg a tekintetben sem lesz soha teljes egyetértés, hogy valóban profitált-e a széria abból, hogy a Ubisoftt önkritikát gyakorolva a korábrinál hosszabb szünetet iktatott be a két legutóbbi epizód közé. Mi úgy véljük, Bayek kalandja üdvözlendő evolúciós lépcsőfok, és kellően stabilnak tűnő alap ahhoz, hogy további részeket lehessen ráépíteni, természetesen alkalomról alkalomra csiszolva és tökéletesítve a játékmekanikákat. De az is érthető, ha valaki ragaszkodik a jól bevált megoldásokhoz, és melegebb éghajlatra kívánja a kedvencén drasztikus változtatásokat végrehajtó fejlesztőket. Nos, ha az utóbbi halmazba tartozók kedvéért nem is fordul vissza az idő kereke, azért akad néhány mód arra, hogy megszépült formában tapasztalják meg ismét évekkel korábban szerzett élményeiket.

KAKUKKTOJÁS

Értelemszerűen a miként és a hogyan a kizárólag konzolokon játszóknak számra érdekes kérdés. Egyrészt a Liberation kivételével visszafelé kompatibilisek a Microsoft gépen (olykor Xbox One X-re feljavítva), másrészt a kiadó több epizódot is remasterelt időközben. A megkérdőjelezhető minőségű Ezio Collection után megérkezett Shay Patrick Cormac ráncfelvarráson átesett kalandja, amelyben a templomosok oldaláról is megismerhetjük az



INFO
 Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Sofia**
 Platform **PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **Megszépülve költözött az aktuális konzolgeneráció tagjaira a templomossá lett aszaszin története. PEGI 18+**

áldozatait évezredek óta szedő titkos háborút. Az eredetileg 2014-ben debütált *Rogue*-ban meghallgattuk a másik fél is, és bizonyítást nyer, amit mindig is sejtettünk: ez a kötélhúzás sosem szolgált jó és rossz harcáról, csupán eltérő világnézetekről. Még az aszaszinok is képesek ártatlan kívülállók életét veszélybe sodorni céljaik elérése érdekében. A csalódott Shay vendettája számára a világ első globális konfliktusa, az 1756 és 1763 között lezajlott hetéves háború szolgál történelmi keretként, kalandozásai színtere pedig New Yorktól a Hudson folyó völgyén át az észak-atlanti partvidék sarkkörön is túlnyúló részéig húzódik. Attól kezdve, hogy térfélt váltunk, felcserélődnek a szerepek; a mellékküldetések során például nem végeznünk kell a célszemélyekkel, hanem megmentenünk őket, miközben bármelyik bokrban rejtőzhet egy életünkre törő orgyilkos. Sőt még az is megesik, hogy a mi hajónkat csákyázzák meg a játék sarokkövének számító tengeri ütközetekben. A *Black Flag* megoldásaira támaszkodó *Rogue* a kulisszákat és a főszeplő személyét, valamint a sztorit leszámítva csak apróságokban tért el a kalózos epizódtól.

EZ A HAJÓ ELMENT?

Személy szerint örülök annak, hogy a *Rogue* már olyan platformokon is játszható, amelyeken korábban nem volt elérhető. És szemben a YouTube-videók alapján elharmarkodottan levont következtetésekkel, valóban javult a látvány, még ha nem is eget rengető mértékben. Élcsimítás, rész-

letgazdagabb textúrák, megnövelt látótávolság, a városokban több NPC, valamint javított árnyékolás és effektek teszik a PC-s verzióval egyenértékűvé, sőt a 4K felbontásnak köszönhetően az erősebb konzolvariánsokon még annál is pofásabbá. S habár a Ubisoft mérnökei mindössze 30 fps-t tudtak kisajtolni a korosodó AnvilNext motorból, legalább stabilan fut a játék, még a leghévesebb ütközetek során sem röccög. Ezzel párhuzamosan pedig az előző generációs kiadást sújtó bugok jó részének is nyoma veszett. Más egyébhez viszont nem nyúltak, emiatt az Egyiptomban töltött százegynéhány óra után visszalépésként élethetjük meg a templomosként töltött napokat. Úgy vélem, hibát követett el a Ubisoft, amikor ilyen sokáig halogatta a remaster elkészítését, ahelyett, hogy a *Syndicate* és az *Origins* közti kétéves hiátust kihasználta volna.

Chavalier

- + szebb látvány, jobb teljesítmény
- + nem teljes árú
- + a hajózást nem lehet megenni
- csak 30 fps
- az Origins után elavultnak érződik
- unalmasra sikeredett modern szál

CHAVALIER
Miért kellett ennyit várni?

74



Teszt

BURNOUT PARADISE REMASTERED

GameStar

AZ ELSŐ KIADÁS
TESZTJÉT KERESD
A 2009/02-ES
GAMESTARBAN

Néha meglátszik rajta a kor

A törések még mindig látványosak



Széles az autóválaszték, még repülő DeLorean-klón is vezethetünk

A PC-SEKNEK LEHET ÚJAT MUTATNI

A Burnout Paradise Remastered valamikor később jelenik meg PC-re, és bár ugyanazt fogja tartalmazni, mint a konzolos kiadás, az ebben szereplő Big Surf Island ezúton debütál a platformon.



A száguldás 60 fps-sel az igazi

Amikor még nem mérgezte meg sztori az árkád versenyzést

BURNOUT PARADISE REMASTERED

SOK SZEMPONTBÓL MINDEN IDŐK EGYIK LEGKIEMLÉKEDŐBB ÁRKÁDJÁTÉKA

A BURNOUT PARADISE. Rettenő egyszerű, nagyon felhasználóbarát, óriási szabadságot ad, és rendkívül szórakoztató. Minél tovább játszom, annál jobban fáj, hogy az Electronic Arts a *Need for Speed* sorozatot erőlteti, és tolja egyre mélyebbre a sülyesztőbe, a Criterionnak pedig olyan feladatokat ad, mint a *Star Wars Battlefront II* légi csatáinak és járművei viselkedésének megalkotása. Jegelni kéne az *NFS*-t, és visszahozni végre a *Burnout*ot, amiről ha már az elmúlt években szavak nem tudták meggyőzni a kiadót, remélhetőleg a *Paradise* újrakevert változatának eladásai meg fogják. Tíz éve jelent meg az utolsó *Burnout*, az új kiadás pedig méltó módon állít ennek emléket.

MIÉNK A VÁROS

A tartalmat tekintve pontosan azt kapjuk, amit annak idején. Adott Paradise City, egy jelentős méretű metropolisz, amelynek minden kereszteződésében vár minket egy verseny. A feladat hol az, hogy A-ból B-be gyorsabban jussunk el, mint vetélytársaink, hol az, hogy adott mennyiségű riválist passzírozzunk a szalagkorlátnak, vagy épp elmeneküljünk azok elől, akik velünk tennek ugyanezt.

A csomag része az összes DLC (kivéve az, amelyek azonnal feloldja az összes járművet, de valljuk be, enélkül azért lehet élni), így az alapjáték autói mellett motorokat,



INFO

Kiadó
Electronic Arts
Fejlesztő **Stellar Entertainment**
Platform
PlayStation 4, Xbox One
Röviden **A Burnout Paradise** felújított, összefoglaló csomagja. **PEGI 7+**

játékautókat, rendőrkocsikat is hajthatunk, játszhatunk a helyi többjátékos mókát kínáló Party-módban, vagy átnézhetünk a Big Surf Islandre, amely egy különálló, extra zóna. Harminc órányi tartalom simán van a játékban, és még ha egy kicsit önméltó is, kisebb adagokban fogyasztva tökéletes. Aki megunja a versenyzést, mehet korlátokat és hirdetőtáblákat törni, próbálgathatja az autókínálatból azokat, amelyeket addig még nem, vagy kereshet ugratókat. Paradise City nem egy izgalmas helyszín, nem sok emlékeztető látványt kínál, de ki-elégítően változatos: a város szűk, keresztelődésekkel teli, forgalmas utcáitól elszakadva ellátogathatunk a hegyekbe, ahol aztán úgy száguldhatsz, ahogy nekünk jól esik. Az pedig maga a tökély, hogy ha egy kicsit félretesszük a kontrollert, a kamera lassan áthalad az utcák felett, miközben Bach, Mozart vagy Debussy szól. Remélem, fizetésemelést kapott, aki kitalálta, mert ennek köszönhetően úgy is lehet élvezni a játékot, hogy nem játszunk vele.

ÉRETTEBB PARADICSOM

Mint minden valamire való remaster, a *Burnout Paradise Remastered* is átesett némi plasztikázáson. A korábbi PlayStation 4 és Xbox One konzolokon 1080p-ben és 60 fps-sel kifogástalanul fut, ami határozottan dob az élményen, PS4 Prón és One X-en pedig 4K-ban, ami viszont nem annyira ütökzi ki. Egy 2008-as játéknak felhúzzhatják a felbontását és a textúrárszletességét az egekig, de nem lesznek benne a korszerű cí-

mek effektjei, amelyektől leesne az állunk. Kétségtelenül hiányzik belőle pár, az utóbbi évek nyílt világú autós játékaiban megtalálható elem, mint a GPS beállításának lehetősége, a teleportálás, és nem érződik igazán élőnek a város (ezen az égen átrepülő gépek, az út szélén álló emberek vagy hasonló csicsázások segíthettek volna). Nem lett sűrűbb a forgalom (ami mondjuk talán nem is baj, halálosan idegesítő lenne kétpercenként belerongyolni egy civilbe), nincsenek új tartalmak, de nehéz ezt problémaként felhozni, amikor megnézzük, hogy a csomag mennyi mindent ad. Azoknak, akik az eredetivel rendelkeznek, csak akkor érdemes megvenniük, ha eladták régi gépüket, bár a visszafelé kompatibilitás miatt Xbox One-on még azoknak sem. A játék jobb lett, de nem annyival, hogy megerje nekik újra fizetni érte.

Paca

- + még mindig hatalmas élmény játszani
- + mindent tartalmaz
- + simán fut régebbi PS4-en és Xbox One-on is
- nem olyan jelentős a javulás
- néhány elavult játékelem

PACA
Ha még nem játszottatok vele, most kötelező.

84

Teszt

» THE RAVEN REMASTERED



Egy hajóút remek alkalom az ismerkedésre. Már amikor épp nem ölnék meg valakit



GameStar

AZ ELSŐ KIADÁS TESZTJÉT KERESD A 2013/08-AS, 09-ES ÉS 11-ES GAMESTARBAN



KI MINT VET, ÚGY ARAT

A cikk írásának pillanatában a kért 450 ezerhez képest már az egymillió dollárt sűrölt a közösség által összedobott pénz a csapat következő játékára. A népszerű táblás játék, a Scythe dieselpunk világa alapján készülő Iron Harvest RTS lesz az, és előreláthatóan PlayStation 4, valamint Xbox One konzolokra is megjelenik PC mellett.



Valamicskét javult a látvány, ám továbbra is műanyagfiguráknak tűnnek a szereplők

S szólt a Holló: „Elég már!”

THE RAVEN REMASTERED

ELEGÁNS GŐZÖS PÖFÖG VALAHOZ AZ ALPOK CSÚCSAI KÖZÖTT 1964-BEN.

A szerelvény nem más, mint a híres Orient expressz, a Párizst Isztambullal összekötő luxusvonat, amelynek utasai között találjuk Anton Jakob Zellnert, a svájci csendőrség konstáblérét. A kopaszodó hekus úgy véli, elérkezett karrierje legnagyobb lehetősége, amikor rájön, hogy épp ezen a járaton állítottak csapdát a világ leghíresebb műkincstolvajának, a Hollónak. Nevezett jómadár ismételt felbukkanása már önmagában elegendő a hatóságok összehozására, hiszen mindenki úgy tudja, hogy lepuffantotta Nicolas Legrand nyomozó. Csakhogy egy hollóálcot viselő fazon meglovasított Londonból egy felbecsülhetetlen értékű drágakövet, még ha időközben változtatott is a jellegzetes modus operandin. Zellner – aki elsősorban bűnügyi regényeken csiszolta nyomozói képességeit – gyanút fog, és szimatolni kezd. A mi dolgunk pedig nem más, mint hogy e felettébb rokonszenves fickó segítségére siessünk a finom humorral átszótt, fordulatokban és izgalmaiban bővelkedő whodunit (a krimi egyik alfaja) során.

MADARAT TOLLÁRÓL

A rövid velencei (az olasz) kitérő után Kairóban kulmináló kaland a műfaj hagyományait követve PC-n point & click jellegű, konzolon viszont közvetlen kontrollt gyakorolhatunk Zellner és a többi irányítható karakter felett. Amikor pedig megközelítünk valamit, amit szemrevételezhetünk, vagy összefogdoshatunk, magától ugrik fel a cse-



INFO

Kiadó THQ Nordic
Fejlesztő KING Art Games
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A kimondatlanul is Agatha Christie életműve előtt tisztelgő kalandjáték némileg megújulva költözött kurrens konzolokra.
PEGI 16+

lekvésre bátorító ikon. Gombnyomásra felfedi magát az érdeklődésünkre potenciálisan számot tartó objektumok mindegyike, illetve a naplóban segítséget is kérhetünk, ha elakadnánk, ám minden ilyen akcióért ún. kalandpontokkal fizetünk. Minél ritkábban használunk mankót, annál magasabb értékkel zárjuk az adott fejezetet, tevékenységünket pedig platformtól függően tróféával, illetve achievementtel jutalmazza. Utóbbiak nagyobbik része az eredeti kiadásból köszön vissza, de pár újat is feloldhatunk. Aki a maximumot szeretné kihozni a játékból, annak nem árt nyitott szemmel közlekednie, saját kútfőből kell rájönnie, hogy melyik tárgyattal mivel kell kombinálni és/vagy használni, továbbá akadnak opcionális feladatok, amelyekről a lineáris történetvezetés ellenére is lecsúszhatunk (ilyen például egy pénztárca visszaszolgáltatása az első felvonásban).

TISZTASÁGI FESTÉS

És most, hogy spoiler nélkül minden lényeges tudnivalót megosztottam veletek a hajdanán háromfelé darabolt Raven: The Legacy of a Master Thiefről, térjünk rá az epizodikus struktúrát megőrző feljavított kiadásra. Első pillantásra talán észre se vennénk, ám ha egymás mellé állítjuk a két verziót, akkor látható, hogy a srácok itt-ott reszelték a látványon, és igyekeztek a korábbinál szemrevalóbb egyenruhát húzni Zellner terebélyes pocakjára. Például fejlettebb bevilágítást alkalmaztak, javították az animációkon, és 1080p-re húzták a felbontást, mégsem sikerült sokkal életszerűbbé varázsolniuk a plasztik hatású karaktermodelleket. Magyarán elvégez-

ték a házi feladat kötelező részét, ám pluszpontokra már nem hajtottak, tehát akár PS4 Prón, akár Xbox One X-en játszunk, alig profitálunk valamit az erősebb hardverből. PC-n viszont ingyenesen jár a *The Raven Remastered* a régi változat tulajdonosainak, amiért vállvergetést érdemel a kiadó. Szemben azzal, hogy még öt év elteltével is nehézséget okoz a Crime Scene Investigator achievement megszerzése. (Amennyiben egy gyilkosság helyszínén nem a hajóablakkal kezdjük a vizsgálódást, és úgy haladunk az ajtó felé, akkor hiába találunk meg minden nyomot, búcsút inthetünk a tróféának.) A félgőzel végzett tatarozást még csak-csak elnézem, de a kijavítatlanul hagyott régi hibák felett nem kívánok szemet hunyni.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64 bit), Q9650/AMD Phenom II X4 940, 6 GB RAM, GTX660/Radeon 7870 (2 GB), DirectX 11, 25 GB szabad hely

- + jól megírt csavaros krimi
- + rokonszenves főszereplő(k)
- + PC-n ingyenes update
- tessék-lássék remaster
- régről maradt achievement bug

CHAVALIER

Mint kalandjáték, a jobban sikerültek közé sorolandó, de remasternek kevés.

73

Dante nemcsak karddal, hanem
lőfegyverekkel is halálos ellenfél

JÖHET EGY REMAKE IS?

A legtöbb rajongó már egy valóban új epizódnak örülne, de Kamiya Hideki, a sorozat atyja nemrég kifejtette, személy szerint szívesen elkészítené az első rész teljesen újradolgozott verzióját. Mivel Kamiya már nem a Capcomnak dolgozik, ez nem jelenti azonnal a remake megerősítését, de kíváncsian várjuk, mit lép felvetésére a kiadó.

A sorozatra sosem az apró
szörnyetegek voltak jellemzőek

Ez az út biztos a pokolba megy

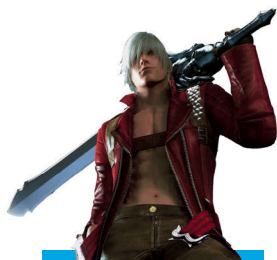
DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

HA AZT A STÚDIÓT KELLENE MEGNEVEZNI, AMELYIK LEGINKÁBB ODAVAN A MINIMÁLIS ERŐFESZÍTÉS MELLETT A MAXIMÁLIS BEVÉTEL KISAJTOLÁSÁÉRT, AKKOR EGYETLEN PILLANATIG SEM GONDOLKODNÉK, ÉS VILLÁMSEBESEN RÁVÁGNÁM, HOGY EZ A CAPCOM.

Az utóbbi időben kaptunk valóban kiváló játékokat is a japán cégtől, elég csak a *Resident Evil VII*-re vagy a pazar *Monster Hunter: World*-re gondolni. Mellettünk azonban ott van a lagymatag *Street Fighter V* vagy mondjuk a kifejezetten rossz *Marvel vs. Capcom: Infinite*. Kevésbé sikeres játékokat kiadni nem bűn, de a Capcom ennél sokkal nagyobb böszmeségekre is képes. Csillagászati árakat kér el a legtöbb játéka extra karaktereiért és kinézetiért, és úgy ontja magából a minimális ráncfelvarrással büszkélkedő remastereket, mintha nem lenne holnap. A *Devil May Cry HD Collection* is valószínűleg azért vették elő, hogy egy pillanatilag se felejtjük el: ők a játékipari újrahasznosítás császárai, és nem is akarnak lemondani erről az egyébként nem túl hízelgő címről.

NOSZTALGIA MINDEN ÁRON

Ha nektek is úgy dereng, hogy ez a gyűjtőményes kiadás egyszer már megjelent, akkor nem az emlékezetetek izzó huncut tréfát veletek. Hat évvel ezelőtt PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra kiadták ugyanezt a pakkot, vagyis az első három *Devil May Cry* játék HD-köntösbe bújtatott és ezenfelül lényegében teljesen érintetlenül hagyott inkarnációját. Végtelenül egyszerű dolgom lenne, ha csak azt szeretném összefoglalni, mi válto-



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Az első három *Devil May Cry* játék HD újrakiadása, amely immár PC-n és jelenlegi generációs konzolokon is elérhető. PEGI 16+

zott 2012 óta: a 720p-s felbontást 1080p-re cserélték, immár stabil 60 fps mellett szelhetjük és löhetjük darabokra a démonokat, és a főmenüben elürünk pár concept artot. Ennyi, és nem több a nagy mutatvány. Az persze világos, hogy akik szeretnék bepótolni Dante korai szárnypróbálgatásait, és kimaradtak az előző konzolgenerációból, szükségesnek érezhetik a *HD Collection* megjelenését. Ez nem is olyan kis tábort éríthet, elvégre a PC-s játékosok legutóbb kimaradtak a buliból, most viszont ők is belefoghatnak Dante történetébe. Sajnos azonban vannak olyan videojátékok, amelyeken túlzottan is meglátszik a kéréllhetetlen idő; nemcsak nemesednek az évek során, mint a jó bor, hanem bizony veszítenek eredeti fényükből, és fakó pixelhalmazokként maradnak meg. Fáj, vagy sem, a *DMC* játékok is ez utóbbi kategóriába tartoznak. Maga a harc továbbra is szórakoztató, Dante karddal és két pisztollyal kiválóan úzi a démonvadászok csöppet sem egyszerű mesteriségét, a megszerzhető új képességek és fegyverek pedig csak tovább fokozzák az élményt. A fix kamerakézelés viszont egy olyan fájó pont, amit 2018-ban már igen kevesek gyomra képes bevenni heveny rosszullét nélkül.

Nem mellékesen a második rész továbbra is kilóg az egész szériából, és már újkorában sem volt egy csiszolatlan gyémánt. A szinte alig megszólaló, minden pimasz báját elvesztő, tulajdonképpen teljesen kiherélt Dante ebben az epizódban annyira szórakoztató, mint egy adóbevallás elkészítése.

FÉL PÉNZ, FÉL GŐZ

Van egy pont egy adott videojáték életciklusában, amikor már nem elég cserélni a textúrákat, és húzni egyet a felbontá-

A bosszarcok még
mindig szórakoztatóak

son. Ha eléri az adott cím az öregedésnek ezt a fokát, akkor vagy szépen békén hagyják az alapanyagot, és engedik, hogy az emlékeink mindent megszüpítsenek, vagy pedig tisztességgel és kemény munkával nyúlnak hozzá, elkészítenek egy olyan kiadást, amely tényleg újragondolja a materiát, és a kor igényei szerint változtatja meg azt. A Capcom inkább egy harmadik utat választott, amit már annyira kitaposott, hogy csukott szemmel is bármikor végigmenne rajta. 30 eurót elkérni három játékért egyébként természetesen nem pófátlanság, így az árazás inkább pozitív, de másképp nem is dönthettek volna a japánok. Silány munkáért a dörzsölt iparos is inkább csak a megbeszélte összeg felét kéri el, hogy legalább valamit hozzon a konyhára a meló, ne csak válogatott szitkok közepette tessékkelje ki őt a megrendelő a bejáratú ajtón.

Csirke

HARDVER

Windows 7, Intel Core i3 (dual core), 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760/AMD Radeon R7 260x, DirectX 9, 12 GB szabad hely

- + végre a PC-s tábor sem marad ki
- + három kaland fél játék árért
- rosszul öregedett
- közel nulla újdonság
- a második rész továbbra is csapnivaló

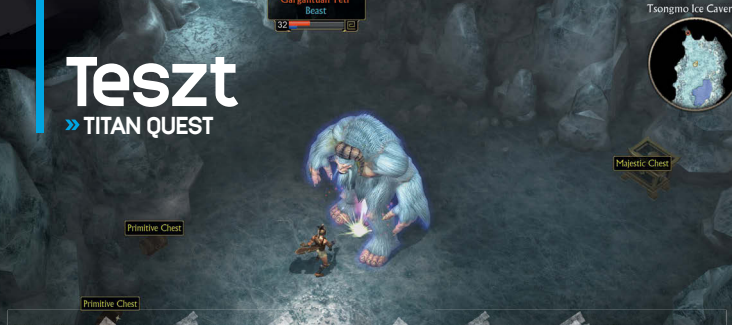
CSIRKE

Pokolba az újrakiadásokkal, jöjjön a következő rész!

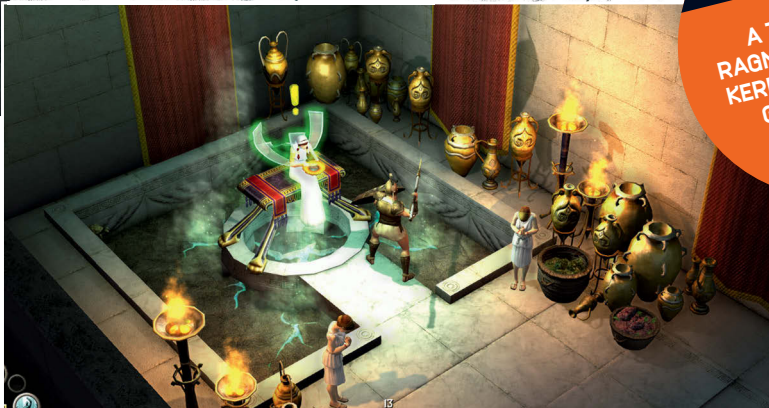
66

Teszt

» TITAN QUEST



Szinte kizárólag passzív skillre gyúrva is eljuthatunk a végéig. Ráadásul testi és szellemi adottságaink függvényében bármilyen fegyvert használhatunk, még ha nem is olyan hatékonyan, mintha rájuk szakosodtunk volna



GameStar

A TITAN QUEST: RAGNARÖK TESZTJÉT KERESD A 2017/12-ES GAMESTARBAN



A CAPCOM UTÁN SZABADON

Noha pillanatnyilag a japán cég az ipari mennyiségben felújított és/vagy új platformokra költöztetett játékok koronázatlan királya, szorosan ott lóhol a nyomában a THQ Nordic is. Utóbbi futószalagjáról még idén legördül a Red Faction Guerrilla Re-Mars-tered Edition, de meg lennének lepve, ha ennyivel beérné a kiadó.

Titánok alkonya

TITAN QUEST

EGÉREN ÉS BILLENTYÜZETEN NEVELKEDETT MÚFAJ AZ IZOMETRIKUS NÉZETŰ HACK & SLASHEKÉ, DE EGY IDEJE MÁR KONZOLKON IS MEGVETTE A LÁBÁT.

Ha sikerült a *Diablo III*-nak, a *Van Helsing* trilógiának és másoknak, akkor egykori teljes játéknak, a néhai Iron Lore általam nagyra tartott klasszikusának esélyei sem lehetnek rosszak. Hatalmasabbat nem is tévedhettem volna.

TITÁNOK HARAGJA

Kezdeti lelkesedésem hamar kétségbeesésnek adta át a helyét, ugyanis végtelemül puritán menü fogadott nevelésesen apró fontmérettel. Nagyítani nem lehet, ha el akarjuk olvasni az írott szöveget, ülhütnünk közelebb a tévéhez. Kész szerencse, hogy az NPC-eket szinkronizálták. Grafikai beállítási lehetőségeink még az első tapasztok, köztük az Xbox One X támogatását bevezető patch után sem gyarapodtak, viszont szűrhetjük a láthatóvá tett loot típusát, ami rendkívül hasznos. A látvány messze áll attól, hogy szépségdíjasnak nevezzük, de helyenként egész hangulatos tud lenni. Hogy mást ne mondjak, a búzamezőbe gázoló harcosunk léptei előtt földig hajoló kalászoknak köszönhetően. Szükségszerűen megváltozott a kezelőfelület: a bal alsó sarokban a D-padra rakott skillket találjuk (a bal ravasszal válthatunk a két négyes blokk között), velük szemben a beállított támadásokat és a fegyverszett váltógombját, míg a jobb felső sarokban a használhatatlan méretűre zsugorított



INFO

Kiadó THQ Nordic
Fejlesztő Pieces Interactive, Black Forest Games
Platform PlayStation 4, Xbox One
Röviden A PC-n szép sikereket elért hack & slash hiányos és hibáktól hemzsegő konzolos kiadása.
PEGI 16+

minitérképet. A nagy térkép, a teleporkó, a küldetésnapló, a képességfák és a tárgylista közötti váltásra a konzolon megszokott tárcsás felületet alkalmazták, ám az inventory kialakítása olyan maradt, mint PC-n volt: négyzetrácsos, ezért kimondottan nehézkes benne turkálni. Az elrendezésbe pedig nem tudunk beleszólni, mivel automatikusan történik. De ez még mind semmi. Egymásban elakadó, a tereptárgyaktól továbbhaladni képtelen, az ütlegelést zokszó nélkül viselő ellenfelek, hibásan megjelenő grafikai elemek, a karaktermodellekről rövid időre eltűnő textúrák, alkalmankénti lassulások és olykor-olykor fagyások árulkodnak arról, hogy a konzolos változatokért felelős két stúdió, a Pieces Interactive és a Black Forest Games srácai sebtiben dobták össze a portot.

A végtelenbe nyúló hibalistára pedig az teszi fel a koronát, hogy a célpontválasztásért felelős algoritmus a saját szakállára dönti el, a lilával jelzett látótérbe eső ellenfelek közül melyiknek zavarjon neki bennünket. Ha történetesen ötven sorfalat alkotnak előtte, akkor hősünk harc nélkül megpróbál átsétálni köztük, hogy elérje. Ugyancsak megesik, hogy több, egymáshoz közeli ellenfél esetén szép sorjában mindenkinek kioszt egy sallert, aztán kezd elölről a helyett, hogy egyenként végezze velük. Emiatt aztán a közelharcra szakosodott hősök gyakran találják magukat szorult helyzetben. Ezek után a csomagból kimaradt *Ragnarök* kiegészítő (arról sincs hír, hogy később megkapjuk-e) vagy az offline coop kihagyott ziccere már tényleg nem oszt, nem szoroz.

TITÁNOK PANASZA

Játék közben úgy éreztem magam, mint a Stockholm-szindróma tüneteit mutató tús, aki kezdi egyre rózsásabbnak hinni helyzetét, és már-már barátjának tekinti elrablóját. A lelmem mélyén gyűlöltem minden egyes lépést, ami közelebb vitt a legyőzendő titánhoz, mégis arra készítettem valami, hogy összeszorított fogakkal küzdjek tovább a kontrollerral, gyűjtsem az XP-t, szedjem magamra a szinteket. Aztán persze rájöttem, honnan fúj a szél: a bábérillatúvá lett, tizenkét év távlatából rózsaszín szemüvegen át szemlélt hajdani élmények felől. Mert egykoron tényleg remekül éreztem magam a görög, egyiptomi, babiloni és távol-keleti mitológiából ránk szabadított teremtmények társaságában. Most viszont mindent elkövettem a játék, hogy ne élvezzem, ne akarjam folytatni, de még ha én nyernék, sem érzem magam győztesnek.

Chavalier

- már konzolokon is játszható
- ➖ problémás célpontválasztás
- ➖ bugok és glitchek tömkelege
- ➖ kimaradt a Ragnarök kiegészítő
- ➖ nincs offline coop

CHAVALIER
Az eredeti játék minden, valaha is létezett erejét háttérbe szorítja ez a silány port.

49



A zsarnokság várhat, a macska éhes

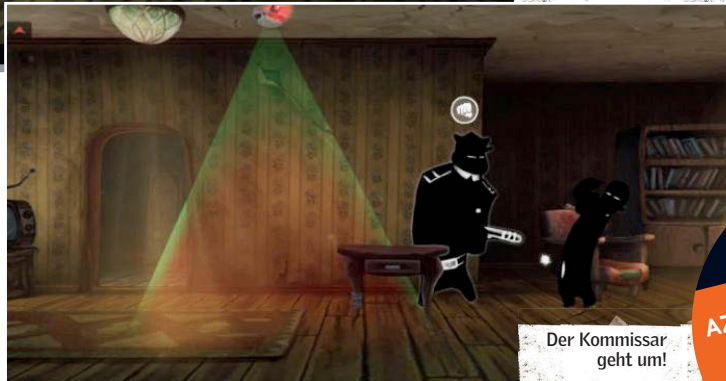
AZT CSÖPÖGI A CSAP..

Life in Dystopia néven már elérhető az interneten a Beholder 2 trailere, amelyen ránézésre csavartak egyet a szibériai srácok. Vagyis biztosan érkezik a második rész, amely szerencsére újabb kreatív elemekkel gazdagítja a kitűnő alapötletet. Házmester szívárgásnak ennyire még nem örült.



Teszt

BEHOLDER: COMPLETE EDITION



Der Kommissar geht um!



Alles klar, Herr Kommissar!

BEHOLDER: COMPLETE EDITION

MŰKÖDIK A PAVLOVI REFLEX. Nem sokkal azután, hogy a játéktöltés elégedettséget kiváltó zaja felmorran a PS4-ben, és megjelenik a főképernyő, én újra a szarvasi lakótelepen sétálok az egyforma, háznak nem hívható épületek között, hónom alatt egy többszörösen másolt, alámondásos Star Wars videokazettával. Gombfociszagom van, az ikervonal miatt mindig foglalt a telefon, és kétütemű Wartburgok ringatnak álomba éjjel a tévémaci parancsára. Sokféle olvasata lehet a retrónak, de a társadalmi-politikaira szoktak kevésbé szívesen emlékezni az érintettek. A Warm Lamp Gamesnél, Szibériában mégis úgy érezték, hogy érdemes lenne kiaknázni ezt a kétséges piaci rést.

A FAL FÜLE

Nem figyeltél tőriórán, de szeretnél bekapcsolódni egy átlagos beszélgetésbe a távolsági buszon? Mutatjuk a megoldást. A *Beholder* című rendőrállambeli házmestermenedzser-szimulációról már ejtetünk pár kedves szót körülbelül egy éve, a *Blissful Sleep* DLC segítségével pedig újabb időkaput nyithatunk egy sokunk által saját bőrön is tesztelt szociálpszichológiai környezetre. Ahogyan az eredeti játék, amelyet a *Complete Edition* szintén tartalmaz, úgy ez az epizód is egy elnyomó rendszer besúgóokra épülő rémuralmára alapoz egy hétköznapi társasház falanszterét használva díszletként. A folytatás stílusosan a múlt felé halad, ezúttal a főjáték intrójában elhurcolt néhai házmester, Hector életét követhetjük nyomon. (Sokat gondolkoztam azon, hogy az élet szót idézőjelbe tegyem.) Rajtunk áll tehát, hogy ki derítsük, miért hurcolták el Carl elődjét,

INFO
Kiadó **Curve Digital**
Fejlesztő **Warm Lamp Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Íme a földszint egyben lakó bajsos bácsi életét feldolgozó logikai kaland kiegészítőstül. **PEGI 12+**

sőt azt is, hogy mi történt vele ezután. A Hivatal legújabb praktikus rendelkezése folyamán ugyanis a nyolcvanöt évesnél idősebb elvtársak automatikusan kvalifikálják magukat az „Áldott Álom” programra, amely gyakorlatilag az eutanázia szovjet olvasata. (A szovjet-EU viccet is kihagytam, ez egy komoly téma.) Elképzeltetjük Hector barátunk mosolyát, amikor a központi gratulációt kézhez kapván a telefonhoz siet, bejelenteni a hibát, hogy hiszen ő valójában csak a hatvanötödikbe lépne, de a tévedhetetlen Hivatallal szemben ilyen gyarló érveknek helye nincs. 28 nap áll rendelkezésünkre, hogy a tettek mezejére lépve – természetesen a rendszer folyamatos és hű szolgálata mellett – kitaláljunk valamit.

TÉGLA A PANELBAN

Sajnos az idő megállíthatatlanul rohan előre, miközben a leskelődés, kamerateleptetés, bizonyítékok ellopása, árucseréje és telepítése, valamint a macskaetetés komplex és törekeny egyensúlya mind a mi vállunkat nyomja. Eközben természetesen ki kell szűrni a jelentőséggel bíró, azaz jelenthető információkat is a mindennapos lépcsőházi csevejből, saját családuknak ügyes-bajos dolgainak elsimitása pedig tovább redukálja közlő kényszerzsendergésünk előtti aktív pillanataink számát.

A játék folyamán kulcsfontosságú lesz, hogy kulcscomónk hebrencs használata előtt szó szerint megismerjük házuk lakóit. Folyamatos kontrollt fenntartva kell követnünk őket a képernyőn, hiszen ha idő előtt hazaérnek, elv- és lakótársi viszonyunk drasztikusan megromlik, és a rendfenntartó erő nem kivételez gumibotozásakor. A történet talán legnagyobb szépsége épp abban rejlik, hogy ebben a kiélezett

és feszült időben hogyan tudunk néha személyes, emberi döntéseket hozni. Én például kipróbáltam, mi lesz, ha nem veszem fel a telefont, amikor a Hivatal keres, de ennél okosabb és árnyaltabb döntéseket is hozhatunk, amelyek mind hatással lesznek a játék végkimenetelére.

Ez a minden lehetséges szempontból művészetit alkotás azoknak szól, akik szeretnék egy sajátosan nyomasztó környezetben, elsősorú történetvezetés mellett aktívan formálni a narratíva irányát, miközben Damoklész kardja végig a fejük felett lebeg, vagy akik emlékeznek, milyen volt fiatalon Psota Irén. Vagy akik nem szeretnek tévedésből levelet kapni, amit egy despotá ír, én.

Grimlock

HARDVER

Windows 7/8/10, Intel Pentium Dual CPU E2180 2 GHz, 2 GB RAM, GeForce 600M/ATI Radeon HD 5450 (1 GB), 1,6 GB szabad hely

- + egyedí művészi megvalósítás
- + fanyar humorral feloldott nyomasztó hangulat
- + izgalmas multitask élmény
- zavaró félrefordítások
- a DLC és a főjáték szinte azonos
- rövidke és repetitív

GRIMLOCK

Bár a kieg nem mutat sok újat, Beholder-rajongóknak kötelező.

76



Egy jobb fajta vizuális novella

THE 25TH WARD: THE SILVER CASE

INFO Kiadó NIS America Fejlesztő Grashopper Manufacture
Platformok PC, PlayStation 4 Röviden Egy mobiljáték konzolos remake-je, amelyben rengeteget kell olvasni, de a sztori működik. PEGI 16+

VÉR, HULLÁK, VÉRES HULLÁK, VÉRES NŐI FANSZÖRZETET EVŐ HULLÁK (NEM VICC), KÁROMKODÁSOK, MÉG TÖBB VÉR ÉS MÉG TÖBB HIDEG, MEGCSONKÍTOTT TETEM. Nos, röviden-tömören ez várja azokat, akik megveszik a *The Silver Case*-t. Suda Goicisi méltán híres, bár inkább Japánban kedvelt sorozatának második részét gondolták újra PS4-re és PC-re. Én a PS4-es változatot teszteltem, és higgyétek el, inkább való ez a játék mobilra, ahonnan érkezett, mint giganagy televízióra. Alapvetően azonkívül, hogy számokat kell megjegyezni a továbbjutáshoz a történetben, a legtöbb esetben csak beszélgetni fogtok az előrehaladás érdekében, majd némi barangolás vagy tárgyhasználat következik, szintén számkódok használatával. Egy adott helyszínen általában beszélgetni kell a közelben lévővel, vagy tárgyat használni, vagy pedig mozogni. Ezenkívül semmi más nincs, kivéve persze a szemikont, amely csak leírja, mit is lát éppen a játékos, ha az nem lenne egyértelmű a film noir szerű grafika vagy képek láttán. A játékmotorról nincs mit beszélni, nagyon gyengusz az egész, még mobilon is ciki volt tizenhárom évvel ezelőtt, hát még PS4-en. A zene átlagos, hangeffektek pedig egyáltalán nincsenek. A legtöbb fejlesztési időt valószínűleg az emésztette fel, hogy kitalálják, milyen véletlenszerű, absztrakt animációk legyenek a játékelület mögött, plusz miént írójón ki a szöveg a képernyőre.

Egy gramm digitalizált szöveget se várjatok, viszont az angol fordítás legalább nem mellőzi a szitokszavakat, amikor éppen szükség van rájuk. A pszichológiai thriller egyértelmű már az első órában, midőn az első gyilkosság helyszínén szimatol a játékos, de bevallom, ennyire beteg cuccokra még én sem számítottam, pedig olvastam és játszottam már jó pár hasonló finomságot. A történet az elején még kusza egy kicsit, a nevekkel bajban lesz mindenki, az nem elég, hogy egy kis portré jelzi, ki szónokol éppen. Ráadásul sokszor időszakok között ugrál az egyébként teljesen csöben vezetett játékost irányító történet, ami aztán főleg szemöldökráncolásra készítet bárkit, aki életében nem játszott még hasonló játékkal.

Flatline

HARDVER

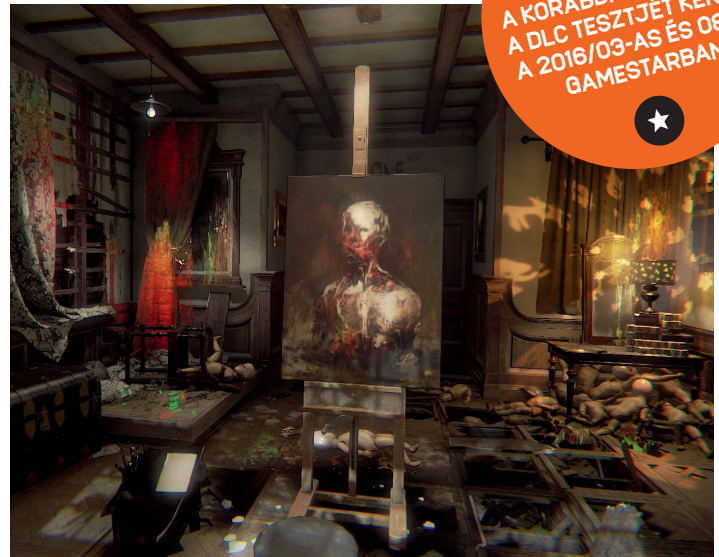
Windows 10/8/7, Pentium 4, 4 GB RAM, DirectX 11, 8 GB szabad hely

- + remek történet
- + sok felnőtt tartalom
- + érdekes karakterek
- lassú
- 15 éve volt nagyszerű stílus

FLATLINE

Ennél a játéknál sokkal jobban is eltölthetitek az időt, ha van egy PS4-etek.

67



Egy ingatlanügynök rémálma LAYERS OF FEAR: LEGACY

INFO Kiadó Aspyr Media, Inc. Fejlesztő Bloober Team
Platformok Nintendo Switch Röviden A 2016-os év egyik horrorsikere most a Nintendo legfrissebb konzolján is befutott. PEGI 16+

RENGETEG JÁTÉKOSIGÉNYT RELÉGÍTETT KI A SWITCH-CSEL A NINTENDO, DE EGY MŰFAJBAN SÚLYOS HIÁNYOS-SÁGAI VANNAK: EZ A HORROR.

Az ijesztő játékok rajongói kevés örömet lelnek a japán cég legfrissebb konzoljában, de a Bloober Team erre is talált egy megoldást. Úgy gondolták, hogy a Nintendo Switch tökéletes otthont adhat a 2016-os *Layers of Fear* kibővített változatának, és mint kiderült, igazuk volt. A játék egy lineáris, történetorientált horror-kaland, amely inkább a feszültségre és a történetmesélésre helyezi a hangsúlyt az ijesztgetés helyett. Mondjuk megvannak benne a szokásos klisék (jumpscare-ből akad bőven, ám az igazi borzongást az okozza, ahogy a helyszíneként szolgáló villát bejárva szépen, lassan ki-kristályosodik egy borzalmas családi tragédia története. A sztori összekötését ránk bízta a játék: a fejlesztők csak nyomokat hagytak nekünk a falakon, képeken, leírásokban. Ezek között kutakodva fogjuk megtalálni a kalandjátékos fejtörők megoldásainak kulcsait is. Bár ezen a téren nem a legerősebb a program (ha például találunk egy számszörös lakatot, akkor az ahhoz tartozó számokat nagyjából két perc alatt megtaláljuk a következő szobában), de a logikai feladványok megpróbálják megtörni a sétálgatással töltött játékidő unalmát.

A *Layers of Fear* lineáris, egyjátékos élmény, amely akkor üt igazán, ha minden nyomot átvizsgálás, az összes levelet elolvasod, és hagyod magad elmerülni a feszült és sejtelmes hangulatban. Ehhez a Switch tökéletes partner: egy fotelben, kézi konzolos módban, fejjhallgatóval egészen új élményt nyújt még azoknak is, akik korábban már végigjátszották az egészet. Ehhez az is hozzájárul, hogy az új verzióba belekerült az *Inheritance* DLC, amely komolyabb lezárást kínál a sztorihoz, illetve az HD Rumble rezgő jelzései még egy lapáttal rátesznek a hangulatra. A *Layers of Fear* nem hosszú, de mindenképpen emlékezetes kaland, amit a Switch lehetőségei még maradandóbbá tettek.

Hunter

- + extra tartalom
- + borzongató hangulat
- + HD Rumble-támogatás
- rövid
- helyenként túl lineáris

HUNTER

A *Layers of Fear* talán még sosem volt olyan ijesztő, mint amikor kézbe vehettük.

80





Pokoli történet PINSTRIFE

INFO Kiadó **Armor Games Studios** Fejlesztő **Thomas Brush** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden A pokolban játszódó atmoszferikus kaland-platformer, amelyben egy lelkész keresi kislányát. PEGI 12+

NEM MINDENNAPI SZÍNTÉREN ÉS FŐSZEREPLŐVEL JÁTSZÓDIK A PINSTRIFE.

Az indie játékfejlesztő, Thomas Brush művében Teddyt, az egykori lelkészt irányítjuk a pokol fagyos(!) mélységeiben, a célunk pedig az, hogy megtaláljuk elrabolt kislányát, Bót. A játék kezdetén Bo és Teddy egy vonaton utaznak, ahol hirtelen felriadnak álmukból. Egy kis mászkálás és pár apróbb fejtrő után előkerül az a rejtélyes figura, aki egy fekete luval elcsalogatja és elrabolja Teddy mellől gyermekét. A vonat ezután kisiklik, hősünk pedig egy bizarr, jég hideg helyen találja magát. Ekkor láthatunk neki a misztikus építmények és folyosók felfedezésének. A különféle feladatok megoldásával és néhány ugyancsak furcsa emberrel folytatott rövid párbeszédéből kiderül, hogy Bo elrablója a gonosz Mr. Pinstripe, akinek nehezen lehet a közelébe férkőzni. Ebben viszont egyre több eszköz lesz segítségünkre – a csúzi kreatív használatával például sok puzzle-t megoldhatunk. Az első nagyobb feladatunk a család kutyájának, George-nak a kiszabadítása lesz. George is velünk utazott a vonaton egy ketrecre zárva, de Pinstripe őt nem rabolta el, „mindössze” egy bonyolult nyitószerkezetű kalitkába láncolta. Ha sikeresen kiszabadítjuk a kutyust, ő is segítségünkre lesz a nyomozás során. Olyan platformokat ás elő, amelyek segítségével magasabbra ugorhatunk, továbbá megszerez régi relikviákat, sőt

még beszélni is képes, így egyes fejtrők megoldásában is támaszunk lehet. A *Pinstripe* története sötét hangulatú, és érdekes, a pokoli atmoszférának pedig tökéletes alapot ad a fejlesztő komponálta muzsika. A zene mellett a szinkronhangok is zseniálisak, a fejtrők pedig kellően változatosak és nehezek. A játék legnagyobb hátránya, hogy rövid – még az is befejezheti a sztorit bő három óra alatt, aki komótosan halad. Thomas Brush öt éven át fejlesztett projektje jó vétel azoknak, akik szívesen egy misztikus történet végére járnának, a látvány és a hangulat pedig megéri a *Pinstripe* árát.

Kívi

HARDVER

Windows 7, 1.7 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 260/ ATI Radeon 4870 HD, (512 MB VRAM), 1 GB szabad hely

- + kiváló szinkron
- + hangulatos aláfestő zene
- + kreatív fejtrők
- rövid történet
- sokszor kell visszafelé haladni

KÍVI

Rövid, de annál izgalmasabb kaland egy bizarr színtéren.

77



I won't survive without my parents, but at least they're the only people who even care if I'm alive.

Hazugságszimulátor mögöttes tartalommal LITTLE RED LIE

INFO Kiadó **Ubisoft Montreal** Fejlesztő **Ubisoft Montreal** Platformok **PC, PlayStation 4, PlayStation Vita** Röviden Egyedi hangulatú indie kalandjáték, amiben fontos a narratíva és a hazugságok. PEGI 18+

NEM KÖNNYŰ EGY NAP ALATT VÉGIGJÁTSZANI EGY OLYAN MŰVET, MINT A LITTLE RED LIE.

Nagyjából 6-8 óra alatt érünk a sztori végére, de még tovább tart feldolgozni Will O'Neill játékát. A *Little Red Lie* elég komoly témákat feszeget és mutat be a rövid szegmensek alatt, és garantáltan elgondolkodtatja azokat, akik hajlandók végigolvasni az összes szöveget és dialógust (és nem csak nyomkodják a „tovább” gombot a kontrolleren). A *Little Red Lie* leginkább egy interaktív novelláskötet, amelyben két főszereplő életébe nyerünk bepillantást emberközele és súlyos történeteken keresztül. A kiemelt karakterek a középosztálybeli Sarah Stone, valamint a milliomos Arthur Fox. Egymástól teljesen független emberek a kanadai Torontóban, de életüket mégis összekötik a család, a pénz és az adóságok, illetve az őszinteség és az igazság kérdéskörei. Sarah, a negyvenhez közeledő irodai alkalmazott családjával él, és teljes kilátástalansággal tekint jelenére és jövőjére. Arthur motivációs előadó, gazdasági tanácsadó, aki hatalmas vagyonnal rendelkezik, befolyásos, otthon pedig szerető családja várja.

Az egyes szegmenseket hol egyikük, hol másikuk főszereplésében, belső monológjaikon és gondolataikon keresztül ismerjük meg. Olyan, az átlagember által is tapasztalható szituációkat élnek meg és adnak át a já-

tékosnak, mint a sivár munkahely, a bizonytalan jövőkép, a depresszió, az egyedüllét és még számos, nem éppen kellemes élmény. A narratíva és a szövegezés nem egyszerű, és nem is könnyen emészthető. A nyers megjegyzések, a mindennapos hazugságok és a konfliktusok erőteljesen csapódhatnak le – erre még inkább ráerősít a játék grafikai világa és az aláfestő zenék is. A *Little Red Lie* nem egy könnyed délutáni szórakozás, hanem egy elgondolkodtató mű, amely odafigyelést igényel, érdemes minden sorát elolvasni. Nem fogunk előle vidáman és megkönnyebbülten felkelni, de aki evő a fajsúlyos történetekre, annak megéri belevetnie magát.

Kívi

HARDVER

Windows XP SP2+, Intel i3, 4 GB RAM, DirectX 9.0, 500 MB szabad hely

- + remekül megírt dialógusok
- + elgondolkodtató történetek
- + komoly mondanivaló
- depresszív hangulat
- monoton játékmenet

KÍVI

Nem klasszikus értelemben vett játék, hanem komor és elgondolkodtató olvasmány.

80

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

FOTELTÁBORNOKOKNAK



Frostpunk

Megjelenés 2018. április 24.
Platform PC
Ár 8990 Ft

A lengyel 11 bit studios néhány éve pofont adott számos játékos érzelmeinek, amikor a This War of Mine-ban rendkívül érzékletesen mutatta be, milyen a háború a kiszolgáltatott civilek számára. Új városépítő stratégiája, a Frostpunk sokkal kevésbé valószínű helyzetet mutat be: egy fagyos, posztapokaliptikus világban kell helytállnunk. A csapat ezúttal is komplikált szituációkba sodor majd, hiszen a túlélés olykor csak kökemény, morálisan megkérdőjelezhető döntések árán garantálhatjuk.



Ancestors Legacy

Megjelenés 2018. május 22.
Platform PC
Ár 10 990 Ft

Az IS Defense-zel és a Hatreddel inkább hírhedtté, mint híressé vált Destructive Creations ezúttal egy olyan játékon dolgozik, amely már nem egy ellentmondásos témaválasztással próbálja megragadni a játékosok figyelmét. Az Ancestors Legacy nem csupán klasszikus RTS-élményt kínál, ami sajnos nem túl gyakori manapság, hanem a választható népek tekintetében is érdekesnek tűnik: a középkori ihletésű játékokban a szlávok is feltűnnek a germánok, a vikingek és az angolszászok mellett.



Total War Saga: Thrones of Britannia

Megjelenés 2018. május 3.
Platform PC **Ár** 9990 Ft

A Total War szériában korábban egyáltalán nem szereplő fantasyszál az utóbbi években átvette az uralmat a két Warhammer epizóddal, idén viszont több új történelmi témát is feldolgoz a Creative Assembly. Ezek közül először a sziget kora középkori háborúit feldolgozó Total War Saga: Thrones of Britannia kerül a boltokba, méghozzá limitált kiadásban, amely kizárólag a megjelenéskor lesz kapható, de a fémtok, a játéktér térképe és a művészeti kártyák miatt megéri lecsapni rá.

JÁTÉKOK, AMELYEKÉRT ÉRDEMES KONZOLT VENNI



God of War konzolcsomagok

Megjelenés 2018. április 20.
Platform PlayStation 4
Ár 119 990 Ft (PS4 slim) / 159 990 Ft (PS4 Pro)

Minden bizonnyal a Sony is tudja, hogy a God of War kapcsán még azok is elgondolkodnak egy PS4 beszerzésén, akiket korábban nem annyira csábított a konzol. Így két gépcsomaggal is készültek Kratos kalandjainak megjelenésére: aki a belépőszintet választaná, egy 1 TB-os, normál PlayStation 4 mellé kaphatja meg a játékot, aki viszont hosszabb távra elkötelezi magát a platform mellett, egy egyedí díszített Pro gép mellé is bezsebelheti a Sony Santa Monica legújabb játékát.



Limitált kiadású DualShock 4 controller

Megjelenés 2018. április 20.
Platform PlayStation 4
Ár 20 490 Ft

Azoknak sem kell egy második konzolt venniük, akik már egy ideje a PS4-játékosok táborába tartoznak, de azért szívesen lecsapnának valamilyen, a God of Warhoz kapcsolódó hardverre. A PS4 Pro gépcsomaghoz tervezett DualShock 4 kontrollert ugyanis önállóan is forgalomba hozzák – szintén limitált példányszámban. A szürke borításon feltűnik a Kratosot segítő két törpe, Sindri és Brok szimbóluma, ráadásul a God of War rebootjának logóját is elhelyezték az érintőpadon.



Xbox One S 1 TB Player-Unknown's Battlegrounds konzolcsomag

Megjelenés 2018. február 20.
Platform Xbox One **Ár** 99 990 Ft

Hiába lett hónapok leforgása alatt a Steam legnépszerűbb játéka a PlayerUnknown's Battlegrounds, és hiába akarta hirtelen mindenki átélni a battle royale játékmód izgalmait, Brendan Greene alkotása az igen combos gépigény miatt sokakhoz nem juthatott el. Az xboxos változat megjelenésével azonban felütötte fejét egy új alternatíva: a kellően erős konfiguráció összeállítása helyett csupán le kell vennünk a Microsoft gépcsomagját a polcra.

PC



FAR CRY 5

GS 2018. ÁPRILIS - 90%

ÁR: 18 990 FT

Az open world játéztérek mesterei ismét egy rendkívül szórakoztató világot tárnak elénk, ahol hosszú órákra elegendő akció és móka vár.



NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

GS 2018. ÁPRILIS - 70%

ÁR: 12 999 FT

A Studio Ghibli-t is megjárt szakemberek segítségével a Level-5 ismét egy kiváló és elragadó JRPG-t tett le az asztalra.



FINAL FANTASY XV: WINDOWS EDITION

GS N/A

ÁR: 14 990 FT

Ugyan több mint egy év késéssel, de végre a PC-sek is megkapták az új Final Fantasyt, a kaland pedig több mint húsz DLC-vel érkezett.

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: 14 490 FT

A Verdák játékban nemcsak Mario Kart-szerű versenyek, hanem ugratók, nitró és látványos trükkök tömege is vár.

PLAYSTATION 4



YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

GS 2018. MÁRCIUS - 90%

ÁR: 18 490 FT

Az egyik legérdekesebb open world széria legújabb része kiváló sztorival és ismét rengeteg melléküldetéssel.



A WAY OUT

GS 2018. ÁPRILIS - 80%

ÁR: 9990 FT

A Brothers: A Tale of Two Sons alkotója ismét egy nem mindennapi kooperatív kalanddal jelentkezett.



SHADOW OF THE COLOSSUS

GS 2018. FEBRUÁR - 96%

ÁR: 12 999 FT

Már akár 4K-ban is legyűrhetjük a háztömbnyi ellenfeleket az Ico és a The Last Guardian alkotóinak felújított változatú klasszikusában.

XBOX ONE



SEA OF THIEVES

GS 2018. ÁPRILIS - 68%

ÁR: 19 999 FT

Csúcsra járatott a kooperatív élményt a kalózos játék készítői, így nem csak jó móka, olykor komoly kihívás is lesz a tengerek meghódítása.



BURNOUT PARADISE REMASTERED

GS 2018. ÁPRILIS - 84%

ÁR: 13 999 FT

Habár egy új epizódra továbbra is várunk kell, a Burnout széria csúcspontját ismét átélhetjük a jelenlegi generáción.



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM LIMITED EDITION

GS 2018. JANUÁR - 75%

ÁR: 11 990 FT

Az előzményeket kicsivel a szezon lezárása után néhány gyűjtői extrával szerezheted meg egy különleges dobozos kiadásban.

NINTENDO



KIRBY STAR ALLIES

GS N/A

ÁR: 17 999 FT

A Nintendo egyik legaranyosabb, képesség-másoló karaktere visszatért, most viszont maga mellé állíthatja ellenfeleit, ami kooperatív lehetőségeket is megnyit.



DETECTIVE PIKACHU

GS N/A

ÁR: 17 999 FT

A Pokémon sorozat egy egészen új műfajjal tett kísérletet, de a szórakozás és a nevetés a nyomozás közben is garantált.



DOOM

GS 2018. JANUÁR - 72%

ÁR: 18 999 FT

Immár mozgásérzékeléssel is kiegészült a Doom switches portja, így akár az otthontól távol is hihetetlenül precízen célozhatunk a démonokra.

PS4/VR



BRAVO TEAM

GS 2018. MÁRCIUS - 83%

ÁR: 15 990 FT

A virtuális valóságban rejlő lehetőségeket ezúttal egy taktikai lövöldésben aknázza ki a Sony, ahol minden lépést meg kell fontolnunk.



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.



THE INPATIENT

GS 2018. JANUÁR - 80%

ÁR: 12 999 FT

Ha magával ragadt az Until Dawn világa, a második spinoffból is rengeteg érdekességet tudhatsz meg a játék múltjáról.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Frostpunk
South Park: The Fractured But Whole (Switch)
Nintendo Labo

április 24.
április 24.
április 27.

Total War Saga: Thrones of Britannia
Donkey Kong Country:
Tropical Freeze (Switch)
Hyrule Warriors Definitive Edition

május 3.
május 4.
május 18.



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

HARDVER

Az első Intel-AMD mini-PC

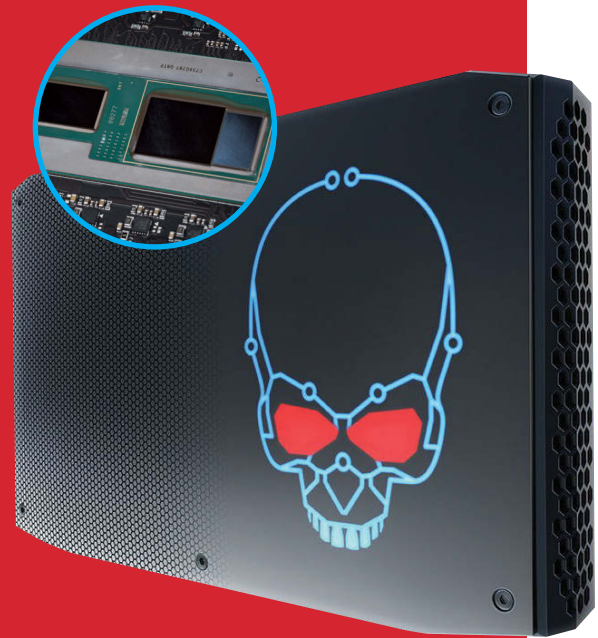
Erre képes a legkisebb gamergép

Az utóbbi években a PC-k miniaturizálása elért egy olyan szintet, amit átlépve a teljesítmény drasztikus romlásával kell számolnunk. A gamer-PC-k, vagyis az AAA játékok futtatásához kellően erős gépek esetében ez a méret valamivel nagyobb is, ehhez elengedhetetlen az extra GPU, a több memória és a komolyabb hűtés. Az Intel most mégis megpróbálkozott a lehetetlennel, méghozzá úgy, hogy egyedi központi egységet tervezett legújabb NUC gépéhez (Next Unit of Computing).

Anno a Skull Canyon modellel útjára indított gépcsald kialakítások a kis méret volt az egyik legfontosabb szempont, a legújabb NUC azonban nem csupán kicsi, erős is. A Hades Canyon kódnevű fejlesztés ugyanis az első olyan gép, amelyben az Intel CPU-t egy AMD GPU-val párosították. A miniatűr doboz tetején ott világít az ikonikussá vált Intel-koponya, a hátulpon pedig minden szükséges csatlakozót megtalálunk, beleértve az USB 3.1 Gen2 Type-C-t, a HDMI-t, a kártyaolva-

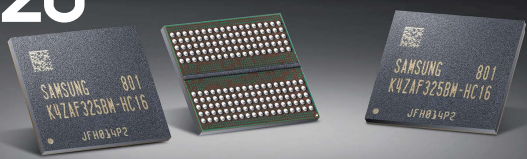
sót és több USB-t is. Az előlapon további Thunderbolt 3-portokat, sőt optikai hangkimenetet is elhelyeztek.

A Hades Canyon NUC gép gamerkiadása 1000 dollárért kapható, ez azonban csak barebone, memóriát és SSD-t még vásárolnunk kell hozzá. A központi egység a 100 wattos Intel Core i7-8809G, amely a négymagos Core i7 processzor (és a hozzátartozó Intel UHD Graphics) mellett egy Radeon RX Vega M GH grafikus egységet is rejt. Ez utóbbi 24 compute-egységet tartalmaz (1536 shader), illetve 4 GB HBM2 fedélzeti memóriával is gazdálkodhat. A chip érdekessége, hogy dinamikus fogyasztáselosztással működik, így a 100 W TDP rugalmasan oszlik meg a CPU és a GPU terhelésének függvényében. Az új, minden eddiginél erősebb NUC a tesztek alapján valóban alkalmas játéokra, sőt hozza egy Core i7-es GTX 1050 Ti-s notebook teljesítményét, ehhez azonban túlzottan magas ár társul, 4K-ra nem elég az ereje, és bővíthetősége pontosan olyan, mint egy gamernotebooké.



Nyári kártyák

Ilyen lesz a GeForce 11/20



Bámulatatos hardvereket mutatott be március végén az Nvidia, a gamerek mégis nagyot csalódtak: nem kaptak új GeForce családot. A 400 ezer dolláros DGX-2 szuper-számítógép és a 9 ezer dolláros Quadro GV100 GPU is kiemelkedően jól sikerült, de a játékoskártyákra még legalább nyár végéig várunk kell. Az Nvidia nagyon vigyázott is arra, hogy semmit se áruljon el, partnerei azonban szívesen beszéltek a titkos laboratóriumokban készülő kártyákról. Ugyan még mindig nem derült ki, hogy a grafikus chip alapja az Ampere vagy a Turing lesz-e, az már biztos, hogy a GeForce 11-es vagy 20-as besorolású modelleken debütál majd a GDDR6 fedélzeti memória. Ez a DRAM-technológia a GDDR5-nél kevesebbet fogyaszt, 1,35 voltot igényel, és jelentősen nagyobb sávszélességet kínál. Az 1 és 2 GB-os chipeket felhasználva a 1180/2080-as csúscsártya 16 GB fedélzeti memóriát kap majd, míg az olcsóbb 1170/2070-es modell 8 GB-ot. A rossz hír az, hogy a memóriachipek előállítására 20 százalékkal drágul, így a korábbi modellek indulásakor megszokott ár-szintnél a nyár végére várható kártyák kezdőárai magasabbak lesznek.

Túlpörgetett memória

5 GHz-es RAM-tuning

Nagyon lassan halad a rendszermemóriaként használt DDR4-modulok fejlesztése, ráadásul az egy-másfél év alatt duplájára, triplájára nőtt árak is sok gondot okoztak a gyártóknak és a felhasználóknak egyaránt. Szerencsére tavasszal megindult az árak szelídülése, és a gyártók is nagyobb lelkesedéssel mutatnak be új fejlesztéseket. A profi moduljairól ismert G.Skill olyan DDR4-es RAM-ot jelentett be, amelyet garantáltan stabilan üzemel akár 4,7 GHz-en is. Ez már jelentősen nagyobb sávszélességet kínál, mint a DDR3 vagy akár a ma használatos DDR4-2400/2666, ám a cél az volt, hogy átlépjék a mágikus 5 GHz-es határt, ami ezúttal sikerült is. Az új Trident Z RGB-modulok ugyanis stabilan működnek 5 GHz-es effektív órajelen is, ami azért óriási eredmény, mert ehhez többé nincs szükség extrém hűtésre és feszültségszintre. A rekord jelenleg 5,5 GHz, amelyet szintén G.Skill RAM-okkal értek el, amihez viszont speciális hűtést is használtak. A gyártó ígérete szerint hamarosan kereskedelmi forgalomban kapható, XMP-vel beállítható, 5,5 GHz-es modulokkal is jelentkezik a piacon.





Tökéletes külső

A legszebb Far Cry 5 PC

Nem telhet el úgy számítógépes rendezvény, hogy ne lenne kiállítva néhány modolt PC: ezek egyedileg készített műrecek, amelyek sok esetben olyan extrém külsőt kapnak, hogy nem is lehet felismerni, egy számítógépről van szó. A toplistát ezúttal toronymagasan az új, Far Cry 5 ihlette gép vezeti, amely diorámának is beillik. A Designs By IFR csapat alkotása lenyűgöző látványt nyújt, már az előlapot díszítő trófea is nagyon jól néz ki. A Fractal

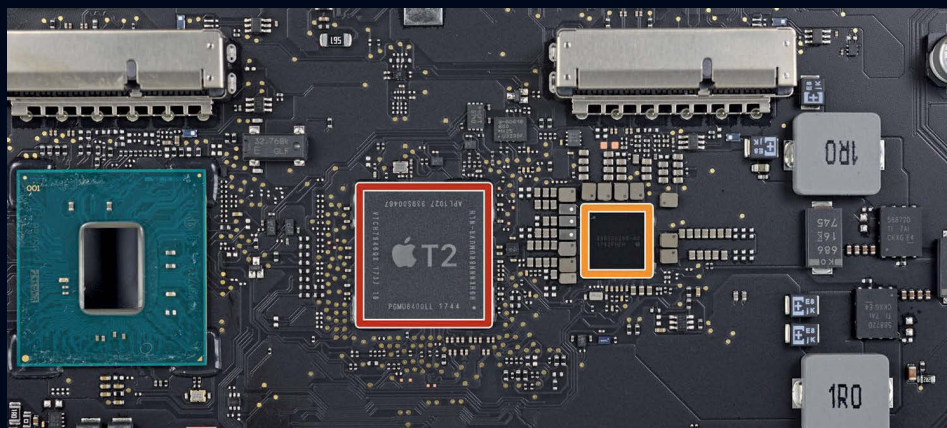
Design Define R6-os ház ólajtóra mintázott ajtaját kinyitva igazi műrecek fogad: az egyedi vízűtés egy Ryzen 7 1800X CPU-t hűt, a függőlegesen elforgatott videokártya pedig egy MSI Radeon RX Vega 56-os modell. A gyönyörű, 4300 dollár értékű gamer-PC-t ráadásul meg is lehet nyerni április végén, igaz, ha szeretnél nevezni, előbb Ausztráliába kell költöznöd, és a készítő támogató komponensgyártók feladatait is teljesítened kell.

Nagy változások jönnek

Apple-forradalom 2020

Régen elmúlt már az az idő, amikor az Apple forradalmi és úttörő szerepet játszott az IT-piacon – legalábbis sokan így vélekednek. Ennek megcáfolására aztán tavaly kaptunk is egy iPhone X telefont, amit most szinte minden gyártó lelkesen lemásol, ám ennél komolyabb lépésekre is készül az Apple, és két igazán érdekes részlet is kiderült.

A mobilok világában maradván köztudott, hogy a nagy rivális a Samsung, és a két cég néha-néha bizony egymás jó ötleteit is lemásolja, vagyis szinte egyszerre jut eszközbe egy-egy újdonságot bevezetni a piacra. Ezúttal a következő nagy dobás az összehajtható készülék lesz, amit a Samsung Project Valley-ként emleget. Az Apple is levédett több, ehhez kapcsolódó szabadalmat, illetve kiderült, hogy az LG-vel közösen régóta egy hajlékony kijelző fejlesztésén fáradoznak. A kész terméket a szakértők 2020-ra várják, csupán abban nem tudtak egyelőre megállapodni, hogy ez egy tablet-mobiltelefon hibrid, egy széthajtható notebook vagy egy hordható okoskészítő legyen-e. Egy kevésbé látványos, ám annál is nagyobb horderejű hírsztelés szerint 2020-ban nem csak egy forradalmi bejelentést kapunk az Apple-től – szintén



ebben az évben felbonthatja a szerződést az Intel-lel. Ez azt jelentené, hogy az Apple Macok inentől ARM-alapú, saját fejlesztésű chipre épülnének. A Kalamata projekt egy valóban létező, felső körök által megerősített kezdeményezés, és minden jel arra mutat, hogy a fokozatosság elvét követi, vagyis kez-

detben egy-két modellt vált ARM-alapúra az Apple, majd később teljesen kivezeti az x86-os CPU-kat. Ezt a feltételezést támasztja alá a tény, hogy a Marzipan projekt keretében azon fáradoznak a szoftverfejlesztők, hogy az iPhone/iPad-applikációk Mac gépeken is futtathatók legyenek.

Új legény a gáton

Radeonra szavaz az ASRock



A barátságos árazású, de jó minőségű alaplapjairól hazánkban is ismert ASRock nem bírta tovább tétlenül nézni a videokártyák piacán tomboló káoszt és zűrzavart, inkább fejest ugrott a VGA-bizniszbe. Március végén be is mutatkoztak az első ASRock gamer videokártyák, amelyek a Phantom Gaming szériába tartoznak. Az ASRock az AMD-t választotta kizárólagos partneréül, így mindegyik modell Radeon GPU-ra épül. Az első körös bejelentés ugyanakkor érdekes képet fest: a legerősebb modell nem

a Vega 64, hanem az RX580, a leggyengébb pedig a 2 GB-os RX550. Ez azt jelenti, hogy a Vega családot teljes egészében kihagyja az ASRock, ahogy a legelső szegmensbe sem kíván belépni. A kártyák kétventilátoros, egyedi hűtés mellett gyári tuningot is kaptak, a hátlapi fémborítás azonban lemaradt, és eddig nem látott, speciális gyártói extrákat sem ígérnek. Az ASRock várhatóan a VGA-piacon is a minél jobb ár-érték arányt igyekszik majd elérni, de abban senki ne reménykedjen, hogy a konkurensek árszintjénél drasztikusan alacsonyabb árakon érkeznek majd meg a hazai boltok polcaira a Phantom Gaming Radeonok.



Szerelés helyett vásárlás

NOTEBOOK VS. MÁRKÁS ASZTALI PC

KEREKEN EGY ÉVVEL EZ-ELŐTT SZÁRNYRA KAPOTT A HÍR, MISZERINT NAGY PÉNZ VAN A KRIPTOVALUTÁKBAN, BÁNYÁSZATUKKAL SOKAT LEHET KERESNI. Erre aztán nagyon sokan fel is figyeltek, és miután mindenhol azt olvasták, hogy a közép-felső kategóriás videokártyák igazán hatékonyak ezen a téren, megindult a felvásárlás. Ez azonban gamerszemmel nézve nem jó irányt jelentett: a bányászt nem érdekli a dizájnos hűtés, sem az RGB világítás, az alacsony zajszint, sőt az sem, hogy ki a gyártó, csupán az, hogy minél olcsóbban megszerezze a kiszemelt GPU-t, viszont rögtön hat-tíz darabot belőle. Ennek a szemléletnek az lett a következménye, hogy a polcokról pillanatok alatt eltűnt minden videokártya, így az árak

az egekbe szöktek, és aki ezek után gamer-PC-t akart építeni, kénytelen volt sokkal többet áldozni rá, vagy szerényebb GPU-val beérni. Jelen pillanatban áldatlan állapotok uralkodnak a számítógépek világában; az irreálisan magas árak még azokat is elriasztják a gépfeljesztéstől, PC-vásárlástól, akik egyébként előtte évekig készültek erre. A VGA-kártyák árai két-két és félszer magasabbak, a rendszermemóriáért dupla annyit kérnek, és az SSD-k körében is drágulással kell számolni. Mit tehát az, aki mégis elhatározta, hogy PC-n szeretne játszani, de nem tud erre a megcélzottnál két-háromszor több pénzt áldozni? A használt termékek ezúttal sajnos nem jelentenek megoldást, a fejlett, kellően erős videokártyákat másod- és harmadkézből is csak nagyon drágán lehet beszerezni.



Meglepetések helyett – az épített, márkás PC-ben is megtalálod a modern komponenseket, de a részletes konfigurációs listát olvasd át vásárlás előtt!

Megvizsgáltunk két olyan alternatívát, amely mégis megoldást jelenthet az embertelen árrobbanásra, és ezeket összehasonlítottuk egy saját, épített asztali számítógéppel, hogy kiderüljön, eljött-e a gyártók által várt, márkás PC-k kora, vagy talán a luxusnak számító gamernotebookok váltak egycsapásra a leggazdaságosabbakká?

HÜTLEN BÁNYÁSZOK

Kibillent egyensúlyából a videokártya-piac, téves megállapítás ugyanakkor, hogy az AMD, az Nvidia vagy akár a kártyagyártók jól járnak a hatalmas kereslet versus korlátozott kínálat okozta áremelkedésből. A kriptovaluta-bányászatot mind a mai napig veszélyes lufiként kezeli az informatikai világ: kiszámíthatatlan, már a politika is érintett benne, és nagyon sok szabályozás, törvény hiányzik ahhoz, hogy hosszú távon lehessen számolni vele. Mindennaposak a botrányok, az adatlopás, az e-wallet oldalak feltörése, és egyre több cég jelent be azt is, hogy dedikált bányászchiptet fejleszt. Éppen ezért sem az AMD/Nvidia, sem a kártyagyártók nem mernek nagyobb VGA-készletet rendelni; a kriptobányászlufi kidurránása egy-két hét alatt a mélybe taszíthatja a kártyák árát, a beragadt készlet pedig óriási veszteség lenne bármelyik gyártó számára. Marad hát a remény, hogy idén csendesen vagy zajosan, de rendeződni fog ez az áldatlan állapot, addig pedig alternatív megoldásokat, kiskapukat kell keresni, ha mégis full HD-ben, 60 fps felett szeretnénk játszani számítógépünkön.

A CSINÁLD MAGAD VONZEREJE

Hazánkban mind a mai napig különösen népszerűek az épített PC-k. Egy ilyen masinához a lelkes gépépítő akár több helyről, hosszas kutakodást követően beszerzi az egyes komponenseket, majd ezeket otthon – remélhetőleg többé-kevésbé szakszerűen – összeszereli. Az egyértelmű szabványoknak és kiforrott technológiáknak köszönhetően a gépépítés ma már nem különösebben nehéz, viszont az alkatrészeket körültekintően kell megválogatni, figyelni kell a kompatibilitásra, szerelésekor pedig vigyázni, hogy minden pontosan a helyére kerüljön. Ha mindent jól csinálunk, az verhetetlen ár-érték arányú

tápegység elegendő az alacsonyabb fogyasztású komponensekhez, a merevlemez pedig lehet az SSD mögötti, másodlagos tároló. A másik opció, hogy kezdetben a legfontosabb komponenseket vásároljuk meg, például az alaplapba egyszerű, olcsó CPU-t, csak 4 GB RAM-ot, normál HDD-t és integrált GPU-t, majd később akár egyesével bővítjük vagy cseréljük le ezeket erősebb, jobb modellekre. Így okosan sakkozva az árrakkal már fillérekből lehet működő gépünk, amelyet néhány lépésben vérbeli gamerkonfigurációvá lehet bővíteni. Ha azonban reménytelenül elavult masina előtt ülünk, vagy éppen most ugranánk először fejest a gamer-PC-k világába, minden kom-

erősebb videokártyát kell választani. Ehhez megfelelően felszerelt, prémium LAN- és audiovezérlővel ellátott alaplap szükséges, és a csendes, de hatékony hűtésről sem feledkezhetünk meg. Végül, ha már gamergép, hát a külseje is számít: RGB LED-es világítással, üveg oldalfalú házzal és sok előlapi csatlakozóval. Összehasonlításunkban márciusi árakat vettünk figyelembe, és – miután kiválasztottunk egy erős gamernotebookot, valamint előre megépített, márkás asztali PC-t – ezekkel egy szinten található, azonos alapokra helyezett gépet építettünk. Arra figyeltünk, hogy egyetlen paraméterében se legyen gyengébb az épített PC a gyári, márkás gépnél. Az

HIHETEJTLEN, DE IZMOS GAMER PC-T ÉPÍTENI MANAPSÁG A LEGDRÁGÁBB MULATSÁG: A MÁRKÁS GÉPEK OLCSÓBBAN KÍNÁLJÁK UGYANAZT A TELJESÍTMÉNYT SZEBB KÖNTÖSBEN

gépet eredményez, amely ráadásul hajszálpontosan az igényeinkhez szabott teljesítményt és szolgáltatásokat kínálja, valamint úgy néz ki, ahogy azt mi szeretnénk.

A saját PC-k másik vonzereje a hozzátartozás és a bővíthetőség. Akár egy öt-hat éves, lassú asztali számítógépet, amely még HDD-ről tölti be a Windows Vistát, és videovezérlője is integrált, sem muszáj kompletten lecserélni. A ház, a tápegység, az optikai meghajtó, valamint a HDD például újrahasznosítható. Az új alaplap szépen illeszkedik a régi házba, a

ponensre költeni kell, ami nem lesz olcsó mulatság.

ÉPÍTETT GAMER-PC

A PC sokszínűsége szédítő, és itt is a végtelenségig ragozhatnánk az egyes kategóriákon belüli eltéréseket, a konfigurálási trükköket, de mi ezt most nem tesszük, mert hogy rögtön a csúcskategóriába ugrunk. A számítógépes játékokhoz hatalmas számítási teljesítményre van szükség, ezért többmagos, magas órajelezett processzort, sok memóriát, gyors SSD-t, nagy tápegységet, valamint minél

összeállított konfiguráció nem csupán modern és naprakész, de évekig jól használható lesz, később könnyen bővíthető, és még jól is néz ki.

A 2018-as gamer-PC alapja az Intel legújabb, LGA1151-es platformja, amelyhez egy középkategóriás, Z370-es alaplapot választottunk minőségi LAN- és audiovezérlővel. Ebbe egy nagyon erős, valódi hatmagos processzor került, a Core i7-8700-as modellel, benne aktív a Hyper-Threading technológia, így egyszerre akár 12 programszállal is megküzd a központi egység, a turbó órajel pedig akár 4,6 GHz-re is felszökhet. A CPU mellé 8 GB-nyi DDR4-2666 szabványú rendszermemória került, azonban – hogy igazodjunk a márkás gép konfigurációjához – SSD helyett egy gyors HDD-t választottunk rendszermeghajtónak. Persze semmi akadálya az SSD-nek, később akár M.2-es NVMe vagy olcsóbb, hagyományos SATA6G SSD-t is beépíthetünk. A gamergéptől elvárás a 100+ fps sebesség full HD felbontáson és maximális részletesség mellett is, sőt mi olyan gépet állítottunk össze, amelynek a 4K sem elérhetetlen jó néhány játék alatt. Ehhez egy gyárilag tuningolt, 8 GB fedélzeti memóriával szerelt GeForce GTX 1070-es VGA-t vetettünk be, amely mind a mai napig kiváló 3D-s teljesítményt nyújt. A számítógéphez kiválasztásakor igyekeztünk alacsonyan tartani a költségeket, de azért nem mondtunk le a modern külsőről sem: egy FSP CMT120-as modellt csaptunk a bevásárlólista végéhez egy 500 wattos FSP Hexa+ tápegység kíséretében, amely hatékony, és halk is egyben.



A gépépítés szépsége – egy körültekintően megválogatott, jól összeszerelt számítógépre méltán lehetünk büszkék

A konfiguráció ezzel teljes, így egy hajszállal 450 ezer forint alatt megálltunk. Miután azonban gamernotebookot is bevettünk az összehasonlításba, úgy tisztességes a verseny, ha egy egyszerűbb monitort, billentyűzetet és egeret is hozzászámolunk a végösszeghez. Ezekkel együtt épphogy 500 ezer forint alatt van kész számítógépünk, amelyhez még egy Windows 10-licencre is szükségünk lesz, hogy végre belemerülhessünk a PC-s játékok csodálatos világába.

GAMERKÉNYEZTETÉS

Bár tőlünk nyugatra egészséges kereslet mutatkozik a gyárilag épített asztali számítógépekre, hazánkban, a végfelhasználói szegmensben valahogy nem tudták megvetni a lábukat. A helyzet azonban most 180 fokos fordulatot vett, miután a komponensek árai az egekbe szöktek. Ez a drasztikus áremelkedés leginkább a különálló komponensekre igaz; éppen ezt az egérutat lehet most bravúrosan kihasználni, ha kicsit olcsóbban szeretnél nagyon erős gépet. Az Asus ROG Strix GL12 asztali gép már nevében árulkodik arról, hogy gamereknek készült, de ha ebben mégsem lennél biztos, vess csak rá egy pillantást: agresszív,



Minden egyben – a gamernotebookkal megfelelő monitort és RGB háttérvilágításos gamerbillentyűzetet is kapunk

modern vonalvezetés, átlátszó oldallap és RGB LED-es világítás adja meg a koromfekete ház egyedi külsejét. A GL12 midi-ATX méretű, és szintén a legújabb Intel alapokra építkezik. A Z370-es alaplapon egy Core i7-8700-as processzor dübörög, és hogy még véletlenül se melegedhessen túl, kompakt

vízűtést szereltek rá, amelynek CPU-blokkján ott világít a jól ismert ROG-jel. A 8 GB RAM és az 1 TB-os, 7200 rpm-es HDD mellett DVD-RW-egység is került a gépbe, de diszkrétan, így alig látható a nyílás az előlapon, ahogy az alatta lévő, 2,5 colos SSD-tálca is meglepetés. A grafikus kártya nem más,

mint egy tuningolt GeForce GTX 1070, amely természetesen a ROG Strix-családba tartozik. Odafigyeltek a ház szellőzésére is: a kétkamrás elrendezésű belső térben beépített porszűrők rejtőznek, alul pedig egy jó hatásfokú, 500 wattos tápegység. Az elrendezés tökéletesen szabványos, így nem kell amiatt ag-

Saját építésű asztali gamer-PC

Processzor	Intel Core i7-8700 3,2 GHz	89 500 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper 212X	9 500 Ft
Alaplap	Gigabyte Aorus Z370-Ultra Gaming	52 100 Ft
Memória	8 GB DDR4-2666 MHz	28 900 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GTX 1070 8 GB WF20C	207 900 Ft
SSD	✗	
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	11 800 Ft
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSD1	4 500 Ft
PC-ház	FSP CMT120	12 300 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 500 W	14 900 Ft
Monitor	24", FHD, IPS	50 000 Ft
Billentyűzet		7 000 Ft
Egér		8 000 Ft
Operációs rendszer	✗	
Konfiguráció		431 400 Ft
Összesen		496 400 Ft



Gyári asztali gamer-PC: ASUS ROG Strix GL12

Processzor	Intel Core i7-8700 3,2 GHz	
Processzorhűtő	Gyári vízűtés	
Alaplap	Asus Z370	
Memória	8 GB DDR4-2666 MHz	
Grafikus kártya	Asus GeForce GTX 1070 8 GB	
SSD	✗	
Merevlemez	1 TB 7200 rpm HDD	
DVD/Blu-ray egység	DVD-RW	
PC-ház	Egyedi	
Tápegység	500 W	
Monitor	24", FHD, IPS	50 000 Ft
Billentyűzet		7 000 Ft
Egér		8 000 Ft
Operációs rendszer	✗	
Konfiguráció		369 900 Ft
Összesen		434 900 Ft

gódnod, hogy később egy-egy komponens esetleg nem lesz csereszabatos.

A gyárilag épített asztali PC előnye közé tartozik, hogy profi szakemberek előre összeszerelték, minden kábel kellő hosszúságú, a végső tesztelés sem maradt el, és a kezelőprogramok is egyszerre felismerik az összes, azonos gyártótól érkező komponenst. Miután asztali géppel van dolgunk, itt is beleszámoltunk az árba egy egyszerű monitort, egy billentyűzetet és egy egeret, így a gép 369 900 forintos bruttó árával a végösszeg 434 900 Ft lett, és itt jön a nagy meglepetés. Ez ugyanis 60 ezer forinttal alacsonyabb, mint a komponensenként összeválogatott, általunk szerelt PC ára, holott a két konfiguráció teljesítménye és szolgáltatásai megegyeznek egymással. Persze a DIY PC-t konfigurálhatjuk szinte bármilyen irányba, minimális teljesítményvesztés mellett lefaraghatunk az árból 20-40 ezer forintot, ám ez már nélkülözéssel, a minőség lejjebb adásával járna, márpedig a gyári PC-nél ilyenről szó sincs, sőt: a minőségi komponensek mellett prémium szolgáltatásokra, programozható világításra, vízűtésre, USB 3.1 Gen2-portokra és ötletes kiegészítőkre számíthatunk (például SSD-tálcára).

NOTEBOOK MINT ALTERNATÍVA

Fényévekkel le voltak maradva a gamerlaptopok az asztali PC-ktől, egészen a GTX 10-es mobil GPU-k megjelenéséig. Ezekkel a grafikus chippekkel a notebookok teljesítmé-

nye egycsapásra felzárkózott az asztali gépekéhez, miközben fogyasztásuk és méreteik nem nőttek, az ár azonban még mindig ellenük szólt: egy játékra szánt, erős gamerlaptop bizony 100-300 ezer forinttal is drágább volt, mint egy hasonló teljesítményű asztali konfiguráció. Miután láttuk, hogy a gyárilag épített, márkás PC jobb ár-érték arányt képvisel, mint az otthon épített asztali gép, vérszemet kaptunk, és egy notebookot is beválogattunk tesztünkbe. Hogy könnyű legyen az összehasonlítás, a ROG Strix családból választottunk, méghozzá egy GL503VM



A HASZNÁLT TERMÉKEK PIACA NEM JÁRHATÓ ÚT: ERŐS VGA-KÁRTYÁT MÁSOD-, HARMADKÉZBŐL IS CSAK NAGYON DRÁGÁN LEHET BESZEREZNI

modellt, amely árban pontosan anynyiba kerül, mint a monitorral és perifériákkal kiegészített, ROG Strix GL12-es asztali gép. A konfigurációs listán végighaladva itt más platformmal találkozunk, az Intel hetedik generációs Core i7-7700HQ-jának ugyanakkor semmiféle szégyenkezni valója sincs, ez a mobil CPU erős, teljesítménye összemérhető az asztali processzorokéval. A 8 GB rendszermemória ezúttal is jár, ez elfogadható mennyiség 2018-ban; ekkorra területen már elférnek a játékok a Windows mellett, miközben a végösszeget nem dobja meg vérszenen a

manapság igen drágán mért RAM-modul. (Persze az ideális már a 16 GB lenne, és a notebook egy szerelőlap eltávolítása után percek alatt bővíthető a későbbiekben ezzel a komponenssel.)

A 440 ezer forintos gamernotebook ugyan fogad SSD-t, akár NVMe típusút is, a szigorú árszabás miatt azonban mi ezúttal egy 1 TB-os SSHD-vel szerelt példányt választottunk. Ez jelentősen gyorsabb, mint a hagyományos HDD, ám az SSD szintjét nem éri el – cserébe 1 TB tárhelyhez jutunk jutányos áron. A játékok gördülékeny futtatását egy GeForce GTX 1060-

sénél kifejezetten a gamerek igényeit tartották szem előtt. A felső sorban még extra gyorsbillentyűket is találunk, ami nagyon hasznos figyelmesség.

A gépben természetesen adott a játékokhoz igazított LAN és a többi Wi-Fi ac-vezérlő, a minőségi hangrész és a sok port. 440 ezer forintért tehát komplett, kulcsrakész PC kerül a birtokunkba, amely ráadásul mobilis, vágány külsejű, és gratízként a gyárilag előtelepített Windows 10 Home is benne van az árban (erre az asztali modellben nem számíthatunk).

as GPU-ra bízta, amely igen erősnek számít, ráadásul ebből is a közel első kategóriásnak tekinthető, 6 GB-os modellre számíthatunk. Miután notebookról van szó, természetesen fontos a kijelző és a billentyűzet is. Előbbi jó minőségű, IPS-paneles, 15,6 colos, full HD felbontású, és matt. Az általunk választott darabba 60 Hz-es frissítéskijelző került, de 120 Hz-es, G-Sync-panellel is kérhető a GL503VM, némi felár ellenében. A billentyűzetről is érdemes megemlékezni. Ez teljes kiosztású (numerikus résszel), RGB LED háttérvilágítás jellemzi (Asus Aura Sync), és elrendezé-

FORDULT A KOCKA

Továbbra is tartjuk magunkat ahhoz, hogy saját számítógéphez komponenseket válogatni, majd megvásárolni és végül összeépíteni izgalmas és jó időtöltés, ráadásul csakis így lehet hajszálpontosan az igényeinkhez és ízlésünkhöz szabott PC-nk. Ugyanakkor a piac rengeteget változott egyetlen év leforgása alatt, és a legolcsóbb alternatívából bizony az egyik legrosszabb döntés lett – már persze akkor, ha erős gamer-PC-re fáj a fogunk. Mert hogy a gyártók a márkás, saját számítógépekkel kicselezhetik a bányászokat, így a komponenseket nagyjából reális áron tudják beépíteni. A végeredmény jól látható: az Asus ROG Strix GL12 az épített PC-vel azonos teljesítményre képes jobb szolgáltatásokkal, egy nagyon dögös házban előre összeszerelve, 60 ezer forinttal olcsóbban. Ez olyan sok érv mellette, hogy érdemes elgondolkodni rajta. Annak ellenére, hogy a gamernotebookok az utóbbi időben elérhetőbb közelségbe kerültek, megmaradtak a prémium kategóriában. Jelenleg még mindig drága multság egy igazán erős, játékra tervezett laptop, de hozzádrágultak az asztali alternatívák, így pedig aki most szeretne számítógépet vásárolni, nyugodtan nézzen körül ezen a területen is. Ugyan a modularitás nem lesz olyan, mint amire egy asztali PC-vel számíthatunk, és azonos áron a GPU is szerényebb, cserébe viszont mobilitást kapunk díjaznos házba csomagolva, jó kijelzővel és billentyűzettel, plusz egy előtelepített Windows 10-zel, hogy kicsomagolás után néhány perc alatt máris belevethessük magunkat a játékok mesés világába.

Simánmartin

Gamernotebook: ASUS ROG Strix GL503VM

Processzor	Intel Core i7-7700HQ 2,8 GHz
Processzorhűtő	Gyári
Alaplap	n.a.
Memória	8 GB DDR4-2400
Grafikus kártya	Nvidia GeForce GTX 1060 6 GB
SSD	n.a.
Merevlemez	1 TB SSHD
DVD/Blu-ray egység	✗
PC-ház	✗
Tápegység	✗
Monitor	15,6", FHD, IPS
Billentyűzet	n.a.
Egér	n.a.
Operációs rendszer	Windows 10 Home

Összesen

439 900 Ft



Perifériák e-sporthoz

A GAMEREK LEGJOBB BARÁTAI

HOGY BELEMERÜLHESS KEDVENC JÁTÉKODBA, NEM CSUPÁN ERŐS GAMER-PC, MEGFELELŐ PERIFÉRIASZETT IS SZÜKSÉGES. Mutatunk három, jól összeválogatott csomagot. Messze vagyunk még a tökéletes ember-gép interakciótól: sem Hollywood, sem a nagy techcégek nem tudtak igazi áttörést elérni ezen a téren. Van már nagyon kényelmes játékkontroller, érzékeny érintő-

kijelző; a lakásunkat telepakolhatjuk örökké fülelő, intelligens hangszóróval; amikor azonban PC-s játékra kerül sor, billentyűzetet és egeret ragadunk, mert ez a legjobb megoldás. Legyen szó stratégiáról, RPG-ről vagy FPS-ről, ahhoz, hogy garantált legyen a fejlődés, a pontos csapattírányítás vagy a gyors varázslat, elengedhetetlen a billentyűzet sok gombja és az egér hajszálpontos pozicionálása. Nincs hát mit tenni, ha szeretnél szá-

badidőben önfeledten játszani számítógéppel, megfelelő perifériákat kell beszerezned. Ez azt jelenti, hogy a 800 forintos billentyűzetet, az 1500 forintos egeret és a 2000 forintos fülhallgatót messzire kerüld el; ha mégis ilyenmel futnál neki a játéknak, borítékolható a csalódás, a borzalmas játékelmény, a csengő fül és a fájó csukló. Persze nem mindenki szeretne profi e-sportolóvá válni, ezért nem is fel-

tétlenül a felső polcot kell lesöpörnie, amikor az egér-billentyűzet-headset szentháromság beszerzésére indul. Összegyűjtöttünk három komplett gamerperiféria-csomagot, amelyek szépen passzolnak egymáshoz, legyen szó szolgáltatásról, dizájnról vagy vételárról. Ehhez egy cég, az ASUS kínálatát böngészjük át, ebből következik az összeillő külső, a megfelelő magyarártás és támogatás, na és persze a hibátlan kompatibilitás.

Alávaló kiegészítő

Ha már megadod a módját az élvezetes játéknak, ne állj meg itt, tedd teljessé az élményt, mégpedig egy egérral. Régen erre egyszerűen szükség volt, ám az optikai egerek korában már kevesen használják. Pedig fontos a minőségi alátét, ezen pontosabb és gyorsabb az egér pozicionálása, ráadásul a koszolódástól sem kell annyira tartanod. Ha belépőszintben gondolkazol, a Cerberus egérral jó választás, és olcsó is, efelett azonban már a ROG világából érdemes választani. A Whetstone-ért többet kell fizetni, de felülete bármilyen egér alá kiváló, ráadásul vízálló, nem kopik, és mosható is. A csúcs a ROG Scabbard, amely a teljes asztalfelületet lefedi (a billentyűzet alatt is), a kellemes tapintású borítás nehezen koszolódik, alsó gumirozálásának hála nem csúszik, és sötétben világít rajta a ROG Scabbard felirat.



KEZDŐ

Izgalmas és magával ragadó élmény fejest ugrani a PC-s játékok világába. Az ehhez ideális perifériacsomagért nem kell hatalmas összegeket kifizetned, a megfelelő alapszolgáltatásokra ügyelve ideális kombinációt állíthatsz össze, amely hosszú távon is kitartó társad lesz.



17 990 forint

ASUS Cerberus Keyboard HU

A vagány elnevezésű billentyűzet külseje féltreért-hetetlenül gamer, emellett fémlap gondoskodik merevítésként a masszív felépítésről. A kiosztás magyar, a szitázás minőségi, makrózhatjuk az F funkciógombokat, és a hangerőszabályzó, valamint a multimédia-vezérlők mellett még háttérvilágítást is kapunk. A tasztatúra előnye, hogy fröccsenésálló, ami életmentő lehet, ráadásul mindezért nem kell túl sokat fizetnünk.



8 999 forint

ASUS ROG Sica

A ROG-logó köszön vissza a Sica egérről, amely kicsi, bal és jobb kézzel egyaránt kényelmesen használható, és zsinóros kivitele révén nem kell aggódnod az üzemidő, valamint a súly miatt sem. A Sica 5 ezer dpi-s, gyors és pontos, extraként pedig világítással is rendelkezik. A fedélzeti memóriában tárolódnak a profilok, a gombok alatti mikrokapcsolókat pedig könnyedén kicserélheted a számodra ideális változatokra.



17 999 forint

ASUS Cerberus Headset

Híffejhallgatókon már bevált, kettős pántot kapott a Cerberus gamerfüles, amelynek megalkotásakor arra is figyeltek a tervezők, hogy többórás viselet után se váljon kényelmetlenné. A fekete-piros headset óriási, kerek fülpárnái kényelmesek, és hatalmas, 60 mm átmérőjű hangszórókat rejtjenek. A harisnyázott kábel igazán strapabíró, a kellően érzékeny mikrofont pedig könnyen a szád elé hajthatod, amint bevetésre indulsz.

PRO

Komolyabb kihívásokhoz, a manapság oly népszerű battle royale játékokhoz és online összecsapásokhoz elengedhetetlen a gyorsan reagáló, pontos és nagyon kényelmes vezérlés. Hasznát veheted az extra szolgáltatásoknak, a makrózásnak, a játékosmódnak és a virtuális térhangzásnak is.



54 999 forint

ASUS ROG Strix Flare HU

Ha sokat játszol, tudhatod, miért szeretik annyian a mechanikus billentyűzetet: gyors, hajszálpontos, és a hangja is csodálatos. A minőségi Cherry MX kapcsolók és a teljes magyar szitázás mellett a Flare előnyei közé tartozik az Aura Sync RGB háttérvilágítás, a multimédia-vezérlés és a bal felső sarokban lévő hangerőszabályzó görgő. Szintén ritkaság, de még kényelmes csuklótámaszt is kapunk.



14 999 forint

ASUS Cerberus Fortus

Erőt sugárzó külseje már messziről hirdeti a Fortusról, hogy gamereknek készült. Közelebről szemügyre véve a részletek is stimmelnek: magnéziumötvözetből készült talp, gumírozott oldalak, nagy görgő, továbbá RGB világítás és több, makrózható gomb. A gombok alatt prémium Omron mikrokapcsolók rejtőznek, használhatasz fedélzeti memóriát, a 4 ezer dpi pedig a legtöbb játékhoz bőven elegendő lesz.



42 999 forint

ASUS ROG Strix Wireless

Nagyon vagány (általunk csak mérges bagolyként emlegetett) a dizájnya a Strix gamerfülesnek. A nagyméretű kagylók méretes párnákkal veszik körbe füledet, a kényelmet pedig a kétpántos rögzítés növeli még tovább. Ahogy nevéből is kitalálható, ez a headset zsinór nélküli, így szabadon headbangelhatsz egy-egy nyertes meccs után, miközben diadalittasan, de kulturáltan üvöltesz a passzív zajszűrős mikrofonba.

MASTER

Azon kapod magad, hogy minden délutánod/estéd a virtuális csatamezőn telik? Akkor neked profi felszerelésre van szükség, amely akár több éves használat alatt sem hagy cserben. Bármilyen játéksztílusról is legyen szó, a mesterfokozatot csakis megfelelő perifériákkal érheted el, ezért ne ezeken a kiegészítőkön spórolj.



71 999 forint

ASUS ROG Claymore HU

Manapság oly divatos, kompakt készülékházba került a Claymore gamerbillentyűzet, amely ennek ellenére nagyon strapabíró, a gombsapkák alatt pedig természetesen mechanikus kapcsolók rejlenek. Nem hiányozhat a makrózás és a gombonkénti RGB világítás sem, a numerikus részt pedig bármikor lecsatolhatod, ha éppen nincs rá szükséged. A magyar kiosztás már csak ha a törtán – ebben az árszegmensben ez ritkaság.



28 999 forint

ASUS ROG Gladius II Origin

Maraton csatákat vívó gamerek számára az egyik legjobb egérdizájn a hosszított kialakítás, így gyorsan és pontosan lehet kattintani. A Gladius II Origin emellett Omron mikrokapcsolókat és nagy felbontású, hajszálpontos, 12 ezer dpi-re képes szenzort is rejt, RGB világítása programozható, és a makrózás sem maradt le. A görgő különösen jól sikerült, a széles, gumírozott kialakítás kedvező a játszáshoz.



59 999 forint

ASUS ROG STRIX Fusion 500

A drága hififejhallgatókat idézi a Fusion 500-as gamerheadset dizájnya, és ez nem véletlen, ugyanis valóban minőségi a hangzása. A saját DAC-kal szerelt, RGB világítású füles kényelmes, a fülkagylóba rejtett gombokkal érintésre vezérelhető, és virtuális térhangzást is aktiválhatunk. Miután gamereknek készült, a mikrofon sem maradt le, amely ezúttal már digitális, és szintén nagyon jó minőségű.

Filléres HDR

Philips Brilliance 328P6A



HATALMAS BETŰKSEL HIR-
DETI MAGÁRÓL A PHILIPS
ÚJ MONITORA, HOGY
VÉGRE ELÉRHETŐ ÁRON LEHET
HDR-KÉPES KIJELZŐNK PC-HEZ. A

16:9-es képarány mellé ezúttal WQHD felbontást választott a gyártó, amely ideális munkára és játékra egyaránt, továbbá a 31,5 colos képátló mellett a pixelesedés sem zavaró. A technikai adatokat végigpörgetve egészen sok extrát kapunk elérhető áron. Az IPS-panel matt felületű, ráadásul 8 bit+FRC-módban dolgozik, így trükkkel ugyan, de 10 bit/színes képmegjelenítésre is képes. Ez a HDR egyik alapfeltétele, ám emellett a 328P6A fényereje is jelentősen nagyobb a konkurens monitoroknál megszokottnál. Ugyanez vonatkozik a kontrasztra is: a szokásos 1000:1-hez érték helyett 1200:1-et kapunk, ami HDR-módban a 2000:1-hez

szintet is megközelíti. Hogy ezt elérjék, nyolcszegmens Edge W-LED háttérvilágítást alkalmaztak, ami ugyan nem a legjobb megoldás, de költséghatékony, és jobb, mint a statikus, hagyományos világítások.

Noha a matt, kissé vastag káva és a nagy méretű, műanyag talp ma már nem túl divatos, a modern extrák nem maradtak le, sőt: meglepetésként nem csupán gyorstöltésre képes USB 3.0 hubot, hanem komplett Type-C-dokkolót is találunk videojellel, hanggal, gigabites LAN-csatlakozóval és töltési funkcióval. A 328P6A tesztje során jó képminőséget és válaszdíót tapasztaltunk ideális képátló/felbontás mellett. A fényerő szuper, a kontraszt is jobb az

átlagosnál, ráadásul IPS glow jelenséggel sem találkoztunk. A háttérvilágítás homogenitása azonban alapbeállításon láthatóan rossz (a foltosodás elkerülése érdekében aktiváld a SmartUniformity üzemmódot), az aRGB és sRGB beállítások pedig érdekes módon letiltják a fényerőállítás lehetőségét. A 328P6A ideális választás akár munkára, akár játékra: jó méretben kínál sok extrát és megfelelő beállítás után átlagon felüli képminőséget, de a HDR-t nem lehet komolyan venni, ehhez kevés az IPS-panel és a háttérvilágítás. Professzionális felhasználók pedig vigyázzanak az egyedi RGB-módokkal, mert ezek nem nyújtják azt, amit egy két-háromszor drágább kijelző.

INFO

Gyártó: Philips
Ár: 139 500 Ft
Web: philips.hu

Specifikáció:

16:9; 31,5 col; 2560×1440 pixel; 4 ms válaszdíj, HDR10; matt IPS-panel (8 bit+FRC), 178/178 fok betekintési szögek; 450 cd/m² fényerő, 1200:1 kontraszt; 60 Hz frissítés, gyárilag kalibrált; 1×DP; 1×HDMI 2.0, D-Sub, 2×USB 3.0, USB Type-C, GbE LAN; dönthető, emelhető, forgatható, pivot

Pro:

szuper fényerő és kontraszt, IPS, Type-C-dokkoló, jó ár

Kontra:

felesleges HDR-funkció, inhomogén háttérvilágítás, kisebb hiányosságok

83

Ezt kapod, ha elég korán jelzed, hogy ott leszel a GameStar-táborban

Trust Lightweight Backpack

EGYRE TÖBBEN ÉRZIK SZÜKSÉ-
GÉT EGY LAPTOPNAK, SOKAN
LE IS CSERÉLIK ASZTALI
GAMER-PC-IKET A HORDOZHATÓ
VÁLTOZATRA. Ha már magunkkal

vihető a masina, érdemes olyan táskát nézni, amelyben van egy dedikált kényelmes rekesz, és nem kell tartanunk attól, hogy bármi más összekarcolja. A Trust kínálatában sok mutató, ergonomikus hátizsák van (korábbi lapszámokban is mutattunk már párat), és ezek közül egyet (a készlet erejéig) a 2018-as GameStar-tábor minden olyan résztvevője megkap ajándékba, aki elég korán befizeti a tábor díját. De mit is tud a rettentő egyszerűen elnevezett Lightweight Backpack? Első és talán legjobb tulajdonsága, hogy nagyon könnyű, viszont tartós, és strapabíró: 10 kilóval lazán megterhelhetjük.

450 mm magas, 320 mm széles, és 180 mm mély, így egy legfeljebb 16 hüvelykes képátmérőjű laptopnak van benne hely a tépőzárazható, hátsó részen található rekeszben. Elé, a táskát nagy zsebébe bepakolhatunk bármit, a vékony elválasztó megvédi a gépet a kopástól; de fülhallgatókat, kulcsokat, más, kisebb cuccokat vagy azt, amihez könnyebben szeretnénk hozzáférni, érdemes az első zsebben elhelyezni. A masina mellett elfér akár egy pulóver is. Túrázáskor jól jöhet a két oldalsó, hálós tartó, amelyekbe bepattinthatunk egy-egy kulacsot vagy palackot. A táskát poliészterből készült, nagyon könnyű, viszont nem vízálló, és nincs kívülről párnázva, így nem nyújt teljes védelmet – ugyanakkor, mivel a laptop maga egyébként is a hátunkkal érintkező részen helyezhető el, kevés az olyan szituáció, amikor egy ütődés következté-



ben megsérülhet. Vállpántjai nem eltávolíthatók, de állíthatók, teljes hosszukban párnáztak, ezért a zsákot hosszú távon is kényelmes hordani. Aki egy egyszerű laptopot szeretne, amit akár túrázáshoz, netán bevásárláshoz (például a tábor éjszakába nyúló menetel során elfogyasztott üdítők és rágcsák újratöltéséhez) is használna, annak ez tökéletes választás lehet.

INFO

Forgalmazó:
R.A. Trade Kft.
Ár: 6000 Ft
Web: trust.com

Specifikáció:

450×320×180 mm; 10 kg-os teherbírás; poliészter anyag, fém cipzárak; 16 colos vagy annál kisebb gépek tárolására alkalmas; első zseb a töltőknek, telefonnak; oldalsó, hálós zseb üdítős palacknak; párnázott, kényelmes hátrész; állítható fogó

Pro:

kényelmes, kellő mennyiségű zseb található rajta, könnyű

Kontra:

nem vízálló, nem bélelt a laptoprekesz

80

INFO

Gyártó: Razer Inc.
Ár: 279 euró
Web: razer.com

Specifikáció:
jobbkezes kialakítás;
16 ezer dpi; zsinór nélküli mód; Chroma RGB; 9 makrózható gomb; memória, profilváltó gomb; 124,7×70,1×43,2 mm, 96 g (egér); töltővel egybeépített egérpád; kétféle felület (kemény/puha); 355×282,5×12,9 mm, 643 g (alátét);

Pro:
egyedi dizájn, szuper tulajdonságok, valóban zsinór nélküli, könnyű

Kontra:
nem állítható a görgőérzékenység, nincs snipergomb, drága

88

Kötetlen egerészés

Razer Mamba HyperFlux +Firefly



KITŐL MÁSTÓL ÉRKEZHETETT VOLNA A SOHA LE NEM MERŐLŐ, MÉGIS ZSINÓRMENTES EGÉR, MINT A GAMERPERIFÉRIÁK MESTERÉTŐL? Az ikonikus DeathAdder

játékosegerek mellett a Razer Mamba szériáját is nagyon kedvelik a PC-s játékosok, a tesztkínre érkezett Mamba azonban egészen más, mint az eddigi példányok, mivel akkumulátor nélkül sem kell hozzá kábel. A microUSB-s kábel ugyanis nem az egérhez, hanem az alatta elterülő, nagy méretű és kemény Firefly HyperFlux egéralátétéhez kapcsolódik. A HyperFlux-technológia a mobiltelefonok Qi-töltéséhez hasonló megoldást használ, hogy az egérhez is eljuttassa az elektromosságot. Ehhez hasonló a Logitech PowerPlay, azonban a Razer nagy újítása, hogy a

Mamba HyperFluxban nincs akkumulátor, így mindössze 96 grammos, ezzel pedig egyedülálló.

Az egér emellett kábellel is használható, de a HyperFlux nem az egyetlen extra, ami indokolja a szédítően magas, 279 eurós árat. Természetesen az alátét és az egér is programozható RGB világítást kapott, és a makrózás, profilkezelés sem hiányzik, amelyhez a Synapse szoftvert használhatjuk. A gumírozott görgő keményen kattán, ez fegyverváltáshoz ideális, a 16 ezer dpi-s szenzor és a vezérlőchip pedig a ma elérhető legjobbak. A Mamba ol-

dalán mindössze két extra gombot találunk, sajnos a Basilisk változtatható méretű, kényelmes snipergombja lemaradt.

A Razer egy valóban egyedi gamereget alkotott, amiért minden dicséret megilleti. A Mamba HyperFlux a Firefly paddal csodálatos élményt nyújt a könnyű egeret kedvelő, profi gamerek számára. A zsinórmentes, mégis pillekönnyű egérelményért cserébe azonban horribilisán magas árat kell fizetnünk, így megvételét csak annak tudjuk ajánlani, akinek szeme sem rebben, ha közel 100 ezer forintot kell kiadnia egyetlen perifériáért.



TRUST GAMING #BUILDINGCHAMPIONS



+



GXT 383 DION 7.1 BASS VIBRATION HEADSET + FARCRY 5

Fülre helyezhető, játékosoknak szánt mikrofonos fejhallgató basszusrezgéssel és 7.1 térhatású hangzással



GXT 860 THURA SEMI-MECHANICAL KEYBOARD

Félmechanikus LED-es billentyűzet 9 színványhullám-színmóddal és játékos mód funkcióval



GXT 707R RESTO GAMING CHAIR

Ergonomikus állítható szék játékosoknak, mely kivitele révén alkalmas több órás kényelmes játékmenetekhez is



GXT 180 KUSAN PRO GAMING MOUSE

Ergonomikus állítható szék játékosoknak, mely kivitele révén alkalmas több órás kényelmes játékmenetekhez is



@trustgaming



@trust.gaming



@trustgamingxxt



/trustgaminggear



Nem kell lemondanod a 4K-ről

INFO

Gyártó: Avermedia
 Ár: 57 990 Ft
 Web: avermedia.com

Specifikáció:

interfész: USB 2.0 (UVC);
 videobemenet: HDMI 2.0;
 video pass through: HDMI 2.0;
 audióbemenetek: HDMI
 x1, 4 pólusú 3,5 mm-es
 port x2
 támogatott felbontások:
 2160p 60 fps, 1080p
 60/50/30 fps, 720p
 60/50/30 fps, 576p
 50/25 fps, 480p 60/30
 fps;
 működési üzemmódok:
 számítógépes, számítógép
 nélküli, kártyaolvasó;
 14,7x5,7x4,7 cm
 (5,8x2,2x1,8 in);
 185,5 g

AVERMEDIA LIVE GAMER PORTABLE 2 PLUS

HÁLA AZ IMMÁR ELÉRHETŐ ÁRON KAPHATÓ NAGY FELBONTÁSÚ TÉVÉNEK ÉS A KONZOLOK TELJESÍTMÉNYNÖVEKEDÉSÉNEK, A 4K GAMING IMMÁR NEM CSAK A GAZDAG PC-ÉPÍTŐK KIVÁLTSÁGA. A PlayStation 4 Pro és az Xbox One X is képes 4K-ban futtatni a legújabb játékokat, ami jót tett a tévé-eladásoknak. Egyre többen érzik indokoltnak, hogy egy kicsit mélyebben a zsebükbe nyúljanak azért, hogy négyszer annyi pixelen élvezhessék kedvenc játékaikat. De hiába tör utat magának a 4K ezen a területen, az internetes tartalomfogyasztóknak nagyon kis részét érdekli ez a fajta tartalom. A legtöbben a laptopjukon, asztali gépükön vagy okostelefonjukon nézik a YouTube-videókat és a különböző streameket, nekik pedig elenyésző százalékuk van felkészülve arra, hogy 4K-ban nézzék kedvencüket. És akkor még csupán a kijelzők felbontásáról beszéltünk, azt nem is vettük figyelembe, hogy mennyire terhel a sávszélességet egy 4K-s stream a fel- és letöltési oldalon is.

4K játékra tehát van igény, streamelésre és rögzítésre azonban nem igazán. Itt jön a képbe az Avermedia Live Gamer Portable 2 nagy testvére, amelynek még ennél is hosszabb neve van, hiszen a végére odakerült egy kis Plus szócska. Ez a külső eszköz lehetővé teszi, hogy 4K-ban juttassuk játékaikat, amit aztán a beépít-

tett jelfeldolgozó chip visszaskaláz, így 1080p-s felbontás mellett 60 fps-sel rögzíthetjük vagy streamelhetjük a játékmennetet, legyen szó akár konzolos, akár PC-s játékról. A gyártó korábbi modelljeihez hasonlóan ezen a kártyán is megtartották a két jackcsatlakozót, így mikrofonunkat és a konzolos partichatét is beköthetjük, hogy a játéké mellett a mi hangunkat és barátainkét is halljuk.

VIDEORÖGZÍTÉSI MÓDOK

Az LGP2P három különböző módba kapcsolható egy előlapi gomb segítségével. Az első a PC-s mód, ilyenkor a jelet a számítógépünkre továbbítjuk, és ott a vállalat saját, RECentral nevű szoftvere segítségével rögzítjük. Emellett lehetőségünk van közvetlenül egy microSD-memóriakártyára is rögzíteni a videót, ilyenkor azonban csak egy előre megadott bitrátával történik a felvétel, ami bizonyos fokú minőségromláshoz vezet. Ezenkívül a harmadik felhasználási módban kártyaolvasóként használhatjuk az eszközt, így nem kell kivennünk belőle a microSD-t, ha az éppen rögzített játékmennetet át akarjuk másolni a gépünkre. A felvétel elindítását és leállítását a Toblerone alakú ház tetején található gomb segítségével végezhetjük, és itt található az állapotjelző LED is, amely a rögzítés aktuális állapotát mutatja (alapesetben kék, felvétel közben piros).

CSATLAKOZTATÁSI LEHETŐSÉGEK

Nemcsak kinézetében hasonlít elődjéhez az Avermedia új kútyúje, hanem technikai oldalról sem változott sokat, így megmaradt a csatlakozók egy része. Ez azt jelenti, hogy bár az eszköz immár támogatja a HDMI 2.0-t (ez ugye nélkülözhetetlen a 4K-felvétel továbbításához), be kell érniünk egy 2.0-s microUSB-csatlakozóval. Emiatt a gépen látható előnézet csúszik, ami PC-s streameléskor problémát jelenthet, ha a hangot nem ezen az eszközön akarjuk áttolni. Egy USB 3.0-s interfésszel már gyakorlatilag észrevehetetlen különbséggel lehetett volna továbbítani az adatot. A másik furcsaság, hogy míg a 4K-felbontás átjátszására képes ez a felvevőeszköz, a konzolgyártók által annyit emlegetett, és az Xbox One X és a PS4 Pro egyik legfontosabb feature-ének tartott (bár a játékosok egy részét továbbra is megosztó) HDR-re már nem, így erről is kell mondanunk, ha úgy akarunk játszani, hogy ez az Avermedia rögzítő van felítón a konzolunk és a kijelzőnk között. Mindent egybevéve az Avermedia Live Gamer Portable 2 Plus azok számára érdekes, akik semmiképp sem akarnak lemondani a 4K-játékról, miközben gameplayt is rögzítenek, illetve akik a számítógépre történő rögzítés helyett jobban szeretik közvetlenül microSD-kártyára menteni videóikat.



MEGJELENT!



A VILÁG KEDVENC FUTBALLMAGAZINJA

WWW.FOURFOURTWO.HU

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GAMEREGÉR

Razer Basilisk



Gyártó: Razer Inc.
Ár: 19 600 Ft
Web: razerzone.com

Csúcssebességre kapcsolt a Razer, és ontja magából az újabbnál újabb gameregereket. A Naga Trinity után már a Firefly+Mamba zsinór nélküli modellt is bemutatták, mi azonban mégis egy korábbi Basiliskot ajánljuk figyelmedbe. Ez az egér a legfejlettebb belsővel rendelkezik; RGB világítással és 16 ezer dpi-s érzékenységgel. Állíthatod a görgő erősségét, használhatsz snipergombot, válthatz profilt, és kiaknázhatsz a Synapse szoftver szuper makrókezelését is. Mindezért baráti árat kérnek, már 20 ezer forint alatt a tiéd lehet a kényelmes Basilisk.

PROCESSZOR

Intel Core i3-8100



Gyártó: Intel Inc.
Ár: 31 890 Ft
Web: intel.com

Végre megérkeztek a boltok polcaira a H310/B360/H370-es, olcsó, LGA1151-300-as alaplapok, amelyek kezelik a nyolcadik generációs Intel Core processzorokat. Ez fontos mérföldkő, ezek a CPU-k ugyanis nagyon erősek, miközben nem fogyasztanak többet elődeiknél, és áruk sem túl magas. Az egyik legjobb vétel a 8100-as modell, amely immáron négymagos, 3,6 GHz-en jár, és 6 MB gyorsítótárral gazdálkodik. Az integrált GPU továbbra sem túl erős, viszont ez a processzor akár egy GTX 1060 6 GB VGA-t is képes kihajtani.

ROUTER

TP-Link Archer C7



Gyártó: TP-Link
Ár: 26 190 Ft
Web: tp-link.hu

Egy jól megválasztott router kismíthatja a ráncokat homlokunkon – nincs akadózó netkapcsolat, eltűnő Wi-Fi-jel, és attól sem kell félni, hogy egyszerre túl sok eszköz csatlakozik a hálózatra. Az Archer C7 még éppen elérhető áron kapható, cserébe fejlett technológiát, kétmagos központi egységet és jó szoftvert kínál rengeteg szolgáltatással. Bár a router a MU-MIMO-t még nem támogatja, azért már nem belépőszintű, és alkalmazza a Beamforming-technológiát, a nagyméretű, külső antennák pedig gondoskodnak a jó hatótávrról.

BLUETOOTH-HANGFALAK



1 **JBL Xtreme**
74 900 Ft
jbl.com

2 **Marshall Kilburn**
76 900 Ft
marshallheadphones.com

3 **Bose Soundlink Revolve**
77 200 Ft
bose.hu

4 **B&O Beoplay P2**
39 999 Ft
beoplay.com

5 **Philips Izzy BM6B**
50 999 Ft
philips.hu

NEGYED TB-OS SSD-K



1 **Samsung EVO 860 250 GB**
26 890 Ft
samsung.hu

2 **Adata Ultimate SU800 256 GB**
23 800 Ft
adata.com

3 **Transcend SSD370S 256 GB**
32 400 Ft
transcend-info.com

4 **Kingston SSDNow UV400 240 GB**
21 900 Ft
kingston.com

5 **Crucial MX300 275 GB**
25 700 Ft
crucial.com

TÁPEGYSÉGEK 20 EZER FORINT ALATT



1 **be quiet! System Power 8 S8-500W**
15 700 Ft
bequiet.com

2 **FSP Raider II 550W**
19 600 Ft
fslifestyle.com

3 **Thermaltake Smart SE 630W**
18 990 Ft
thermaltake.com

4 **Cooler Master G450M**
17 200 Ft
coolermaster.com

5 **Chieftec Eco GPE-600S**
16 500 Ft
chieftec.eu

KÖZÉPKATEGÓRIÁS MOBILOK



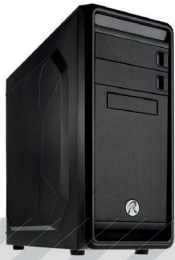
1 **Huawei P10 lite**
66 400 Ft
huawei.hu

2 **Motorola Moto G5 Plus**
70 990 Ft
motorola.com

3 **Asus Zenfone 3**
74 900 Ft
asus.hu

4 **Honor 6X**
58 100 Ft
honor.com

5 **Sony Xperia XA1**
66 500 Ft
sony.hu



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Intel Pentium G4600	18 490 Ft
Processzorhűtő Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap Gigabyte B250M-D2V	16 790 Ft
Memória 8 GB Crucial DDR4-2400	22 900 Ft
Grafikus kártya Inno3D GeForce GTX 1050 2 GB	42 990 Ft
SSD -	x
Merevlemez WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	11 600 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház FSP CMT120	10 200 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 400 W	12 200 Ft
ÖSSZESEN	136 970 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor AMD Ryzen 3 1300X	33 990 Ft
Processzorhűtő -	x
Alaplap MSI B350M Gaming Pro	22 990 Ft
Memória 8 GB Crucial DDR4-2400	22 900 Ft
Grafikus kártya Palit GeForce GTX 1050 Ti 4 GB	58 900 Ft
SSD Kingston SSDNow UV400 240 GB	21 000 Ft
Merevlemez -	x
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Thermaltake Versa H13 Window	14 200 Ft
Tápegység Be quiet! System Power 8 S8-500 W	15 400 Ft
ÖSSZESEN	189 380 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-8400	51 700 Ft
Processzorhűtő Noctua NH-U12S	19 000 Ft
Alaplap Asus TUF Z370-Plus Gaming	45 800 Ft
Memória Kingston HyperX Predator DDR4-3200 16 GB kit	59 990 Ft
Grafikus kártya MSI GeForce GTX 1060 6 GB	118 900 Ft
SSD WD Black 512 GB M.2 NVMe SSD	52 300 Ft
Merevlemez WD Red 4 TB	34 890 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Corsair Carbide Spec-03	16 600 Ft
Tápegység Corsair Builder CX600 v2	24 500 Ft
ÖSSZESEN	423 680 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1151

Intel Core i5-8600K	73 900 Ft
Intel Core i5-8400	56 990 Ft
Intel Core i3-8100	31 790 Ft
Intel Core i3-7100	29 999 Ft
Intel Pentium G4600	18 990 Ft
Intel Pentium G4400	13 400 Ft

AMD

AM4

AMD Ryzen 7 1800X	94 990 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	82 990 Ft
AMD Ryzen 7 1700	79 700 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	54 290 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	43 790 Ft
AMD Ryzen 5 1400	39 990 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	33 990 Ft
AMD Ryzen 3 1200	25 990 Ft

AM3+

AMD FX-8320E	37 990 Ft
AMD FX-4300	14 990 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1151

Asus TUF Z370-Plus Gaming	45 800 Ft
ASRock B250M Pro4	21 300 Ft
Asus Prime B250M-Plus	23 200 Ft
MSI B250M Mortar	22 500 Ft

AMD AM4

Asus RoG Crosshair VI Hero	76 690 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	52 990 Ft
ASRock Fatal1ty X370 Gaming K4	59 990 Ft
Gigabyte AB350 Gaming 3	27 600 Ft
MSI B350M Mortar	24 390 Ft
Asus Prime B350-Plus	28 790 Ft



Különösen ajánlott

Végre beszállt az LG a g-synces monitorok piacára, és ha már egyszer prémium gamermodellét készített, hát beleadott apait-anyait. A 34U89G legfontosabb eleme az IPS-panel, amely 21:9-es képarányú, a kávémentes szuper széles vászon mellett így adtak a kiváló betekintési szögek és a jó színhűség is. Az 5 ms-os válaszidő átlagos, ezúttal azonban az IPS-glow csak minimális, a fényerő pedig meglepően nagy. A képfrisztés G-Synckel 144 Hz (OC-módban 166 Hz-ig is elmerészkedhetünk), ami kellően magas, ráadásul a felbontás mindössze 2560×1080 képpont, így már akár egy GTX 1070 is szépen meghajthatja 100+ fps-sel a 34UC89G-t. Ha viszont nem játszunk, az alacsony felbontás máris hátrányt jelent: egy közel 300 ezer forintos monitoron ez már nagyon pixeles eredményt produkál, ráadásul az asztalfelület sem elég nagy ilyen kevés képponttal. A monitoron találunk még egy kétportos USB 3.0 hubot gyorsított funkcióval, a dizájnos talp pedig magasságállítást is enged (pivot értelemszerűen nincs). Megjelenése óta a 34UC89G ára – ha lassan is, de – lefelé araszol, a kezdeti, 270-300 ezer forintos vételár helyett ma már 250-260 ezer forintért megszerezhetjük.

INFO

Forgalmazó:
LG Magyarország
Ár: 259 600 Ft
Web: lg.hu

Specifikációk:

21:9-es képarány, ívelt; 34 colos átmérő, 2560×1080 pixel; 5 ms válaszidő; matt IPS-panel, 178/178 fok betekintési szögek; 300 cd/m² fényerő, 1000:1 kontraszt; 144 Hz frissítés, G-Synckel technológia; HDMI, DP, 2×USB 3.0; dönthető -5-20 fokban, emelhető, VESA100; 70 W átlagos fogyasztás

Pro: széles vásznú, kiváló színek és fényerő, minimális IPS-glow, G-Sync

Kontra: régebbi alacsony felbontás, lehetne stabilabb a talp, drága

LG UltraWide 34UC89G



80

EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játékpszichológia

INSPIRÁCIÓ, VAGY KÓROS RAJONGÁS?

PÉLDAKÉPEINK SZÁMOS MÓDON MOTIVÁLHATNAK BENNÜNKET: MUNKÁSSÁGUK ŐSZTÖNÖZHET, HOGY ELSAJÁTÍTSUNK BIZONYOS KÉPESSEGEKET, JÁRTASSÁGOT SZEREZZÜNK KÜLÖNBŐZŐ MŰVÉSZETI ÁGAKBAN, VAGY KIPRÓBÁLJUK AZ ÖNFEJLESZTÉS MÁS MÓDJAIT, PÉLDÁUL A SPORTOLÁST.

Ugyanakkor előfordulhat, hogy az ismert személy iránti elköteleződés túlzott mértékűt ölt, ami különböző problémákhoz vezethet a rajongó életében.

A RAJONGÁS SZÉLSŐSÉGES ESETEI

Bizonyára mindannyian hallottatok már olyan esetekről, amikor egy rajongó túl messzire ment a kedvenc sztárja iránti szenvedélyét illetően. A fanatikus rajongók felbukkanása a hírességek magánéletében gyakori jelenség, ugyanakkor meglehetősen kellemetlen tud lenni. Egy 27 éves francia nő például titokban beköltözött Pamela Anderson vendégházába. Az eset 2001-ben történt, amikor is a színésznő a tudtán kívül osztozott szállásán a potyavendéggel. A helyzet akkor kezdett gyanússá válni

KI VAGYOK?

A nevem Zsila Ágnes. Pszichológus, író és az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának PhD-hallgatója vagyok. Prof. Demetrovics Zsolt kutatócsoportjában aktívan részt veszek a videojátékok és az internethasználat pszichológiai vonatkozásainak vizsgálatában.

számára, amikor bizonyos ingóságainak hirtelen nyoma veszett, például eltűnt a dzsekije vagy egy szelet kenyér az asztalról. Még egy arcot is látott felvillanni az ablakban, de azt hitte, csak a képzelete tréfált vele, hiszen a testőrei nem találtak senkit a birtokon. Végül előkerült a titokzatos vendég, akit egy napon Anderson ágyában alva találtak. Úgy tűnt, nem akarta bántani a hírességet, csupán a közelében akart lenni. Később kiderült, hogy máskor is járhatott Anderson házában, mert elkapták, amikor meglátták rajta a színésznő piros úszódresszét, amelyet a Baywatchban viselt. A francia nőt végül kipenderítették a birtokról, és azt javasolták neki, hogy forduljon szakemberhez. Hasonlóan kellemetlen helyzetbe hozta egy rajongója Michael J. Foxot, aki fenyegetőleveleket küldött egy 26 éves nőtől, Tinától. A nő azzal fenyegette a színészt és annak családját, hogy mindannyiukat végez, ha Fox nem válik el várandós feleségétől. A színész féltette a családját, így bíróságra vitte az ügyet. Amikor házkutatást végeztek Tinánál, ezer másik levelet találtak otthonában, valamint egy oltárt, amelyet a színész tiszteletére állított. A fanatikus rajongót végül pszichiátriai kezelésnek vetették alá. Miley Cyrus sem menekülhetett a rajongók szeretetétől. Egy 53 éves férfi azt állította, 2009-ben házasságot kötött a sztárral, és ti-

tokban kommunikáltak egymással a Hannah Montana című műsoron keresztül. A férfi számos alkalommal próbált a tizenhat éves sztár közelébe jutni, és többször le is tartóztatták. Egy alkalommal meghívta az esküvőjükre az őt letartóztató rendőrt. Végül felfüggesztett börtönbüntetésre ítélték, és elrendelték pszichológiai vizsgálatát.

A nagy népszerűségnek örvendő Harry Potter filmsorozat színészei sem érezhették magukat biztonságban, ha a fanatikus rajongók megtalálták őket. A Draco Malfoy alakító Tom Felton például egy rajongója örökre akarta fogadni. A férfi hivatalosan megváltoztatta a nevét Lucius Malfoyra, és elkezdte iratokkal bombázni a fiatal színészt, arra kérve, tegyen nyilatkozatot arról, hogy kitagadja szüleit, és a férfi amerikai otthonába költözik. Képzelték, milyen arcot vágott Felton, amikor megkapta az üzenetet.

A RAJONGÁS HÁROM DIMENZIÓJA

Lynn E. McCutcheon és munkatársai a rajongás mértékét három dimenzióban mérik. Az első a szórakozás-társas dimenzió, amely azt tükrözi, hogy a személy a kedvenc sztárjával kapcsolatos tevékenységekben (például zenehallgatás, könyvek és cikkek olvasása) örömet lel. Szeret másokkal a kedvencéről beszélni, így szívesen keresi azok társaságát, akik osztozni tudnak lelkesedésében. Érdek-



Rég várt pillanat



BOSZORKÁNYOK, VARÁZSLÓK ÉS RAJONGÓK

A Harry Potter könyvsorozat világszerte rajongók millióit varázsolta el. Közülük a legodaadóbbak azonban nem érték be csupán a könyvek beszerzésével, gondolván, a hozzájuk kapcsolódó relikviák éppúgy nélkülözhetetlenek. A képen látható fiatal lány gyűjteményében helyet kapott Bolyhoska, a háromfejű kutya plüssváltozata, a híres Nimbus 2000-es versenyseprű szakasztott mása, valamint a pálca. Egy másik szenvedélyes olvasó azzal vált ismertté, hogy több mint 3000 Harry Potter-relikviát gyűjtött össze pár év alatt. Hozzájuk képest szelídőbb rajongónak tekinthetjük azt a kislányt, aki azt gondolta, eljuthat a Mágiaügyi Minisztériumba, ha lehúzza magát a vécén.



Ha ilyet látsz, kezdhetsz aggódni



Ez már nem kispályás rajongóknak való

HA TE MONDOD

Harry Styles énekes, dalszerző: „Nem az az Igazi rajongó, akinek millió képe van rólunk, hanem aki feltétel nélkül szeret minket.”

lik a hírességről szóló hírek, új információk, és örömmel osztja meg másokkal is lelkesedését. Ez a rajongás egészséges mértéke.

Az intenzív-személyes dimenzió ellenben már egyoldalú, kényszeres gondolatokra és mély érzelmi kötelékre utal a rajongó részéről a kedvelt híresség iránt. Azok, akik ilyen érzéseket táplálnak egy általuk nagyra becsült személy iránt, gyakran a híresség élet-eseményeitől teszik függővé saját hangulatukat, önértékelésüket. Ez megnyilvánulhat például abban, hogy ha a sztárt kudarc éri, akkor a rajongó a saját sikertelenségének éli meg a vele történt eseményeket, vagy ha a híresség nem várt sikereket ér el, azt a rajongó a saját eredményeként éli meg. Gyakori, hogy ezek a személyek állandóan kedvenceikre gondolnak, még akkor is, ha már nem akarják. Többnyire elfogultak a kedvelt sztárjukkal kapcsolatban, például meggyőződésüké válhat, hogy az tökéle-

tes és tévedhetetlen. Erre szemléletes példa, ha a hírességet bűncselekmény elkövetésével vádolják: a legelkövetettebb rajongók minden bizonyíték ellenére is kitartanak ártatlansága mellett.

A harmadik dimenzió a borderline-patologikus elnevezést kapta, és a rajongás kóros mértékét tükrözi. Ebbe a kategóriába azok tartoznak, akik bármit megtennének kedvencükért, még akkor is, ha az ütközik az elveikkel, vagy nyilvánvalóan negatív következményekkel jár. Például ha valaki drog-fogyasztásba kezd, mert a példaképe is. Ugyanígy a sztár szokásainak lemásolása is ide tartozik. Ekkor azonban figyelembe kell venni, hogy például egy e-sportoló játékhasználati szokásainak átvétele nem feltétlenül egyeztethető össze egy gimnazista napirendjével, így ha a fiatal szeretné saját életvitelét a példaképe rutin-jához hasonlatossá tenni, az problémákhoz vezethet.

MIÉRT LEHET SZÜKSÉGÜNK BÁLványOKRA?

Korábbi kutatásokban azt találták, hogy a fanatikus rajongók gyakran identitászavarral küzdenek. McCutcheon és csapata azzal magyarázta ezt a jelenséget, hogy a fanatikus rajongók személyisége gyengén strukturált, s a kedvenc sztárjukhoz fűződő erős érzelmi kötelék által próbálják erősíteni identitásukat, növelni önbizalmukat, és elérni a teljesség érzését. Egyes kutatók szerint a kóros rajongás gyakran egyfajta menekülés a való életbeli problémák elől: a személy jelentős időt és energiát fektet fiktív, elképzelt szituációk ismétlődő, érzelmi-mély átélésére (például amikor arról álmodozik, hogy találkozik kedvenc énekesével a színpalak mögött), és ez az örömforrás egy ideig elfeledtetni vele saját gondjait. Probléma akkor jelentkezhet, ha a rajongó tartósan kerüli a szembenézést saját problémáival, és ez már negatív hatást fejt ki életének szá-

mos területére (munkahelyen, iskolában, társas kapcsolatokban). Mivel a fanatikus rajongók számára a kedvencükről szóló újabb hírek örömet szereznek, egyre nagyobb késztetést éreznek arra, hogy minél részletesebb és személyesebb információkhoz jussanak róla, ezzel is elősegítve a sztárral való azonosulásukat. Ez egyesek számára egy alternatív, meghamisított valóság felépítéséhez is vezethet extrém esetben.

Az ELTE Pszichológiai Intézetének kutatócsapata a GameStar magazin közreműködésével a sztárok iránti rajongás jelenségét vizsgálta idén februárban. Többek között szeretnénk volna feltárni a kóros rajongással összefüggő viselkedéseket, valamint képet alkotni arról, hogy kik azok, akik veszélyeztetettebbek a túlzott mértékű rajongás kialakulására. Kutatásunk eredményeit a következő lapszámban olvashatjátok.

Agg

Extra life

HOGY FÉR MEG EGYMÁSSAL A SPORT ÉS AZ E-SPORT?



Chio Mozdulj Gamer

HOGY FÉR MEG EGYMÁSSAL A SPORT ÉS AZ E-SPORT?

MÁRCIUS 23-25. KÖZÖTT A BOK CSARNOK ÉS A V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL MEGNYITOTTA HAZÁNK VALAHA VOLT LEGNAGYOBB E-SPORT-RENDEZVÉNYÉNEK KAPUIT A KÖZÖNSÉG ELŐTT. Erről részletesebben a GameStar e-sport-rovatában olvashattok, mi most inkább azzal büszkélkednénk nektek, milyen jó is volt egy kicsit összekeverni a videójátékokat a valódi sportokkal. Ha nyomon követtétek a Chio Mozdulj Gamer mozgalom életét (és miért is ne tennétek ezt, hiszen csodálatos, felemelő érzés), akkor bizonyára tudjátok, hogy célunk a mozgás örömeinek és a játékok világának mixelése, a gamerek megmozgatása, felrázása. A Chio támogatása-

val a V4 ideje alatt is összedobtuk egy sportarénát a Körcsarnokban, ahol lasertag, teqball és katonai képzőbázis várta a látogatókat. Felépült egy gigantikus színpad is, ahol youtuberekkel beszélgettünk az élet (meg a sport) dolgairól, ezekről természetesen videót is láthattok hamarosan a GameStar YouTube-csatornáján vagy a Mozdulj Gamer Facebook-oldalán. A legtöbben ki is próbálták magukat a lasertagpályán, amely messze a legmenőbb harc-tér volt, amit eddig sikerült megvalósítani. Fények, füstgép, hangeffektek – mintha csak a kilencvenes évek technobulijainak forgatókönyvét olvasnád most, de valójában ez a lasertag. Elképesztően jó élmény volt a harc egy ilyen környezetben.

Az pedig, aki még komolyabban akarta venni a katonaeletet, a honvédség akadálypályáin rohagálhatott, sőt még egy harckocsi is parkolt az aréna előtt, biztos, ami biztos. Fegyveres őr a tetőn, mindenhol álcahaló, adott volt a military élet-érzés, de a mi szívünk mégis vidám, peace-jelet mutogató hippiként szökdécselt a boldogság mezején, mert ismét egy olyan Chio Mozdulj Gamer rendezvényt (ráadásul maratoni, háromnapos felhajtást) tudhatunk a hátunk mögött, amire öröm visszaemlékezni. Ha akartok videókat látni róla, irány a GameStar Plus vagy YouTube-csatornánk, a mozgalom pedig pörög tovább, fogunk még ebben az évben meglepetéseket okozni.



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 érdeklí 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 önfelkészítés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejuinkből 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



A
<HelloWorld>
 MOZGALOM
 AJÁNLÁSÁVAL



HelloWorld iskolanap

TÉNYLEG LEHET JÁTSZVA TANULNI?

GONDOLTAD VOLNA, HOGY **EGYETLEN DÉLELŐTT ALATT EGY ISKOLÁBAN LEHET A MODERN TECHNOLÓGIA ELŐNYEIRŐL, AZ INTERNET VESZÉLYEIRŐL, A FÜGGŐSÉGRŐL, A DROGOKRÓL, A SZÜLŐK, PEDAGÓGUSOK ÉS A FIATALOK KÖZÖTT HÚZÓDÓ (NÉHA IJESZTŐEN MÉLYNEK TŰNŐ) GENERÁCIÓS SZAKADÉKRÓL, ILLETVE A HATÉKONYABB TANULÁSRÓL ÉS MUNKÁRÓL IS TANULNI?** És mindeközben játszani, VR-élményt kipróbálni,

valódi foci- és FIFA-bajnokságot szervezni? A HelloWorld – a GameStart is kiadó vállalat által életre hívott oktatási és edukációs mozgalom – az V. kerületi Önkormányzat és a Kábítószerügyi Egyeztető Fórum támogatásával egy teljesen egyedi kezdeményezést indított útjára, amelynek célja, hogy a középiskolákba eljutva szőlítsuk meg a fiatalokat, szülőket és tanárokat, hogy olyan témákról essen szó, amelyekről nagyon fontos beszélni, mivel meghatározzák mindennapi életünket, mégsem kapunk mindig elég segít-

séget ahhoz, hogy eligazodjunk korunk lehetőségeinek és veszélyeinek útvesztőjében.

A HelloWorld küldetése évek óta világos: elsődleges célunk az informatika népszerűsítése, szerintünk a programozás és az algoritmikus gondolkodás már gyerekkorban tanulható, és egy robot vezérléséhez sem kell atomfizikusnak tanulni. Persze ezt a világot nem lehet bemutatni úgy, ha nem beszélünk azokról a problémákról és felelmelekről, amelyeket e digitális korszak gerjeszt. Ismernünk kell ezeket, és fe-

lősen, tudatosan élni a lehető legteljesebb életet. Ebben igyekeztünk segíteni az első HelloWorld iskolanappal a Xántus János Két Tanítási Nyelvű Gimnázium és Szakgimnáziumban március elején.

Két – általunk is – nagyon kedvelt youtuber is vendégünk volt: Kiss Imi a Gameday Iroda csapatából, valamint Isti, akik már nem először ülnek le velünk fontos témákról beszélgetni. Remek napot tudhatunk magunk mögött, amelyről partnereink is nyilatkoztak.



Idézet: Mátys Bálint, az V. kerületi Önkormányzat képviselője

„A játékok különböző formái egészen kisgyermekkorunktól kezdve megjelennek életünkben; szórakoztatnak, azonban fontosnak tartom, hogy ne tévesszük össze a valóságot és a virtualitást. A személyiségfejlődés egyik fontos fázisa, amikor elkezdünk törekedni a tanulás, a munka, a magánélet és a szórakozás közötti egyensúlyra.”

Idézet: Almási Adrienne, az Office Art & Design Kft. ügyvezetője

„A Herman Miller bútorok tetőtől talpig az emberi testet szolgálják az ergonómiai szempontok legszigorúbb figyelembevételével, számunkra ez kiemelt kérdéskör. Célunk a diákok, egyetemi és főiskolai hallgatók figyelmét felhívni arra, hogy mennyire fontos odafigyelnünk az egészségükre, a helyes testtartásra több órás géphasználat közben. Örülünk, hogy a HelloWorld erre is kiemelt figyelmet fordított.”



Idézet: Csizmazia-Darab István, az ESET Internetbiztonsági szakértője

„Fiatalok kezében a jövő és a kutyák, a digitalizáció által diktált innováció, így a tudatos internethasználat nemcsak az adatbiztonságról, a biztonságos internetezésről, hanem már a társadalmi felelősségről is szól. És a veszélyekről is beszélünk kell; nem riogatásként, hanem a felelős gondolkodás részeként.”

Idézet: Dobrovoczy István, az Alföldi Tej Kft. értékesítési és marketingigazgatója

„A tudatos életmód elkötelezett híveiként cégünk számára sem volt kérdéses, hogy támogatja a HelloWorld iskolanapot, többek közt azzal is, hogy reggelit kínálunk az érkező diákoknak, így frissebben vághattak neki az előadásoknak, játékoknak vagy éppen a sportversenyeknek, amelyek egész délelőtt futottak FIFA-meccsekkel vegyítve.”



Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

EverQuest

Az *EverQuest* volt az egyik első olyan, modern MMORPG, amely beindította az ipar fantáziáját a műfaj kapcsán. A legendás játék a mai napig ingyenesen játszható, így mindenkinek érdemes lehet kipróbálnia, de az április egy különösen jó hónap erre. Március végén ugyanis 19. születésnapja alkalmából a fejlesztők útnak indítottak egy úgynevezett Progression Servert, ami tiszta lapot kínál minden kalandor számára. Ezen a szerverfajtán a játék letelejtől, 1999-es tartalmától indulóan végigkövethetitek az *EverQuest* fejlődését. Minden 12. hét után megnyílik a következő kiegészítő új tartalmakkal és kihívásokkal. Ha lemaradtál a mókáról, és félsz beugrani a veteránok közé, akkor ez lehet a tökéletes kiindulópont. A játék

egyébként a lehető leghagyományosabb értelemben vett MMORPG. A játékosok klasszikus fantasyfajokból (elfek, törpék, emberek, gnómok stb.) és különböző mágikus vagy harcos karakterosztályokból választhatnak. Avatárunk megalkotása után bekerülünk egy gigantikus világba, amely ugyan látvány tekintetében vitathatatlanul vereséget szenvedett az idő vasfoga ellen, de még mindig rengeteg kalandot kínál, amihez egy kitartó, és kellemes játékosközösség is hozzájárul. Ha kíváncsi vagy rá, hogy melyik volt az a játék, amelyik ihletforrásként komoly szerepet játszott a *World of Warcraft* létrehozásában, és megágyazott a műfaj népszerűségének, akkor mindenképpen tegyél egy próbát vele az új szerveren.

A hónap játéka



Warcraft III – 1.29

Noha korábban nem hittük volna, hogy valaha írhatunk ezeken az oldalakon a *Warcraft III*-ról, de az elmúlt hetekben egy akkora frissítést kapott a legendás RTS, hogy nem lehetett elmenni mellette. A Blizzard valaha volt egyik legkedveltebb játéka végre modern PC-ken is hibátlanul fut, és ez nem csak azt jelenti, hogy nem akad össze a Windows 10-es platformmal. A *Warcraft III* az 1.29-es javítással teljes körű 16:9-es támogatást kapott. Vége a széthúzott pixeleknek: a Classic Games csapata komolyan megdolgozott azért, hogy a 2002-es játék egy modern cím hatását keltse, ehhez pedig új UI-elemeket rajzoltak, grafikát tuningoltak, és megtettek mindent azért, hogy a mai elvárásokhoz igazítsák az RTS-t. A felbontás helyrehozásán túl a Custom Games is megújult, aminek köszönhetően már akár 24 fős csapatokban is részt vehetünk. Ennek megfelelően a térkép-szerkesztő lehetőségei is bővültek, de nem csak az emelt játékoszámnak köszönhetően. A fejlesztők rengeteg új eszközt adtak a moddernek kezébe, így még szabadabban dolgozhatnak izgalmas, újszerű küldetéseken. A klasszikus játékmódokat sem kímélték a srácok, és egyensúlybeli nagytakarítást végeztek. Szinte minden hős változott valamennyit: az Orc Far Seer minden varázslata erősödött, a Mountain King korai szakasza gyengült, és még sorolhatnánk a számtalan balanszpszikálást napestig. Ha az elmúlt években félre is tetted azt a játékot, amely sokak első igazi online csatatere volt, itt a remek alkalom a visszatérésre.

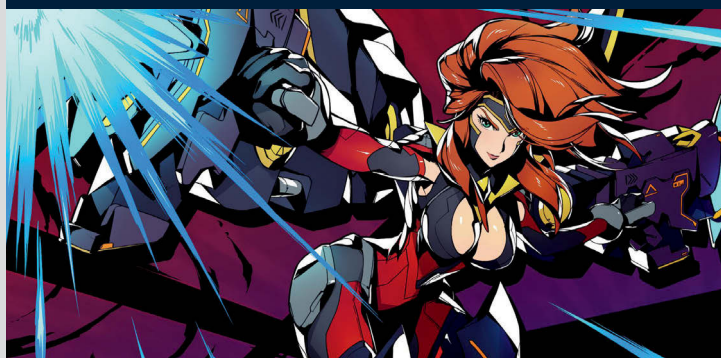


A hónap frissítése

League of Legends – Gun Goddess Miss Fortune

Az elmúlt években hatalmasat ugrott a *League of Legends* hőskínézetek minősége, amit mi sem mutat jobban, mint a *Gun Goddess Miss Fortune* megjelenése. A játék legújabb, Ultimate kategóriás skinje dedikált képességekkel, saját szinkronnal és egyedi formákkal dobja fel a Miss Fortune-t favorizáló játékosok mindennapjait. A karakter négy különböző színvilágot, ugyanannyi fegyverfajtát és animációt kapott a képességeihez ebben az egy kinézetben. A különböző formákat a saját bázison tudod átváltani bármikor

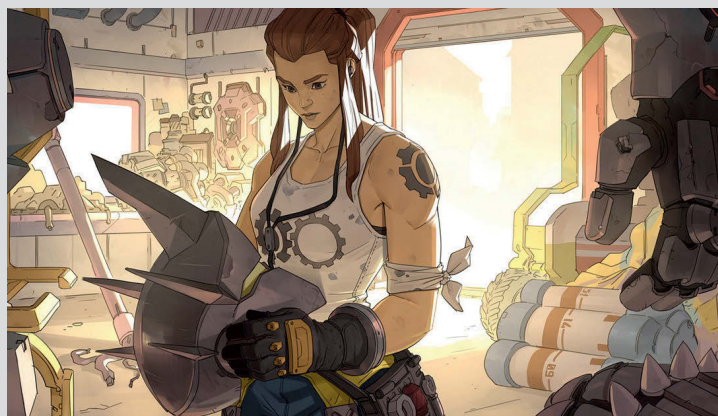
egy-egy meccs alatt. Természetesen a karakter nem lesz erősebb a Gun Goddess külsőtől, de látványban nagyban eltér a megszokott kalózos formától. A skint tartalmazó javítás egyébként több új karakterkinézetet is behozott az újdonságnak számító beépített hangkommunikáció mellett. Ha a haverjaiddal mikrofonon át akarod megbeszélni a taktikát, már nem lesz többé szükséged külső programra. A Riot a jövőben bővíti majd ezt a funkciót, attól függően, hogy a közösség milyen fogadtatásban részesíti.



Lineage II: The Revolution – Temporal Rifts

Egy moblios MMORPG-hez képest meglepő mennyiségű tartalom található a *Lineage II: The Revolution*-ben, és ez egyre csak növekszik. A legutóbbi frissítés eddig nem látott tárgytipust és újfajta PvE-tartalmat hozott a játékba. A 75-ös szint feletti karakterek számára mostantól elérhető egy küldetés, amely feloldja a köpenyeket. Minden ruházati kiegészítő egyedi statisztikákat és másodlagos hatásokat kínál hőseinknek, és ezek akkor is élnek, ha ahelyett, hogy hordanánk, csak a táskánkban tartjuk őket. A szóban forgó holmi-

kat kedvünk szerint levadászhatjuk a Temporal Rifts játékmódban, ez utóbbi a már említett PvE-tartalom. Ahhoz, hogy egy riftet kitaríthassunk, szövetségeseinkre lesz szükségünk, és még akkor sem biztos, hogy sikerülni fog a feladat, ha teljes, ötfős osztaggal vonulunk be. A portálok túloldalán várakozó szörnyek ugyanis iszonyatosan erősek, ráadásul az időhatár azt is meggátolja, hogy a végtelenségig újrapróbálkozhassunk leküzdésükkel. Ettől függetlenül egy tapasztalt, erős csapatnak kiváló vadászterületet kínálnak a Temporal Riftet.



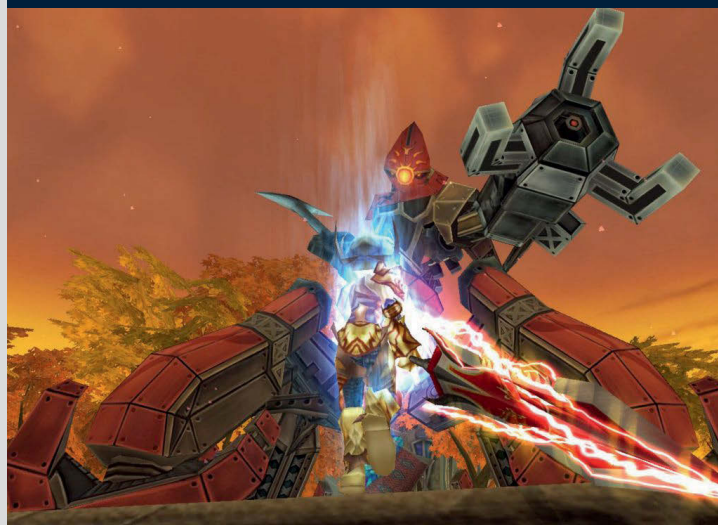
Overwatch – Brigitte

A tankok és a gyógyítók is élvezni fogják a frissen megjelent *Overwatch*-karaktert, Brigitte Lindholmot. Torbjörn lányaként viszonylag hamar megtanulta a fegyverek és páncélok kovácsolásának mesterségét, és tehetségét sokáig kamatoztatta is Reinhardt személyi fegyverhordozójaként. Idővel saját maga is a frontra akart lépni, ezért összerakott magának egy hatalmas pajzsot és egy páncélt, ezek segítségével pedig aktívan segítheti társait a csatatéren. A játékban Brigitte gyógyítóként van feltüntetve, de pajzsának köszönhetően akár másodlagos tankként is beférhet egy csapatba. A karaktert közelharcú buzogánnyal szerelték fel, amivel kis távolságból elölkeheti ellenfeleit. Végső képességével védelmet nyújt a körülötte lévő társak számára, így tökéletes frontarcossá válik a Q betű lenyomása után. Brigitte irányítása nem egyszerű, ezért kezdők nem feltétlenül ajánlanánk, de a tapasztaltabb gyógyítók tökéletes társra lelhetnek benne.

Flyff – Turning Point Part 2

A *Flyff* az egyik legrégebbi, manga stílusú MMORPG a piacon. Nem mozgat meg tömegeket, ettől függetlenül kiváló szerepjátékot tisztelhetünk benne, amely a hosszú évek alatt rengeteg extrával bővült. Az egyik ilyen volt a Mars Mine dungeon, amelyet ugyan szerettek a játékosok, de a fejlesztők régóta elhanyagolták. A Turning Point Part 2 kiegészítő pont ezt újítja fel teljesen, hiszen ez válik az új sztori gyűjtőpontjává. Rengeteg, eddig nem látott szörnyeteg és felszerelési tárgy

várja a kalandozókat a barlangban, de nem ez az egyetlen újdonsága a Turning Pointnak. A PvP-játékosok új célokat kapnak a harchoz: rengeteg fegyver, páncél és egyéb extra várja a rivális felhasználók levágását favorizáló hősöket. A frissítés egyébként az alapjáték több területét érinti, így változások álltak be a szinthatárt, a ruharendszert és a felhasználói felületet illetően is. Kezdők és veteránok egyaránt találnak maguknak új kalandokat a *Flyff* világában.



Extra life

» MIKOR REMEK EGY REMAKE?



Régi játékok újragondolásai

MIKOR REMEK EGY REMAKE?

RETROSAN KEZDŐDÖTT 2018 A JÁTÉKIPARBAN: ALIGHOGY MEGJELENT A SHADOW OF THE COLOSSUS, JÖTT A SECRET OF MANA ÉS AZ AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION. Hamar ki is alakult a közmegegyezés, hogy milyen hárombetűs reakciókkal illik értékelni ezekben a régi játékoknak az újramelegítéseit: a *Colossus* wow, az *Empires* meh, a *Mana* pedig wtf. Persze ez erős leegyszerűsítés, és nem feltétlenül igazságos.

MINDEN, AMI RE
Remake és remake között óriási különbség lehet, nemcsak minőségben, de koncepcióban is. És még az sem biztos, hogy remake-nek nevezhetünk minden újraéledt régiséget. Tegyük hát rendet a fejekben négy kategóriával, amelyekbe besorolható az összes „re-” kezdetű próbálkozás.

MINDEN, AMI RE

Remake és remake között óriási különbség lehet, nemcsak minőségben, de koncepcióban is. És még az sem biztos, hogy remake-nek nevezhetünk minden újraéledt régiséget. Tegyük hát rendet a fejekben négy kategóriával, amelyekbe besorolható az összes „re-” kezdetű próbálkozás.

Re-release: Egy korábban megjelent játék újabb kiadása különösebb, a kiadás kedvéért készült plusztartalmak nélkül. Jellemző példa egy GOTY-játékiadás, egy konzolos játék késés-

sel érkező PC-s portja, esetleg egy játék megúszós átdolgozása az új konzolgenerációra.

Remaster(ed): Gyakorlatilag egy fel-turbóztott, mindenféle nyalánkságokkal telepakolt port, ami ettől még port marad. Jellemző példa egy régebbi játék HD-kiadása (amelyben a HD-ság a legnagyobb plusz), illetve általában egy alaposabb grafikai ráncfelvarrás egy új konzolos/PC-s változaton, esetleges bugfixekkel, miközben a játékmechanika szinte érintetlenül marad. A PS4-es *The Last of Us Remastered* például teljes joggal viseli ezt a szót a címében, de remaster volt a *Shadow of the Colossus* PS3-as HD-kiadása, és sok hasonlót lehetne említeni, mert remastered verziókkal Dunát lehet rekeszteni. A kiadóknak is talán ez a legjobb felállás: egy ilyen kiadásra általában nem kell óriási energiákat fordítani, a kockázat pedig nem nagy, hiszen egy korábban már bizonyított címet támasztanak fel.

Remake: A *Shadow of the Colossus* legfrissebb, PS4-es változata viszont már remake. A szóban benne

van a magyarázata is: a fejlesztők újra elkészítik a játékot. Valószínűleg még csak nem is az eredeti fejlesztők (a *Colossus* például a Bluepoint dolgozta át), akik a kor elvárásainak megfelelő grafikával, motorral és játékelemekkel teremtik újra a klaszszikust. Lehet, hogy nem dolgoznak teljesen a nulláról (mert kapnak régi forráskódrészleteket, karaktermodelleket és hasonlókat), de alapjában újítyják meg a játékot, nem csupán grafikai felújítást végeznek – ugyanakkor mindvégig hűek maradnak az eredeti játék karaktereihez, sztorijához, pályáihoz, játékmenetéhez, szellemiségéhez. A remake-ek jellemzően nem egy páréves, hanem egy sokkal régebbi játékot élesztetnek újra, nem ritka, hogy ilyenkor a 2D-grafika 3D-vé változik (lásd a *Secret of Mana* esetét), és korábban nem látott játékmódok jelennek meg a főmenüben.

Reboot: Nevezik reimaginingnek is. Ez az a helyzet, amikor egy régi brandet visznek tovább, de ahelyett, hogy egy konkrét játékot alkotnának újra, más, átgondolt módon teremtik meg az ismerős, de jó eset-

ben a korábbiánál sokkal gazdagabb játékelményt. A kifáradt sorozatok mentésére ez, gondoljunk csak a *Tomb Raider* 2013-as rebootjára, az új *Doom*ra vagy a *Prince of Persiára* – nem az 1989-es alapjátékra, hanem a 2008-asra, amely egészen egyedi látványvilággal és egy állandó segítőtársal újította meg a homoktrilógiába kicsit befásult szériát. A grafika, a karakterek, a történet, a szabályok, bármi átalakulhat, ha közben a játékosnak nem lesz az az érzése, hogy a játéknak már semmi köze sincs az elődökhöz. Az öt évvel ezelőtti *Tomb Raider* például egy sokkal esendőbb, emberibb Larát vilantott, mint a sorozat korábbi részei, mégis *Tomb Raider* tudott maradni.

Persze nincsenek éles határok a négy kategória között. Amikor az első, 1987-ben megjelent *Larry* kalandjátékot 1991-ben újra kihozták, csak szebb VGA-grafikával, az egy sima remastered kiadás volt. De elmondhatjuk-e ugyanezt a *The Secret of Monkey Island* (1993) 2009-es átrajzolására, amelyben a szebb grafika



„A REMAKE-EN MEGLÁTSZIK A JELEN IDŐ, TEHÁT A GRAFIKA, A SZINKRON ÉS A ZENE KELLŐEN PIMPELT, MIKÖZBEN NEM GYALÁZZA MEG AZ EREDETIT

mellett volt szinkron is, ráadásul bár-mikor lehetett váltogatni a régi és az új külső között, hogy összehasonlítsuk a kettőt? Ez utóbbi egyébként olyan funkció, amit már nem várunk el egy remastered kiadástól, és hasonló okokból a remake és a remastered hátárán táncol a 2001-es első *Halo* tíz évvel későbbi évfordulós tuningolása is (csak az ugyebár FPS, ebben a mű-fajban még bravúrosabb a grafikaváltoztatás megoldása).

A bevezetőben említett három játékot a fentiek fényében úgy sorolnánk be, hogy az *Age of Empires: Definitive Edition* remaster, a *Shadow of the Colossus* és a *Secret of Mana* pedig remake. Persze a játékkiadók összevissza címkéznek, egy „remastered edition” lehet akár remake is, és az olyan gumifrázisek is takarhatnak sok mindent, mint a „definitive edition”. Szóval ha hallunk egy új remake-ről, érdemes előbb a hírekből meggyőződni arról, hogy pontosan miről van szó, és ahhoz igazítani az elvárásainkat.

Az *Age of Empires: Definitive Edition* például nem fair a *Colossus*hoz hasonlítani, mert az előbbi egy 20 dolláros HD remaster, utóbbi pedig egy 40 dolláros remake csodásan megújult grafikával és új játékmódokkal. A *Colossus* inkább a *Secret of Mana*val van egy ligában, és a *Mana* itt alul is marad (mert hiába lett néhol egész mutatós 3D-grafikája, az irányítás borzalmas, és tele van bugokkal).

VÁLASZOLUNK

És akkor a cikk végéhez közeledve lassan ráfordulhatunk a címben feltett kérdésre: mitől jó egy remake? Például attól, hogy a megfelelő játékot teremtik újra, olyat, amire valóban szükségük van a játékosoknak (számos értelmetlen *Pac-Man*-felélesztést lehet hozni ellenpéldaként, miközben az eredeti is tökéletesen játszható). Aztán még attól, hogy a remake-en meglátszik a jelen idő, tehát a grafika, a szinkron és a zene kellően pimpeelt, miközben nem

gyalázza meg az eredetit. A *Night Trap* 25. évfordulós kiadása nemcsak azért volt rossz, mert a játék eleve az volt, hanem mert a régi FMV-jelenetekkel nem lehetett mit kezdeni. Vagy ott a *Final Fantasy VII* esete: mielőtt a készül – és a rajongók által nagyon várt – szuperremake ismert lett volna, az egyik E3-on bejelentették a PS1-es verzió sima HD-feldolgozását, a rajongók pedig inkább bosszankodtak. Ha a külső csak keveset tud változni, mert nincs értelme nagyon átszabni, akkor valamilyen tartalmi pluszt kell adni – ezt például a *Grim Fandango* újabb verziója ügyesen megoldotta a rendezői kommentárokkal. Jól kitalált pluszfunkciók vagy akár csak apróságok eleve nagyot dobnak egy remake-en ilyenek például az új gyűjtögetni való az ideai *Colossus*ban, amelyeknek közelségét a kontroller hanggal jelzi). A legmenőbb pedig az, amikor egy remake passzatosan használ ki egy új technológiát – a csodálatos

Rez Infinite említhető meg itt, VR-ban más, mélyebb élményt ad, mint az eredeti.

Végül új üzleti modellel is lehet nagyot villantani: a *Rare Replay* volt ilyen pár éve, egy 30 játékból álló gyűjtemény, többnyire rerelease-ek és remastered verziók, de a sok játék együtt mégis jóval értékesebb kiadás lett. Ugyanakkor az EA éppen az üzleti oldalon tolta el nagyon a *Dungeon Keeper* mobilos verzióját, gyomorrontásig erőltetve a mikrotanzakciókat, szóval itt nagyon el lehet csúszni. Egy általános tanácsot tartogattam a végére. Ha felröppen a hír, hogy egy játék remake-et kap, az azt jelzi, hogy egykor sikeres, akár játéktörténelmileg fontos darabról van szó – érdemes lehet ekkor kipróbálni az eredetit. Nemcsak azért, hogy lássuk a különbséget, ha a remake megjelenik, hanem mert kimaradt régiségek leporolása közben ma is jó játékelményben lehet részünk.

Stóki



Transformers: Fall of Cybertron



Transformers: Rise of the Dark Spark



Transformers: War for Cybertron

Játékvilág

TRANSFORMERS

BIZTOS VAGYOK BENE, HOGY 2018-BAN A TRANSFORMERS KAPCSÁN MÁR MAJDNEM MINDENKINEK MICHAEL BAY KÉTES MINŐSÉGŰ MOZIFILMJEI JUTNAK AZ ESZÉBE, PEDIG A JÁRMŰVEKKÉ ALAKULÓ ANTROPOMORF ROBOTOK MESÉJE JÓVAL KORÁBBAN INDULT. Egészen pontosan 1984-ben, ekkor fogott bele a transformerek gyártásába az addig a Diaclone és Microman játékokat készítő Takara Tomy, valamint velük társulva a G.I. Joe: A Real American Hero-bábuk fogadtatásán felbuzdult Hasbro. Az autók, repülőgépek vagy éppen pisztolyokká átalakítható robotok azonnal népszerűvé váltak, és a játékboltok polcai mellett különböző médiumokban is hódítótúra indultak.

GENERÁCIÓS KÜLÖNBBSÉGEK

A Transformers kánon első fejezete a Generation 1, röviden G1 volt, itt születtek meg a máig központinak számító karakterek, például Optimus Prime vagy örök ellenfele, Megatron. Az autobotok és álcák soha véget nem érő polgárháborúja hamar kezdetét vette a Marvel képregényeiben is. Ekkor oly-

ISMERD MEG JÁTÉSZÖTEREDETI

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

annyira a Marvel képregényes univerzumának részét képezték a robotok, hogy Pókemberrel és Nick Furyval is összeakadtak. A televíziókat sem kerülték el a transformerek. A Sunbow Productions és a Marvel Productions, később a Hasbro Productions kezei közül került ki az a rajzfilmsorozat, amely hosszú ideig a képernyők elé szegte az ifjúságot. Történetbeli eltérések szép számmal akadtak a képregények és a rajzfilmek között, amit csak bonyolított az, hogy a későbbiekben más kiadóhoz kerültek a Transformers képregények jogai. A Dreamwave és az IDW füzetei pedig már a robotok Földre érkezését, tehát a széria nyitányát is ártírták sok egyéb történetzállal együtt. A G1 csúcspontja mindenképpen az egész estés The Transformers: The Movie rajzfilm volt, amit ugyan pokolian rossz fordítással (az álcából például „varangyok” lettek), de magyarul is vetítették. Az 1984 és 1993 között futó első generációt a Generation 2 követte, majd 1996-ban érkezett a Beast Wars: Transformers, 1999-ben pedig a Beast Machines: Transformers animációs sorozatok. A bestiás vonalat nem minden rajongó gyomra tudta fájdalommentesen bevenni, ami nem is csoda: a kezdetleges 3D-animációk inkább voltak kellemetlenek, mint mutatósak, a vadállatokká alakuló robotok pedig kétségtelenül kevésbé néznek ki jól, mint a korábban megszokott autós-repülő megoldás.

A 2000-es években gyorsan váltották egymást a Transformers rajzfilmsorozatok, nem mellékesen mindhez érkezett is az új játékkészlet – az összefüggést nem túl nagy mutatvány észrevenni ebben az esetben. A gyorsan cserélődő szériák közül a Unicron trilógiát (Transformers: Armada, Transformers: Energon és Transformers: Cybertron) érdemes kiemelni. Ez a három sorozat nemcsak látványában volt remek, hanem a sztorit is ügyesen kanyarították. 2010 és 2017 között, a War for Cybertron videojáték megjelenését követően egységes univerzum kiépítésén kezdtek munkálkodni a Hasbro kreatív fejesei. A játék világában kapott helyet a Transformers: Prime sorozat is, sőt még könyvek is megjelentek, amelyek tovább bővítették ezt az összekapcsolt univerzumot. Már tudni lehet, hogy a soron következő animációs adaptáció a Transformers: Cyberverse címet kapja, és elméletileg idén ősszel el is startol.

ROBOTOK ÉS ROBBANÁSOK

Michael Bay nagy Transformers-álma 2007-ben indult el, akkor került a mozikba a filmsorozat első része Steven Spielberg produceri tekintetével óvva, valamint Shia LaBeouf és Megan Fox főszereplésével. Pontosán tudjuk, hová jutott azóta a széria, de az első film még tényleg szórakoztató, élvezhető volt. Ekkor még nem sejtettük, hogy gyorsan eljutunk a

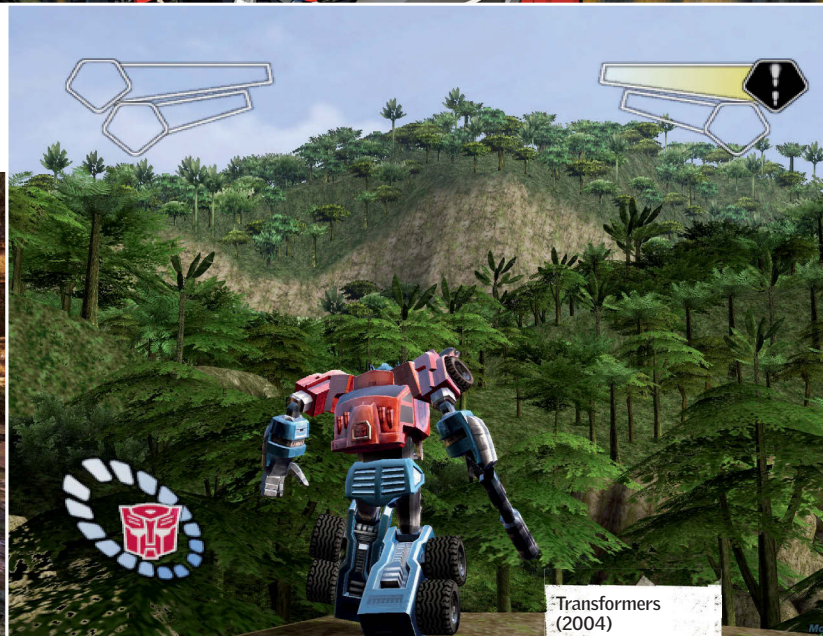
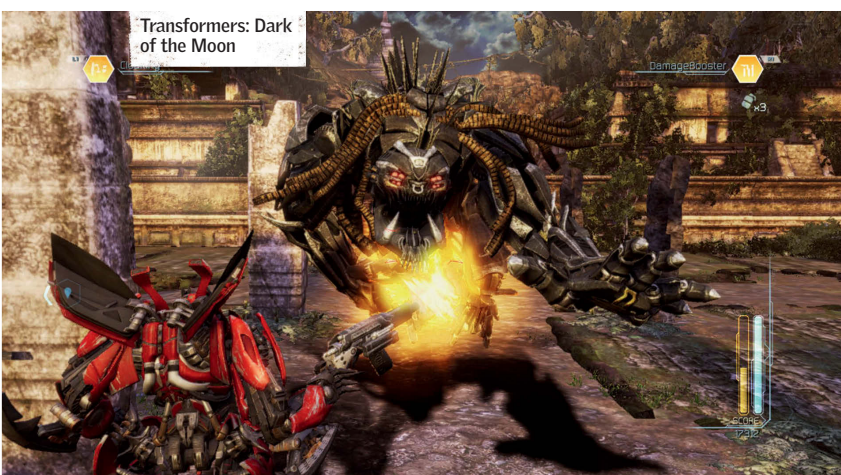


ALAKVÁLTÓK AZ ÚJSÁGOSNÁL

A Marvel-féle Transformers füzeteket a magyar képregényrajongók is olvashatták, hiszen 1991-től 1997-ig hazánkban is futott a sorozat. A fordítás 35 lapszámot élt meg, aztán az alacsony eladások miatt megszakadt a kiadás. A második számban olvashattuk azt a történetet, amelyben maga Pókember is feltűnt.



MÁR EGÉSZEN A FRANCHISE KEZDETI ÉVEITŐL FOGVA MEGJELENTÉK TRANSFORMERS VIDEOJÁTÉKOK



2017-es ötödik részig, a Transformers: Az utolsó lovagig, amit inkább kitörőnének az elménkből. Jó eséllyel így van ezzel Anthony Hopkins is, akit valamilyen megmagyarázhatatlan okból rá tudtak venni arra, hogy szerepeljen ebben a kétes alkotásban.

A Hasbro filmes részlege egyetlen pillanatig sem áll le, idén decemberben jön a Bumblebee spinoff a pankrátorból lett színész, John Cena főszereplésével. Michael Bay szerint jelenleg 14 kész történet várja, hogy Transformers film válhasson belőlük, többek között szóba került egy esetleges Transformers/G.I. Joe crossover is, de elvileg szeretnének egy eredetmozt is készíteni, amely Cybertront, a transzformerek bolygóját mutatná be részletesebben. Kérdés persze, hogy Az utolsó lovag szerényebb teljesítménye (világszinten 604 millió dollárt termelt, míg a korábbi két epizód 1,1 milliárdot) mennyiben módosítja a terveket.

AUTÓBÓL ROBOT, ROBOTBÓL AUTÓ

Már egészen a franchise kezdeti éveitől fogva megjelentek Transformers videojátékok, amelyek az eltelt évti-

zedekben vegyesen választották témájukul a játékok különböző generációit. Könnyebb úgy sorba venni őket, ha nem időrendben haladunk, hanem azt vesszük figyelembe, hogy melyik animációs sorozat vagy film alapján készítették el őket.

1985-ben adták ki az első játékot *The Transformers* címen, ami értelemszerűen a G1-es videojátékok sorát nyitotta meg. A Sinclair Spectrumra, Commodore 64-re megjelent alkotás egy platformerelemekkel vegyített shoot 'em up cím volt, története szerint az autobotok egy energonkocka négy darabját akarták megtalálni. Mindössze egy évvel később már jött is a *Transformers: The Battle to Save the Earth*, immár kizárólag C64-re. Az Activision játékaiban nem volt túl bonyolult a feladatunk: löni kellett mindenre, ami mozog. Még ugyanebben az évben megjelent NES-re a *The Transformers: Mystery of Convoy*, ezt azonban csak a japán játékosok élvezhették. Egy évre rá a *Transformers: The Headmasters* is kizárólag a szigetországban jelent meg, majd nagy csend következett G1 fronton, amit végül a 2003-as PS2-es *Transformers* tört meg. A változatosság kedvé-

ért ugyancsak Japán-exkluzív játékról van szó. Egy gyors mobilos kitérő (*Transformers G1: Awakening*) után jutottunk el 2015-ig, amikor megkaptuk a *Transformers: Devastation*-t, amely PC mellett már a jelenlegi és az előző generációs konzolokon is tiszteletet tette. A játék elég rövid, ráadásul monotonnak is mondható, de kiváló dízálja és a retró G1-es hangulat azért elvitte a hátán.

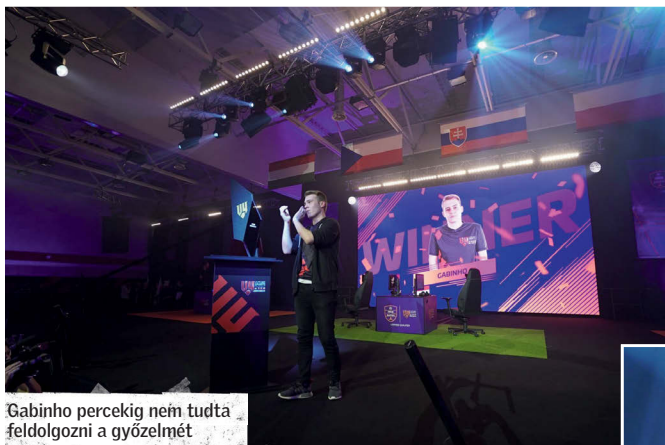
A *Beast Wars: Transformers* irányzat nem csak a rajzfilmek terén volt megosztó, a hozzáköthető három videojáték sem érdemel sok szót: a kritikusoknál is elhasaltak, és a játékosok tárcái sem tárultak nagyra miattuk. Sokkal érdekesebb a Unicron trilógián alapuló, 2004-es *Transformers*, amely kizárólag PS2-re jelent meg, noha a terveztek egy PC-s kiadást is. Az Atari játéka remek értékeléseket kapott, ami nem is csoda: pazar élmény Optimus Prime-ot, Red Alertet vagy éppen Hot Shotot irányítva egyetlen gombnyomással átváltani a robot- és a járműkinézetek között.

HÁBORÚ CYBERTRONÉRT

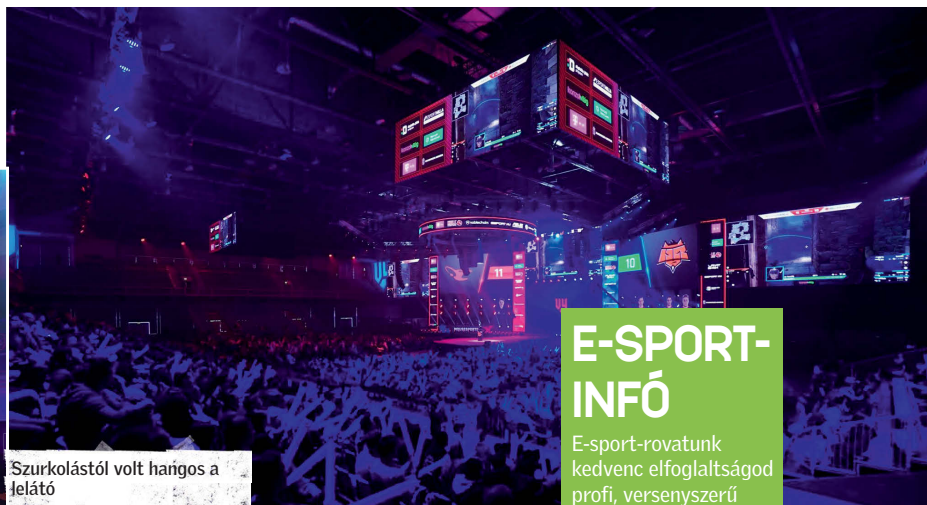
Az Activision a mozifilmekből az első harmat érdemesnek ítélte arra, hogy

játékokat készítsen belőlük, ezek viszont sajnálatos módon még az erős közepes szintet is csak ritkán súrolták. A *Transformers 3* után inkább elindítottak egy sokkal szórakoztatóbb szériát, ez lett a 2010-es *War for Cybertron*. Ennek a trilógiának az első két darabja (*Transformers: War for Cybertron* és *Transformers: Fall of Cybertron*) messze túlszárnyalta a filmes adaptációkat; fesszen írt történetével, látványos összecsapásaival és felhasználóbarát, pörgős játékmenetével megérdemelten lopta be magát a rajongók szívébe. Hatalmas mellényúlás lett végül ezután a 2014-es *Transformers: Rise of the Dark Spark*, amely a *War for Cybertron* világot próbálta meg összemოსni a *Transformers*: A kihalás kora mozifilmmel. A két univerzum keverékéből egy pocskék játék született; hiába jelent meg minden fontosabb asztali és kézi konzolra, sőt PC-re is, hatalmasat bukott. Azóta is arra várunk, hogy olyan formában térhessen vissza Optimus és a többi transformer, ahogy utoljára a *Cybertron* trilógia első két részében láttuk őket.

Csirke



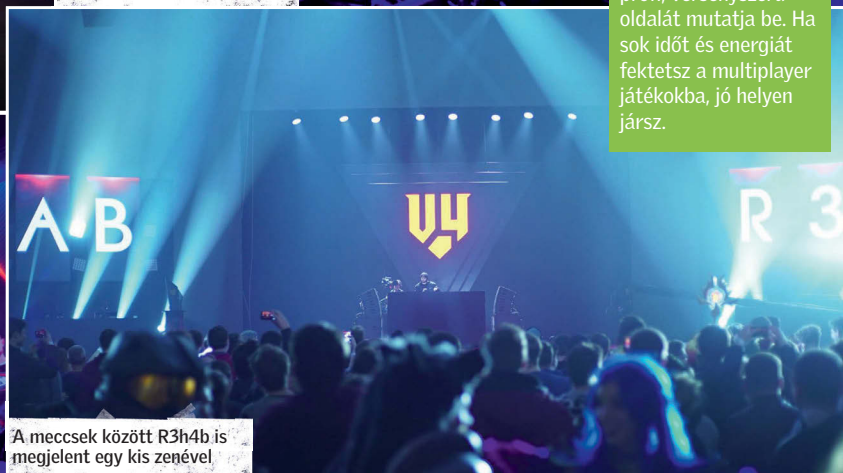
Gabinho percekig nem tudta feldolgozni a győzelmét



Szurkolástól volt hangos a jelátó

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.



A meccsek között R3h4b is megjelent egy kis zenével

Bajnokok járták országunkat

V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL

LEHETNE SOROLNI A V4 FUTURE SPORTS Fesztivál ÉRDEME-IT ÉS PROBLÉMÁIT, AKAD UGYANIS MINDKETTŐBŐL BŐVEN A MÁRCIUSBAN DEBÜTÁLT ESEMÉNYEN. De a lényegen ez nem változtatna: a régió legjobbjai Budapesten gyűltek össze, hogy eldöntsék, melyikük érdemli meg a kupát. Az e-sport szerelmeseinek csak ez volt a fontos, és a játékosok ennek fényében is küzdöttek az arénában.

LÖVEDÉKEK TÁNCA

Az esemény főszereplője egyértelműen a *Counter-Strike: Global Offensive* volt. A CS egyrészt hosszú évek óta az e-sport-játékok listájának élén tartja magát, másrészt könnyen követhető élményt kínál mindenki számára. Még az is meg tudja ítélni egy csata hevében leadott pixelpontos fejlődés fontosságát, akinek élete legfontosabb videojátéka a *Mario* első része volt. A V4-en ennek megfelelő-

en ez volt a fő műsorszám: nyolc csapat két napon át játszott a 200 ezer eurós (62 millió forintos) főnyereményért. A résztvevők között voltak feltörekvő tehetségek (mint például a magyar GameAgents csapat), de a közönség valójában a CS:GO sztárjaira volt kíváncsi. A nyolc csapatból ugyanis négyet meghívtak, ezek az osztagok pedig sok háborút megjárt veteránok voltak: a Virtus.pro, a FaZe Clan, a Mousesports és a Hellraisers. Nevüket azok is ismerik, akik utoljára az e-sport hajnalán láttak CS-meccset. Nem is csoda, hogy a döntőre, amelyben a Virtus.pro és a Mousesports játszottak, megteltek az egyébként napokig üresen tátongó széksorok is. A két titán mérkőzése iszonyatosan szoros volt. Az első kört a Mirage térképen játszották, amely a Mouz választottja volt, és ez meg is látszott az eredményükön. A srácok 5:0-ra álltak néhány perccel az indulás után,

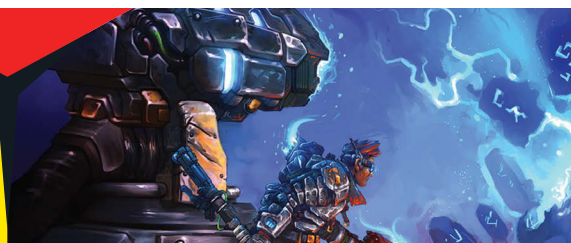
amit viszonylag gyorsan öt VP-kör követett. A tizedik menet után elkezdődött az adok-kapok, és a két csapat fej fej mellett haladt egészen 8:7-ig. Itt valami bekattant a Mouz játékosainak, akik ezután ledarálták az el-

Mousesports nyert öt fordulót, amit aztán öt Virtus.pro-kör követett. A nézők egyik pillanatban az egyik oldal miatt izgulhattak, a másikban a másikért. A srácok nem vicceltek, amikor azt mondták, hogy ko-

„ A RÉGIÓ LEGJOBBJAI BUDAPESTEN GYŰLTEK ÖSSZE, HOGY ELDÖNTSÉK, MELYIKÜK ÉRDEMLI MEG A KUPÁT

lenfelüket, és 16:8-as eredménnyel nyerték az első pályát. A második térkép kevésbé bizonyult izgalmasnak. A Cobblestone egyértelműen a lengyeleké volt: a Virtus minden gond nélkül hozta el a meccset egy laza 16:2-es eredménnyel. Az igazi izgalom az utolsó térképre maradt. A csatatérként a Train szolgált, a meccs állása 1:1 volt. Amint beindult a játék, a

moly műsorral készültek. Az utolsó térkép utolsó pillanatában a mérkőzés 14:14-en állt. Egy mindent eldöntő pont következett, amely végül semmi más nem múlt, mint tapasztalat és állóképesség. Utóbbiból többet hozott magával a Mousesports, és ennek köszönhetően, hogy végül övék lett a főnyeremény. A helyszíni közönség a VP-nek szurkolt, így rajongói üvöltés nem



A Clash Royale színpadon bátyákon álltak a játékosok



2018-BAN ÚJRA ITT A LENOVO LEGION KUPA!

Idén is folytatódik a Lenovo rendezvénysorozata, amelynek keretében bárki próbára teheti magát Counter-Strike: Global Offensive-ben és League of Legendsben. Az online selejtezőkön legjobban teljesítő csapatok a júniusi budapesti és szegedi, valamint a szeptemberi pécsi PlayIT-ek helyszíni selejtezőin harcolhatják ki maguknak a bejutás lehetőségét a döntőbe, amelyre novemberben kerül majd sor. Emellett a Lenovo Legion Honvéd Esport Akadémia is indít egy házi kupát, a legjobb akadémisták egy show-meccs alkalmával mutathatják meg, mit tudnak. További információért figyeljétek a Lenovo hivatalos oldalát!

verte ki a falat, de az tagadhatatlan, hogy nagyon szórakoztató meccset kaptunk a sztároktól.

LEGENDÁK ÉS FOCISTÁK

A V4-en persze nem csak a CS:GO került terítésre, hiszen nincs nagyszabású e-sport-verseny League of Legends nélkül sem. A legprofibb játékosokat kötik az LCS szabályai, így ők természetesen nem vehetnek részt egyetlen olyan eseményen sem, amelyet nem a Riot szervezett. Ettől függetlenül nem maradtunk izgalmas meccsek nélkül, az előzetes kvalifikációs körökben négy csapat is bizonyította, hogy megérdemlik a profi

jelzőt. A magyarokat a Rift Esports képviselte, akik ugyan nagy lendülettel érkeztek a versenyre (a kvalifikációban kiejtették a nagy múltú THR-t is), végül hamar kiestek. Az elődöntő mérkőzései B03-rendszerben zajlottak. Amikor csak egyetlen vereséget engedhetsz meg magadnak, ott bizony nincs sok lehetőség hibázni. Ezt a Rift srácainak nem sikerült észben tartaniuk, és csúnyán kikaptak az Illuminar Gaming ötösétől. A döntőben a győztest az eSuba várta, akiket egy EULCS veterán, Freezedzett. A tapasztalt vezetés meg is látszott a csapaton: 3:1-re elverték az Illuminart, bár az utolsó me-

netben rezgett a lécz, és egészen 60 percre húzódtott a zárás. Ettől függetlenül az eSuba hazavihette az első díjat.

Bár sem a League of Legendsben, sem a CS:GO-ban nem volt sikerünk, nem maradtunk kupa nélkül, köszönhetően a FIFA 18-nak és Gabinhónak. Hazánk virtuális focistája az egész verseny alatt nagyon szépen játszott, de nem lehetett teljesen nyugodt, amikor kiderült, hogy a döntőben az a Riptorek lesz az ellenfele, aki veretlenül haladt a döntőig. Egy ilyen ellenféllel szemben nem csoda, hogy Gabinhónak megremegett a keze, és az első fordulóban kiengedte kezéből a vezetést. Szerencsére hamar lerázta a lámpalázat, és az Xbox One-menet második felében visszaszerezte a gyeplőt, majd 4:3-mal lezárta a kört. Érdekes módon a PlayStation 4-es fordulóban abszolút dominált, és 4:2-re megnyerte azt is, attól függetlenül, hogy egyébként emondása szerint nem is volt alkalma gyakorolni a Sony konzolján. Ettől mi csak még büszkébbek voltunk hazánk fiára, aki így hazavihette az első helyért járó 40 ezer eurót.

az volt a célja, hogy bejusson az offline körbe. Persze a végén minden országból csak két képviselő maradt bent, itthonról például Acsi és Patrikingx jutottak tovább. A kisebbik arénában várta őket a színpad, amelynek két végében egy-egy bástya tetejéről kellett játszaniuk. A stílusos körítés persze nem vonta el a versenyzők figyelmét, akik sorban ejtették ki egymást addig, amíg végül csak két lengyel versenyző, BloodyDave és Wroblek maradtak. Mindketten első rangú játékosok, hosszú másodpercekig fontolgatták minden egyes kártya ledobását. A B05 meccs végül 2:2-nél dőlt el, abban a pillanatban, ahogy BloodyDave-nek leomlott az első tornya. Mivel visszavágni nem tudott, és épülethátrányba került, az utolsó kört és azzal a V4 Clash Royale kupáját Wroblek vihetta haza.

FÉNYEK ÉS CSILLOGÁS

Győztes ujjongástól volt hangos a kis és nagy aréna is március 25-e estéjén. Minden résztvevő játékos beleadott apaít-anyait, és amikor a végletekig feszítet a határaidat, akkor igazán édes a győzelem. Láttuk ezt Mouzon, Wrobleken, eSubán és főként Gabinhón. Nekik nem számított, hogy mekkora a színpad, vagy mennyire csillognak a fények, és pont ezért érdemelték meg a győzelmet. Amikor a bajnok magasba emeli a kupát, egy pillanatra mindenki elfelejti a bakikat és a problémákat. Erről szólt leginkább a V4 utolsó napja. Reméljük, a rendezvény a jövőben fejlődik majd, hogy még több játékban, még többet megmutatva küzdhessenek a világ legjobbjai.

Hunter



A SZAKÉRTELEM SZÁLLÍTÓI

Duncan „Thorin” Shields, a legendásan éles modoráról ismert CS-szakértő vezette a meccsek utáni beszélgetéseket, a győzteseket pedig maga Paul „Redeye” Chaloner interjúztatta. Utóbbi meg is jegyezte, hogy van még hova fejlődnie az eseménynek, de ez remélhetőleg nem vette el a kedvét attól, hogy legközelebb is meglátogassa kis országunkat.

LENOVO LEGION KUPA 2018

Találkozunk a PlayIt Show e-sport színpadánál!

www.lenovo.hu

Lenovo

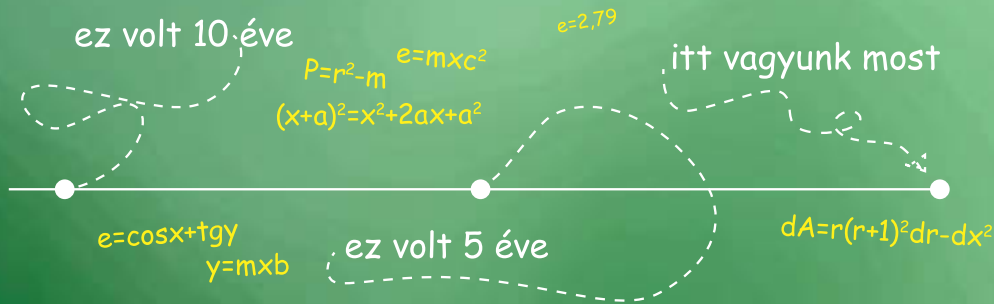
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

A HELYZET AZ, HOGY TAVASZ VAN. Ilyenkor a gamer örök dilemmája, hogy az első negyedéves uborka-szezon végén inkább kimenjen a szabadba, vagy ragadjon a gép előtt a nem kevés izgalmas megjelenés várásában lubickolva. Brit tudósok szerint az egyensúly a fontos, mi ezért kinyitottuk az ablakot. Minden évben. Egyszer. Bárhogy is, a szerkesztőség sosem pihent, lassan már húsz éve püföljük a billentyűzetet a GameStar csillaga (csillaga, érted) alatt, van ebben valami pátosz. Ahogy nosztalgikus rovatunk is rendre könnyet csal a kollégák szemébe, tisztelgünk, mint Obama a netes mémen (bármilyen groteszk is egy magazinban online hóbortokról értekezni), és érezzük a generációkon átívelő szeretetet. Felolvadt a szívünk, bizonyára a tavasz teszi. Ennek szellemében ringatózunk is a múltidézés taván kis gamestaros csónakunkban; legyünk hálásak a régi és új kollégákért, a csapatszellem lágy fuvallata kócolja hajunkat a gamer életézés kellemes melegében. És ne írjunk már több baromságot, írjanak inkább a régiek. Lássuk!



10
ÉVE



Idézet: **Gyu - Aréna rovat**

Nézd, van, akinek egy főboss leölése az öröm, másnak egy barátnő, megint másnak egy kert gondozgatása, a szomszéd csak vedeli a sört stb.. Melyik a „normális” viselkedés? S itt jön a kérdés: melyik nézőpontból?

Minden relatív, Gyu mester megmondta ezt már jó régen egy hasonlóan kellemes tavaszi napon. A változottság gyönyörködtet, gyerekek, nem csak egy út a helyes. Ezt amúgy egy gamereket támadó levélre mondta drága kollégánk, ha megvan ez a szám, érdemes visszakeresni, tanulságos párbeszéd.



Idézet: **BZ - The Wheelman előzetes**

Persze, amit oldalakon át elhadartam, talán még mindig nem győzi meg azokat, akik dájhárd gétéásak vagy épp drájererek: ők holtukig hasonlítgatni és elemezgetni fogják majd a leírtakat, de valahogy úgy érzem, a Wheelman megtalálja majd a közönségét.

Nos, végül nem vált belőle legendás cím, ahogy Vin Diesel sem lett játékipari nagykutya. De a gázpedált még mindig nyomja bőszen, ez legalább nem változott.



Idézet: **ZeroCool - Ninja Reflex teszt**

NINDZZSSAAAAA! – erről kinek mi jut eszébe? Van, akinek az egyik Taxi mozifilm, másnak a Michael Dudikoff főszereplésével még 1985-ben játszott nagy sikerű Amerikai Ninja, egy harmadik személynek meg kedvenc szusi vacsija (nekem az, amikor Mady elvitte Malachit elől a Meteor Shardot Shadowfang Keepben – mazure).

Asszociációs játékban sosem voltunk rosszak.



Idézet: **Mady - Night Watch Racing teszt**

A kezdeti minimális lelkesedés az első pálya után alábbhagy az emberben, amikor is szembesül azzal, hogy a realitásnak a legparányibb szikráját sem lehet felfedezni a játékban. Oké, arcade cuccról van szó, no de hogy egy iskolabusz három másodperc alatt éri el a 140-et, az szerintem elárul mindent az irányíthatóságról is.

Zseniális látni, mennyire kiakadtak a kollégák egykor az ilyen méltán elfeledett szutykok tesztje kapcsán. Bármit is hisztek egyébként, akkoriban elnőzöbkek és kedvesebbek voltunk.



$$p=r^2-m$$

$$e=mx^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5
ÉVE



Idézet: HP - Aréna rovat

Április eleje van, amikor ezeket a sorokat írom, és gőzerővel megy a fűtés. Komolyan mondom, ez a fél éves tél már a legvidámabb emberből is kihozza a távolba révedő bölcsészt, aki világfájdalommal éli meg azt, hogy szandált visel zoknival.

Üljön át más autójába, ugyebár. Úgy néz ki, minden ötödik évben keményen szorongat bennünket a tél, fene a gusztusát.



Idézet: Duncan - Battlefield 4 előzetes

A prezentációban elsütöttek egy lényeges, bár marketingesek szájából igen gyakran elhangzó frázist, miszerint „nem a poligonok száma a fontos”, ami kissé képmutató egy olyan műfajban, ahol a grafika minősége az egyik legalapvetőbb elvárás a játékosok részéről.

Hiába is mondják a játékosok, hogy nem az, valójában igenis fontos. De azért nem lett volna rossz egy használható kampány is a Battlefield 4-nek, lássuk be.



Idézet: Mocsy - BioShock Infinite teszt

Ezeket a ruhadarabokat bármikor lecserélhetjük, akár a legádázabb tűzharc közben is magunkra rángathatunk egy új nadrágot, vagy felhúzzhatunk egy olyan csizmát, ami extra védelmet jelent.

Golyózápor közepette gatyát cserélni abszolút kiemelt sor a bakancslistánkon egyébként is, de nem a realizmusa miatt imádtuk ezt a játékot. Félelmetes, hogy már öt év eltelt a legutóbbi BioShock óta, nem?



Idézet: Gyu - SimCity teszt

Ezen a zsebkezdőnyi területen nem lehet normálisan építkezni és játszani, kedves Electronic Arts. Amennyiben ez előre tervezett feature, amihez később majd kijönnek „nagyobb helyet adó fizetős patchek”, akkor mindenki szánkazzon le a hátamon a Maxisélnél.

Nem véletlen, hogy ma már nem is nagyon jut eszünkbe a SimCity, a Gyu által felsorolt (ennél sokkal több) hiba ügyesen eltántorított mindenkit a játéktól.



Idézet: Hunter - Cloud Pirates előzetes

Az Allods Team egyéniséggel ruházta fel PvP-játékát, márpedig ez olyasmí, amit sok fejlesztő a tervezőasztalon felejt.

Már az is szerencse, ha a tervezőasztalon volt egyáltalán bármilyen egyéniség. Ezzel együtt a Cloud Pirates elég csendben van azóta, pedig Hunter megtett minden tőle telhetőt.

Idézet: Chavaller - Mass Effect: Andromeda teszt

Régóta hozzátartozik a BioWare arculatához, hogy játékaiban igyekeznek teret adni különböző kultúrák és világnézetek sokaságának, valamint a legliberálisabb demokráciákban is törvényen kívül helyezettek kivételével minden létező szexuális orientációnak és nemi identitásnak.

Ezért van ennyi hurrikán meg földrengés.

Idézet: Paca - Ghost Recon: Wildlands teszt

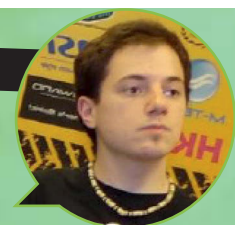
Az egyik legviccesebb pillanat egyébként az volt, amikor egy célpontot ki akartam rángatni a kocsijából, de véletlenül sikerült beülnöm mögé. Miért lehetséges ez egyáltalán?

Mert az élet alapvetően igazságtalan, s benne az emberi lét általánosan nyomorúságos. Erre pedig nincs patch.

Idézet: Nightwolf - Vikings: Wolves of Midgard teszt

Rögvest kézen fogtam vörös hajú amazon csajsziat, Wolfcicát. (Most mi van? Hívtam volna inkább Szent Johannának? Nagyon is illik hozzá ez a név.) Szépen átréseltem egy cícomátlan karakterkészítményre, és kiválasztottam, hogy az adott öt istenség közül kihez vonzódom a leginkább, ezáltal milyen stílusban fogok hódítani a havas harcmezőkön.

Wolfcica most már beégett az agyunkba, látjuk is magunk előtt a méretes menyecskét. Nem akartuk, de látjuk.



1
ÉVE



Extra life

» ISMÉT EGY CSODÁS PLAYIT DEBRECEN VÁROSÁBAN



Debreceni gamerek,
szevasztok!

ISMÉT EGY CSODÁS PLAYIT DEBRECEN VÁROSÁBAN

TUDTÁKOK, HOGY MAGYAR- ORSZÁGON DEBRECENBEN SÜT A LEGTÖBBET A NAP?

2013-ban itt mérték az ország nap-sütéses óráinak legmagasabb számát, ami abban az évben 2321,7 óra volt. Persze mi nem csak ezért imádjuk, de tény, hogy nem rossz dolog a nap városába PlayIT-et vinni, ahol egyébként mindig nagy szeretettel láttak minket a helyi gamerek. A programot a régi látogatóknak már nem nagyon kellett bemutatni, a szokásos játék- és techkiállítás mellett rengeteg youtuber, játékokra épülő művészeti kiállítás, cosplay és persze Chio Mozdulj Gamer program is várta a nagyközönséget, de e-sportfronton a *League of Legends*-, a *CS:GO*-, a *Rocket League*-, a *PUBG*-, de még a *Clash Royale*-rajongóknak is tartogatott valamit a Főnix Csar-

nok. Nagy kedvencünk, a Trónok harca vastrónja sem hiányozhatott a rendezvényről, de a *Star Wars Jedi Challenges AR* és a megjelenés előtt kipróbálható *Pure Farming 2018* (ne röhögjetelek, csúnyán rá lehet kattanni az ilyen játékokra) is vonzott bennünket. Összességében egy csodás napot töltöttünk a legutóbbi debreceni PlayIT-en; reméljük, még sokszor ellátogathatunk oda, de vigyázó szemünket immár a budapesti rendezvényre vetjük.

A szervezők szerint lesz pár érdekesség, meglepetés, szóval kövessétek a GS Online-t, és persze a PlayIT Facebook-oldalát, mert mindenről azonnal értesülhettek. Június 2-án találkozunk a Hungexpón, aztán június 10-én irány Szeged, ahol az SZTE-TIK épületében várunk titeket sok szeretettel. Ugye jöttök?



INTERJÚ CSANDA GERGELLYEL, A PLAYIT FŐSZERVEZŐJÉVEL

GameStar: Szinte ijesztő ezt kimondani, de ez már a PlayIT hetedik éve. Milyen érzések kavarognak benned ennek kapcsán?

Csanda Gergely: Nagyon gyorsan eltelt ez a hét év, és bizony elég melós esztendőkről beszélhetünk. Összességében pedig több mint harminc PlayIT Show-n vagyunk már túl, amely egy nagyon komoly szám a magyar rendezvénypiac egészét tekintve is.

GS: Milyen újjdonságokra számíthatunk idén?

CsG: Igyekszünk mindig a legújabb játékokat, fejlesztéseket bemutatni. Ez nem annyira egyszerű, tekintve, hogy Magyarország nemzetközi játékpiacon szinten nagyon kicsi vásárlóerőt képvisel. Így szinte lehetetlen nagyobb fejlesztőcégeket, játégyártókat elhozni a rendezvényre, de a hazai forgalmazók megtesznek mindent, hogy a legjobbat

tudjuk nyújtani. Elsősorban a stabil építkezésről szól az idei év, de egy nagy dobásunk már biztosan lesz: a júniusi és a novemberi PlayIT-en külön csarnokot szentelünk a 16 éven felüli látogatóknak PlayIT Plus Aréna néven. Összesen 4000 négyzetméter terület csak számukra lesz elérhető, megtöltve nekik szóló tartalmakkal.

GS: Győr, Debrecen, Szeged és Pécs állandó helyszínökké váltak. Erveztek további terjeszkedést az ország más pontjaira is? Esetleg külföldre?

CsG: Rengeteg helyre hívnak minket, ugyanakkor a kapacitásunk véges. A MEEK-nek így is 22 nagy eseménye (egyenként legalább 5000 fős részvétellel) van idén, és tekintve, hogy a rendezvényidőszak hat hónap, ez nagyon nagy terhelés a csapatnak. Ugyanakkor a GamerExpo brandet pont ezért hoztuk létre, hogy a kisebb városokba is eljussunk.



GameStar
 A BARCRAFTBAN
 BEVÁLTHATÓ
 KUPONOKAT KERESD
 A 114. OLDALON!



Veni, vidi, ludi

MEGNÉZTÜK A DEBRECENI BARCRAFTOT

ÉLESEN ÉL EMLÉKEIMBEN AZ A NAP, AMIKOR ELŐSZÖR LÁTOGATTUNK EL A BUDAPESTI BARCRAFTBA. A nyitás másnapja volt, és akkor még elképzelni sem tudtuk, milyen lehet egy ilyen szórakozóhely. Ahol nem a kisfröccs fölött görnyedő regulárokkal (akik már harminc éve is ott támaszták a pultot) találkozol péntek estétként. Ahol diákmenü néven nem egy deci kevertet adnak a legolcsóbb sör mellé. Ahol nem a Fradi-Újpest, hanem a Fnatic-Virtus.pro meccset adják a tévében. Ahol nem néznek gyerekeknek azért, mert előveszel egy pakli színes kártyát, és ahol nem kell megmagyaráznod, milyen figurák vannak a pólódon, mert mindenki azonnal levágja. Azóta el sem tudnám képzelni ilyen helyek nélkül az életemet, és bár Budapesten már válogathatunk is, hogy hová akarunk menni, máshol eddig nem igazán volt erre lehetőség. Szeged mellett azonban immár Debrecenben is megnyílt a Barcraft, ahová be is ugrottunk körülnézni.

JÁTSZANI JÓ

A debreceni Gambrinus közben található Barcraftba először belépve is olyan érzés lett úrrá rajtunk, mintha hazaérteztünk volna. A szuperhősök és videójáték-karakterek képeivel díszített oszlopok közt már kora este is jó néhány vendég szórakozott. Az igazán otthonos bárban minden van, amire csak egy magamfajta fiatal (vagy akár idősebb) geek vágyhat. A srácok egy méretes polcot töltöttek meg társasjátékokkal a legegyszerűbb partijátéktól a legkomolyabb stratégiáig bezárólag, így a kezdőktől egészen a veteránokig mindenki megtalálja majd a szórakozását. Sőt, vasárnaponként a Társas Randi várja az odalátogató párokat, akik kedvezményeket kapnak az italok árából. De természetesen nem csak az asztali játékok kedvelőinek készültek programokkal a debreceni Barcraftban, a videójátékok szerelmesei legalább ennyire el vannak kényeztetve. A hely csendesebb végében öt gamer-PC várja, hogy próbára tegyék őket a legkülönbözőbb játékokban. A perifériák úgy világítanak, hogy akkor se lenne sötét,

ha lekapcsolnánk a lámpákat, de hát tudjuk, hogy ha valamin nincs legalább egy tucat RGB LED, az nem is gamer. A gamerszékek nagyon kényelmesnek tűntek, de persze azoknak sincs okuk szomorkodni, akik a kanapéba süppedős módszert preferálják, hiszen erre is van lehetőség. A két nagy tévé alatt egy Xbox One és egy PlayStation 4 is helyet kapott, mindkettő olyan játégyűjteménnyel, amire nagyon hosszú ideig nem fognak ráunni a látogatók. A versenyszellem mindenkiben dolgozik, főleg néhány könnyedebb alkoholos ital után. Ha valaki bizonyítani akar, akkor a Barcraftban nagyon jó helyen jár, hiszen rendeztek már itt *League of Legends*-, *Overwatch*- és *Hearthstone*-bajnokságot is, de mindig a rajongók dönthetik el, mi legyen a következő összecsapás. *LoL*-t nemcsak játszani, hanem nézni is szoktak a helyiek, a legfontosabb meccseket a helyszínen izgulhatják végig.

A BÁJITALTAN MESTEREI

A pult mögött nemcsak a gamingben, hanem a potionkészítésben is jártas arcok dolgoznak, így a koktélok, latték és

egyéb, komoly szakértelmet igénylő italok nemcsak izletesek, de szemkápráztatóak is. Persze ha valaki nem feltétlenül a minőséget, inkább a mennyiséget preferálja, azt is szeretettel várják. Ottjártunkkor a dicsőségfalon épp 21 Zerg Rush koktél volt a rekord, ami összességében 210 shotot jelent. Persze eszébe se jusson senkinek egyedül überelni ezt, a rekorderek is csapatban dolgoztak, hiszen a cél nem a lealjasodás, hanem hogy minél jobb legyen a hangulat. Emellett időszakos kedvezmények is várják a látogatókat, hétfőnként például a Caffeine Monday keretén belül a koffeines italok mellé ingyenesen vizelhatalat jár, míg decemberben a konzoldíszakra való tekintettel az egyetemistáknak kedvezkedtek állandó akciókkal a helyiek, amelyek kihasználásához csak egy diákigazolványra van szükség. És természetesen GameStar-olvasóként ti sem maradtok ki a jóból, hiszen a magazinban található kuponokat immár a debreceni Barcraftban is beválthatjátok. Mi így kedveskedünk a ti szántúli olvasóknak, egészségetekre!

Kacsi

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Túlélésből jeles

Tomb Raider



Film
akció-kaland/
játékadaptáció

HOLLYWOOD TOVÁBBRA IS IGYEKSZIK MINŐSÉGVESZTÉS NÉLKÜL ÁTKÖLTÖZTETNI A VIDEOJÁTÉKOKAT A MOZIK VÁSZNÁIRA, DE A KÉT KEZÜNKÖN MEG TUDNÁNK SZÁMOLNI, HOGY A PRÓBÁLKOZÁSOK KÖZÜL HÁNY VÉGZÖDÖTT A NÉZŐK ŐSZINTE MOSOLYÁVAL. A Warcraft: A kezdetek például egy pozitív példa, ellenben az Assassin's Creed hagyott maga után kívánnivalót. Amikor kiderült, hogy a Crystal Dynamics által megújított Tomb Raider széria újabb feldolgozást kap az Angelina Jolie-féle változatot maga mögött hagyva, sokan félték attól, hogy Lara Croft is az aszaszinok sorsára jut, avagy hiába láthatunk a főszerepben egy zseniális színészt, a gyengén sikerült körítés miatt elpocsékolhatóság marad csupán. A nagyközönség számára viszonylag ismeretlen Roar Uthaug (Hideg préda, Menekülés) azonban bizonyította, hogy igenis lehet jó Tomb Raider filmet készíteni egy, az elvárásokkal szembemenő színésznel is. Ne kerülgessük a forró kását: a játékok egy része arra számított, hogy Lara Croft – hasonlóan a korábbi játékokban látottakhoz – dús keblekkel és széles csípővel jelenik majd meg, az új film ezzel ellentétben a visszafogottabb, természetes adottságokkal, de annál több színészi talentummal rendelkező,

Oscar-díjas Alicia Vikandert tette meg főszereplőjének. Kérdéses volt az is, hogy az alapvetően törekenynek tűnő színésznő képes-e hitelesen visszaadni a karakter esendő keménységét, amire a 2013-as és a 2015-ös videojátékok is épültek, Vikander pedig mindenkire rácsodált. A svéd színésznő rengeteget edzett és készült a szerepre, ez pedig meghozta a gyümölcsét: egy erőteljes, határozott és elképesztően hiteles hősnőt prezentál nekünk, aki a sztóri végére a mellméretet érintő elvárásokat eltiporva vívja ki magának tiszteletünket és szimpátiánkat.

Ehhez asszisztál a Geneva Robertson-Dworet és Alastair Siddons által körmölt forgatókönyv is. A történetben Richard Croft (Dominic West) nemcsak sikeres üzletember, de vakmerő kalandor is, aki felesége halála után mítoszok felkutatására fókuszál, hogy visszahozza az életbe elhunyt kedvesét. Kutatásai egy lakatlan szigetre kalauzolják, ahonnan nem tér vissza hét év elteltével sem. Otthon hagyott kislánya, Lara (Alicia Vikander) időközben felcseperedik, és nem hajlandó átvenni örökségét, mivel makacsul hisz abban, hogy édesapja nem halt meg, egy üzenetnek köszönhetően pedig maga is megcélozza az elve-

szett szigetet. Uthaug az új játékokhoz hasonlóan egy akció-kalandfilmben mutatja be nekünk, amiképpen az ifjú lány az útkereséséből eljut egészen odáig, hogy egy mindent túlélő hősnő válik belőle, ezt pedig piszok látványosan teszi. A hollywoodi gigaprodukciónak ellentétben a Tomb Raider kisebb költségvetésből készült, ám a kitűnő operatőri munkának, a dinamikus akciójeleneteknek, az egzotikus sziget ezermi veszélyének és a karizmatikus főgonosznak (Walton Goggins) köszönhetően nem fognak unatkozni a rajongók.

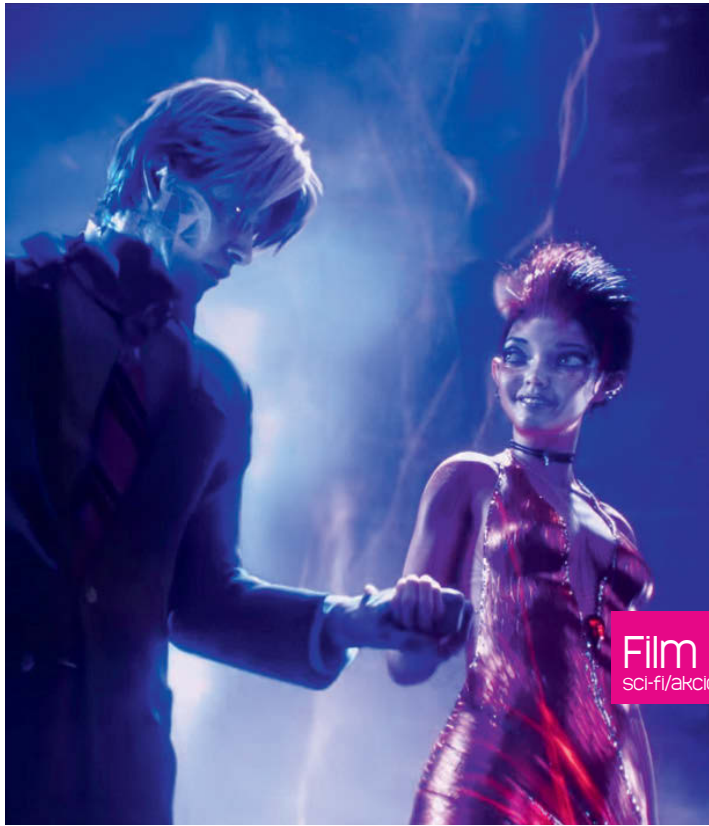
Bár a forgatókönyv lehetett volna acélosabb, és a kalandfilmek műfaját sem találja fel újra, remek kikapcsolódást nyújthat azoknak, akik még nem hallottak a Tomb Raider játékokról, de azoknak sem okoz csalódást, akik betéve ismerik a kalandornő múltját. Alicia Vikander személyében a filmipar megtalálta a tökéletes Lara Croftot, aki nem a külsejével, hanem tehetségével, rátermettségével és kitartásával érte el ezt a dicséretet. Remélhetőleg megsztottsága ellenére is el fog készülni a folytatás, mert bőven van még potenciál a koncepcióban.

Szada

Egy új játékadaptáció, amire büszkék lehetünk.

4/5





Film
sci-fi/akció

Üdv a geekparadicsomban! Ready Player One

VAJON MEKKORÁT SZÓL OLYASVALAKI SZÁMÁRA AZ ÉV EGYIK LEGJOBBAN VÁRT FILMJE, AKI NEM OLVASTA A GEEK KULTÚRA BIBLIÁJÁT, ERNEST CLINE SOKAT DICSERT KULTIKUS MŰVÉT?

Az egyik legnagyobb hollywoodi rendező, Steven Spielberg tett róla, hogy azok is remekül szórakozzanak a Ready Player One-on, akik egy betűt sem olvastak az alapjául szolgáló regényből, köszönhetően részben annak, hogy nemcsak a régi klasszikusokból (mint a Vissza a jövőbe vagy a Szuper haver), hanem a modernebb alkotásokból (például az Overwatch Tracerje) is szemezgetett az easter eggek beválogatásakor.

A sztori szerint 2045-ben járunk, amikor az emberiség a valódi életet háttérbe tolta egy virtuális világ, az Oasis kedvéért, ebben ugyanis avatárjaik mögé bújva bármit megtehetnek: szórakozhatnak, pénzt kereshetnek, akár még háborúzhathatnak is. A popkultúra alfája és ómegája ez a hely, azonban veszélybe kerül, amikor megalkotója, James Halliday (Mark Rylance) meghal, és kiderül, hogy elrejtett néhány easter egget, amiket megtalálva bárki a rend-

szer urává válhat. Rárepül a lehetőségre egy lelkes ifjú, Wade Watts (Tye Sheridan) is, ezzel azonban nála nagyobb halak üzletét veszélyezteti. Persze nem a cselekmény a Ready Player One legfőbb erőssége, az csak alapjául szolgál annak a pazarul megkomponált vizuális lavinának, amellyel örömmel tementetjük be magunkat nyakig. Spielbergék fogták a kultúra részévé vált, meghatározó filmeket és videojátékokat a 70-es évekig visszamenőleg, majd arányosan elosztották őket a játékidő alatt, hol a szemünkbe ötlően, hol finoman a háttérbe helyezve. Ráadásul ez az egész nemcsak egymásra dobált gegek sorozata, hanem szíve és lelke van minden pixelnek, amit a kellő mennyiségű és minőségű humor, a színészi játékok (Tye Sheridan, Ben Mendelsohn, Olivia Cooke, Simon Pegg, T. J. Miller és Mark Rylance is remek volt), valamint az Alan Silvestri által komponált, zseniális dallamok egészítenek ki. Talán nem válik évek múltán sem megkerülhetetlenné a témában, talán igen, mindazonáltal aki egy jóízűt szeretne szórakozni a sokunk által imádott világban elmerülve, az semmiképp se hagyja ki a Ready Player One-t!

Szada

Felkészül a kettős játékos.

4,5/5

Jay Bonansinga The Walking Dead 7. Keress és pusztíts!

AHETEDIK KÖTET – KI GONDOLTA VOLNA, HOGY EZT IS MEGÉRJÜK? Persze a veterán woodburyi túlélők maroknyi csapatát terelgető Lilly Caullal együtt, aki már a könyvsorozat Rick Grimesévé nőtte ki magát. Bár ő maga nem kívánta az életben maradt emberek vezetőjének szerepét, a lassan újjáépülő kis városnak minden eddiginél nagyobb szüksége van rá. Miközben a környező városokkal szövetkezve megtisztítanák a közlekedésüket segítő, Atlantába vezető vasútvonalat, ismeretlen ellenség támad rájuk. Jól szervezett és brutális csapatuk Woodbury talán legfontosabb kincseit rabolja el, a gyerekeket. Így a biztató jövő építése elkezdett mentőakcióba fullad, amelyben Lilly mindent képes lenne feláldozni legalább egy töredéknyi sikerért, ám társai közül nem mindenki osztja a véleményét. Megkezdődik az a rothadó járkálókkal és kegyetlen emberi ellen-

ségekkel teletűzdelt kaland, amelyben hősünk számára kiderül, hogy talán sokkal nagyobb szerepe van ebben az új posztapokaliptikus világban, mint valaha is gondolta volna. A pergő párbeszéd és a teljes reményvesztettség szélére sodródó események láncolata pedig ügyesen keveredik a horrorisztikus elemekkel, végig fenntartva a feszült hangulatot.

HP



Könyv
horror

Jöhet a folytatás, ez a széria még nem fáradt el.

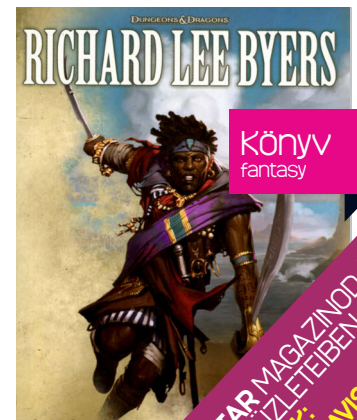
4/5

Richard Lee Byers A fosztogató

NEGYEDIK RÉSZÉHEZ ÉRKEZT A THE SUNDERING SZÉRIA, EZ ALKALOMMAL A VIZEKET URALÓ UMBERLEE KI-VÁLSZOTTJA CSAP ÖSSZE A FÉNY HALOTTNAK HITT ISTENE, LATHANDER BAJNOKÁVAL. Élőhalott kalóz egy jóindulatú kisfiú ellen? Nyilvánvaló, hogy valamiképp ki kellett egyenlíteni az esélyeket, amiatt Byers gondoskodott némi erősítésről. Tucatnyi regénnyel a háta mögött megtehetné volna, hogy valamelyik korábbi történetének protagonistáját állítja a cselekmény középpontjába, és egyúttal a hat szerző által gondozott regényfolyam szolgálatába, ám ő inkább új hőstököt teremtett: Anton Marivaldi minden hájjal megkent tengeri rablóként vált hírhedté, Umara Ankhlab, a sors szeszélye folytán segítőtársul szegődő varázslónő pedig egy élőhalott urat szolgál. Elítélendő tetteik dacára egyikük sem tekinthető gonosznak, ezért fokozatos párfordulásuk érthető és hihető. Hármójuk (ne feledkezzünk meg

a fiúról) kalandja a szerző csupán érintőlegesen kapcsolódó korábbi műveinek (Queen of the Depths, Unclean, Unholy, Undead) ismerete nélkül is könnyedén fogyasztható kardozósvarázslós fantasyponyva. Szórakoztató, amíg tart, de túlságosan is átlagos ahhoz, hogy sokáig megőrizzük emlékeztünkben.

Chavalier



Könyv
fantasy

A kicsi, a kopasz és a kópé.

3,5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZLETEK:
GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA





Paul Tobin, Joe Querio The Witcher – Rókagyermek

RÍVIAI GERALT ÚGY VONZAZA A BAJT, AKÁR VASORRÚ BÁBA ORRA A MÁGNSZER-PORT. A messze földön híres vaják, Addario Bach egy harcedzett kürtös (faját tekintve törpe) társaságában igyekszik Novigradba a Lebioda Próféta fedélzetén. A Pontar deltájának nyugodt vizén ringatózó szlúp utasai közül néhányan azonban a többiek tudtán kívül ujjat húztak egy vulpiával, így az eseménytelennek ígérkező sétahajókázás rövidesen rémálommá változik. A bosszútól fűtött rókaasszony illúziói miatt még a varázslatok, átkok, szörnyek és mesekönyvekbe illő lények természetét kiválóan ismerő Geralt sem bízhat az érzékeiben, kizárólag morális irányítójára támaszkodhat, amely korábban még sosem hagyta cserben. Rajongói biztosak lehetnek benne, hogy ezúttal is helyesen cselekszik majd, és mutáns mivolta ellenére emberséges marad a leginkább embert próbáló helyzetekben. A rajzolt Geralt autentikus viselkedése arra vezethető vissza, hogy Paul Tobin, a képregények írója Sapkowski könyvein és a játékokon is átragta magát. Ezáltal a lehető legjobban megismer-

te a karaktert. Állandó tettektársaival, Joe Querióval és Carlos Badillával kiegészülve tehát másodjára is egy lebilincselő kaland részesévé teszi az öt fejezetre tagolt történet cselekménye által magával sodort olvasót. Egyetlen alkalmat követően még beszélhetünk véletlenről, a csillagok szerencsés együttállásáról, ám legkésőbb a Rókagyermek után ideje elismernünk, hogy a könyvek és a videojátékok nyomában újabb médiumot sikerült meghódítania Ríviai Geraltnak. Most már csupán azért kell szorítanunk, hogy a Netflix se szúrja el az adaptációt. Visszakanyarodva az eredeti témához, feltétlenül meg kell még említenem, hogy e kötet leheletnyivel vaskosabb az előzőnél, köszönhetően például annak az interjúnak, amelyben mind a képregények, mind a játékok írója szóhoz jutott, s ezáltal együtt mutathattak rá az esetleges eltérések okára. A borítógrafika ezúttal a Marvelnek is dolgozó Julián Totino Tedesco keze munkáját dicséri, míg az előzőt a Hellboy füzetekkel berobbant Mike Mignola rajzolta, és a kilencszeres Eisner-díjas Dave Stewart színezte.

Chavalier

Talán mégis inkább gyalogolni kellett volna.

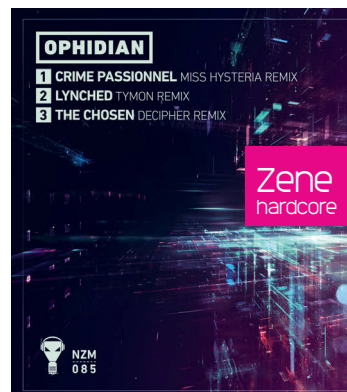
4,5/5

Ophidian Alternate Universes

MINDEN SZAKMÁNAK MEGVANNAK A MAGA BUKTATÓI. Zenészként például könnyű abba a hibába esni, hogy nem a megfelelő módon – vagy legalábbis nem a megfelelő módon – próbáljuk meg remixelni. Hiába tűnik első blikkre hálás feladatnak, kizárólag akkor érdemes belefogni, ha hozzá is tudunk tenni valamit az eredetihez. Minél tökéletesebb alkotásról beszélünk, ez annál nehezebb, s egyúttal annál nagyobb bűn is, ha ne adj' isten rosszul sikerül. Ophidian általában kiváló érzékkel nyúl hozzá dolgokhoz, ez azonban nem mondható el azokról a zenésztársairól, akik ezúttal három klasszikusát igyekeztek aktualizálni, kevés sikerrel. Minden, ami jó ezekben a remixekben, benne volt már a sok évvel ezelőtti eredetükben is. Miss Hysteria Crime Passionnel újraértelmezése elsősorban a szörnyű kicken bukik el, de teljesen felesleges volt az a himnikus él is, amit kapott. Decipher erőlteti The Chosen remixe bár ígéretesen

indul, a közepére teljesen széthullik. De a leginkább megbocsájthatatlan mind közül Tymon merénylete a Lynched ellen, amely nem több, mint egy gátlástalan kísérlet N-Vital – minden ízében hitvány, de legalább egyedi – stílusának utánzására. Az ilyesfajta hozzáállás egyáltalán nem méltó Ophidian művészetéhez és korszakalkotó munkásságához.

mercenary



Erre aztán semmi szükség sem volt.

3/5

Lutez Revenge

TOVÁBBRA IS MAXIMÁLIS FORDULATSZÁMON PÖRÖG AZ EDM-LÁZ A TENGERENTÚLON. S bár már egyre aggasztóbb mértékben kezdi megromtani a korrupt európai zeneipar, azért egyelőre több helyi irányzat is tartja magát. A hardtrap népszerűsége például továbbra is töretlen, már-már megingathatatlannak látszik, míg a tavalyi év folyamán tragikus hirtelenséggel elhunyt hard house helyére nyomban bejelentkezett egy különös öszvér, a hardpsy, azaz a hardstyle és a hamaiból feltámadt psytrance keveréke. Ez utóbbi sokáig egyszere fecskének látszott csupán, de minden kezdeti székszisünk ellenére is úgy tűnik, hogy mostanra elkezdett gyökeret verni. Ezekből a kevert stílusokból ad aktuális ízelítőt a Lutez névre hallgató amerikai-japán duó legújabb EP-je, amely – sok más traplemezhez hasonlóan – könnyed női vokálokkal igyekszik ellensúlyozni a keményebb részeket. További különlegessége, hogy

a négyszámos EP egyik hardtrap trackje hard house tempóval és elemekkel operál, ami ad egyfajta múltba révedő színezetet neki. Fura érzés, a fene se gondolta volna, hogy egy évvel ezelőtti trendre már nosztalgiként kell visszatekinteni.

mercenary



Pillanatfelvétel az amerikai elektronikus tánczenei színtér aktuális trendjeiről.

5/5



Társasjáték
faluépítő örökségjáték

A mi kis falunk

Charterstone

SOHASEM HITTEM, HOGY EGY TÁRSASJÁTÉKRÓL SZÓLÓ CIKKBEN ILYET ÍROK, DE TELJESEN SPOILERMENTES LESZ A TESZT.

Ez azért fontos információ, mert a Charterstone egyik legnagyobb hírvószava, hogy legacy, azaz örökségmechanikával dolgozik. Egyelőre nem sok ilyen típusú társas van a piacon, ezért sokak számára még ismeretlen lehet a történetalapú, a kártyákat és a táblát módosító szabályrendszer. Egy kampányt viszünk végig, és ha egyszer egy épületet felépítünk, vagy egy kártyát eldobunk (ebben az esetben eltűnik), akkor az végleges, és hosszú távú hatásai reményeink szerint a mi munkra hajtják a vizet. Itt a történet miatt és a folyamatosan frissülő szabályoknak, tennivalóknak köszönhetően érhetnek bennünket olyan meglepetések, amelyeket nem jó előre ellőni. Én gyermeki lelkesedésemben kinyitottam egy dobozt, amit nem szabadott volna, és nagyon elkerekedett a szemem attól, amit találtam benne, pedig jobb lett volna, ha a játék folyamán ismerem meg.

A Charterstone erőssége más örökségjátékokkal szemben, hogy a történet lezárása után nem válik használhatatlanná, hanem ha végeztünk a kampánnyal, akkor van egy egyedi táblánk, amelyen ettől kezdve az alapszabályokkal tudunk játszani. Ráadásul kétoldalú a tábla, így ha egy külön beszerezhető „Recharge Pack”-kel, azaz újratöltő csomaggal visszaszerezük elhasznált kártyáinkat, még egyszer végigvihető a kampány. A Charterstone-ban a szabályok sincsenek egy könyvben leírva (kivéve egy-két fontos információt), hanem ahogy haladunk előre, és húzzuk ki mindig a soron következő kártyát a történetes ládából, szimplán levonjuk a kártyán lévő matrica hátoldalát, és beragasztjuk a szabálykönyvbe. Ez így működik a történetkártyákkal is, azok a füzet hátuljába kerülnek, és építkezni is ilyen módon tudunk. Ha felhúznánk egy épületet valamelyik területen, akkor azt fel kell ragasztani a még meglévő üres helyek egyikére a táblán. A játékot egy-hat játékos játszhatja. Mi ketten kezdtük el a történetet, de a

könnyen implementálható beugró-kiegészítő mechanikának köszönhetően a sztori közepén beszállhat egy új játékos, vagy kiléphet valaki. Az egyjátékos mód külön szabálykönyv által irányított, „gépi” játékosok ellen folyik, de ahogy jobban beleástam magam ennek a működésébe, nem igazán ajánlanám. Amíg a hiedelemmel ellentétben vannak egyedül is igen élvezetes társasjátékok, addig a Charterstone barátokkal az igazi. Az örökségmechanikát nem nézve ez egy worker placement, azaz munkásainkat és befolyásjelzőinket helyezünk le különböző épületekre és feladatokra, ezzel teljesítve küldetéseket és gyűjtve nyersanyagokat, pénzt és pontokat. Fontos, hogy az első pár játéknál türelmesen álljunk hozzá, mert itt még nincs túl sok lehetőség a táblán, így egyhangúnak tűnhet a játék, de ahogy kihúzzuk az újabb és újabb kártyákat és épületeket, egyre több dologra kell

majd figyelniük, és egyre több lehetőségünk lesz elkölteni javainkat, pontokat bezsebelni és feladatokat teljesíteni. Nekem ez egy jó megoldásnak tűnt, nem azt éreztem, hogy a játék lassú kezdetben, hanem hogy a szabályok magyarázása interaktív a szokásos felolvasás helyett. A játék sava-borsa pedig a ládanyitogatás lesz: ahogy nő a kártyáink száma, úgy lesz lehetőségünk bizonyos ládából épületeket vagy egyéb, a javunkra fordítható hasznos dolgokat kihúzni. A Charterstone összességében egy élvezetes, nagyon szép kinézettel rendelkező játék, amelynek a dobozon belüli elrendezése az általam valaha látott legjobb. Ha valaki nem kedveli a worker placementet játéktílust, nem emiatt fog beleszeretni, de az örökségmechanikával megspékelve, egyedül is megéri minden rajongójának kötelező darab.

Gócza

Ha valaki keres, épp várost alapítok.

4,5/5

Megjelenik május 18-án

KÖVRSZÁM



BATTLETECH

Egyre ígéretesebbnek tűnik a *Shadowrun* játékok fejlesztőinek legújabb alkotása, a kultikus sci-fi-univerzumba helyezett stratégiai játék. Több mint harminc, különböző típusú gépszörnyet vihetünk majd csatába, ezeket pedig szabadon fejleszthetjük és alakíthatjuk. Alig várjuk, hogy mecholajjal mocskoljuk be a kezeinket!



FROSTPUNK

Izgalmas, városmenedzselős stratégia egy befagyott világban, ahol a gőz és a hó jelentik az életben maradáást. Minden változtatásunk komoly következményekkel jár, és nem ritkán emberáldozatokkal járó döntéseket kell hoznunk a város túlélése érdekében. Nem lesz egy tündérmese.



PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

A klasszikus CRPG-k rajongói a jövő hónapban megkapják az év egyik legjobban várt játékát. A *Pillars of Eternity* egy méltatlanul magára hagyott játékosréteget szolgált ki, és ennek tagjai toporzékolva várják a folytatást, amely remélhetőleg méltó lesz a csodálatos első részhez.



TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

Egyre népszerűbb téma mostanában a középkor, és a *Total War* alkotói is ehhez nyúlnak vissza. A *Thrones of Britannia* egy keményvonalas, birodalmi stratégia lesz, amelyben mi dönthetjük majd el a történelem nagy ütközeteinek kimenetelét.

BARCRAFT-AKCIÓ A GameStar-BAN

Minden hónapban exkluzív ajándék vár téged itt, a GameStar magazin utolsó oldalán. Vágd le a négy kupont, és használd fel a két budapesti, a szegedi vagy a debreceni 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

[ígyen szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

Barcraft Esport Bár
1092 Budapest, Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a
06 30 502 2464-es telefonszámon vagy
a barcraftbudapest@gmail.com címen!



DOBHATSZ EGYET A
VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS
TIED LESZ AZ EREDMÉNYŪL
KAPOTT KOKTÉL

☼ vagy ☼

EGY DARAB INGYEN BELÉPŐ
A TÁRSASJÁTÉK - BÁRBA

Barcraft 2 Esport Bár
1065 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a
06 1 406 2201-es telefonszámon vagy
a barcraftbudapest@gmail.com címen!

EGY INGYENES HEALTH vagy MANA POTION KOKTÉL

[ígyen szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

BarCraft Szeged
6722 Szeged, Gogol utca 9.

A kedvezményről érdeklődj
a 06 62 444 440-s telefonszámon
vagy a barcraftszeged@gmail.com címen!



EGY INGYENES HEALTH vagy MANA POTION KOKTÉL

[ígyen szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

BarCraft Debrecen
4024 Debrecen, Piac utca 26.

A kedvezményről érdeklődj
a 06 52 400 435-ös telefonszámon
vagy a barcraftdebrecen@gmail.com címen!



THRONES OF BRITANNIA

A TOTAL WAR™ SAGA



“Az eddigi legszertágazóbb és legfrissebb történelmi Total War játék” IGN



A Thrones of Britannia a hatalmas valós idejű csaták és egy rendkívül mély sandbox kampány keveréke egy történelmi fordulóponthoz idején.

A LIMITÁLT KIADÁS TARTALMA

Dombornyomott SteelBook®
Kétoldalas poszter a kampánytérképről
Művészeti kártyák az öt legnagyobb frakció életrajzával a hátlapon

MEGJELENIK MÁJUS 3-ÁN

VÁSÁROLD MEG!



WWW.TOTALWAR.COM TOTAL WAR™ FOLLOW US TOTALWAR TOTALWAROFFICIAL PC

© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, A Total War Saga: Thrones of Britannia, Total War, and the Total War logo are either registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

TELJES
JÁTÉK

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

12 000 forint értékű valós idejű stratégiai játék



STEAM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2018/04

EXTRA
AJÁNDÉKOK
6400 Ft
összértékben

- > Exkluzív GameStar Plus
- > Reklámmentes gamestar.hu-hozzáférés
- > Vírusirtó PC-re és mobilra
- > 1995 Ft értékű Delta Vision-kupon
- > 2800 Ft értékű Barcraft-koktélkupon



VÉGÍTÉLETRE VÁRTUNK HOPE MEGYÉBEN, ÉS KÖZBEN VESZETTÜL JÓL SZÓRAKOZTUNK

FARCRY 5



God of War | Sea of Thieves | Ni no Kuni II: Revenant Kingdom | Warhammer: Vermintide 2
A Way Out | Ghost of a Tale | Surviving Mars | Darwin Project