

TELJES
JÁTÉK

FALLOUT 3

91%-OS
Metacritic
értékelés



STEAM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2018/05

**EXTRA
AJÁNDÉKOK
8900 Ft**
összértékben

- > Exkluzív GameStar Plus
- > Reklámmentes gamestar.hu-hozzáférés
- > Vírusirtó PC-re és mobilra
- > 1995 Ft értékű Delta Vision-kupon
- > 2800 Ft értékű Barcraft-koktélikupon
- > 2500 forint értékű, 30 napos Xbox Game Pass-előfizetés*



STATE OF DECAY 2



OLVASD EL ELŐZETESÜNKET, MAJD JÁTSZD VÉGIG A JÁTÉKOT
PC-N ÉS XBOX ONE-ON AZ XBOX GAME PASS-SZEL!

* Az Xbox Game Pass-kód a bevitástól számított harminc napig érvényes. A kódok 2018. július 31-ig válthatók be, és csak új előfizetéssel vagy új Microsoft-fiókkal működnek.

www.gamestar.hu
1995 Ft
2018/05



Spider-Man | Shadow of the Tomb Raider | The Elder Scrolls Online: Summerset | BattleTech | Frostpunk
Total War Saga: Thrones of Britannia | Pillars of Eternity II: Deadfire | Masters of Anima

LEGION

by Lenovo

Lenovo™



TALÁLKOZZUNK A PLAYIT SHOW E-SPORT SZÍNPADÁNÁL •

**LENOVO
LEGION
KUPA 2018**

LEGION Y720
by Lenovo

**EGY IGAZI
HARCI GÉPEZET**

Lépjen be egy virtuális világba a VR támogatással

 Windows

Windows 10 operációs rendszerrel.

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

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) mardos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Kálvín Balázs (Flatline) flatline@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

A GameStar magazin hivatalos fotósa:

Antal Zsani Photo

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötetés:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető:

Borbás Gábor info@ipresscenter.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

tel: +36 1 577 4301, fax: +36 1 266 4343

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

e-mail: info@smartsense.hu, www.smartsense.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 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:

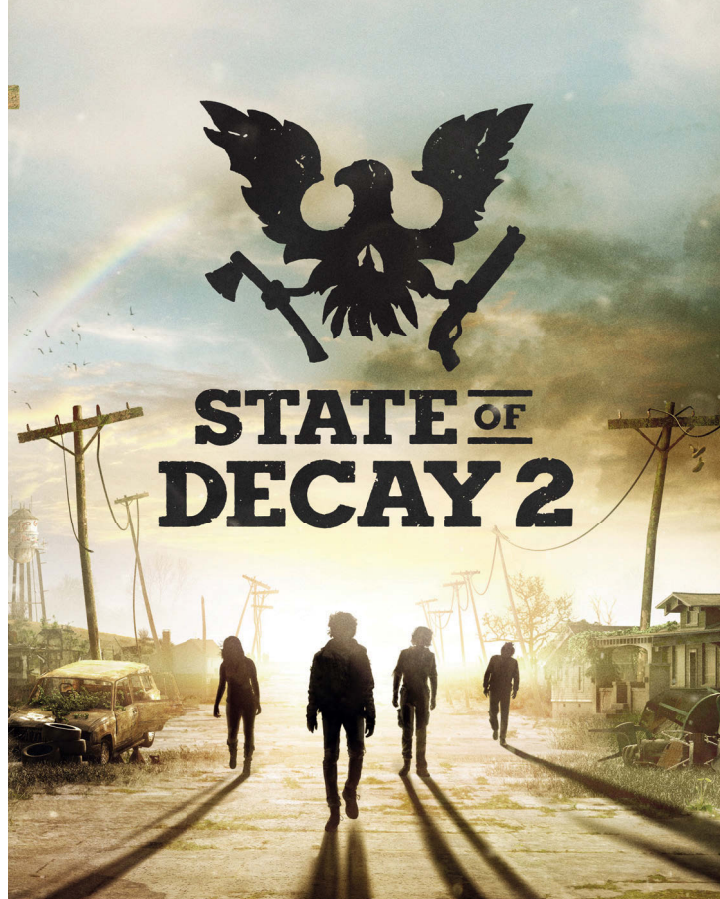
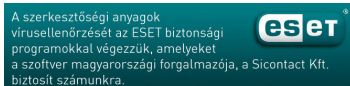
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

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 hónapig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



CÍMLAPSZTORI

» 14



SZIASZTOK!

MINDEN ÉVBEN ISMÉT- LÉM MAGAM TAVASZ VÉGÉN, DE NEM BAJ, MERT MINT TUDJUK, AZ A TU- DÁS ANYJA.

Imádom a májust, ez a kedvenc hónapom az egész évben. Ilyenkor már az idő is kellemes, bár most április végén egy időre beköszöntött a kora nyár, köszönjük neked, globális éghajlatváltozás. Pillanatnyilag azonban egészen elviselhető a hőmérséklet, hamarosan lezúdul a menetrendszerű délutáni vihar, de ez nem gátol meg minket abban, hogy elkészüljünk egy remekbe szabott májusi GameStar magazinnal. Ilyenkor általában nagyon jó a játékelhozatal, pörögnek a kiadók, hiszen lassan zárul a tavaszi pénzügyi negyedév, és hozni kell azokat a fránya számokat. A mostani lap címlapján a *State of Decay 2* található. Ez annak köszönhető, hogy Magyarországról a GameStar magazint hívták meg az angliai sajtóbe-
mutatóra, ahol kaptunk egy kis izeltőt abból, milyen is lesz a hamarosan megjelenő játék. A magazinhoz adott Xbox Game Pass segítségével pe-

dig egy hónapig szabadon tobzódhatunk a legjobb Microsoft játékok között; olyan remek címet játszhatunk végig, mint a *Halo Wars 2*, a *Gears of War 4*, a *Cuphead* vagy e havi címlapsztorink, a *State of Decay 2*. Teljesjáték-fronton is igyekeztük olyan címet választani, amelynek mi magunk is örülnénk. A *Fallout 3* az egyik legjobb posztapokaliptikus szerepjáték, minden gamer megérdemli, hogy ott legyen a Steam-könyvtárban. A sorozat összes darabját imádtuk, de a harmadik rész különösen kedves gamerszívünknek, mert itt változott legnagyobbat a sorozat, természetesen előnyére. A viszonylag régebbi grafikus motor senkit se tántorítson el, nagyszerű grafikai modok segítenek abban, hogy még ennyi év után is kellemes legyen a látvány. Szeretnék mindenkit emlékeztetni rá, hogy június másodikán PlayIT lesz; mi biztosan ott leszünk, akár össze is futhatunk valahol egy gyors pacsira. Köszönjük, hogy tavasszal is minket választottatok, találkozunk júniusban!

Mocsy

TARTALOM



STATE OF DECAY 2

14



SPIDER-MAN

18



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

22



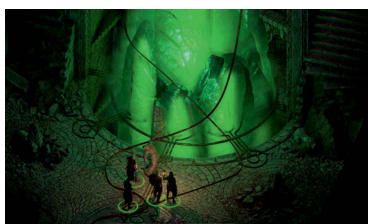
THE ELDER SCROLLS ONLINE: SUMMERSET

26



TOTAL WAR SAGA:
THRONES OF BRITANNIA

36



PILLARS OF ETERNITY II:
DEADFIRE

42



FINAL FANTASY XV:
WINDOWS EDITION

46



BATTLETECH

48



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 STATE OF DECAY 2
- 18 SPIDER-MAN
- 22 SHADOW OF THE TOMB RAIDER
- 26 THE ELDER SCROLLS ONLINE: SUMMERSET
- 28 SOS
- 30 MAELSTROM
- 32 ABANDON SHIP
- 34 RISE OF INDUSTRY

TESZT

- 36 TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA
- 40 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR – THE DESOLATION OF MORDOR
- 42 PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE
- 46 FINAL FANTASY XV: WINDOWS EDITION
- 48 BATTLETECH
- 50 FROSTPUNK
- 52 MASTERS OF ANIMA
- 54 SUPER MEGA BASEBALL 2
- 55 BULLET WITCH
- 56 HIZI
- 58 BUD SPENCER & TERENCE HILL: SLAPS AND BEANS
- 59 THE INVISIBLE HOURS
- 60 EXTINCTION
- 62 JALOPY
- 64 MLB THE SHOW 18
- 65 BEAST QUEST
- 66 FARM MANAGER 2018
- 67 KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 3
- 68 PIZZA CONNECTION 3
- 69 IMPACT WINTER
- 70 NEVERWINTER NIGHTS: ENHANCED EDITION
- 72 CALL OF DUTY: WWII – THE WAR MACHINE
- 74 STELLARIS: APOCALYPSE
- 76 HEARTHSTONE: THE WITCHWOOD
- 77 OWLBOY
- 78 INKED
- 80 WORMSTER DASH
- 81 ROGUE ACES
- 81 SHADOW BUG
- 82 JÁTEKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 84 HÍREK
- 86 MEDDIG BÍRJA EGY PC?
- 90 MONITORKALIBRÁLÁSI ÚTMUTATÓ
- 92 PIACTÉR
- 94 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 96 JÁTEKPSZICHOLÓGIA: A RAJONGÓK KULISSZÁITKAI
- 98 AMIKOR AZ E-SPORTOLÓ SZÓL RÁD, HOGY IRÁNY MOZOGNII
- 100 SZABAD(A)JÁTÉK
- 102 JÁTEKVILÁG: BATTLETECH
- 104 E-SPORT: LEAGUE OF LEGENDS SZÉZONKÖZI BAJNOKSÁG
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 XBOX GAME PASS
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSHÁM



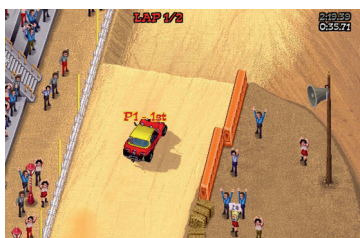
FROSTPUNK

50



HIZI

56



BUD SPENCER & TERENCE HILL: SLAPS AND BEANS

58



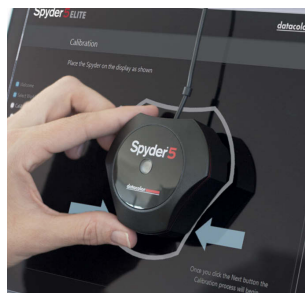
FARM MANAGER 2018

66



MEDDIG BÍRJA EGY PC?

86



MONITORKALIBRÁLÁSI ÚTMUTATÓ

90



FALLOUT 3

ISMÉT EGY OLYAN JÁTÉKOT CSOMAGOLTUNK A GAMESTAR MAGAZIN MELLÉ, AMIT SENKINEK SEM KELL BEMUTATNI. A *Fallout 3* a legismertebb és egyben az egyik legjobb posztapokaliptikus játék, ami valaha készült. A történet a legendás Vault 101-ben kezdődik, amit elhagyva beleszöppennünk egy olyan világba, amelynek leírására a sávról jelző önmagában nem elegendő. És amennyire barátságtalan a világ, annyira izgalmas a történet, annyira fantasztikus a harcrendszer és a karakterfejlesztés, annyira komplexek a szerepjátékos elemek. Ha eddig valamiért kimaradt, kötelező pótolnod, ha már játszottad, érdemes újra elővenned.

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



FALLOUT 3

Hatalmas meglepetéseket nem vártunk ettől a hónaptól, de szerencsére (vagy épp sajnos) néhány játék így vagy úgy, de váratlanul ért minket. A GameStar Plus videós szekciójába szerencsére sikerült olyanokat válogatni, amelyek hozták a kötelezőt: a *This War of Mine* után tudtuk, hogy a *Frostpunk* is fantasztikus lesz, és a Blizzard is tovább finomította a *Dungeon Runnal* már bejáratott formátumot. Ám természetesen most sem csak ezek a videók, hanem minőségi magyaráttások, menő gamer háttérképek, és persze az elmaradhatatlan ESET vírusirtó is vár rátok. Említettük már, hogy ebben a hónapban a *Fallout 3* a GameStar teljes játéka? Jó szórakozást hozzá!

XBOX GAME PASS



GSTV



FROSTPUNK

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

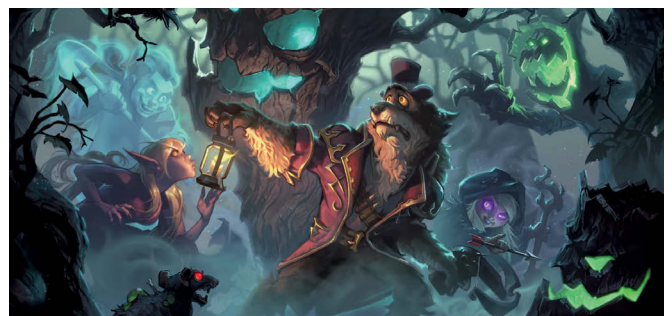


ESET NOD 32 ANTIVIRUS 10, INTERNET SECURITY 10 ÉS ESET MOBILE SECURITY

Az antivírusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2018. június 30-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a **gamestar.hu/plus** oldalra, és add meg nevedet, e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, hanem utána is lehet, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban.



A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmet is ingyenesen használhatják egészen 2018. június 30-ig. A regisztrációhoz látogass el a **gamestar.hu/plus** weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a **support@sicontact.hu** címen kérhető segítség.



HEARTHSTONE: THE WITCHWOOD

MAGYARÍTÁSOK: The Forest, Little Nightmares, Get Even

HÁTTÉRKÉPEK: Total War Saga: Thrones of Britannia, Pillars of Eternity II: Deadfire, Frostpunk

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

MEET THE TEAM

A mostani GameStarhoz egy hónapos Xbox Game Pass jár minden olvasónak. Melyik játékot választanád ki a kínálatából, ha csak egyre lenne időd?



MOCSY

VÁLASZ: Sok időm sajnos még nyáron sem lesz, de a Halo Wars második részét már rég kinéztem magamnak. Itt az idő, hogy bepótoljam minden idők egyik legjobb konzolos stratégiájának folytatását.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Star Wars: Galaxy of Heroes

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

World of Warcraft: Battle for Azeroth



CHAVALIER

VÁLASZ: Gondolataim peremén időnként fel-felbukkant egy alig érzékelhető sugallat, miszerint ki kellene próbálnom a State of Decayt, mégsem adtam neki esélyt. De majd a folytatásnak.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

BattleTech, Far Cry 5

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Vampyr



MAZUR

VÁLASZ: Nagy rajongója vagyok a GamePassnek, ha nem lenne, sosem próbáltam volna ki a Halo Wars 2-t. Konzolon nem mozgattam meg (elvégre RTS), de PC-n pazar.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

God of War

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Vampyr



HP

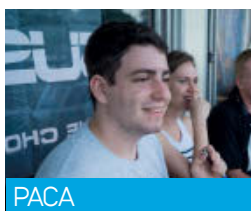
VÁLASZ: State of Decay 2, természetesen. Rongyosra fogom túlélni magam a következő egy hónapban. Meg ahogy magamat ismerem, utána is.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

God of War, Red Dead Redemption

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Detroit: Become Human



PACA

VÁLASZ: Számos olyan Xbox-exkluzív volt, amivel akartam játszani, de valahogy mindig halogattam. Ha csak egyre lenne időm, a Halo 5: Guardianst pörgetném; nagy lemaradásban vagyok a sorozattal, pedig a 3. rész eléggé tetszett.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

State of Decay 2

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

The Crew 2, Strange Brigade



SIMÁN MARTIN

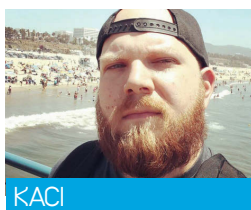
VÁLASZ: Mint PC Master Race-evangélista vallom, hogy FPS-t konzolon játszani kinszenvedés, de a Gears of War és a Halo sorozatok miatt mégis belevágnék.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Dishonored 2

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

A várólistán a Wolfenstein II a következő (nagyon le vagyok maradva).



KACI

VÁLASZ: A State of Decay engem valamiért teljesen elküült, de a Game Pass-szel tuti rábeszéltem a haverokat, hogy kalapáljunk el néhány zombit.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Rainbow Six: Siege, Battlerite

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr



CSIRKE

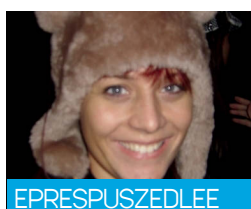
VÁLASZ: Mivel a listában szereplő játékok nagyján már túl-vagyok, a friss címek közül csapnék le valamire. A State of Decay 2 például teljesen jó választásnak tűnik.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Magic: The Gathering Arena

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Detroit: Become Human



EPRESPUSEDLEE

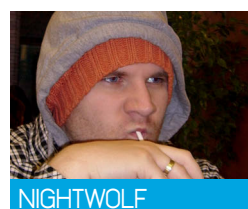
VÁLASZ: Bár már PC-re is kiadták, jelenleg csak a Cupheadre fáj a fogam. Gyerekként a VHS-en ronggyá nézett Hófehérke után elindult pár rész a Looney Tunes 1930-ban megalkotott részeiből, amiket mindig csillogó szemekkel néztem végig.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Heroes of the Storm, Hearthstone

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Detroit: Become Human



NIGHTWOLF

VÁLASZ: A Fable negyedik részével. Ja, nem, mert töröltek minden folytatást. Emiatt inkább kérnék egy beutalót a mellettnünk lévő naprendszerbe, minek itt így, céltalanul lézengeni...

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Hearthstone; Kingsbane Rogue pakkommal ott leszek a 19-es vében.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Detroit: Become Human



RG

VÁLASZ: A Forza jöhet, mert csak miatta nem nagyon vennék Xbox One-t, viszont PC-n szívesen megtekintném.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

American Truck Simulator

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Mafia IV - mire beköszönt a nyár, itt lesz.



GRATH

VÁLASZ: A háttérben meghúzódó remekművek közül ajánlanék néhányat: a Bayonetta minden idők egyik legjobb akciójátéka, a Chronicles of Mystara pedig a beat 'em upja. Az Oxenfree zseniális sztorija és a This War of Mine hangulatbombája is kötelező.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Yakuza 6, Persona 1, Gunvarkyrie

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Yakuza Kiwami 2, Octopath Traveler, Shining Resonance Refrain



GÓCZA

VÁLASZ: Mivel rajongok a fair kihívást nyújtó játékokért és a 2D-s platformerekért is, mindenképp a Cuphead lenne az, aminek azonnal nekiesnék. A fantasztikus képi világ már csak hab a tortán.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Destiny 2: Warmind

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Spider-Man, szeptember 7. nekem még nyár.



SZADA

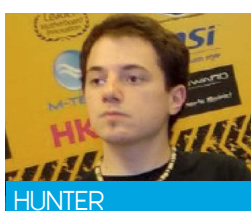
VÁLASZ: A 2015-ös Mad Max lenne az, mert a filmsorozatot imádom (A harag útját is beleértve), és szégyen ide vagy oda, de az Avalanche Studios játékához még nem volt szerencsém ezidáig, így be tudnám pótolni.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Pillars of Eternity II: Deadfire

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Detroit: Become Human



HUNTER

VÁLASZ: A ReCore valamiért anno nagyon kiszúrta a szemem, és a mai napig érzem, hogy nekem azzal játszani kellene. Egyszer most már tényleg neki fogok ugrani.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Persona 5, World of Warcraft

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Persona 5: Dancing Star Night



BZ

VÁLASZ: Tudom, hogy ezzel kimerítem a kőkorszakiság fogalmát, de nekem kimaradt mindegyik Gears of War játék, szóval így 2018-ban felvenném a fonalat.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Rust (naná), CoD: WWII, Far Cry 5

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB A NYÁRON?

Adventure Time: Pirates of the Enchiridion

(Kalandra fel, ha tudsz gyere el!)

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



EXTRÉM GYORSASÁGGAL TÜNDÖKLŐ NYÁRBA FORDULT, SIMOGATÓ MÁJUST MINDENKINEKI

Képzeljétek el, éppen a minap panaszkodtam mazurnak, hogy engem nem fogott meg a *God of War*. Az egész szerkesztőség teljesen rá van pörögve, röpködnek „Az év játéka” és az „Új klasszikus” jelzők, én meg szerencsétlenkedem. Érzem a monumentalitást, a látvány lenyűgöz, nem tudok értelmesen érvelni a hype ellen (nem is akarok, mert ez nem egy érdemi vita), de valahogy mégsem kapott el. Erre azt mondja mazur, hogy a játékkal való viszony olyan, mint egy igazi kapcsolat. Annyit kapsz belőle, amennyit beleteszel, és bele is kell tenni, hogy igazán érezd a szépségét. Érdekes gondolat volt, mert sosem így tekintettem a játékokra; nem gondoltam, hogy rajtam is múlik, mennyire lesz valami jó – pedig ez egy zavarba ejtően egyszerű egyenlet. Ez persze nem azt jelenti, hogy minden okádékot meg lehet szeretni, ha az ember egy kicsit megerőlteti magát, de gondolom, a bevezetőmből világos volt, hogy itt nem is erről van szó. Egyszerűen csak nincs meg a szikra; ilyenkor lehet pihentetni a dolgokat, vagy erőt venni magunkon, és dolgozni azon, hogy jobb legyen, hogy megtaláljuk az élményt. Gondoltam, ezt megosztom veletek, ha már én vagyok az egyetlen, aki nem *God of War*-ral nyomul éppen.



Ilyenkor jutnak eszembe azok a kommentek, amelyek azzal a kérdéssel kezdődnek, hogy „Csak én gondolom azt...”, vagy „Egyedül vagyok azzal...”, és valami random vélemény jön ezután. Mintha folyamatos megerősítést keresnének arra, amit éppen gondolunk, vagy mondani készülünk. Szóval ne értsetek félre, nem keresem a „Valamiért nem jön be az új *God of War*” klubtagságimat, egyszerűen csak megfogott az a gondolat, hogy egy játékkal törődni kell, időt és energiát adni bele, és talán pont ettől lesz majd emlékezetes. Na de legyen elég ennyi az okoskodásból, itt egy egész Aréna rovat még arra, hogy bölcselkedjek nektek. Mi marad, ha most ellövök minden Coelho-fordulatot?

MELYIK A LEGJOBB DIVATCUCC?

Kedves GS csapat!

Kedvesek vagyunk, és szépek. Főleg szépek.

A hétvégén fornite-oztam a haverokkal, akik között éppen az a legnagyobb vita, hogy most akkor a *PUBG* a jobb, vagy a *Fortnite*.

Ha éppen fornite-oztatok a haverokkal, akkor ez a vita nem eldöntött már? Vagyis, érted... Fortnite-oztatok.

Nekem igazából teljesen mindegy is lenne, de ezután, gondoltam, titeket is megkérdezlek a műfajdivatokról. Mostanában már mindenki, a *Paladins* csapattól a *LawBreakers* srácokig battle royale játékokat akar csinálni. Ti, akik megéltétek már a nagy MMORPG-s, kártyajátékos és MOBA-őrületet is, mit szóltok az ilyen trendekhez? **(L.Károly)** Ez nagyrészt azon múlik, hogy kit kérdezel a csapatból. Engem például a battle royale teljesen hidegen hagy, a világon semmilyen élvezetet nem találok benne. De fontos leszögezni: ez nem azt jelenti, hogy az adott termék pocskék, csak nem én vagyok a célcsoport. Kaci, Paca, Hunter vagy TÁ például könnyebben rá tud pattanni ezekre a játékokra (bár nálunk most is a *Siege-láz* a legerősebb), de a szerkesztőségnek az az álláspontja, hogy a játékipar már csak ilyen: valaki kitalál valamit, aztán legtöbbször más sikerre viszi, végül mindenki ezt a tehenet feji, és próbál pénzt

csinálni, lehetőleg sokat. A tehen szépen lassan kidöglik, az utolsók már csak a kudarcra érnek oda, és jön a következő hullám. Meg a *Call of Duty* ősszel. Kábé ennyivel le is írható az egyenlet.

MENNYIRE ÍR JÓL EGY ÚJSÁGÍRÓ?

Szia HP és Vanda!

Szia!

Már régóta gondolkodom azon, hogy vajon hogyan lesz valakiből játék újságíró.

Ezen mi is régóta gondolkozunk, de nincs egyetemes válasz. Engem például ender győzött meg annak idején, hogy ha jól írok, a többi majd jön magától. Voltak nehéz pillanataim még az 576 Kbyte magazinban, amikor szétszedték az olvasók az első cikkemet (igen, akkor sem volt minden gamer kedves, nyitott, rugalmas és elfogadó), de aztán csak kialakult. Ma már nem követelek el olyan amatőr hibákat, hogy cápát írok aligátor helyett egy tesztben... ó, várj!

Persze ahogy sokan mások, én is próbálkoztam már tesztet írni egy adott játékról, főleg a magam kedvére, de valamiért mindig hamar szétestek a gondolataim, nem találtam a megfelelő szavakat, szerencsétlenkedtem csak. **Ezen ne rágd magad, nem megy elsőre, nagyon sokat kell gyakorolni. Sokaknak még akkor sem megy. A baj akkor van, ha ennek ellenére ízlik a szakmát, de az egészséges**

„ A MUNKATÁRSÁK NEVÉBEN JELENTEM: MI TÖKÉLETESEK VAGYUNK





Önkritika sokat segít ennek megelőzésében.

Amikor olvasom a magazint, mindig elgondolkodom azon, milyen nehéz munka lehet jól fogalmazni, és most legyetek őszinték: ez minden írónak ilyen tökéletesen sikerül, vagy Vanda, neked rengeteget kell dolgoznod azért, hogy ezek a cikkek ilyen formában jelenjenek meg?

Hát, előre félek attól, mit ír ide Vanda...

Látom, hogy néha teszel megjegyzést arra, hogy vannak gondok a magyar nyelv használatával, ez a munkatársakkal is így van?

A munkatársak nevében jelentem: mi tökéletesek vagyunk.

Egyébként mennyire kell tudni helyesen írni egy játék újságírónak?

Kellene tudnia helyesen írni, de sajnos nem mindig állunk a helyzet magaslatán.

Mennyi idő, amíg pontosan és szépen tud fogalmazni?

Egy élet is kevés ehhez.

Online is követem a GameStart, ott néha azért még én is kiszúrok hibát, vagy ilyesmit, nyilván, gondolom, nincs ennyi szerkesztői munka, meg nagy a pörgés. De amúgy ez csak érzék, vagy tanulható? Köszö a válaszokat! (Peet)

Szerintem kell egy bizonyos készség, alapvető érzék a jó íráshoz, de a nagy része (például hogy helyesen tudj írni) tanulható. Mindenkinek más a stílusa, persze, sokszor én azt hiszem, hogy nagyon frappáns, vicces dolgot vetek papírra, aztán jön Chava, Magdi vagy Vanda, és mutatják, mennyire elmérem az irányt. Néha igazuk van, néha továbbra is azt gondolom, hogy én vagyok vicces, és ők jönnek szembe rosszul az autópályán. Van ebben szubjektívítés erősen, kivéve a helyesírást. Ott nincs vita, végül valahogy mindig Vandának lesz igaza.

(Kedves Peet! Nehéz dolog jól írni, de persze mint szinte minden, tanulható. Kérdésedre válaszolva: igen, rengeteget dolgozunk a szerkesztőkkel együtt azon, hogy ami végül papírra kerül, az a lehető legtökéletesebb legyen. Ugyanakkor mi is átsiklunk néha egy-egy hibán, de ez benne van, senki sem tökéletes. Ha szeretnél jól fogalmazni, először is – persze miután megtanultad helyesen leírni, hogy: játékujságíró – olvass szépirodalmat, patinás kiadók gondozásában, vannak ugyanis olyan könyvkiadók, amelyek nem fordítanak kellő gondot a makulátlanságra. Közben pedig egyszerű kereséssel megtalálható az újságírás szabályait. Például, hogy milyen a jó cím, mit tartalmazzon a lead, hogyan tagoldjon a cikk. Aztán nem baj, ha követsz korrektorbloggerokat, ezeken a fórumokon diskurálnak az emberek a nyelv fura dolgairól is, a nem logikus megoldásokról például, amelyek miatt tényleg bőven vannak buktatók a nyelvben. Magdival mi is állandóan művelődünk; nemrég találtam egy olyan kifejezést, amelyet hat évnyi korrektori munka alatt végig rosszul használtam – és persze hagytam benne a lapban, Magdival együtt. De ilyen ez, állandóan tanulni kell, és mi egymást támogatva tesszük ezt, hiszen oly gyakran kell értő fülért a másikhoz fordulnunk, akár csak egy laza felhőrdülés erejéig, hogy: „Ezt nézd!” Ja, és még annyi, hogy az online cikkekben azért találsz több hibát, mert azokat jellemzően nem olvassa el korrektor megjelenés előtt, igen kevés portáltól eltekintve – V.)

EGY KIS SKYLANDERS GYÁSZBESZÉD

Sziasztok!

Szia!

Most, hogy hivatalosan is bejelentették a Spyro játékot, már biztos, hogy a Skylanders széria pihentetve lesz, ha nem is örökre, de egy hosszabb szünetre biztos.

Nos, ez biztos, mind a Disney, mind az Activision teljesen leállt már a figurás játékokkal, pedig a koncepció egyáltalán nem volt rossz.

Ezért fogalmazódtak meg bennem a következő gondolatok: a Skylanders játékok zseniálisak. Ez a játék egybeforrt a családommal. 2011-ben, amikor megjelent a Spyro's Adventure, már láttuk a trailereket a négyéves kislányommal, amelyekben Spyro, a hős sárkánykőlyök a földre szállt, és egy kis szobrocskában ragadt. Kislányomnak annyira megragadta a fantáziáját a trailer, hogy azonnal meg kellett menteni Spyrot.

Ilyenek ezek a hatásvadász trailerek, hiába.

Nekem nem is kellett sok, elmentem egy konzolos boltba, és megvettem a Skylanders Spyro's Adventure játékot.

ban szándékosan küldte-e, ezzel egyébként még figyelmeztethettek is arra, hogy áldozattá vált.

Én tegnap részegen pofancsaptam egy idegent, aki kihívta a rendőröket, de baj nem történt! Gyorsan építettem egy 20 méter magas fa erődítményt, és elbujtam a tetején...eddig nem találták rám, de a kör lassan szűkül...

A videójátékok erőszakossá és kreatívvá tesznek.

Egy nyomorult tucat hack and slash volt anno a sok közül. Egyszer max kétszer ha végig vitted. Most sem különösebben csak a csomagolás, ettől van beajúlva mindenki (?)

A God of War kapcsán feltett kérdésre a végtelenül egyszerű válasz: igen.



Facebook-sarok

Sztem ezekhez a hírekhez már azt is oda kéne írni milyen bugokat kapunk velük és hogy hány havonta jön a buff meg a nerf xD

Javaslat egy elégedetlen Rainbow Six: Siege-vásárlótól. Megfontoljuk.

Értelmesebb lett volna a cobra 2.. :D hitelesebb egy 70 év körüli nyomozó, mint egy 70 év körüli kommandós

Sylvester Stallone visszatér a Rambo 5-ben. Talán érdemesebb lett volna elolvasnia ezt a tanácsot előtte.

Van egy olyan érzésem, hogy aki GameStar vagy PCWorld oldal-

kat olvas, az rápillant az URL sávra, amikor a youtube azt mondja hibás kodek, de minimum nem tölt le the random ismeretlen kiterjesztéseket chromera...

A Messengeren ismét terjed egy videóknak álcázott kártevő, és bár a tisztelt kommentelőnek remélhetőleg igaza van, azért ismét szólunk: csak olyan videókat nyissatok meg Messengeren, amelyek biztosak vagytok a forrásában és a tartalmában, a küldője pedig mellékelte hozzá legalább pár szónyi infót, kísérőszöveget is. Ha nem vagytok biztosak a dolgokban, inkább kérdezetek rá az illetőnél, hogy való-



★ A HÓNAP LEVELE ★

MEA CULPA, MEA MAXIMA CUPLA

HOZSÁNNA NÉKED, LEIBOW... AKAROM MONDANI GAMESTAR!!!

Így, nagy betűkkel, hagyom is, mert őszintén szólva nem is tudom, milyen megszólítás ez, ha lenyúlok, lehet, hogy felborul az univerzum rendje.

A múltkori levelem és az önök kommentjei hatására magamba szálltam (köszönöm, HP, köszönöm, Vanda).

Mi magázódtunk? Ez már a múltkori levélben is így volt, Tisztelt Uram? (Egyébként a „Szia Uram” köszönésnél rosszabb kevés dolog van a világon, ez most csak úgy eszembe jutott.)

És minekutána visszatértem, úgy érzem, egész más emberként emelkedtem ki önmagam porhüvelyéből. Már nem idegesítenek fel DrendyA levelei (mondjuk nem is olvasom el őket – de ezt nehogy elmondjátok neki, mert amikor kérdezi, milyenek találok az írását, én csak ódákat zengek róla. Jó-jó, tudom hogy hazugság, de a kegyesebbik fajtából).

Tényleg, DrendyA-val mi van? Miért nem ír mostanság? Hogy lehet minket így elhanyagolni? Hol vannak a híradóink? Mikor folyik ki megint az agyam?

Mint mondtam, annyira szíven találtak mondataik, hogy úgy gondoltam, elmegyek a GameStar igéjét hirdetni... Spanyolországba (jó, ebben a pófátlanul olcsó kéthetes nyaralás is közrejátszott).

Annyira gonosz dolgokat írtam (vagy írt a Vanda, mert belőle kinézem), hogy el is kellett menni kipiheenni a sokkot? Ez a gonosz GameStar, ejnye, no. Teljes játék helyett adhatnánk repülőjegyet is, hogy a tisztelt olvasó kipihenhesse a zord stílusunk okozta sokkot. És itt (ott) a falánkság bűnébe estem. Story of my life.

Barátságot kötöttem a hotel szakácsával, és innen nem volt visszaút. Kicsit furán néztek rám, amikor már az ötödik kört nyomtam a kajával megpakolt tányérkámmal, meg is jegyezték, hogy akár a tálalóedényt is használhatnám, hogy időt és energiát takarítsak meg. Persze amikor ezzel próbálkoztam, ők sűrű bocsánatkérések közepette jelezték, hogy csak vicceltek... Az ember már tisztességesen ki sem zabálhatja a kondért, milyen egy ország ez? Szégyen.

Na, de vissza a lényegre: mint mondtam, az ígét mentem hirdetni. Láthatják, ott a zászló meg a tengerpart (ez náluk valami fura módon fontos, mármint hogy a zászlónak rajta kell lennie szinte minden képen), de bocsáss meg nekem, GameStar: csúfos kudarcot vallottam.

Hirtelen tegezésbe váltottunk, csak szólok. Mondjuk én örülnék neki, de mivel ön az idősebb, így tartom az illetet, bár gondolom, a közvetlen hangnem a brandnek szólt, jómagam csupán szemlélő lehetek itt most.

Nem az én hibám! Az a helyzet, egy szavamat sem értették, hogy miről beszélek, mert hiába téptem rongyosra a számat: magyarul, angolul, németül, szerbül és horvátul, be kell vallanom őszintén, az én spanyol nyelvtudásom a „¿Que pasa?”-ban merült ki. **De tulajdonképpen az volt a terv, hogy meghonosítsuk ott a GameStar magazint? Hogy olvassák? Vegyék? Szeressék? Hódoljanak be márkánk és csapatunk nemes csillaga előtt? Bálvány legyünk? Nekem ez mind tetszik, de sajnos mi sem spanyolul írunk, bár drága Gyu annak idején csinált egy spanyol nyelvű GameStar Hype műsort, amelyben a csodálatos Juego Estrella nevet kaptuk, ezzel kellett volna próbálkoznod.**

Így hát egy kicsit megszegyenülve, de legalább jóllakva tértem vissza Spanyolországból. De itt és most szentül megfogadom önöknek, legközelebb olyan országot választok pihenésre, ami olcsó is, és meg is értik, amit az ember megpróbál elmutogatni nekik. **Amennyiben a GameStar uralmáról van szó, arra kitalálunk valamit a következő nyaralásig.**

Még csak annyit: minden videojátékot játszó, könyvet, illetve képregényt olvasó, valamint filmet és sorozatot néző embertől/asszonytól elnézést kérek, hogy kisorsoltam magamnak a veterán jelzőt, de én is csak egy esendő ember vagyok, és tévedhetek. Így ötven felé már sok dolgot az ember (tévesen) magának tud... Remélem, meg tudnak nekem bocsájtani, maradok őszinte hívők!

Hű, itt is belegázolhattunk valami-be (szerintem Vanda volt, én cuki vagyok). Bármit is írtunk, mi is elnézést kérünk. Vagyis spanyolul „¡Perdona nos, por favor!”, ha minden igaz.

U.i.: Volt egy-két pillanat, amikor úgy éreztem, nem érdemlem meg azt a sok jót és szépet, amit az önök magazinja adott nekem (magyarul: veszi a fene ezt az újságot, ahol leugatják az ember fiát csak azért, mert felemelte a szavát az őskövület játékosok jogainak érdekében). Viccet félretéve: azóta sem mulasztottam el a magazin egyetlen egy számát sem (különben is előfizető vagyok, és az előfizetés az szent és sérthetetlen), így maradok hű olvasójuk! (**monsterboy**)

Még mindig nem tudom felidézni, hogy mi volt a leugatás, de Kedves Uram (hogy ilyen szép modorosan forduljak rá a szívcsakráim kinyitásának ösvényére), szíves elnézését kérem, ha megbántottuk valamivel, kérem, sőt mi több, könyörgöm, maradjon előfizetőnk, barátunk, spanyol hódítóink. És szeressen minket, miként DrendyA-t is, mivel őt mi szeretjük, és így mindenki békére lelne ebben a háborgó, árkokkal teli világban.

(*Ő, én emlékszem. Nos, hát az meg, akit megvédtünk akkor – mert HP, te engedted át a hozzászólásaimat, szóval bűntárs vagy –, annyit se mondott, bakkfitty. Így álljon ki az ember az ifjúságért. Igaza van az úrnak – V.)*



Mielőtt hazaértem, kiszedtem a dobozából, és szóltam kislányomnak, hogy nézze, mit találtam az erdő szélén a földbe fúródva! Nagyon boldog volt aznap, csak azt hajtogatta, hogy lehet, hogy pont ide zuhant, biztos Spyro őt választotta. Mondtam is neki, így ő lesz a portálmester.

Az egy remek foglalkozás, szép életpálya.

Ez nem egy átlagos játék, Spyrot és barátait meg kell menteni a gonosz Káosztól – így álltunk neki a kalandnak. Szenzációs heteket, hónapokat töltöttünk azzal a játékkal és a figurák gyűjtögetésével. Majd mikor kaptuk a hírt, hogy érkezik a folytatás, a *Giants* 2012-ben, ismét nagyon vártuk a lehetőséget. Megérkeztek a Lightcore óriások, még több kaland és boldogság. Az igazi gyerekkor! És innen nem volt megállás, minden egyes rész egyre jobb, újabb és nagyobb kihívásokkal kecsegtetett.

Oké, egy kicsit már úgy érzem, hogy egy Skylanders-reklámot nézek, de tök jó, hogy ilyen lelkesedéssel éltétek meg az egészet.

Ez a sorozat, amin felnőttem a kislányom, ez a sorozat, ami még jobban összekovácsolt engem vele, ez a sorozat, ami rengeteg boldog órát adott, most megszűnni látszik, és nem lesz több rész... Ez nem lehet! Spyronak és a többi skylandernek vissza kell térnie, mert feladatuk van: hogy sok kisgyerek életébe hozzák a felhőtlen boldogságot.

üzenőfalamat, amikor is szembetaláltam magamat egy videóval, amely a „Best 10 Video Games Of All Time” nevet viselte. A kíváncsiság azonnal átvette az irányítást testem és elmém felett, így rá is kattintottam arra a bizonyos körben lakozó háromszögre, amelyet Play-gombnak hívnak egyesek.

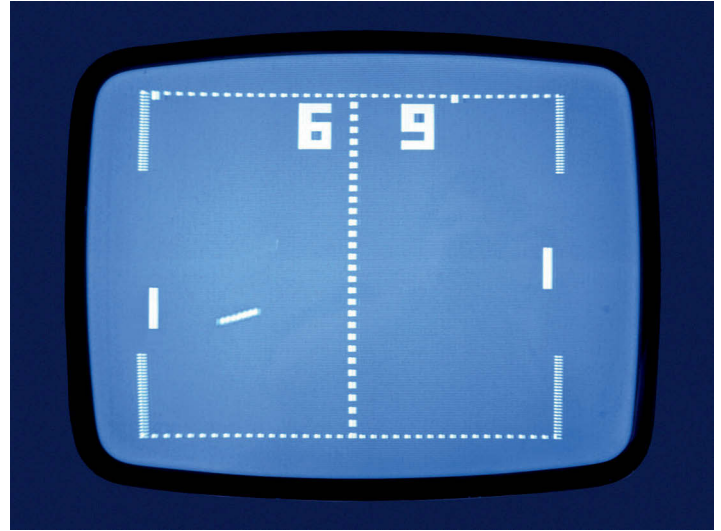
A jó öreg Play-gomb, régi barátunk. Elindítottam a videót, amelyben először a mindenki által ismert olasz vízvezeték-szerelő ugrált gombok fejére. Nem rossz kezdés, mondtam magamban, de elfogott egy kellemetlen gondolat, amit ekkor még nem tudtam teljesen megfogalmazni.

Biztos a gomba mellékhatása...

Következett *Zelda*, majd ismételten Mariót láthattuk a *Super Mario Kart*-ban. Nintendo-mámor a köbön! A harmadik-negyedik helyre beúszott egy *Tetris*, majd valamikor felderengett egy *Pong* is, de útközben elmém elvált a képernyőn látottaktól, a dobozós helyezettékre már nem is emlékszem. Egy kérdés köré gyűlt tudatom, amely lassan materializálódott előttem: „Tényleg ezek lennének a legjobb játékok?”

Ilyen kifinomultan még senki sem közölte, hogy lesújtó véleménye van a legjobbnak tartott játékokról. Sejttem, hova akarunk kilyukadni, de inkább olvassuk tovább a leveled.

A „nem” válasz felé húzott a szívem és az elmém, de még nem akartam egyből ítéletet mondani. Elsőként azt jegyeztem meg magamnak, hogy ezek mind-



azért szeretnek minden toplistában dobálózni, mert a maga egyszerűségében varázsolt el tömegeket, megalapozta a mai szórakoztatóipart.

Vannak olyan játékok, amelyek játékttechnikában, hangzásban, vizualitásban kiforrottabbak, mint a *Pong*.

Vannak.

Ekkor már adódott is a kérdés: van-e fejlődés a videójátékokban?

Van. Ha nem is minden értelemben.

Én úgy érzem, valamennyit fejlődünk a kezdetek óta, de nehéz konkrétan megfogalmazni miben, illetve hogy még tart-e ez a fejlődés. Természetesen

szeként. Persze ez nem csak a videójátékokra igaz, mindenféle játék egyszerre szórakoztat, leköt, fejleszt, hatást gyakorol ránk, ez talán a cél maga.

Itt be is fejezem gondolataimat, hogy átadom neked és az olvasóknak a szót annak érdekében, hogy ti is kifejthessétek elméleteteket a témával kapcsolatban. **(Gergő)**

Nos, amennyire tudtam, kifejtettem pár mondatban, hogy mit gondolok erről. Lényegében a „10 legjobb videójáték” videók nézegetése nem káros tevékenység, de sok értelme nincs olyan szempontból, hogy örök igazságokat keressünk benne. A „10 legjobb szín” vagy a „10 legjobb izvilág” is hangzatos, és biztos vannak olyan elemek minden listának, amelyben sok ember ízlése találkozhat, de attól az még csak ízlés. Nem kell felvagni rá, mindenkinek van. Köszöni szépen, hogy írtál, jót merengtünk együtt, remélem, nem ez az utolsó levél, amit olvastam tőled.

(Olyan ez is, mint az élet vagy egy-egy zenei stílus: megszületik, fejlődik, megöregszik, elfárad és meghal. Aztán újjaszületik – V.)

TELJES JÁTÉK HELYETT ADHATNÁNK REPÜLŐJEGYET IS, HOGY A TISZTELT OLVASÓ KIPIHENHESSE A ZORD STÍLUSUNK OKOZTA SOKKOT

Igazság szerint az a Téralap feladata is, szóval itt van némi érdeklítőközés.

A *Skylanders* nem egy játék. Ők élnek, minden karakternek lelke van, és ezt a lelket a gyerekek fantáziája táplálja. Éljenek a skylanderek, és soha ne hagyjuk őket feledésbe merülni! Köszönöm, hogy elolvastátok a történetünket.

(Anonymus)

Én is köszönöm, hogy megírtátok ezt nekünk, és azért remélem, hogy a klasszikus Spyro is tetszeni fog. Az ilyen családi kalandot, gyerekkori (és fiatal szülő-kori) emlékeket persze semmi sem hozhatja vissza, nem is a játék érdeme az; ti ketten hoztátok össze a kislányoddal. Ez pedig zseniális dolog, örökké a tiétek marad.

A LEGJOBB VIDEOJÁTÉK?

Hali GameStar!

Üdv néked!

A minap jó 21. századi humán módjára pörgettem végig Facebook-

egyike a legbefolyásosabbnak számított a maga idejében, de valahogy úgy érzem, a *Pong* felett kicsit eljárt az idő. Az értelmezés nyilvánvalóan itt fontos kérdés. A maga idejében (vagyis 1972-ben) a *Pong* olyan korszakalkotó újítás volt a „videójáték” fogalmának megalapozásával, amihez hasonló innovációt ma már nehéz felmutatni. Korához mérten a legjobb, nincs azóta olyan erejű hatás, mint amit az elért akkor. Ha megnyitom a Play Store-t, százával találok olyan egyszerű mobiljátékokat, amelyek hosszabb ideig kötnek le, és több izgalmat okoznak, mint az Atari alkotása, és még csak a Play Store néha már kicsit túlságosan is alacsony színvonalú programjairól beszélnek.

Igen, hiszen azóta az ingerküszöbünk az egkekbe szökött; gyors, szép, látványos, komplex megoldások szórakoztatnak, de ettől még az adott korra gyakorolt hatás a lényeg, a mérhető eredmény. A „jó videójáték” alapvetően szubjektív fogalom, de Allan Alcorn alkotásával

egyre több pixel és hangeffekt szolgálja ki audiovizuális igényeinket, illetve a játékdizájnerek is nap mint nap törnek a fejüket eddig nem ismert játékmekánikák megvalósításán, de beszélhetünk-e valami kollektív fejlődésről? Tart-e ez az egész folyamat valahová, valami cél irányába?

Ez jó kérdés, nem hiszem, hogy létezik ennek a fejlődésnek egyetlen nagy célja. Cél egyrészt a profit, mert alapvetően üzletről beszélünk. Cél a művészi önkifejezés, a maradandó élmény megalkotása, mert az is egyértelmű, hogy a játék egy művészeti eszköz; nem csak szórakoztat, megérint, elgondolkodtat. Nem a *Pong* vetette fel a legmélyebb filozófiai kérdéseket, de a játékok viszonylag hamar elkezdtek a filmekhez, könyvekhez, zenékhez hasonlóan komoly érzelmi hatást kiváltani bennünk. Ez nem egy út, amelyen végigmegyünk, és lesz valami célja, ez egy folyamat, amely örökké változik, életünk szerves ré-

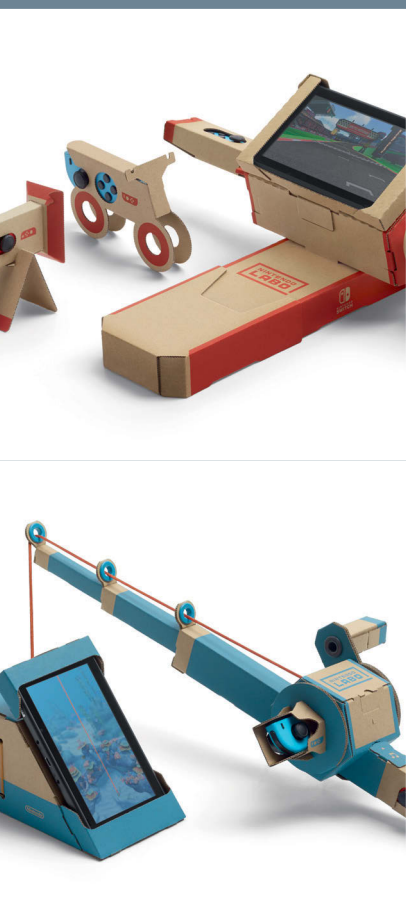
Ez volt ebben a hónapban az Aréna, ne felejtsetek el két dolgot: hamarosan PlayIT (június 2-án Budapesten, 10-én pedig Szegeden), illetve el kell foglalnunk Spanyolországot. Addig is írjatok, legyetek büszke, csodálatos GameStar-olvasók, ehhez pedig nem is kell más, mint egy végtelenül egyszerű vásárlási folyamat, amely szervesen kapcsolódik a rólam elnevezett ivós játékhöz. Tudjátok, poharak a magasba, amikor felzendül az óda: „Vegyetek GameStart!” **HP**

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 STATE OF DECAY 2
- 18 SPIDER-MAN
- 22 SHADOW OF THE TOMB RAIDER
- 26 THE ELDER SCROLLS ONLINE: SUMMERSET
- 28 SOS
- 30 MAELSTROM
- 32 ABANDON SHIP
- 34 RISE OF INDUSTRY



Prágai vakáció

NINTENDO LABO

OKOZOTT MÁR NÉHÁNY MEGLEPETÉST A NINTENDO AZ ELMÚLT ÉVTIZEDEKBEN, DE A LEGUTÓBBI HÚZÁSA MINDENT VISZ. Kartonpapírból hajtogatott játékokkal definiálja újra a kreatív játék fogalmát, és nagyon úgy tűnik, hogy sikerül is neki.

CSALÁDBAN MARAD

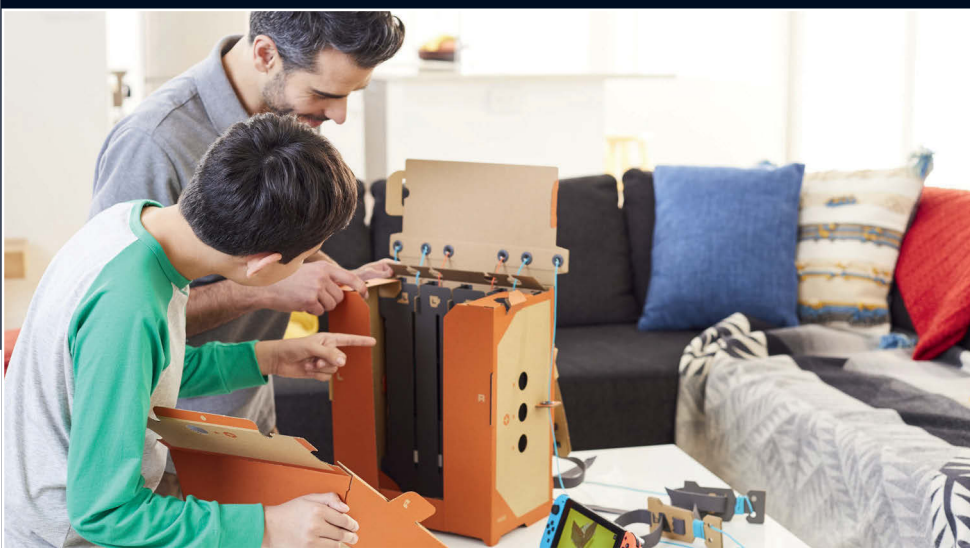
Az igazat megvallva első, de még második hallásra sem tudtam hová tenni a Labo koncepcióját, de ez csak addig tartott, amíg teljesen kézbe nem vettem az első minirobotot. A Nintendo Prágában tartott egy Labo-rendezvényt, amelyre meghívták a régió újságíróit és videóit. A meghívóból kiderült, hogy szívesen látnak gyerekeket is, elvégre ők a fő célcsoport. Hétéves ikreim természetesen kapva kaptak az alkalmon, így rövid szervezés után a menetrend szerinti repülön találtuk magunkat. Prága minden évszakban gyönyörű, de

április végén, szikrázó napsütésben, 23 fokban kifejezetten kellemes volt sétálni a városban.

A rendezvény egy trendi játszóházban, a Creative Worldben kapott helyet, itt állította ki a Nintendo a papundekliből hajtogatott játékokat. Az eseményt három fő részre bontották: az elsőben mindenki összerakhatott magának egy kis robotot, illetve tetszés szerint dekorálhatta azokat. A gyerekek roppant mód élvezték, főként a díszítés és a közös hajtogatás jött be nekik. Szülői segítségre persze szükség volt, de pont ettől jó ez a fajta szórakozás: okosan hozza össze egymással a kicsiket és a nagyokat. A kontrollerek rezgő funkcióját használva lehetett mozgatni a robotokat, de az igazi szenzáció a díszítés volt, vadítóan kreatív eredmények születtek.

Egy óra díszítés után átsétáltunk a fő attrakcióhoz, ahol bármelyik Labo játékot ki lehetett próbálni. Mindkét gyereknek más játék tet-

szett, de ez nem is baj, hiszen a fiúk mindig is a lövöldözős játékokat preferálták, míg a lányok inkább a kreatív megoldásokat részesítették előnyben. Csenge lányom kedvence egy pofás kis házikó volt, amelynek az elejébe volt betéve a Switch kézi kijelzője, a mozgásérzékelő kontrollert pedig a kénytelenben rejtették el. A ház mindkét oldalán és alján lévő négyzet alakú nyílásokba kellett behelyezni különféle, szintén papírból hajtogatott szerkezeteket. Az egyik leginkább egy tekerőcsapra emlékeztetett, ezt elforgatva megjelent egy vízcsap a kijelzőn látható szoba oldalán, és elárasztotta azt vízzel. A szobában volt egy nagyon aranyos szőrmók, akit számtalan módon interakcióra bírhattunk. Egy másik szerkezet segítségével egy forgó babajátékot varázsolhattunk a szobába, ezt pörgetve másodpercek alatt álomba ringathattuk kis kedvencünket. A lányom órákon keresztül variálta ezeket a szerkezeteket, meg



HA TE MONDOD

Kavamoto Kouicsi producer, Nintendo EPD: „A Nintendo Switch specifikációinak lefektetése után azonnal elkezdtünk dolgozni a Nintendo Labón. Célunk az volt, hogy egy olyan megoldással jöjjünk ki, amit csak és kizárólag a Nintendo Switch-tulajdonosok kaphatnak meg.”

is lepődtem, milyen sokféle eseményt volt képes előidézni.

Nimród fiamat egyértelműen az óriásrobot-szimulátor vette le a lábáról. Ezt úgy kell elképzelni, hogy hátizsákként magunkra veszünk egy kartondobozt, amelyből különböző zsinórok lógnak ki. A lábunkra erősített zsinórok feleltek a járásért, a kezünkkel szétcsaphattuk az épületeket, de egyetlen mozdulattal Vasemberként a levegőbe emelkedhettünk, vagy éppen leuggolva átalakultunk harcokcsivá. Még egy minimalista stílusban megtervezett sisak is került a fejünkre, amelynek arcvédőjét lehajtva átválthattunk FPS-nézetbe. Maga az elgondolás jópofa, de azért még nem teljesen tökéletes az élmény, bár kétségtelen, hogy a gyerekek nagyon élvezték.

Jómagam a virtuális pecázást bírtam a legjobban a kartonpapír horgászbottal. Első lépésben csak kis halak akadtak horgóra a felszín közeli vizekben, de később az így megszerzett csalival mélyebbre merülhettem, ahol kardhalak és nagy cápák tanyáztak prédára lesve. Kifejezetten szórakoztató volt az élmény, bár kétségtelen, hogy felnőtt fejjel fél óránál tovább le tudna kötni egy ennyire egyszerű játékélmény.

MI VAN A DOBOZ ALATT?

A harmadik munkaállomáson megpróbálták a promóterek megmutatni a technikai hátteret, persze játékos formában. Az infravörös érzékelőket egy hatalmas kartondoboz alatt demózták, itt kellett egy robotot irányítanunk a Switch képernyőjén látott kép alapján. A doboz alatt számos üres bögrét találtunk, de elrejtettek az egyik sarokban egy olyat is, amely tele volt csokoládéval, és aki megtalálta, jutalmul nassolhatott az édességből. A másik érdekes szerkezet, egy igazi, működő papírzongora szenzora képes volt leolvasni a körvonalakat. A gyakorlatban ez úgy nézett ki, hogy a gyerekek papírból kivágták egy hal sziluettjét, a papírlapot becsúsztatták a zongora felső nyílásába, majd a képernyőn azonnal megjelent a háromdimenziós haltest. Ezt aztán tovább dekorálhattuk: szemeket rakhattunk rá, trópusi színeket varázsolhattunk a pikkelyekre, majd a mesterművet szabadon engedhettük a virtuális akváriumban. A négyórás rendezvény meglepően gyorsan eltelt; unalomnak még a legkisebb jelét sem vettem észre a gyerekeken, pedig ők aztán látványosan tudnak unatkozni. Lányom másnap még vissza akart menni egyet játszani városnézés helyett, de azért mindennek van határa, még egy gamer szülőnek is meg kell húznia azt a bizonyos vonalat.

LABO RÖVIDEN

Az elsősorban gyerekeknek szánt készlet hajtogatható és szabadon dekorálható kartonpapírt kínál a Switch játékok mellé, így a kézikonzol könnyen horgászbottá, zongorává vagy éppen robottá alakítható, amihez a szoftverek adják a táptalajt.

A Nintendo Labo kifejezetten figyelemreméltó kezdeményezés. Egy-szerre fejleszti a kreativitást, a kézügyességet, valamint közelebb hozza a gyerekekhez a robotokat. A Toy-Con Garage funkcióval saját játékmódokat programozhatunk; gondolom, senkinek sem kell magyarázni, hogy milyen lehetőségek vannak abban, ha már hét éves korban elsajátítják a gyerekek a programozás alapjait. A kartonpapírok tartósságával kapcsolatban viszont erős kételyeim vannak, pontosan látom, hogy a hét éves korosztály milyen vehemenciával képes amortizálni mindent, amire ráteheti kis kezét. Sajnos a csomagokban nincsenek pótkartonok, így a szülőknek erre nagyon oda kell figyelniük. Kíváncsi vagyok arra is, hogyan fogják továbbgondolni ezt a rendszert; simán el tudok képzelni egy komoly kalandjátékot, amit ezeknek a papírkütyüknek a segítségével tudunk megoldani. A Nintendo ismét megmutatta, hogy más utat kíván bejárni, mint a Sony és a Microsoft, és ennek mi, játékosok örülhetünk a legjobban.

Mocsy

Előzetes

STATE OF DECAY 2

Túlélni a túlélhetetlent

STATE OF DECAY 2



INFO

Kiadó Microsoft Studios
Fejlesztő Undead Labs
Platform PC, Xbox One
Röviden Zombis túlélőszimulátor, amelyben saját csapatunkat kell életben tartanunk a lehető legtovább.
Megjelenés: 2018. május 22.
PEGI 18+

PÁR HETE, AMIKOR A PLAYER-UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS-OT PRÓBÁLTAM MEGSZERETNETNI MAGAMMAL, EGYSZER CSAK BELÉM NYILALLT A FELISMERÉS: PONT AZ TETSZIK A JÁTÉKBAN, AMI A STATE OF DECAYBEN IS TETSZETT. Mégpedig a gyűjtögetés és a folyamatos bizonytalanság, hogy nem tudhatom, mi lapul egy elhagyottnak tűnő ház bejárati ajtaja mögött, nem bújik-e meg valahol valami, ami nagyon hamar elveszi a reményeimet. Nincs más játék, ami ezt a kutakodást olyan élvezetessé tette volna, mint az Undead Labs első terméke. Ahogy erre ráeszméltem, félre is tettem a *PUBG*-t (számomra megölte az élményt, hogy a legtöbbször azt sem tudtam, milyen irányból lönek rám),

és visszatértem a *SoD*-hoz, amibe még az elvileg javított, gyakorlatilag változó teljesítménnyel futó Year One Edition hibái ellenére is újra beleszerettem. Aztán egy ponton a mindig kedves, két perc múlva halott Margaret csak annyit mondott: „Winner, winner, chicken dinner!”, ami, mint azt talán tudjátok, a *PUBG* legszébb pillanatában, a győzelemében jelenik meg. Mind a csirkevacsíra vágyunk, ugye. A *PUBG*-vel szakítottam (a mobilis verzió megjelenéséig, de már azt is pihentetem), a *State of Decay 2* pedig nagyon gyorsan 2018 legjobban várt játékaik közé lépett elő számomra. Április végén Londonban volt alkalmam három órán át játszani vele, részben egyedül, részben kooperatív, és bár alapvetően élveztem a játékot,

sajnos vegyes érzésekkel voltam kénytelen távozni.

PUSZTUL A VILÁG, ÉPÜL A VILÁG

Az teljesen egyértelművé vált, hogy három óra kevés egy ilyen játék kiismerésére. Az Undead Labs nagyon hasonló elvre építette a játékmenetet, mint a Rare a *Sea of Thieves*-ben: kapunk egy keretet, aztán csinálgatunk dolgokat, vannak feladatok, de nincs sztori, nincs lineáris küldetésorozat. Fejlődünk, haladunk, az idő telik, de teljesen ránk van bízva, hogyan tesszük a játékot élvezetessé magunk számára. Elvileg nem lesz két játékos, aki pont ugyanazt éli majd át, és ha esetleg két különböző csoport életét igyekszünk majd megőrizni, akkor is más élményben lesz részünk.



XBOX GAME PASS-SZEL A LEGOLCSÓBB

A State of Decay 2 május 22-én jelenik meg PC-re és Xbox One-ra digitálisan, dobozosan, valamint az Xbox Game Pass részeként. Ha előfizető vagy, mindenképp próbáld ki, majd ki, ha még nem, váltsd át a GameStar magazinhoz járó egy hónapos kódot, és korlátlanul játszhatok az előfizetés lejártáig.

Elég szép bázist építhetünk, ha jól alakul a sorsunk



Az általam kipróbált változatban ké-szen kaptam egy viszonylag nagy, hat-hét fős kolóniát, amely már egész szép bázissal rendelkezett, mindenkinek volt lőfegyvere és a túléléshez hasznos cuccokkal teli hátizsákja. Alapvetően úgy indul a kaland, hogy keresünk egy megfelelően védett helyet, letelepszünk, építkezünk, bővítjük a létesítmények számát, fejlesztjük a meglévőket, mint az első részben, illetve létrehozunk állomásokat, kirendeltégeket a megtisztított területeken. Csapatunk tagjait folyamatosan fejlesztjük, ügyelünk arra, hogy ki miben jó: az orvosokat nem küldjük a frontvonalra, ha nem muszáj, a fegyvergyűjtőket és a fájdalomtűrőket viszont igen. Jobb szakértőkkel könnyebb lesz az élet, és bizonyos dolgokat gyorsabban, hatékonyabban csinálhatunk, míg ha nem sikerül olyanokat magunk mellé állítani, akik valamiben nagyon jók, komolyan küzdenünk kell a jólért.

A fejlesztők elmondása szerint öt-hat óra játék volt benne ebben a mentésben; ha ez igaz, aggasztó, hogy a küldetések ennyi idő után sem lépnek tovább az elemi szinten. Kiemelt feladatom az volt, hogy keressem meg, és pusztítsam el a három közül az egyik

zónában (ami nagyjából akkora, mint a *State of Decay* teljes bejárható területe) lévő plague heartokat, azaz a hatalmas, szívszerű udmormányokat, amelyek miatt egyes zombik sokkal erősebbek lesznek társaiknál. Amikor velük harcoltam, azon túl, hogy piros volt a szemük, és hangosabban morogtak, sok különbséget nem vettem észre (nem tűntek szívósabbnak nem pirosító társaiknál), viszont annyiban érdemes velük óvatosabbnak lenni, hogy fertőzőnek, és ha nem sikerül gyógyírt szereznünk (a szívekből), elveszíthetjük akár csapatunk legfontosabb tagjait is. Éjszaka pláne nem szabad átgondolatlan döntéseket hozni.

Visszatérve a küldetésekre: a további feladatok során sem véltem felfedezni nagyobb változatosságot, tipikus gyűjtögetős, „menj ide, csináld ezt, térj vissza” jellegű teendők várnak majd miniket. Ez alapvetően nem baj, de vitakozhatnánk arról, jobb-e a keretbe egy sztorialapú játékot illeszteni, vagy elég a kötöttségek és iránymutatások nélküli sandbox. Utóbbi esetében fennáll a veszélye annak, hogy változatosság hiányában hamar önismétlővé, ezáltal pedig unalmassá válik. Ezt három óra után tényleg nehéz megítélni, nem is

szeretném, úgyhogy még ne vegyék úgy, hogy ez a megfigyelés a végleges játékra is igaz, de a készítő interjúk során is hangsúlyozták, hogy minden játékos a saját népe sorsát alakítja. Az egészet színesíti, hogy nem csak a zombik jelentenek veszélyt ránk. Az éhség és a szomjúság alapvetően nem probléma, de a megbetegedések, a belviszályok, a lelki problémák, a gyógyszerhiány, a szűkös férőhely, a csapatmorál csökkenése annál inkább megkavarhatja a dolgozat. A *State of Decay 2* nagyon hasonlóan mutatja be az apokalipszt, mint a *The Walking Dead* – az emberi oldalon van a hangsúly, nem az



AKIKNEK A TEXASI LÁNCFŰRÉSZES SZÉP

Egészen Seattle-ből utazott Londonig a csapat két prominens tagja, Richard Foge design director és Doug Williams art director. Velük beszélgettünk hosszasan a játékról.

GS: Mekkora a játéktér az előző részhez képest?

Doug Williams: Az a zóna, amit megmutattunk, nagyjából akkora, mint az első játék játéktere – és ilyenből van három, amelyek kinézetükben nagyban eltérnek egymástól. Bármikor átköltöztethetjük csoportjainkat ezek között. Szerettük volna, hogy különbözzenek, de ne nevésképpen, ne annyira, hogy úgy érezzük, az egyik az Antarktisz, a másik a Góbi sivatag. Újrahasználtunk néhány épületet, amelyekhez egyébként gyerekkoromból merítettem inspirációt – a hely, ahol felnőttem, nagyjából úgy nézett ki, mint ami a játékban látható. Emellett filmek is segítettek, mint a Holtak hajnala vagy A texasi láncfűrészes. Az egy gyönyörűen felvett film.

GS: Mennyire esetleges a játék világa? Mondhatjuk, hogy véletlenül szerűen generált az egész?

Richard Foge: Jobban szeretem a procedurálisan alakított kifejezést, ugyanis semmi sem teljesen random. Ha bizonyos dolgok generálódnak, mások nem fognak – így például azok, akiknek rossz a térdük, és asztmásak, nem futnak maratont. Figyelünk arra, hogy értelme legyen a kombinációknak, a karakterek valódi személyeknek tűnjenek. Emellett a háttérben futó folyamatok biztosítják, hogy a játék elemei nagyjából egyensúlyban legyenek. Nem szeretnénk, hogy mindenki, akivel a játékosok találkoznak, lúzer legyen, és azt sem, hogy mindenki szuperhős. Lesznek olyanok, akik valamiben nagyon jók, de előfordulhat, hogy egy másik tulajdonságuk negatív. Amikor a közösség egy tagja meghal, találni kell valakit a helyére, de érdemes arra hajtani, hogy úgy alakítsuk csapatunk felépítését, hogy egy elhalálzás ne okozzon túl nagy nehézségeket. Három tag kevés, öt-hat már jobb. Ha emellett jó kapcsolatot alakítunk ki egy másik kommunával, lehet, hogy mindenki csatlakozik hozzánk közülük.

GS: Hogyan találjátok meg a balanszt egy ilyen játékban, amit rengeteg különböző módon lehet játszani?

RF: Nem egyszerű feladat. Vannak, akik mindenben nagyon jók, és úgy fog-

ják érezni, a játék túl könnyű számukra, és vannak, akik sokszor meghalnak, állandóan nehézségekbe ütköznek. Azt kell megoldanunk, hogy a kevésbé ügyeseknek is legyen sikerélményük, de a nagyon jókat is visszarántsa valami a valóságba.

GS: Mondanátok pár szót a küldetések felépítéséről?

RF: A State of Decay 2-ben nincs lineáris narratív szerkezet. Ehelyett van egy olyan, ami egy közösség életútján vezet végig. Kítűzünk a játékosok elé bizonyos célokat, de nem mondjuk meg, hogyan teljesítsék őket. Rajtuk múlik, mit és hogyan szeretnének csinálni, és ez befolyásolja, mi lesz számukra a végkimenetel. Vannak befejező missziók, de nem kötelező azokat teljesíteni. Egy történetív végére körülbelül húsz óra eljutni.

GS: A játékban most már van kooperatív mód, amit a legtöbb játékos követelt. Megfontoltátok, hogy legyen esetleg PvP is, ami-ben egymásnak eshetnek?

RF: Igen, beszélünk róla, viszont úgy láttuk, hogy a játék lelkét a remény és az együttműködés adja. Végül mikor azt néztük, milyen jellegű többjátékos módra vágnak az emberek, nem egymással akartak harcolni, hanem a barátaikkal játszani. Könnyen döntöttünk úgy, hogy a kooperatív multi lesz a fókuszban.

GS: Mi a kedvenc részetek a játékban, mit szerettek a legjobban?

DW: A törhető kerítések. Az első játékban akárhányszor kerítéshez értünk, az megfogta az autót, de most igazi öröm áthajtani rajtuk. Ez egyébként sokszor filmszerű élményt ad, amikor például nem látjuk, mi vár a másik oldalon.

RF: Én nagyon szeretek vezetni, közelharcban verekedni, pláne ha olyan túlélővel játszom, aki kiemelten jó ebben. Röviden az akciót szeretem a legjobban.

GS: Beszélhetünk néhány szót a megjelenés utáni támogatásról?

RF: Egy kicsit igen. Nagyjából az lesz, mint az első rész esetében. Folyamatosan adjuk ki a hibajavításokat, új funkciókat a tervezett DLC-k mellett. A Microsofttal együtt törekszünk arra, hogy a játék a lehető legjobb legyen.



akción. Egy idő után elkezdtünk majd kötődni csapatunk tagjaihoz, és nagyon búsan vesszük tudomásul, ha valamilyen oknál fogva meg kell válnunk tőlük; akár azért, mert végzetes, az egész közösségre is veszélyes betegségben szenvednek, és nem tehetünk mást, mint hogy a nagyobb jó, a kommuna érdekének kiszolgálása miatt elküldjük; akár annak következtében, hogy szétmarcangolja őket egy szörnyeteg. Egyébként bár PvP nincs, találni fogunk gép irányította túlélőkkel, akik néha barátságosak, és egy szíveséért cserébe csatlakoznak köreinkbe, néha pedig nem túl kedvesen viszonulnak hozzánk. Csak az elsőre láttam példát, de kíváncsi vagyok, jön-e majd egy jól megpakolt pickup, és egy nálunk jobban felszerelt csapat tagjai benyújtják-e igényüket javainkra – erre vagy ehhez hasonló eseményekre állítóg van esély.

AMI TÁMAD, AZT TÁMADD

A harc és a játékmenet nagyjából ugyanúgy zajlik, mint az előző részben. Letelepszünk, majd elindulunk felfe-



**KOMOLYAN KÜZDENÜNK
KELL A JÖLÉTÉRT**



HA TE MONDOD

**Richard Foge design director,
Undead Labs: „Egy végigjátszás
alatt valószínűleg nem fogod
látni az összes tartalmat, amit
elkészítettünk.”**



A járművek választéka széles, de célszerű óvni őket

dezni, kutakodni a házakban, átnézni a szekrényeket, és összeszedni, ami használható. Ugyanúgy magaslati pontról szétnézve pásztázhatjuk a környéket, ugyanúgy zajos, ha gyorsan akarunk keresni, és ugyanúgy belefuthatunk zombihordákba az utcán, mint anno. A közelharc fegyverek elhasználódnak (kicsit lassabban, mint az első játék esetében), viszont a lőfegyverek hangosak – ami csak néha baj; volt, hogy kilöttem egy zombit egy másik mellől, és az életben (élőholtan?) maradt társa fel sem figyelt rám, máskor tüzeltem egyet, majd máris egy egész horda rohant meg hátulról. Nagyon egyszerűen működnek a fertőzöttek, néha olyanokra, hogy beakadnak dolgokba, ami részben az MI hibája, részben a bugoké. Merthogy azok vannak bőven, de erről később.

A járművek felhozatala elég széles, de vigyáznunk kell, mert ha a világban található összeset elpusztítjuk (ami egyébként nem lesz egyszerű feladat), csak a gyalogos közlekedés marad. Bizonyos fokig bírják a strapát, nem probléma, ha egy-két csoporton áthajtnak padlógázzal (a kövér

juggernautokkal ugyanakkor vigyázni kell), de egy idő után szükség lesz karbantartásra, és nem minden túlélő ért az autószereléshez. Figyelnünk kell továbbá az üzemanyagra, ugyanis most már az is fogy, és ha nem tudjuk újratölteni a kocsit, baktathatunk a legközelebbi benzinkútig, és az lesz a legkisebb problémánk, hogy gyalogolni kell. Fontos megnézni, hány ajtó található és használható egy járművön, mert hiába férne el négy ember például egy mentőautóban, a hátsó ajtón keresztül csak cuccokat pakolhatunk be, és valószínűleg a kisteherautók is gyakran mindössze két főt tudnak szállítani. Ez játékfizikabeli probléma, szembemegy a józan ésszel, de együtt lehet élni vele.

SEGÍTSÉG A SZOMSZÉDKÓLTÓL

Egyértelműen a kooperatív mód a legnagyobb újdonság, ami egyben a közösség által leghangosabban követelt funkció volt – egyszerűen adta volna magát az első körben is. A játék alapkonceptjából (nem egy karaktert irányítunk, hanem sokat, és váltogatnunk kell köztük, mert elfáradnak, megbetegszene, elhaláloznak) eredően nem

lett volna igazán jó megoldás, ha a játékosok közösen építhetnék, óvhatják ugyanazt a kolóniát, ezért végül úgy működik a coop, hogy az egyik játékos átvihet a saját világába másokat. A meghívottak kiválaszthatnak egy túlélőt, aki simán kinyíthat, automatikusan a sikerül értékes nyersanyagokat gyűjtenie, megtarthatja azokat, és visszaviheti a saját világába. Egyszerre maximum négyen játszhatnak együtt, és kénytelenek egymáshoz közel maradni, de ha valaki lemarad, automatikusan a többiekhez teleportál. Olyan élmény, amilyenek tűnik: ugyanazt lehet csinálni, mint egyedül, de érvényesül a régi szabály, hogy coopban minden jobb, úgyhogy nyilván ez is. Egyébként ha egyedül vagyunk, sem kell magányosan bevetésre indulni, felkérhetjük csapatunk tagjait, hogy a mesterséges intelligencia útmutatását követve tartsanak velünk.

MÁS A VILÁG, MÉGIS UGYANOLYAN

Újítások ide, vöröslő zombik oda, mindvégig az az érzésem volt, hogy az első rész felújított változatával, ha úgy tetszik, a State of Decay 1.5-tel játszom. A bejárható terület (amely, ismét mondom, csak egy volt a háromból) nagyon erősen idézte az első részt, a házak, a környezet hangulata egy az egyben azt adta vissza. A látvány javult, ami nagyrészt a

CryEngine-ről Unreal Engine 4-re költöztetésnek köszönhető, de a bugok a régiek maradtak (textúrán átlógó zombik, furán viselkedő, hirtelen eltűnő vagy a semmiből előbukkanó NPC-k), az autók szakadozva mozogtak, a framerate sem volt állandó. Látszik az animációkon is, hogy az egész játék egy kis csapat munkája, és nem egy sok millió dolláros, valódi AAA projekt (ennek megfelelően az ára is nagyon baráti lesz, ami viszont becsülendő). Általában amikor nem a végleges vagy ahhoz közeli verziót tolják elénk, elnézzük az ilyen gondokat, de nem vagyok nyugodt amiatt, hogy pont ezekkel a hibákkal találkoztam az első játékban is. Pontosan nem tudom, mikori volt az általam kipróbált build, állítólag pár hetes, de a megjelenés sem volt akkor messze. Csak remélni tudom, hogy mindent kijavítanak. Mindezek ellenére elképzelhetőnek tartom, hogy 15-20 órát belesüllyeszték majd (akkor is így lenne, ha nem én tesztelném), ugyanakkor azt is, hogy ha nem jönnek elég hamar új tartalmak, vagy nem lesznek elég változatosak a küldetések, egy ambiciózus, de felelhető játékok kapunk, és hamar lecsökken majd a játékosszám. Bízom ennek ellenkezőjében, mert tényleg egyedi alkotásról van szó, amely annak ellenére ki tud emelkedni a tömegből, hogy zombis játékokból nincs hiány.

Paca

Előzetes

SPIDER-MAN



A nagy erő nagy felelősséggel jár

SPIDER-MAN

MOZIS FRONTON VITAT-HATATLANUL A MARVEL TELJESÍT JOBBAN A KÉT AMERIKAI KÉPREGÉNYÓRIÁS KÖZÜL, VIDEOJÁTÉKOK TERÉN AZONBAN ELMONDHATÓ, HOGY AZ UTÓBBI IDŐBEN A DC COMICSNAK VOLTAK NAGYOBB DOBÁSAI. Elég csak az *Arkham* és az *Injustice* sorozatokra gondolni, amelyek saját műfajukban kiemelkedőnek számítottak, míg a másik oldalon a Marvel karakterei inkább mesehősökkel múltatták az időt a *Disney Infinity*-ben. A nagyrészt unalmas *Guardians of the Galaxy: The Telltale Series* mellett pedig jobb, ha a *Marvel vs. Capcom: Infinite*-t már eszünkbe sem jut. Korábban az *X-Men Legends* és a *Marvel Ultimate Alliance* valóban nagyon jó volt, de ezek az emlékek lehet, hogy sokakban megkoptak már. A *Deadpool*-t, illetve az *X-Men Origins: Wolverine*-t is szerettük (utóbbi filmváltozatát már annál kevésbé), de az elmúlt évekből a LEGO Marvel játékaik voltak már csak igazán ötletesnek mondhatóak. Közben a *Marvel Heroes* is lehúzta a rolót, így tényleg nem csoda, hogy a Marvel valami igazán maradandóval akart most előrukkolni, ami nagyobbat üt, mint Thor elhajított pörölye.

KÜLSŐS FEJLESZTÉS, BELSŐS TÖRÖDÉS

Valahogy így született meg az idén ősszel érkező *Spider-Man* ötlete, amelynek megvalósításához olyan szinten szabad kezet kaptak a fejlesztők, hogy elmondásuk alapján még



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Insomniac Games**
Platform **PlayStation 4**
Röviden PS4-exkluzív Pókember játék, amelyben egy tapasztalt szuperhőssel hálózhatunk körbe New York utcáit.
Megjelenés **2018. szeptember 7.**
PEGI **16+**

a főhóst sem jelölték ki nekik. Ha minden igaz, akkor a Marvelltől egyszerűen felkeresték a Sony Interactive Entertainment kedves öltönyös urait, és felvázolták nekik, mit is szeretnének: készítsessen el külsős fejlesztőcsapattal a Sony úgy egy Marvel játékot, mintha belső fejlesztésről lenne szó. Teljesen érthető ez a kritérium, hiszen a Sony saját címei a kritikusoknál és a pénztárnak is tarolnak, nem beszélve a játékosokról, akik mostanában veszik meg a nyolcvanmilliomodik PlayStation 4 konzolt. Az Insomniac Games csapata tehát maga döntött arról, hogy melyik karakterrel csinálják meg játékukat, hatalmas szerencsénkre pedig a barátságos és közkedvelt Pókember mellett tették le a voksukat. A 2000 után az Activision gondozásában megjelent

filmes és szabadon adaptált Pókember-játékok vagy fájdalmasan pocskókknak, vagy maximum erős közepesnek voltak mondhatók, átütő sikerrel nem igazán büszkélkedhettek – egyedül a 2004-es *Spider-Man 2* emelkedett ki közülük, de az legalább magasan. Azok az információk azonban, amelyeket a 2018-as *Spider-Man*-ról tudunk, több, mint biztatóak.

A GYEREKHŐSÖK IDEJE LEJÁRT

Az új játékban nem egy kezdő hálózóval lesz dolgunk, Peter Parker itt bizony 23 éves, tehát már nyolc éve folyamatosan Pókemberként tevékenykedik. Jelenleg gyakornokként dolgozik egy laboratóriumban, mellette pedig azon fáradozik, hogy sikeresen lediplomázzon az egyetemen. Nem teg-



A városban szabadon hálózhatunk



Az ígéretek szerint fontos oka lesz annak, hogy hősünk új jelmezt készített



A harc során bármikor előnyünkre fordíthatjuk a környezeti adottságokat

” AZ ÚJ JÁTÉKBAN NEM EGY KEZDŐ HÁLÓSZÖVŐVEL LESZ DOLGUNK, PETER PARKER ITT BIZONY 23 ÉVES, TEHÁT MÁR NYOLC ÉVE FOLYAMATOSAN PÓKEMBERKÉNT TEVÉKENYKEDIK



Csata közben még a metró sincs biztonságban

nap kezdte tehát a szuperhősszakmát, ez pedig a játékmenetben is tetten érhető lesz. Pofonegyszerű, mégis látványos irányítást és hálóhíntázást ígérnek nekünk a fejlesztők. Peter az épületek között suhanva akár a házfalakra is rápattanhat, majd lendületének hála szaladhat, sőt akár a tetőre is felrohanhat rajtuk. A házak tetejének párkányát elérve egyetlen gomb lenyomásával újra elrugaszkozhatunk, így még nagyobb löketet adhatunk Pókfejnek.

CSÁBOS MODELL HELYETT MERÉSZ UJSÁGÍRÓ

Elég hamar kiderült, hogy nem Peter Parker lesz az egyetlen irányítható karakter. Kiemelten fontos szerepet kap a játékban Mary Jane Watson, aki alaposan meglespi majd a képregények ismerőit is. Ezúttal ugyanis ő nem egy szupermodell, hanem a Hírharsona (Daily Bugle) oknyomozó riportere, aki mindig az akció kellős közepében találja magát. A fejlesztők elmondták, semmiképp sem szerettek volna egy olyan M. J.-t szerepeltetni, aki csak várja, hogy Pókember megmentse őt. Az új Mary Jane ugyanúgy jobb helyre akarja tenni a világot, mint hálószerző barátunk, és ezért hajlandó is cselekedni. Raporteri képességei nagyon hasznosak lesznek a kaland során, az alkotók ígérte szerint élvezni fogjuk azokat a küldetéseket, amelyekben az ő bőrébe bújhatunk – egyúttal a szemein keresztül egy egészen új perspektívából figyelhetjük meg a bűn ellen harcoló Pókembert. Megtudtuk továbbá azt is, hogy bár Peter és M. J. a középiskola alatt szerelmesek voltak, az eltelt évek során többször is randizgáltak, és szüneteket is tartottak. Most épp ez utóbbin vannak túl, nagyjából fél éven át egyáltalán nem is látták egymást, de a játék

eseményei újra összesodorják a két főszereplőt. Mary Jane természetesen tisztában van azzal, hogy Peter a Pókember, szóval hősünknek előtte nem kell rejtegetnie titkos személyazonosságát. Így viszont riporterként szerzett információval tudatosan lesz képes segíteni a hálószerző hősködését.

ELLENÜK VÉDJÜK MEG A VILÁGOT

Persze nem Mary Jane lesz a képregényekből is ismert egyetlen karakter, és ugyancsak nem ő az egyetlen szereplő, akit átggyúrtak egy kicsit az írók. Norman Osborn, vagyis a Zöld Manó például most nem egyszerűen egy hatalmas cég vezetőjeként, hanem a város polgármestereként bukkan fel, aki a játékidőt felőlelő októberi hónapokban éppen újraválasztási kampányán dolgozik. Egyelőre nem tudni, hogy a jó öreg Osborn papa bekattan-e, de nem lennénk meglepve, ha a történet egy bizonyos pontján öltöny és nyakkendő helyett inkább manógúnyát húzna. Rajta kívül biztosan meggyűlnek a bajuk a Vezérrel. Már a játék elején összeakasztjuk pókbajszunkat Wilson Fiskkel, később pedig Mr. Negatív, vagyis Martin Li is kipróbálja, mennyi ütést bír el egy pókko-bak. Li már a trailerekben is feltűnt, így valószínűleg fontos szerephez jut majd a *Spider-Man*ben, már csak azért is, mert az általa üzemeltetett segélyszervezetnél dolgozik Peter hűn szeretett nagynénje, May. Igencsak kellemetlen lenne tehát, ha Mr. Negatív megtudná, hogy egyik legnagyobb ellenfelének nénikéje osztja a rászorulóknak a babgulyást és a krumplifőzeléket. Fisken és Lin kívül Herman Schultz, azaz a Sokkoló/Rengető is teljesen bizonyos, hogy benne lesz a játékban, de akad még pár egészen jó tippünk.

Valahogy így fest majd Mary Jane egy munkanapja



Norman Osborn most épp politikusnak állt

Előzetes

SPIDER-MAN

Különbéle újságkivágásokon és plakátokon láttuk már Skorpió, Rinó és a Keselyű neveit, akiket elvileg pont Pókember dugott rács mögé, de simán benne van a pakliban, hogy ökelmek nem maradnak ott egészen a *Spider-Man* történetének végéig.

KÜTYÜK ÉS TECHNIKÁK

Az említett ellenfelek nem nevezhetők másodvonalas gonoszoknak, így nyilvánvaló, hogy Pókembernek szüksége lesz akrobatikus képességei mellett bizonyos ügyes kis szerkezetek teljes tárházára is. Az egyik ilyen csoda egy hálólövedék, amely becsapódás után útnak enged egy fonalat, ez az egyszerű trükk pedig számtalan téren bizonyulhat hasznosnak. Egy kőszá ellenfélre elpattintva például a fonál megcéloz egy második rosszarcút, majd miután összekötötte a két jómadarat, szépen egymáshoz is rántja őket, így könnyedén ártalmatlanná tehetünk egyszerre akár két ellenfelet is. Mivel Pókember köztudottan nem gyilkol, ha esetleg úgy hozná a sors, hogy valakit lehajtunk egy negyvenemeletes felhőkarcoló tetejéről, akkor az előbb említett eszköz automatikusan aktiválódik, és még azelőtt visszarántja a mélyből a delik-

venst, hogy szétplaccsanna az üttesten. Szerencsére nem kell nélkülöznünk a hálóbombát sem, ami nemes egyszerűséggel egy területre ható fegyver. Robbanás után egy rakás gazfickót mozgásképtelenné tesz, majd amíg ők magatehetetlenül vergődnek a hálóba ragadva, mi gyorsan rövidre zárhatjuk a konfliktust. Végül, de nem utolsósorban meg kell említeni azt a pókdrónt, amelyet az előrendelők azonnal megkapnak, de a mezei halandóknak sem kell lemondaniuk róla, mindössze számukra később válik elérhetővé. Gondolhatnánk, hogy Pókember gyönyörű felvételek készítésére használja saját kis drónját, de ne felejtjük el, hogy a képregényekkel ellentétben Peter nem a Hírharsona fotósa, hanem egy laborban keresi meg a pókfonálralvót – mondjuk telefonjával azért készíthet szelfiket, de ezek biztos magánfelhasználásra mennek, nem a másnapi lapszámba. Ezenfelül kerül egy fotómód is a játékba, szóval ha a történet szerint nem is kell fényképeket készítenünk, saját szórakoztatásunkra azért fotózgathatunk, és az eddig mutatott látvány alapján nem is csodálkoznánk, ha sokan belemerülnének a virtuális New York megörökítésébe.

Az alkotók szerint a közelharc lesz a küzdelem alapja, de a harcrendszert számos más lehetőséget is kínál, amelyek között akár pillanatonként is váltogathatunk. Az előbb felsorolt kütyükön túl folyamatosan használhatjuk bunyó közben a hálövetőket, valamint akrobatikus képességeinket is. Végtelenül egyszerű lesz az ellenségek között vetődve, szaltózva osztani a pofonokat, vagy ha éppen úgy tartja úri kedvünk, akkor hálónk segítségével felröpíthetünk és megpörgethetünk tereptárgyakat is, aztán persze jaj annak, aki az útjukba kerül. Bár Pókember emberfeletti erővel rendelkezik, az Insomniac Games mindenképpen azt szeretne volna elérni, hogy a pusztá testi erő helyett inkább a harc dinamikája és a környezet hasznosítása domináljon. Az új mozdulatokat és képességeket menet közben lehet feloldani – ehhez nyújt segítséget az előrendelőknek járó öt ajándék skillpont is, ami azért valljuk be, nem a legelegánsabb mondia a vásárlásra biztatásnak. Craftrendszer is kerül a játékba, amelynek segítségével új kütyüket, fejlesztéseket, sőt jelmezeket is készíthetünk.



Még a rosszfűtűket sem hagyjuk lezuhanni



Ez a May néni azért nem egy, Marisa Tomei



Peter és M. J. fél évig egyetlen szót sem váltott



Klasszikus képregényes ellenfelekből sem lesz hiány



EZT A PÓKEMBERT A POLCODRA IS KITEHETED

A *Spider-Man* gyűjtői kiadását igazából csak félig leplezték le, a csomag ékeül szolgáló Pókember-szobornak ugyanis egyelőre csak a fele látszik, elvileg valamikor a nyár folyamán mutatják meg a kis gyönyörűség talapzatát.





HA TE MONDOD

Bill Rosemann vezető kreatív rendező, Marvel Games: „Az akarjuk, hogy ha meglátod a vörös Marvel-logót egy játékon, akkor az ugyanazt jelentse neked, mint amikor megpillantod egy film plakátján vagy egy képregényen.”

NEM A RUHA TESZI A HŐST, VAGY MÉGIS?

Apropó jelmezek: a legtöbbekben azonnal felmerült a kérdés, hogy Pokember mi a jó bánatért feszít egy hófehér óriáspókkal a mellkasán, hiszen az eddig látott képeken és játémenetet bemutató videókon egy teljesen új maskarában láhattuk. Nos, a pontos okok egyelőre nem ismertek, de azt azért elárulták a készítők, hogy a játék elején egy jóval klasszikusabb cucuban indulunk majd el, az pedig kifejezetten fontos pontja lesz a sztorinak, hogy Peter miért is alkotja meg az új jelmezt. Nyilvánvaló persze, hogy nem csak ezek lesznek az elérhető ruhák. Már rögtön az előrendelőkhöz is hozzávágunk több jelmezt, köztük egy punk ihletésű, meglehetősen menő maskarát és a Bosszúállók: Végtelen háború filmben is látott Iron Spider páncélt. Kiderült, hogy a noir Pókember kinézetét is megszerezhetjük, de biztosak vagyunk benne, hogy a játék során egy egész ruhatárat összeállíthatunk, valamint a megjelenés utáni DLC-k sem maradnak el. Maguk a DLC-k amúgy extra küldetéseket is kínálnak; az már kiderült, hogy az első ilyen bővítményben Fekete Macska is szerepelni fog.

FELADATOK HOSSZÚ SORA

A fő történeteszáll mellett (ami olyan kiváló képregényírók szöttek, mint Dan Slott és Christos Gage) különböző mellékküldetések teszik színesebbé a Pókemberként eltöl-

tött mindennapokat; ez nem meglepő egy ilyen stílusú játék esetében. Lépten-nyomon bűnesetekbe fogunk botlani, ezeket pedig a környék jófiúja nem hagyhatja megtorlatlanul. Mr. Negatív egész bandahálózatot irányít, úgyhogy a neves gonoszokon kívül közkatonák egész serege is vadászik majd ránk. A Vezér sem egyedül uralja bűnszervezetét, az ő csatlósaira is ügyelnünk kell: hiába csukjuk le már a nyitóküldetésben Fisket, az emberei viszik szépen tovább a bizniszt. A DLC kapcsán említett Fekete Macskához is egész mellékküldetés-sorozat kapcsolódik, de ugyancsak időt kell majd szánni azoknak a bombáknak a hatástalanítására, amelyeket a Kiképző (Taskmaster) szórt el a városban. Norman fia, Harry Osborn a *Spider-Man* történései alatt épp Európába utazott, de előtte még ő is megbízta egy feladattal Petert, szóval akad majd bőven tennivaló a játékban.

HAZAI PÁLYA

Az illetékesek többször is hangsúlyozták, hogy a bejárható város ízig-vérig Pókember New Yorkja; a Marvel füzetek világából ismert rengeteg szereplővel és helyszínnel találkozhatunk: többek között látható lesz a Bosszúállók tornya, a wakandai nagykövetség vagy éppen a Sanctum Sanctorum, Doctor Strange lakóhelye. Nem titok, hogy Miles Morales, azaz a képregényes Ultimate univerzum Pókembere is bekerült a játékba, de nyomatékosan kijelentették a fejlesztők, hogy ő egyelőre nem fog jelmezt hű-

VIDEOJÁTÉKOS UNIVERZUMOT ÉPÍTENE A MARVEL?

A lehető legszigorúbban pletykaként kezelendő, viszont érdekes elgondolkodni azokon a híreszteléseken, amelyek szerint egy videojátékos Marvel univerzum alapköve lehet a Spider-Man, idővel pedig egy olyan összefüggő világot alakíthatnak ki, mint amit a filmeknél láthattunk. Elképzelhető, hogy a Square Enix-féle, jelenleg is készülő Avengers játék már ebben az új, összevont képregényes világban kap majd helyet.

ni. Talán ez nem is baj, éppen elég lesz Petert és M. J-t meghagyni főszereplőnek. Sima PlayStation 4-en és PS4 Prón is fix 30 fps lesz a jussunk (utóbbin persze mondanunk sem kell, hogy 4K felbontás mellett), de ehhez az eddig videók alapján igazán pazar látvány társul, szóval a vizuális élmény miatt jó eséllyel nem hallunk majd panaszt a szeptemberi megjelenést követően. Szintén nem törheti le kedvünket a játékipar egyik aktuális mumusa, a mikrotranzakció, hiszen nem kerül ilyen ördögi huncutság a játékba. Ahogy már említettük, DLC-k azért jönnek, de ezzel 2018-ban talán már együtt tud élni az ember heveny rosszullet nélkül. Mivel nem időszakos exkluzivitásról van szó, érdemes már most megbárátkozni a gondolattal, hogy csak és kizárólag akkor fogunk játszani az ígéretesnek tűnő *Spider-Man*nel, ha beruházunk egy PlayStation 4 konzolra. Ez mondjuk nem lehet egy túlzottan nehéz döntés, elég csak az idej felhozatalra vetni egy pillantást: a nemrég megjelent, kiváló *God of War* mellett nagyon valószínű, hogy a szeptember 7-én érkező *Spider-Man*nek is bérelt helye lesz mindannyiunk polcán vagy digitális játéktárban.

Csírke

Előzetes

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Lara emberek közé merészkedik, talán végre új oldaláról is megismerhetjük

Még mindig az új a leghatékonyabb fegyver

Lara többször lesz vizes, mint az előző két részben együttvéve

Árnyékból a fényre

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

KEVÉS NEM LICENCELT VIDEOJÁTÉK-SOROZAT MONDHATJA EL MAGÁRÓL, HOGY HÚSZ ÉV UTÁN IS RELEVÁNS TUDOTT MARADNI. Ehhez persze időnként óhatatlanul meg kellett újulnia úgy a *Tomb Raider* formulának, mint a franchise-zal elválaszthatatlanul összenőtt Lara Croftnak. Az eredeti fejlesztőcsapat, a Core Design ez irányú törekvése csúfos kudarcot vallott, ezért az egy kaptafára készült első öt epizódot követő *The Angel of Darkness* kritikai értelemben vett bukása után a Crystal Dynamics kapott lehetőséget az adrenalinfüggő régészsnő gatyába rzásására. A 2006-os *Tomb Raider: Legends* elsősorban a játékmenet modernizálásának köszönhetette sikerét, ám azt is a javára írhatjuk, hogy a korábbiaknál nagyobb hangsúlyt fektetett a történetmesélésre és Croft kisasszony személyiségének kibontására. Ekkor már félúton jártunk az egykori szexszimbólum és a komolyan ve-

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Eidos Montréal, Crystal Dynamics**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A rebootolt sorozat harmadik felvonásában Latin-Amerika válogatott helyszínein vadászunk a Trinity zsoldosaira. Megjelenés **2018. szeptember 14.** PEGI **18+**

hető, valódi érzelmekkel és hihető motivációval rendelkező, röviden szólva életszerű Lara között.

A sorozat második újragondolására 2013-ban került sor egyebek mellett az *Uncharted* fergeteges sikere láttán. Habár számos rokoni vonás fedezhető fel közöttük, szó sincs szolgai másolatról, hiszen ahogy a Naughty Dog is a maga szájíze szerint alakította a kölcsönvett játékelemeket, úgy a Crystal Dynamics is a saját útját kívánta járni. A *Tomb Raider* hatott az *Uncharted*re, és fordítva, ám egészen eltérő élményt nyújtanak. Míg például Nathan Drake kalandjaiban a hősök megpróbáltatásai dacára van helye humornak, addig a szárnyait bontogató Lara számára minden a túlélésről szól. Olyannyira, hogy bizonyos játékelemeket konkrétan e koncepcióra építettek, így a világ civilizált részétől távol eső, nehezen megközelíthető helyszíneket, a tapasztalatipont-szerűen alapuló karakterfejlesztést, a gyűjtögetést és a craftolást is, nem beszélve az extrém időjárás körülményekről és az ellenséges vadvilágról.

AMIKOR A NYÚL VISZI A VADÁSZPUSKÁT

Kezdetből fogva trilógiában gondolkodtak a Crystal Dynamicsnél: a rebootban egy hajótörést szenvedett régészpalántát gyötörték meg jó alaposan, aki tapasztalatlanságát éles eszével és talpraesetséggel ellensúlyozta, friss traumáira pedig rápakoltak még egy lapáttal, amikor Szibéria vadonjában tették ki további személyiségformáló élményeknek, csak hogy a harmadik részre egy magabiztos, céltudatos és néhai apjához hasonlóan megszállott kincsvadászára érleljék. Larát a *Rise of the Tomb Raider* eseményei döbbenetették rá, hogy létezik egy titkos szervezet, amely közvetlenül felelőssé tehető apja haláláért. Korábban a Trinity bármilyen gaztetre képes zsoldosai vadásztak rá, most viszont fordulni látszik a kocka. Tud rólok, mi több, azzal is tisztában van, hogy egy bizonyos Dominguez nevű fickó a vezetőjük, és miután sikeresen megakadályozta, hogy anyai nagybátyja kiforgassa a vagyonából, készen áll rá, hogy minden, rendelkezésére álló eszközzel felvegye a harcot. Ha a Trinity szemet vet egy ereklyére, hősönk is



” **LARA ÉSZREVEHETŐEN IZMOSABB, FÜRGÉBBEN MÁSZIK, MOZDULATAIN PEDIG EGYÁLTALÁN NEM ÉRZŐDIK BIZONYTALANSÁG**



HAVI HETES

A megjelenést követően hét további sírkamra titkainak kifürkészésére kapnak lehetőséget a szezonbérlet (illetve az azt is tartalmazó Croft Edition) tulajdonosai. Ezek a havonta adagolt extra tartalmak alkalmanként egy-egy fegyvert, öltözetet és képességet is a játékos gondjaira bízunk, továbbá egyelőre nem részletezett módon mellékküldetesként a narratívát is bővítik.

ott terem, igyekezve elcsaklizni a kincset az orruk előtt. Mostanra valószínűleg Dominguez is megbánta, hogy nem adta ki a tűzparancsot, amikor lehetősége lett volna rá. Fájdalmasan keveset tudunk egyelőre a *Shadow of the Tomb Raider* történetéről túl azon, hogy Larának meg kell akadályoznia a maják jóslta apokaliptikus bekövetkeztét, amelynek irtatlan pusztítása ráadásul épp az ő lelkén száradna. Anynyi biztos csak, hogy az erekleje utáni hajsza és az idővel való versenyfutás közben megjárja Mexikót és Perut is. Údító változatosságot ígér a viharok ostromolta sziget, illetve a hótakaró alá rejtőzött vadon után a környezet-változás. Buja dzsungel, a monumentális piramisok és évszázadok óta elhagyatott romvárosok várnak ránk. Ráadásul az előbb tüzelő és még azután sem kérdező Trinity-bérencek, valamint a náluk nyilván jóval kisebb létszámú csoportot alkotó barátok és szövetségeseik (ismét segítségünkre lesz Jonah, az Endurance elnyúlhatatlan szakácsa) mellett végre civilekkel is szép számban találkozunk majd, mivel lakott területen is megfordulunk. Egy alkalommal például a Cozumel városában tartott, halottak napi fesztivál résztvevői közé vegyülve kell lehetőleg feltűnés nélkül követnünk a Trinity embere-

it, akikkel gyakorta meggyűlik majd a bajunk. A játék alatt futó motornak korábban még sosem kellett ekkora tömeget megjelenítenie, mégis elboldogul vele, sőt a látvány még a *Rise of the Tomb Raider*-ét is felülmúlja. 2013-ban Larát szörnyen megviselte, amikor önvédelemből meg kellett ölnie valakit. Ahhoz képest pedig, hogy milyen gondosan megágyazott ennek a sorsfordító pillanatnak az első két rész sztoriját jegyző Rhianna Pratchett, hősnőnk zavarba ejtő gyorsasággal tette túl magát a megrázkódtatáson, majd olyan ösztönös tehetséggel kezdte el lemészárolni azokat, akik az ő vagy a társai életére törtek, mintha Rambo vére csörgedezne az ereiben. Áldozataitól elvett lőfegyverekkel, íjjal és csákánnyal végzett velük, sőt megesett, hogy egy nagyobb kővel zúzta be koponyájukat. Képességeit pedig rengeteg alkalma nyílt továbbcsiszolni, amikor Szibériában kereste az örök élet forrását. Mostanra tehát biztos kezű gyilkossá vált, aki nem hezitál, és gondolkodás nélkül végighúzza kését a gyanútlan zsoldos torkán, akit otthon bizonyára terített asztal vár, meg szerető feleség, valamint két szép gyermek, egy búbájós ötéves kislány és egy feleannyi idős, kerubarjú kisfiú. Most már mindhiába...

Előzetes

SHADOW OF THE TOMB RAIDER



A tét minden korábbiánál nagyobb, ha Lara elbukik, rengetegen odavesznek

Bár nem ez a mászókötélen elsődleges funkciója, elég meggyőzően demonstrálja, hogy egy fotomódnak helye lenne a játékban



A korábbiaknál nagyobb, komplexebb, és halálösobb sírboltokat ígérnek

HA TE MONDOD

Jason Dozois narrative director, Eidos Montréal: „Lara már tudja, hogy kik végeztek az édesapjával, most az okokra keresi a választ.”

A smaragdzöld dzsungel a maga sűrű aljnövényzetével és egymáshoz közel növényzettel telelő indáival megszámlálhatatlan lehetőséget kínál arra, hogy egy Larához fogható ragadozó kelepcét állítson kiszemelt prédájának. Amikor Arnold Schwarzeneggerhez hasonlóan tetőtől talpig bekeni magát sárral, a jelenlétéről mit sem sejtő bérelt fegyveresek előbb vennének észre egy önmagát görcsösen álcázni próbáló kaméleont, mint a szó szerint és átvitt értelemben egyre mélyebb és sötétebb vermekbe aláereszkedő lányt. Lara társainak egyik legfőbb szerepe az lesz, hogy rámutassanak hibáira, szembesítsék elharmarkodottan meghozott döntései következményeivel, s egyúttal kételyt ébresszenek benne. Ugyanis könnyen lehet, hogy olyasmibe keveredett, aminek nincs tisztában minden részleteivel, előfordulhat, hogy tévesen ítéli meg a helyzetet. Talán nem is gonoszak a Trinity céljai, Lara pedig többet árt, mint használ azzal, hogy folyton keresztbe tesz nekik. Izgalmas gondolat, és még merészebb húzás lenne az írók részéről, bár kétlem, hogy lenne elég vér a pucájukban egy ekkora, revalációval felérő fordulathoz.

NINCSENEK CSODÁK

Kezdetben még 4K-ról és 60 fps-ről szólt a fáma az Xbox One X-et illetően, aztán hamar kiderült, hogy mindössze a sajtónak nyilatkozó producer nyelvre botlott egyet. Valójában a jelenlegi konzolgeneráció legnagyobb teljesítményű szereplőjén játszva is kompromisszum kötésére kényszerülünk: választanunk kell, hogy a nagyobb felbontást és a részletgazdagabb látványt részesítjük-e előnyben a PC-n sztenderdnek számító képproszesszálás rátával szemben.

EGYSZER FENT

Mint már említettem, Lara felkészülten vág neki az újabb kalandnak, és nem egy körömcspeszéből meg egy műanyag szívószálból kell halálos fegyvert fabrikálnia, mintha ő lenne MacGyver eltitkolt ikertestvére. Sok más részlethez hasonlóan felszerelése összetételét is titok övezi, mindazonáltal annyi kiderült, hogy mászókötélen biztosan lesz nála. Eddig ugyebár akár felfelé, akár lefelé haladtunk kapaszkodás közben, a mindenkori felülettől függően pusztán kézzel oldottuk meg a helyzetet, vagy igénybe vettük a csákányt is. A kötél birtokában most már könnyebben elérhetővé válnak számunkra a szédítő magasságok és a tátongó mélységek. Arra is használhatjuk, hogy átlendüljünk egyik platformról a másikra, illetve fussunk pár métert a függőleges falfelületen, míg kitart a lendület. Ezzel a megközelítéssel a korábbiánál vertikálisabb pályatervezés vált lehetővé a fejlesztők számára, alig várjuk, hogy megtapasztaljuk, milyen meglepetésekkel készülnek. Jól tudjuk ugyanis, hogy ha Lara eszköztára bármivel is bővül, változatosabbak lehetnek a részekről részre nagyobb hangsúlyt kapó sírkamrák, és még furmányosabb csapdákat rejthetnek. Ugyanez érvényes természetesen a fejtörőkre is, a csapat pedig azt ígéri, nem hagy bennünket unatkozni, a korábbiaknál nagyobb és összetettebb, komolyabb ki-

hívást nyújtó végső nyughelyeken verhetjük fel álmutkából a hálójukban békésen ringatózó pókokokat. Az előző két játékban, valamint az azóta eltelt időben átéltek nem múltak el nyom nélkül. A *Shadow of the Tomb Raider* telexplore események otthont adó Tribeca filmfesztiválról kikerült beszámolókat szerint Lara észrevehetően izmosabb, fürgébben mászik, mozdulatain pedig egyáltalán nem érződik bizonytalanság, és már olyasmire is szívesen vállalkozik, amire korábban csak alig. Például huzamosabb időt tölthetünk majd vele a víz alatt, mivel sok lesz az elárasztott rom, ahova be kell merészkednie. Ha meg nem muszáj, akkor majd hajtja a kíváncsiság, az övé és a játékosé is, elvégre nem azért építik fel a trilógia eddigi legnagyobb kiterjedésű helyszíneit, hogy aztán csak a sztorival foglalkozzunk, és eszünkbe se jusson felfedezni az egymáshoz a szokásos hűbrendszerben kapcsolódó területek minden szegletét. Természetesen szó sincs arról, hogy egyetlen levegővétellel órákig elbúvároghatnánk kedvűnkre, meg kell keresnünk azokat a zugokat, ahol csapdába esett némi levegő, hogy kifújjuk magunkat, és erőt gyűjtsünk a következő nekirugaszkodásra. Ráadásul megeshet, hogy az ember számára nem természetes közegben lábatlankodva felzavarunk valamit, ami komoly veszélyt jelenthet Lara testi épségére.



KORÁBBAN A TRINITY BÁRMILYEN GAZTETTRE KÉPES ZSOLDOSAI VADÁSZTAK RÁ, MOST VISZONT FORDULNI LÁTSZIK A KOCKA



Igazából semmi sem indokolta a fejlesztők perverzítésén kívül, de szegény lány számára durvábbnál durvább halálnemeket ötöltek ki, mióta újraindították a sorozatot. Lezuhant, megfulladt, medve marcangolta halálra, farkasok végeztek vele, és csak a jó ég tudja, hányszor sikerült őt akaratlanul is karóba húznunk. Mindezt persze élethűen animálva a mindenkori helyzethez passzoló hanghatások kíséretében élvezhettük, és élvezhetjük a *Shadow of the Tomb Raider*-ben is, mert a sorozat kétes dicsőségű védjegyévé vált, akár az *Uncharted* úszómedencés Marco Polo-zása, bár az legalább vicces. Egyébként a víz játékelemként való használata nagyon megtetszhetett a fejlesztőknek, ugyanis a történet egy pontján szököárral tarolják le azt a várost, ahol Lara tartózkodik, s miközben neki sikerül megmenekülnie, számos ártatlan ember halálának lesz tanúja. Komoly leckét kap az élettől a döntések és következmények közötti összefüggésről.

EGYENLŐ ESÉLYEK

Míg az első résszel nem kockáztatott nagyot a Square Enix, amikor kora ta-

vasszal tessékelte ki az ajtón, addig a folytatással már egyenesen a karácsonyi szezonra célozta meg. S bár most november helyett szeptemberre esik a jeles nap, könnyen előfordulhat, hogy Lara ugyanolyan szorongatott helyzetben találja magát, mint három évvel ezelőtt. Tudniillik boldog-boldogtalan menekül a *Red Dead Redemption 2* elől (még az idei *Call of Duty* is), emiatt aztán az október 26-át megelőző időszak a szokásosnál is zsúfoltabbnak ígérkezik, utána pedig hónapokra megáll az élet. Persze ez nem azt jelenti, hogy a nagy tülekedésben ne tudná felkelteni a játékosok figyelmét a *Shadow of The Tomb Raider*. Elvégre az is mellette szól, hogy ezúttal senki sem sajátította ki ideiglenesen, tehát mindegy, hogy PS4-en, Xbox One-on vagy PC-n játszának vele, mindannyian ugyanakkor kapjuk meg rá a lehetőséget. Utóbbi portját nem bízta holmi kutya-űtő társaságra a Square Enix, ezt az epizódot is a Nixxes Software veszi kezelésbe. Az már inkább adhat okot aggodalomra pártállástól függően, hogy az Nvidiával bútoroznak össze pár erőforrás-zabáló exkluzív feature kedvéért.

ŐRSÉGVÁLTÁS

Gyaníthatóan kevesen gondolták volna, hogy ez alkalommal a *Deus Ex* és *Thief* játékokon edződött Eidos Montréal veszi majd kezébe a gyeplőt, míg a Crystal Dynamics a háttérbe húzódva tartja szemmel a dolgok alakulását. De aggodalomra semmi ok, a két stúdió közötti kooperáció hosszú múltra tekint vissza, ugyanis a kanadaiak többször is besegítettek a kaliforniai csapatnak. Az első rész többjátékos módját például nekik köszönhetjük. Ismerik a franchise-t, akár a tenyerüket, és eszük ágában sincs letéríteni Larát arról az útról, amelyre a 2013-as reboottal lépett. Eközben a Crystal Dynamics erőforrásainak nagyobbik részét vélhetően az a titokzatos Boszszúállók-adaptáció köti le, amelyet a Square Enix és a Marvel megállapodása szerint további szuperhősök játékok követhetnek a jövőben. Talán már az idei E3-on vethetünk rá egy pillantást, de ez csupán kincstári optimizmus a részéről, meglehet, hogy még évekig nem mutatnak belőle semmit. Mellesleg ezen a projekten is együttműködik a két stúdió. A lényeg, hogy a montrealiak nem rúgják fel a fundamentumokat, csu-

pán próbóbb, hasznosnak ígérkező módosításokat hajtanak végre. A tűzharc például ugyanolyan marad, mint volt: minden összetűzés helyszínén alkalmi fedezékek mögött lelhetünk átmenetileg biztonságra, hogy aztán hajszálpontos lövésekkel ritkítsuk meg az ellenség sorait, lehetőleg eltalálva valamelyik pirosra festett hordót, hogy a robbanás egyszerre több rosszfiúval is végezzen. Hiába no, egyes dolgok sosem változnak...

Ezek alapján annak, akinek tetszett a korábbi részekre jellemző játékmenet, feltehetően harmadjára sem lesz gondja vele. Egészséges arányban keveredő akcióra, felfedezésre, platformer részekre, fejtörőkre, opcionális gyűjtögetésre és elmaradhatatlan QTE-kre számítunk abban a 20-30 órában, ameddig gyaníthatóan a térképek kipucolása tart. Jómagam elsősorban arra vagyok kíváncsi, mit kezdenek Lara karakterével, mert az igazat megvallva annak nem sok értelmét látnám, hogy ennyi szenvedés után ugyanazzá – a maga idejében kétségkívül népszerű – figurává váljon, aki a Playboy címlapján szerepelt.

Chavalier

Előzetes
THE ELDER SCROLLS ONLINE:
SUMMERSET

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

Varázslatos tájakon kalandozhatunk. Ilyen gombházakba bármikor szívesen beköltöznénk a való életben is

Ahogy egyre feljebb jutunk a ranglétrán, úgy lesz egyre menőbb a felszerelésünk is. A tapasztalt kalandozókra elég ránézni, és rögtön tudjuk, hogy nem érdemes beléjük kötni

Hősökre még az elfeknek is szükségük van

THE ELDER SCROLLS ONLINE: SUMMERSET

HIHETLEN, DE IGAZ, HOGY MÁR 24 ÉVE NEM TAPOSTA JÁTÉKSLÁB A SUMMERSET SZIGETEK FŐVENYÉT. Utoljára a *The Elder Scrolls: Arena*-ban juthattunk el a nemes tündék lakhelyére, de az egy egészen más kor volt. Erre a sorozatra kétszeresen igaz az a megállapítás, hogy az idő megszépíti az emlékeket, az *Arena* ugyanis egészen kellemes szerepjáték-ként maradt meg bennem; na ezt sikerült elrontanom azzal, hogy megnéztem róla néhány retró hangulatú videót a cikk írása közben.

SZIGETI VESEDELEM

A 2014-ben megjelent alapjáték kezdetben nagyon nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, de szerencsére a kiadó egy évvel később úgy döntött, hogy szakít az előfizetésiessel. Ez az oka annak, hogy nem tűnt el a sülyesztőben, mint annyi más MMORPG. 2017-re a hivatalos adatok szerint több mint 10 millió példány kelt el a játékból, és 2,5 millió

INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **ZeniMax Online Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az Elder Scrolls világában játszódó MMO legújabb fejezete, amelyben a high elfek által benépesített Summerset szigetekre látogathatunk el.
Megjelenés **2018. május 21. (PC) / június 5. (PS4, XO)**
PEGI **12+**

aktív játékos jelentkezik be havonta Tamriel világába. A sikert nem adták ingyen, rengeteget csiszoltak rajta a készítő, számos javítás jött ki hozzá, köztük olyan fejlesztések, amelyekben az egész Morrowind régiót bejárhattuk. Idén nyáron újabb régióval bővül a játék: a fent említett Summerset szigetekre hajózhatunk el, ahol egy egészen új kalandba csöppenünk.

A *TESO* fejlődési rendszere lehetővé teszi, hogy szinttől függetlenül bárki nekivághasson az új kalandnak. Az éles szerverek csak május végén, illetve június elején indulnak el, de mi lehetőséget kaptunk arra, hogy a tesztszervereken megtegyük az első lépéseket. Új karakter indításakor az oktatórészben megismertetnek bennünket az alapokkal, de onnantól kezdve elengedik a kezünket, rajtunk múlik, hogy milyen irányba indulunk el.

POKOLI PARADICSOM

A high elfek szigetén meglehetősen nagy a felfordulás. Királynőjük rendeletben kötelezte a hatóságokat a határok megnyitására, aminek következtében özönleni kezdtek az idegenek a szigetekre. Nem mindenki osztotta azonban a királynő optimizmusában, az

arrogáns és fennhéjázó tündék gyanakodva méregették a többi faj képviselőjét. Idővel új rendeletet hozott a városvezetés: az összes idegent begyűjtötték, és a közeli monostorba vitték kihallgatásra. Csak azok maradhattak a szigeten, akik képesek voltak bizonyítani, hogy hasznos tagjai tudnak lenni az elfek társadalmának. Itt indul a mi kalandunk, amelynek során a királynő különleges megbízással együtt kell kinyomoznunk, hogy mi áll a titokzatos eltűnések hátterében. MMO-s mércével nem valami összetettek ezek a küldetések, de a fejlesztők szerencsére túlléptek az „ölj meg három kis medvét, majd a nagy medvét” típusú misziókon. Kifejezetten szórakoztató volt a nyomozás, egyetlen egyszer sem éreztem elveszítettnek magam, mindig tudtam, mi a következő lépés. A béta tesztelése közben sem futottam bele olyan bugba, amely miatt ne tudtam volna továbbjutni a játékban, és ez mindenféleképpen dicséretes, hiszen még a *World of Warcraft* bétéiben is beleszaladtunk párszor csúnya hibába. Noha MMORPG-khez nem a grafika miatt csatlakozunk, a *Summerset* kiegészítő egészen pofás lett. Nem mondom, hogy ez fogja lenyomni a *Far Cry 5*-öt vagy az új *God of*



Az új területen mindig az utunkba akad egy-két, virágba borult cseresznyefa



A démonpárduc az új hátasunk, amit minden előrendelő megkapott. Vele azért sokkal gyorsabban bejárhatjuk az új területeket



Az ősi civilizációk maradványai között mesés kincseket találhatunk

HA TE MONDOD

Rich Lambert kreatív igazgató, ZeniMax Online Studios: „A Summerset kiegészítőben a mágia és a klasszikus fantasyelemek sokkal nagyobb szerepet kaptak. Elvégre a nemes tündék életében minden a mágia körül forog, erről szól természetellenesen hosszú életük.”

Wart, de az biztos, hogy az egzotikus helyszínek nagyon látványosak. Az elf építészet teljes pompájában tárul elénk, csodaszép tengerpartokat járhatunk be, ahol óriási korallokból megformázott erdőkben kalandozhatunk. Látványosak a virágzó mezők és erdők, a virágba borult cseresznyefák leginkább Japánra emlékeztetnek, egészen hangulatos volt ezen a vidéken szörnyekre vadászni. Azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy a játékot futtató grafikus motor már több mint tízéves, ehhez illő teljesítményt várhatunk tőle. A zene ugyanakkor még mindig elképesztő, és nagyon sokat dob a hangulaton, hogy szinte minden szöveget hangalámondással turbóztak fel. A *TESO* mesze nem büszkélkedhet olyan sok hatással, mint a nagy rivális, de azért itt is láthatunk szép megoldásokat. A *Summerset*et előrendelők azonnal kapnak egy démonpárduc hátast, ez kifejezetten menőn néz ki játék közben. Sajnos repülő hátasok használatát nem teszi lehetővé a rendszer, azt át kellene

szabni annak érdekében, hogy Tamriel felett szárnyalhassunk. Talán majd az első nagy ráncfelvarrással megoldják a fejlesztők, szorítunk érte.

AZ ELME HATALMA

A *Summerset* újdonságai nem merülnek ki a grafikai fejlesztésekben. Az első és talán legfontosabb változás a pszionikus rend megjelenése lesz. Az ősi mágikus társaság évszázadok óta nem adott életjelet magáról, de hirtelen megjelentek az ügynökeik Summerset szigetén, és azonnal a segítségünket kérték. Az indító küldetésorozat végén meglátogathatjuk őket rejtélyes szigetükön, ahol akár még a rendjükhöz is csatlakozhatunk. A szorgalmas diákok öt új aktív, illetve passzív és egy végső képességet sajátíthatnak el. Az elmémágia egyik leglátványosabb megnyilatkozása az időmanipuláció: kellően képzett pszionisták bármikor lelassíthatják, illetve megállíthatják az időt, de néhány másodpercre vissza is ugorhatnak a múltba.

A *TESO* történelmében először nyílik lehetőségünk arra, hogy elsajátítsuk az ékszerész szakmát. Nagy hatalmú gyűrűket és mágikus nyakláncokat készíthetünk magunknak, amelyeket felruházhatunk egyedi képességekkel és tulajdonságokkal. A fejlesztők ügyeltek arra, hogy minőségi tartalommal töltsék meg a szigeteket: öt új, kisebb méretű dungeon (delves) és két public dungeon várja az érdeklődőket. Ezenkívül lesznek még world bossok is, amelyek ütlegelésébe bármikor becsatlakozhatunk, lesz tehát bőven kaland, amivel elűthetjük a szabadidőnket. Az új, 12 fős raid nagyon komoly csapatmunkát és összehangolt támadást igényel, ide azért már illik felkészülten érkezni. A *Morrowind* után a *Summerset* kiegészítő is érdekes lesz, aki szereti a hosszan tartó csoportos kalandozást, annak érdemes tennie vele egy próbát. A béta alapján nyugodtan ki lehet jelenteni, hogy a pár hetes csúsztatás jót tett a játéknak. PC-re májusban, konzolokra júniusban érke-

zik, viszont azt nem árt tudni, hogy a *Morrowind*hez hasonlóan ezt a kiegészítőt sem tudjuk koronáért (első fizetőszköz a *TESO*-ban) megvenni. Azt is érdemes persze észben tartani, hogy az ilyen típusú játékokhoz rengeteg idő és türelem kell. Eddig körülbelül húsz órát töltöttem a játékkal, de még csak a jéghegy csúcsát kapargattam meg, ennél jóval több időre van szükség ahhoz, hogy minden apró részletét kielemezzük az új tartalomnak. Ez a legnagyobb bajom a bétával: hiába rakunk bele sok-sok óra játékidőt egy ilyen kiegészítőbe, a béta végén törölnek minden addigi elért eredményt, és kezdetül elölről az egészet. Másodjára sajnos már nem jelent akkora élményt, így aki teheti, koncentráljon a júniusi megjelenésre. Az Elder Scrolls világ és a minőségi szerepjátékok rajongói egészen biztosan nem fognak unatkozni a nyári hónapokban, és nagy az esélye annak, hogy marad tennivaló őszi is.

Mocsy

Előzetes

SOS



Nem csak a túlélőkkel, a sziget szörnyeivel is meg kell küzdenünk



GameStar
KIPRÓBÁLTUK

A térképen eleinte nem könnyű kiigazodni



Segítség, battle royale lettem!

SOS



INFO

Kiadó **Outpost Games**
Fejlesztő **Outpost Games**
Platform **PC**

Röviden Közösségi interakcióra építő túlélőjáték, amely időközben feladta a gyökereit, és beállt a battle royale sorba. Megjelenés **2018**
PEGI **16+**

NEM SOK JÁTÉK VOLT KÉPES OLYAN EGYEDI KONCEPCIÓVAL ELŐÁLLNI AZ ELMÚLT ÉVEKBEN, MINT AZ SOS.

Nem mondom, hogy hibátlan volt az elképzelés, és hogy abban a formában meg is állta volna a helyét a piacon, sőt, a csökkenő játékoszám nyilvánvalóan azt mutatta, hogy nem ez lesz a világ legsikeresebb játéka, de anynyi bizonyos, hogy ennél sokkal többet érdemelt volna.

BARÁTSÁG ÉS ÁRULÁS

Az eredeti koncepció szerint az SOS-be lépő játékosok egy valóságshow szereplői, akiknek egy lakatlan szigeten kell életben maradniuk. Hamar kiderül, hogy a szigeten bizony veszélyes szörnyetek figyelik minden lépésünket, így egyedül nem sok esélyünk lesz a túlélésre. Szerencsére erre nem feltétlenül vagyunk rákényszerítve, hiszen egy SOS-meccsnek nem csak egy győztese lehet: ha sikerül megtalálnunk a szigeten egy rejtett kincsét, akkor hívhatjuk a helikoptert, amely minket és legfeljebb két másik játékost visz el, feltéve, hogy náluk is vannak kincsek. Úgyhogy akár hármas csapatokba verődve is hajthatjuk a győzelmet, vagy eláruhatjuk rögtönzött barátainkat, és megpróbálhatunk meglépni a csapat kincsével egyedül.

Az SOS egy olyan túlélőjáték, amelyben nem biztos, hogy a legügyesebb győz. Ahogy a Survivort sem mindig a legerő-

sebb nyerte, itt is behúzhatjuk a győzelmet pusztán azzal, hogy fifikásak vagyunk. A legtöbb többjátékos címmel szemben ebben nem némitod le a többi játékost azonnal, sőt csak akkor van esélyed nyerni, ha aktív részese vagy a diskurzusnak, leállsz beszélgetni a többi túlélővel, és tényleg úgy tekintesz az egészre, mintha egy valóságshow lenne. A durván félórás meccsek során fontos szerepet kaptak a túlélőjátékokból ismert mechanikák, magunknak kellett fegyvereket és csapdákat craftolni, ha túl akartunk élni, és bár akadtak lőfegyverek, a legtöbbször késekkel, baltákkal vagy csak egyszerű kövekkel hadonásztak.

STREAMERNEK ÁLL A VILÁG

Napjaink játékfejlesztőinek bizony nagyon oda kell figyelniük arra, hogy egy játékot már ne csak játszani, hanem nézni is szórakoztató legyen, hiszen a bevételek jelentős részét a streamerek generálják majd, ez a fajta mentalitás pedig az SOS-ben csúcsonyosodott ki igazán. A fejlesztők létrehoztak egy a Twitchtől független, Hero.tv névre keresztelt platformot, ahol a nézők reagálhattak a játékosok cselekedeteire, és még arról is szavazhattak, mi legyen a következő túlélőcsomag tartalma, amit bedobnak majd a szigetre. A matchmaking a hagyományos algoritmus mellett a virtuális hírnevet is figyelembe vette, vagyis minél többen néztek valakit, és minél szimpatikusabb volt a nézőknek, annál na-

gyobb valószínűséggel dobta össze a rendszer hasonlószerű emberekkel, így két nagy streamer jó eséllyel ugyanabba a meccsbe került.

A streamerek azonban talán túlságosan is a reflektorfénybe kerültek. Mivel a nézők szavazhattak arról, milyen csomagokat kapjanak a túlélők; ha csak egy nagy videó volt egy meccsben, nyilván az ő kedvére tettek a rajongók. Több tucat játékost azért tiltottak ki, mert tönkretették a videószórakozását (erre más játékokban is volt példa), emiatt azonban amikor a videók továbbálltak, máris alacsonyabb volt a játékosbázis. A hírnévrendszer és a játék sajátos kialakítása miatt nem volt elég ügyesnek lenni, szórakoztatni kellett. Sokan végig szerepet játszottak, és egy előre kitárolt karakter (pszichopata gyilkos, gyermeket kereső anyuka, mesterséges intelligencia irányította robot, vámpír stb.) bőrébe bújva adták magukat elő a meccsek alatt. Volt, akinek ez bejött, a kisebb streamerek például ezer örömmel próbálták ki magukat ilyen szerepekben, a nagyok (akik ugye be tudnának hozni egy csomó játékost) viszont nem feltétlenül erőltették ezt a vonalat, hiszen őket a rajongók a saját stílusuk miatt nézik.

A POKOL TORNÁCÁN

Bár a játék atyja a megjelenéskor még azt nyilatkozta, elege van abból, hogy minden játék egy kaptafára készül, és kifejezetten



Öt már biztosan kiment a helikopter

A kezdés pillanatában még mindannyian barátok vagyunk



HA TE MONDOD

Wright Bagwell CEO, Outpost Games:
 „Itt az ideje, hogy ne csak vásárlóként, hanem előadóként gondoljunk a játékosokra.”

HA EGY FEJLESZTŐCSAPAT TELJESEN SZEMBE MEGY A JÁTÉKOSOK AKARATAIVAL, ANNAK SOSEM LESZ JÓ VÉGE

A harcok egyensúlyát igencsak felborítják a lőfegyverek



Minden meccs végén részletes elemzést kapnak a teljesítményükről

END OF MATCH Jasumin

CONTESTANT	SURVIVAL TIME
Cocoka	23m 40s
exotic20	23m 40s
panipapapapapapelo	23m 24s
SaperNig99	23m 01s
JANUARY	19m 20s
Vanyalshwen	18m 36s
RealTilus	18m 13s
JoeySaloch27	17m 47s
Yoni	16m 26s
moedang	16m 31s
VanHogge	16m 19s
Hoolooa	16m 03s
Jasumin	13m 00s
Imur_shez	11m 07s
Lucifer12	08m 24s
loopoo	08m 36s

Jasumin
Loner - Harmless

FAME RATING
1987

SURVIVAL RATING
1993

TURNUED BY
Infection

SURVIVED FOR
13m 00s

Next

You had 16 viewers! Boost your fame and seize feedback on Hero.tv

Connect with Twitch



SNOOP DOGG A HÁZBAN

A játékkészítők egyre gyakrabban kötnek megállapodást a streamerekkel, hogy azok a megjelenéskor az ő játékkal játszanak, hiszen valószínűleg alaposan megdobja majd a bevételeket, ha több tízezer néző, ahogy kedvenc videósuk jól érzi magát a játékban. Az SOS fejlesztői nem egy bejáratott streamert, hanem a világ egyik legismertebb hip-hop-előadóját, Snoop Doggot kérték fel, és a műsor kifejezetten jól is ment, több mint 70 ezren nézték egyszerre a rappert. A dolog akkor kezdett gyanús lenni a nézőknek, amikor Snoop Dogg elővett egy hatalmas bluntot, de azzal a kezében is zökkenőmentesen játszott tovább. Aztán mikor a másik kezével elkezdte a telefonját babrálni, már mindenki számára nyilvánvalóvá vált, hogy teljesen megrendezett az egész, és a zenészt csak beültették, hogy tegyen úgy, mintha. Ettől függetlenül egy darabig egész szórakoztató volt.

örül annak, hogy az SOS egészen más oldalról közelíti meg a műfajt, úgy látzik, hogy a srácok időközben megfontolták magukat. Május elején a Steamen jelentették be, hogy a játékot kettészedik, és míg a már ismert valóságshow-vonal SOS: Classic néven folytatja tesztkörnyezetben, addig a fókusz átkerül a frissen bevezetett battle royale játékmódra, ami gyakorlatilag semmi extrát nem nyújt a már jól ismert játékokhoz képest. A játékoszámot feltolták 32-re, megszórták a szigetet fegyverekkel, a köröket pedig lecsökkentették tíz percre, azt remélve, hogy ettől majd megugrik az SOS népszerűsége. A bejelentést így indították: „Azt hitted, hogy egy valóságshow-ba jelentkezel, de a csatorna úgy döntött, hogy sokkal szórakoztatóbb lenne a nézők számára, ha inkább utolsó vérig küzdenének. A szerződést már aláírtad, így nem igazán van választásod.” Dehogy nincs! – kiáltotta egyhangúan a még megmaradt rajongótábor, és el-

küldték melegebb éghajlatra a fejlesztőcsapatot. A játék értékelése brutálisan lezuhant a Steamen, a szervereken pedig általában annyi ember sincs, hogy egy meccs elinduljon. Sokan átverve érzik magukat, amiért az ígéretekkel szemben a fejlesztők egész más irányba fordultak, „tönkretették” a saját játékukat, és most visszakövetelik a pénzüket. Pedig az SOS tényleg ígéretes koncepcióként indult, de a fejlesztők nem tudták tartani a lépést a rajongói elvárásokkal, így azok szép lassan elszállingóztak. A számos kommunikációs és fejlesztési baki odáig vezetett, hogy egy tízezreknek imponáló játékból mára egy köznevetség tárgyává tett cím maradt, pedig hivatalosan még meg sem jelent. Arra nagyon kicsi az esély, hogy innen még valaha feltámad majd az SOS, sokkal valószínűbb, hogy csak újabb elrettentő példaként emlegetjük majd, amikor az early accessben rejlő lehetőségekről beszélünk.

Kaci

Előzetes

MAELSTROM

GameStar
KIPRÓBÁLTUK



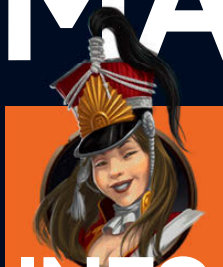
Minden irányba szórjuk az áldást



Nehéz meghatározni, hogy mi ez, de az biztos, hogy nem a barátunk

Battle royale az óceánon

MAELSTROM



INFO

Kiadó **Gunpowder Games**
Fejlesztő **Gunpowder Games**
Platform **PC**
Röviden Ebben a fantasyelemekkel vegyített hajós játékban nemcsak egymással, hanem óriási vízi szörnyetekkel is meg kell küzdenünk.
Megjelenés **2018**
PEGI **N/A**

HA VALAKI EGY KIS HAJÓKÁZÁSRA, ESETLEG TENGERI CSATÁKRA VÁGYIK, MINDŐSZ-SZE SZÉT KELL NÉZNIÉ AZ INTERNETEN. Az utóbbi időben jó néhány, témába illeszkedő játék jelent meg, többek között például a *Sea of Thieves*, de rengeteg ismeretlenebb, nem annyira felkapott darab is létezik. Valami ilyesmi a *Maelstrom* is, azonban van egy-két aspektus, ami megkülönbözteti a Gunpowder Games címét a hasonlított alkotásoktól, és ennek köszönhetően egészen egyedi élményben lehet részünk, ha adunk neki egy esélyt. Illetve, ha van kivel játszani, de erről majd később.

ÜDV A FEDÉLZETEN!

A *Maelstrom* nem a kalózok aranykorába kalauzol el minket, hanem egy veszélyekkel teli fantasyvilágban kell helytállnunk, ahol mindent eláraszott a víz. A kiképzés teljesítésével megismerhetjük az alapokat, amelyek nincsenek túlbonyolítva: saját hajónkat irányítva szeljük az óceánt, miközben forgáccsá löjük a többi játékos bárkáját, és igyekszünk minél több zsákmányt felmarkolni. A já-

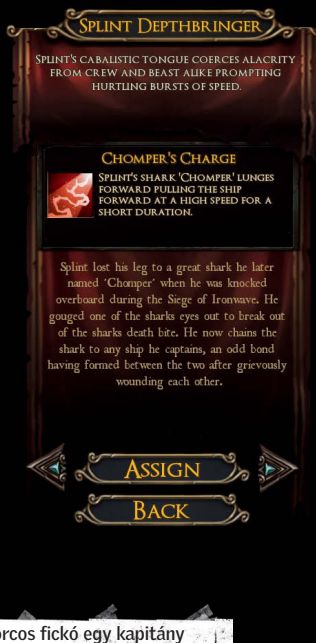
ték elején választhatunk egyet az emberek, az orkok vagy a törpék hajói közül, és ezek bizony nem egyszerű ladikok, mert gyakorlatilag a hajónk a karakterünk. Mindegyik faj más és más tulajdonságú hajókat kínál, így mindenki megtalálja majd a kedvencét. A fedélzetre azonban kapitány is kell, ezért rögtön kapunk is egyet az egyedi karakterek közül, akik különleges képességükkel segítenek majd a csatákban. Ezek után már csak annyi a teendőnk, hogy kiválasszunk, milyen típusú mecseset szeretnénk indítani, majd kezdődhet is a móka.

NINCS BAJ A RÉSZEG TENGERÉSSZEL

Gép ellen is játszhatunk, de az igazi megmérettetések online várnak ránk, ahol egyedül, de akár meghívott pajtásainkkal együtt is szelhetjük a habokat. Miután mindenki becsatlakozott, rögtön a pálya szélén találjuk magunkat, de nem maradunk sokáig egyedül, ugyanis hamar megjelennek ellenlábásaink, akik általában nem egy baráti csevej apropójából száguldanak felénk szélsébesen. A hajó-

kat viszonylag könnyű irányítani, persze ez nagyban függ attól is, hogy fürgébb vagy lomhább szerkezetet terelgetünk, de összességében nem okoz majd nagy gondot a vízen szalomozás. Az útközetek nem csak annyiból állnak, hogy meglovgoljuk a hullámokat, és lövünk mindenki-re, taktikázásra is van lehetőségünk. És bizony kell is majd ügyeskednünk, ha nem akarunk elsőként elsülyedni. Háromféle ágyúgolyóval szórhatjuk meg ellenfeleinket, tehát dönthetünk úgy, hogy szimplán apró pozdorjává löjük őket, esetleg szétszaggatjuk vitorláikat, és megrongáljuk árbocikat, hogy ne lóghassanak meg előlünk, de akár legénységüket is meggritkíthatjuk.

Harc közben egyébként nem csupán ágyúinkkal tudunk kárt tenni a többi hajóban, hanem örült módjára beléjük is rohanhatunk, és kapitányunk speciális képessége is gyakran jól jön, ha slamasztikába keveredünk. Ha elég ügyesek voltunk, és sikerült egy ellenséges bárkát elsülyesztelnünk, akkor egyrészt büszkék lehetünk magunkra, mert nem vagyunk csapnivaló hajósok, másrészt power-upokat és aranyat zsákmányolhatunk, ez utóbbi-



Ez a morcos fickó egy kapitány

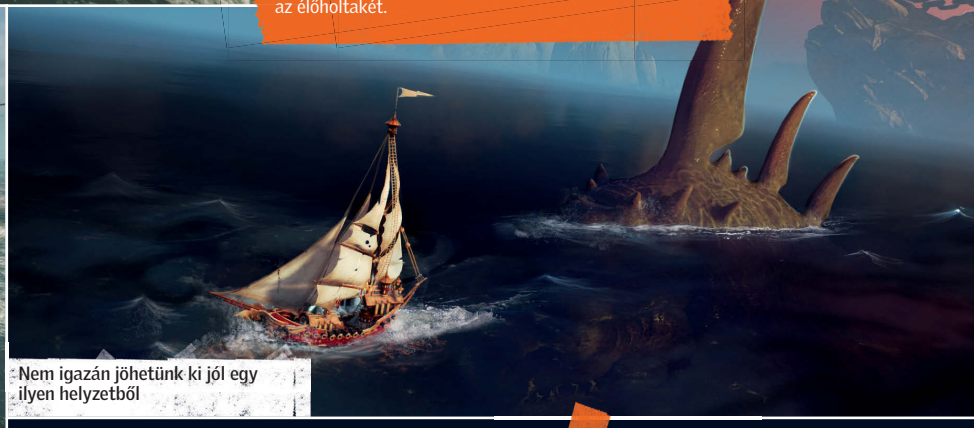


I	II	III	IV
KICKSTARTER ALPHA	EARLY ACCESS BEGINS	EARLY ACCESS ROAD TO RELEASE	RELEASE
<ul style="list-style-type: none"> ✓ BACKER PLAYTESTS ✓ TEAM PLAY - DUOS ✓ PROGRESSION 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ NEW MULTIPLAYER MAP ENSURE SERVER STABILITY BALANCE (SHIP META) 	<ul style="list-style-type: none"> VISUAL CUSTOMIZATION EXCLUSIVE SKINS AVAILABLE LADDER & REWARDS 	<ul style="list-style-type: none"> NEW FLEET UNDEAD! - 3 NEW SHIPS - CAPTAINS & MATES
<ul style="list-style-type: none"> ✓ BALANCE (MECHANICS) ✓ OPTIMIZATION ✓ UI & HUD UPDATES 	<ul style="list-style-type: none"> AUDIO/SFX UPDATES OPTIMIZATION CONT. BUG FIXES CONT. 	<ul style="list-style-type: none"> BALANCE (META, ECONOMY) 2 NEW MULTIPLAYER MAPS NEW SEA MONSTER 	<ul style="list-style-type: none"> IRONSIDES LADDER NEW MULTIPLAYER MAPS NEW MONSTERS
<ul style="list-style-type: none"> ✓ SERVER HEALTH ✓ BUG FIXES 	<ul style="list-style-type: none"> UI/HUD UPDATES CONT. ACHIEVEMENTS 	<ul style="list-style-type: none"> ANIMATED MATES VOICE ACTING VFX, MUSIC 	

AKAD MÉG TENNIVALÓ
 A fejlesztők továbbra sem pihennek, rengeteg dolog van, és kaptunk is egy roadmapet a terveikről. A jelek szerint először a teljesítményen fognak javítani, majd jöhetnek az olyan extrák, mint az új pályák és skinek, de úgy tűnik, hogy egy vadonatúj frakciót is kapunk majd: az élőholtakét.



A meccsek előtti „lőjünk mindenkire, úgysem sebződnek” buli



Nem igazán jöhetünk ki jól egy ilyen helyzetből

Az épületek csak díszek

HA TE MONDOD

Blaine Smith vezető fejlesztő, Gunpowder Games: „Elképesztően izgatottak vagyunk, amiért végre vízre bocsáthattuk a játékot, és láthatjuk, hogyan reagálnak a játékosok a szörnyekre és a tizenhat hadihajó okozta káoszra, amint egymást kicselezve és darabokra löve összecsapnak.”

ENCIKLÓPÉDIA KEZDŐ HAJÓSOKNAK

A játék főmenüjében találhatunk egy Wiki elnevezésű részt, ami sok tudnivalót tartalmaz a Maelstrommal kapcsolatban, ezért nagyon hasznos lehet azoknak, akik felkészülten szeretnének kihajózni, vagy esetleg csak jobban megismernék a játék világát.

ből pedig majd fejlesztéseket vásárolhatunk. Kisebb, gép által irányított hajókkal is találkozhatunk, ezekkel viszonylag könnyű elbánni, és különféle power-upokat szerezhettek tőlük, tehát érdemes lehet a nyomukba eredni. Azok se csüggedjenek, akik nem tudnak túl pontosan célozni, ha ugyanis elég ügyesen manőverezünk, megcsálkázhatjuk az ellenség hajóját, és ezt elegendő alkalommal megismételve könnyedén elérhetjük, hogy egyetlen árva lélek se maradjon a fedélzeten. Ezt követően pedig derék matrózaink már simán elbánhatnak a másik hajóval, és máris egyenként kevesebb játékosra kell figyelniük a meccsen. Érdemes azt is számításba venni, hogy minden bárka rendelkezik bizonyos mennyiségű páncélzattal, amelyet először át kell ütnünk ahhoz, hogy csökenteni tudjuk ellenlábasként életerejét. Ahogy telik az idő, és egyre több hajó kerül az óceán fenekére, úgy válik egyre veszélyesebbé a pálya széle, ilyenkor ugyanis megjelennek a különböző tengeri szörnyetegek, amelyek senkit sem kímélnek, és jaj annak

a kapitánynak, aki nem tud időben a biztonságosabb zónába hajózni. Ez tulajdonképpen a battle royale játékokból ismert zsugorodó kör, amely meghatározza a játéktérrel, így a végére már csak egy kis területen fognak küzdeni egymással az életben maradt játékosok.

HA JÓ A HAJÓ, AZ JÓ

A meccsek után járó aranyat rengeteg hasznos holmira elkölthetjük a menüben. Vásárolhatunk például újfajta bárkákat, vagy akár fejleszthetjük a meglévőt, hogy erősebbek legyenek a következő ütközetben. Ha nem vagyunk megelégedve kapitányunkkal, őt is lecserélhetjük, ehhez mindössze eleget kell játszsanunk, ugyanis szintlépéssel lehet újabb karaktereket feloldani. A játék e korai szakaszában még nem babrálnhatunk túl sok mindennel, de azért így is elérhető három különböző hajó frakciónként, amelyekből elég komoly hadi gépezeteket varázsolhatunk a fejlesztéseknek köszönhetően. Egyébként nem kell attól tartanunk,

hogy valaki esetleg a pénztárcájával ilyen-olyan cuccokat vásárol, és brutális bárkájával simán darabokra szed majd minket csata közben, mert jelenleg minden fejlesztést és egyéb apróságot feloldhatunk elegendő játékkal és a meccsek után járó arannyal.

HOL VAGYTOK, VÉN TENGERI RÓKÁK?

Viszont hiába vagyunk a víz urai, hiába kormányzunk egy valódi monsterrumot, ha nincs kivel felvonnunk a harcot, és ez bizony komoly probléma. Az a helyzet, hogy nem roska-doznak a szerverek a játékosok nyomásától, és sajnos elég gyakran előfordul az, hogy elkezdődik a meccs előtti bemelegítés, amíg várunk a többi játékosra, azonban hosszú percekig senki sem lép be, és így a harc sem mindig indul el. Bizonyos idő után ugyan kezdetét veszi a mérkőzés annyi játékosal, amennyi épp belépett, de sokszor türelmetlenné válnak az emberek, és még idő előtt kilépnek, ezért nem egyszer

azon kaptam magam, hogy egyedül vagyok a pályán, és továbbra is várakoznom kell a többiekre, akik általában nem érkeztek meg. Persze nem minden alkotás teljesíthet úgy, mint például a *PlayerUnknown's Battlegrounds*, amit milliók játszottak korai hozzáféréseken keresztül, de így nagyon nehéz dolga lesz a Gunpowder Games csapatának. Lehetséges, hogy a srácok mindent beleadnak majd a fejlesztés során, de ha egyszerűen képtelenek felkelteni a játékosok érdeklődését, hamar kihalttá válik az óceán. A recept jó, a megvalósítás is korrekt, így a fejlesztőknek már csak azon kell agyalniuk, hogyan tudnák magukhoz csalogatni az önjelölt matrózokat. Muszáj néhány szót ejtenem a *Maelstrom* grafikájáról is, ugyanis az Unreal Engine 4 rendben teszi a dolgát, és látványos csatáknak lehetünk szemtanúi. Az izgalmas ütközetekhez pedig megfelelő zenei aláfestés, illetve hangeffektek is társulnak, legalább ezen a téren jól áll a játék.



Előzetes

ABANDON SHIP



Az ellenfél nem kímél minket



A Kraken csápjai komoly károkat tehetnek hajóinkban.



Mi is keményen odacsaphatunk

Az én hajóm az én váram

ABANDON SHIP



INFO

Kiadó Fireblade
Software
Fejlesztő Fireblade
Software
Platform
PC

Röviden Stratégiai
elemeket tartalmazó
kalandjáték, amelyben
saját bárkákat és
legénységünket ren-
dezgetve kell életben
maradnunk a vizeken.
Megjelenés
2018/2019
PEGI N/A

JELENLEG KORAI HOZZÁFÉRÉS-
SEN KERESZTÜL JÁTSZHATÓ
STEAMEN AZ ABANDON SHIP,
AMELY MÁR MOSTANI ÁLLAPOTÁ-
BAN REMEK SZÓRAKOZÁS LEHET A
TAKTIKÁZÁSRA, VITORLÁZÁSRA ÉS
FANTASYRE FOGÉKONYAK SZÁMÁ-
RA. A játékban kapitányként kell men-
dzselnünk legénységünket és persze bár-
káinkat is, a fejlesztők azonban egy elég
érdekes sztorit húztak fel a hajókázás kö-
ré, tele gonosz szektásokkal és mindenfé-
le rémséggel.

VITORLÁT BONTSI!

A kaland akkor veszi kezdetét, amikor fő-
hősünk ráeszmél, hogy már nem érzi túl jól
magát egy óriási vízi szörnyeteget imádó,
sötét szekta tagjaként, ezért inkább lelélcel
a kultisták bázisáról, közben pedig kisza-
badít néhány foglyot, majd elköt egy hajót,
és menekülőre fogja. Persze régi kollégá-
ink nem hagyják annyiban a dolgot, azon-
nal a nyomunkba erednek, és szinte sosem
hagynak minket békén játék közben; üld-
öznek, és ha nem teljesítünk bizonyos idő-
közönként egy-két feladatot, könnyedén
el is kaphatnak bennünket. Miután egy kis-
csit összeszedtük magunkat, elhatározzuk,
hogy leszámolunk az életünket és nem

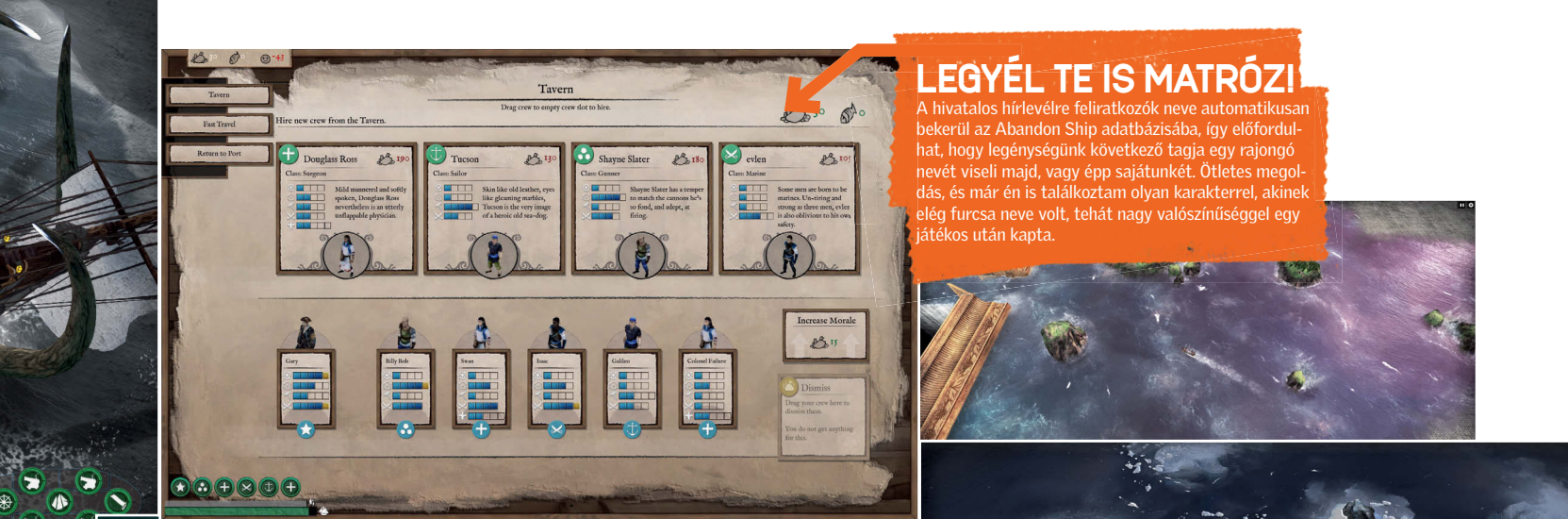
mellesleg a világot is fenyegető örültekkel,
még hozzá úgy, hogy elpusztítjuk imádott
bálványukat, a Krakent. Ez persze nem lesz
egyszerű feladat, hiszen mégiscsak egy le-
gendás vízi szörnyetegről van szó, amit rá-
adásul egy seregnyi elszánt szektás követ,
de hősünknek nem igazán marad más vá-
lasztása.

Az *Abandon Ship* középpontjában tehát vi-
torlásunk, illetve annak legénysége áll, és
elég sok mindenre oda kell majd figyel-
nünk, ha nem szeretnénk azon kapni ma-
gunkat, hogy egy apró laddal menekül-
ünk a lángoló, sülyedő hajóról. A játék
világa régiókra, azokon belül pedig több ki-
sebb, procedurálisan generált pályára osz-
lik, ezek között fogunk kalandozni, így ami-
kor épp nincs akció, akkor az egyik ilyen
minimalista, ám művészen kidolgozott tér-
képen irányítjuk bárkáinkat, és igyekszünk
felfedezni az adott területen lévő tenni-
valókat. Ha rábukkanunk egy érdekessé-
gre, akkor mindössze annyit kell tennünk,
hogy odahajózunk, és máris olvashatjuk a képer-
nyőn, hogy milyen helyzetbe futottunk be-
le, illetve kiválaszthatjuk, hogyan szeret-
nénk eljárni. Gyakran rajtunk múlik, ho-
gyan oldunk meg egy adott szituációt, ám
ha nincs módunk arra, hogy békésen ren-
dezzük el a nézeteltérést, akkor bizony kez-

dődhet a harc, ami a játék egyik legizgal-
masabb része.

VESZÉLYES VIZEKEN

A tengeri ütközetek során kerülnek elő-
térbe a taktikai elemek, amelyek egyfaj-
ta mélységet kölcsönöznek ezeknek a küz-
delmeknek, illetve így sokkal nagyobb a ki-
hívás is, mintha csak lövöldöznünk kellene
össze-vissza. Harc közben az ellenfél hajó-
jával párhuzamosan suhanunk a vízen, és
matrózainknak külön-külön adhatunk utasítá-
sokat. Eldönthetjük például, ki legyen az,
aki az ágyúkat kezeli, de csata közben ren-
geteg egyéb feladatot is vár legénységünk
tagjaira. Ha mondjuk léket kapunk, vagy
épp tűz üt ki a fedélzeten, gyorsan oda kell
küldenünk valakit, hogy elhárítsa a problé-
mát, és ugyan csata közben automatikusan
haladunk előre, kénytelenek leszünk egy
matrózt a kormánykerék mögé állítani, ha
manőverezni szeretnénk. Ilyenkor nem mo-
zoghatsz szabadon, mindössze annyit te-
hetünk, hogy közelebb vagy távolabb visz-
szük a hajót az ellenféltől, és akár bele is
rohanhatunk ellenlábasként bárkájába. Ha
ez utóbbi megoldás mellett döntünk, át-
küldhetjük karaktereinket a másik fedélzet-
re, hogy lekasaboljanak mindenkit. Arra
sem árt figyelni, hogy a mi oldalunkon

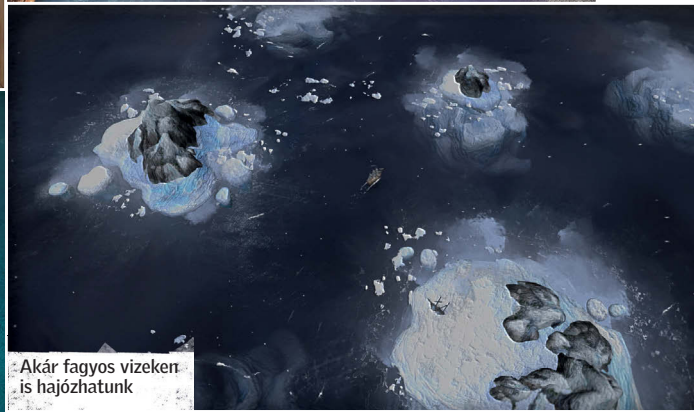


LEGYÉL TE IS MATRÓZI!

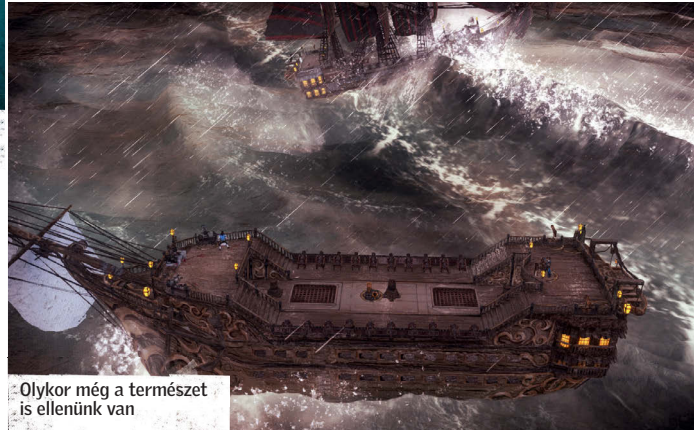
A hivatalos hírlevélre feliratkozók neve automatikusan bekerül az Abandon Ship adatbázisába, így előfordulhat, hogy legénységünk következő tagja egy rajongó nevével viseli majd, vagy épp sajátunkét. Ötletes megoldás, és már én is találkoztam olyan karakterrel, akinek előfucsra neve volt, tehát nagy valószínűséggel egy játékos után kapta.



Akár fagyos vizeken is hajózhatunk



Olykor még a természet is ellenünk van



Ne tévesszen meg a hely szépsége, ugyanolyan veszélyes, mint a többi



HA TE MONDOD

Gary Burchell alapító, Fireblade Software:
„Rengeteg menő dolgot akarunk hozzáadni a játékhoz, és tudjuk, hogy a játékosok visszajelzései nagyon fontosak, ha a lehető legjobbat szeretnénk kihozni belőle.”

minden rendben legyen, így például folyamatosan érdemes ellenőrizni egységeink életerejét és a fedélzet állapotát is, amely több részre van osztva, tehát az ágyúgolyók becsapódásakor nem mindig ugyanazon a helyen sérül meg. A játékban egyébként nemcsak más emberek ellen küzdhetünk, hanem olykor-olykor megtalál minket a félelmetes Kraken is, ami hatalmas csápjáival próbálja pozdorjává zúzni a hajónkat, szóval nem árt vele vigyázni. Ha sikerül túlélünk a vizeket, és meg tudunk állni egy kikötőben, szusszanhatunk egy kicsit, és persze vásárolgathatunk is ezt-azt. A városokban javíthatjuk meg hajónkat, de akár fejleszthetjük is, így például új ágyúkkal szerelhetjük fel, hogy még durvább tüzérvél indulhassunk harcba. Emellett toborozhatunk új matrózokat, valamint feltölthetjük készleteinket, hogy ne éhezzen szerencsétlen legénységünk, tehát néha tényleg érdemes megpihenni valamelyik kikötőben, és utána felfrissülve folytatni a kalandozást. Egyébként hajózás közben sem csak ellenséggel fogunk találkozni, hiszen bőven akad más tennivaló is a vizeken. Segíthetünk például bajbajutott matrózokon, vagy ha már rendelkezünk a megfelelő eszközzel, akkor le is merülhetünk a víz alá, hogy különböző roncsokban kutassunk. Ha

pedig szerencsések vagyunk, akkor az is előfordulhat, hogy pénzt vagy épp élelmet találunk, ami értelemszerűen jól jön, ha kong a raktárunk.

MI LAPUL A FEDÉLKÖZBEN?

Aki izgalmas átvezető videókat, részletesen kidolgozott karaktereket, illetve brutális tengeri ütközeteket szeretne látni, annak valószínűleg nem a legjobb választás az *Abandon Ship*, mert a fejlesztők sokkal egyszerűbb megoldások mellett tették le voksukat, amelyek valószínűleg nem mindenkinek, inkább csak egy adott rétegnek fognak tetszeni. Ugyan fontosabb eseményeknél kapunk képeket, amelyek az épp aktuális helyzetet ábrázolják, leginkább csak olvasni fogunk, tehát megfelelő angoltudás nélkül nem igazán érdemes belevágni a játékba.

A Fireblade korrekt munkát végzett a látványvilág megalkotásakor, a Unity motor szépen muzsikál, a térképek és a hajók jól néznek ki. Az egységek picit baltával faragottak, de a csata hevében valószínűleg úgysem ezzel foglalkozunk majd, így ez nem is túl lényeges szempont. A játék hangulatát pedig tökéletesen kiegészítik a zenék, amelyek remekül paszszolnak az *Abandon Ship* misztikus világához.

CSAK CSATA

A Combat Campaign nevű játékmódban kapunk egy rövid keretsztorit, majd kezdődhetnek is a tengeri ütközetek, amelyek között persze javíthatjuk és fejleszthetjük hajónkat, de semmi másra nem kell koncentrálnunk, csak a harcra.

HAJÓT ELHAGYNI!

A procedurálisan generált pályáknak köszönhetően egyébként elég változatos helyszíneket járhatunk be, és sosem tudhatjuk, hogy mi vár ránk a még felfedezetlen vizeken. Előfordulhat, hogy épp a minket üldöző szekta valamelyik tagjába futunk bele, és akkor sem árt óvatosságnak lenni, ha segítünk valakinek, hiszen ilyenkor is megeshet, hogy feltűnik egy ellenséges bárka, és harcolnunk kell.

A fejlesztők a megjelenéskor azt írták, hogy nagyjából 9-12 hónapig lesz korai hozzáférésben az *Abandon Ship*, de már most meglepően jól működik. Persze vannak még hiányzó elemek, és itt-ott ráfér egy kis csiszolás a Fireblade alkotására, de jó úton halad a fejlesztés. Az alkalmi játékosok valószínűleg nem ezzel fogják elütni a szabadidejüket, de akik szeretik a taktikus harcot, a klasszikus vitorlásokat, illetve a fantasyelemekkel vegyített, misztikus történeteket, azok remekül fognak szórakozni játék közben.

Gucs

Előzetes

RISE OF INDUSTRY

Arra az üres telekre kellene egy stadion

Ez vajon felhő vagy légszennyezés?

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

Minimalista, de szerethető grafika

Viszik a bogyófárol a bogyót a bogyófőzelékre éhezőknek

Aki kereskedik, az talál(kodik)

RISE OF INDUSTRY

CSENDES KIS VÁROSKA ÉL-
TE MINDENNAJAIT A LÁ-
GYAN HÖMPÖLYGŐ FOLYÓ
PARTJÁN A DIMBEK-DOMBOK
KÖZÖTT, BÁR ARRÓL, HOGY MI-
BŐL ÉLTE, SENKINEK AZ ÉGVI-
LÁGON SEMMI FOGALMA SINCS,
UGYANIS EGY SZAKADT KIS PIA-
CON ÉS EGY MINDENES KISBOL-
TON KÍVÜL CSAK LAKÓHÁZAK
SORAKOZTAK BENNE. De se-
baj, hiszen ránk hárult az a csodálatos fel-
adat, hogy ellássuk a piacot és a bol-
tot, ezáltal pedig a lakókat áruval, akik
boldogan nyúlnak könyékig a pénztár-
cájukba, ha van mit venni a ropogós
dollárokért. Itt kezdődik a mi történe-
tünk a *Rise of Industry* névre hallgató
város- és iparszimulációs játékban.

DAGAD A MELL, HA A FARM TERMEL(L)

A korai hozzáférési játék elsőre egy-
fajta *SimCity*-szerű kedvességnek
néz ki féldoldas felülnézetével és apró
épületeivel, de gyorsan rájöhettünk,
hogy a házak fejlesztgetése itt nem
a mi feladatunk. A mi zsebünk, meg
persze a büszkeségünk attól dagad-
hat, ha a várost, majd pedig a környe-

INFO

Kiadó **Kasedo Games**
Fejlesztő **Dapper Penguin Studios**
Platform **PC**,
Röviden Cuki köntösbe bújtatott iparszimuláció, amely csak elsőre *SimCity*; ha belemerülsz, jön az üzleti és logisztikai rémálom.
Megjelenés **2018**
PEGI **N/A**

ző településeket is bekapcsolhatjuk az iparosodás és a tőkés világ vérkeringésébe, és tudom, most olyan voltam, mint egy átlagos motivációs beszéd egy kereskedelmi cég hétfői értekezletén. És joggal kérdezhetitek is, hogy mégis mi a fenéért akar valaki dolgozósat játszani, ha a valóságban is dolgozik. Erre csak a „*Farmville*” szót dobnám be, aztán el lehet gondolkodni az élet furcsaságain.

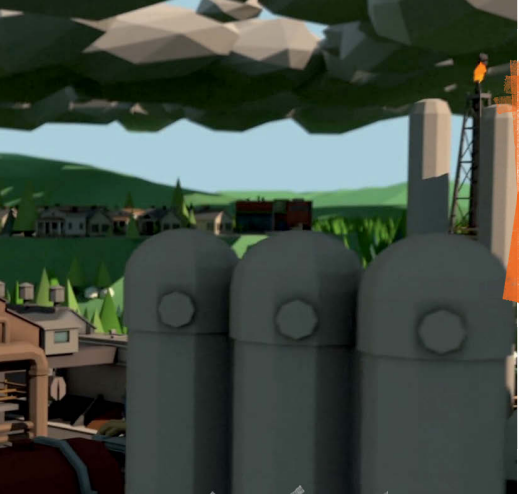
A *RoI* egyébként kifejezetten cuki kinézetel bír, a legutóbb a *Kingdoms and Castles* villantott ilyen elnagyolt, kissé szögletes, de hangulatos elemekből épített világot. Ennél részletgazdagabb megjelenítés talán nem is lenne jót ennek a játéknak, mivel akkor nagyon elvesznénk a részletekben, és ahogy már írtam, itt a SimBármí játékoktól eltérően nem annak látványában kell elmerülnünk, ahogy az egekbe rázoomolunk Kovács apukára, midőn a munkába halad apró autójával. Ugyan az early access még látszik pár területen, azért a játék már most egész használhatóan indul például a részletes oktatómódnak köszönhetően. Kell is a felkészülés, mert azért a *RoI* termelési és kereskedelmi rendszere néhol eléggé nehezen adja magát. Kicsé olyan érzésem volt vele, mint amikor kémát tanultunk a gimnáziumban (jól néz ki, meg szépen bugyog, de ha előtte nem számoltam

ki pontosan a mólsúlyokat, akkor a képeembe robban, vagy nem csinál semmit).

KÖ(S)ZMUNKÁS LETTEM

Kezdekor választhatunk egy specializációt, ez határozza meg, milyen jellegű ipari létesítményekben és technológiákban leszünk jobban otthon (bár ettől később még simán belekóstolhatunk más szegmensekbe is). A nyersanyag-gyűjtés, a mezőgazdaság, a nehézipar és a logisztika a négy induló üzletág, választáskor érdemes megnézni, hogy a random generált kisváros és környéke milyen nyersanyagokkal, valamint egyéb környezeti elemekkel rendelkezik; tők kopár helyre talán ne álmodjunk világmegváltó szintű fakitermelést.

Aztán szép lassan elkezdhetjük lepakolni az első építményeinket. Jómagam a mezőgazdaság mellett döntöttem, mert ugye ott az ember elveti a kis magocskát, aztán nézi, ahogy nő a hajtás, és közben lágy szellő simogatja a fenekét... Fenéket! Iszonyú sok dolog szakad hirtelen a nyakunkba, és a *RoI* kifejezetten ridegen emlékeztet minket arra, hogy minden mindennel összefügg. Az első farmok telepítésekor máris látszik, hogy turo se történik, amíg a folyópartra le nem pottyantunk egy vízszivattyú-telepet, aztán össze is kell kötni a két helyet úttal, és kiadni a vizesblokkban,

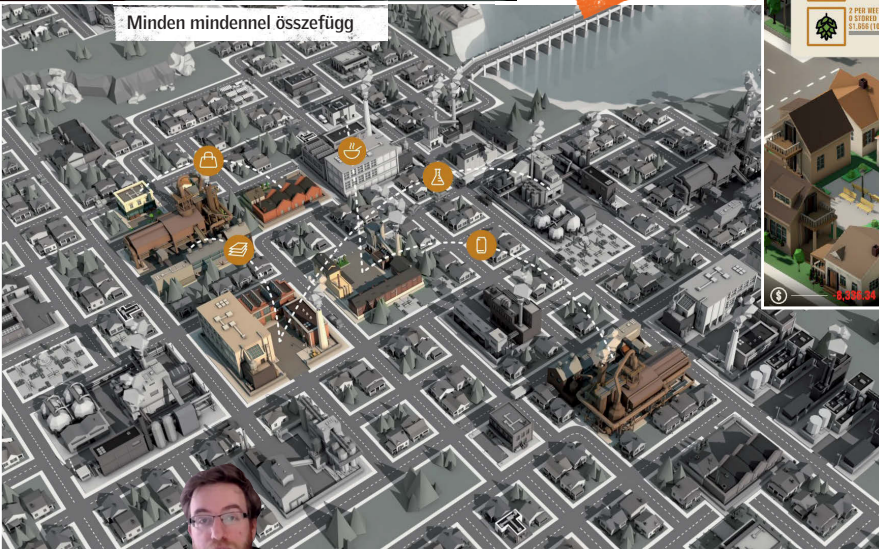


KÖVESD A

FEJLESZTÉST!

Szimpatikus húzás, hogy a játék elkészülését lépésről lépésre ellenőrizhetjük egy részletes, folyamatosan frissülő fejlesztési útterven. A trello.com/b/t94R4mdV/public-roadmap címen mindig láthatjuk, melyik játkelem milyen állapotnál tart éppen.

Minden mindennel összefügg



Benéztünk a gazdaboltba

Aki ilyen bonyolultságu városig eljut, már nem sok haja marad



HA TE MONDOD

Alessandro „Alex” Mochi alapító-fejlesztő, Dapper Penguin Studios: „Senki se hagyja ki az oktatómódot, anélkül nem sok esélye lesz a játékban.”

hogy a rendelkezésükre álló ötéves teherautó közül mennyi hordja a vizet a farmra. Aztán a farm is termelni kezd, ezért azt is össze kell kötni a kisváros piacával, szóval megint teherautóztatunk. Közben kiderül, hogy kezdetben nem elég a víz, ezért a városból vehetünk (teherautó ismét), de közben a nyakunkba szakad a piacgazdaság átká. A kisváros ugyanis tényleg kicsi, és ha mondjuk búzát termelünk, abból egy idő után jól bevásárolják magukat a jóval polgárok, az ár leesik, és láthatóan ennének már mást is, mint kenyeret. Szóval készülhet az újabb farm, amihez kell víz, teherautó, szállítási útvonal, egy idő után pedig azon veszünk észre magunkat, hogy szállítókocsik beosztásával zsonglörködünk, és már azt se tudjuk, melyik helyről miből mennyi megy, mikor és hová.

HA JÓL MEGY AZ IPAROM, ENYÉM AZ URALOM

Ha egyre jobban muzsikálunk az üzletben, egyre mélyebben beágyazódhatunk a városka életébe. Vehetünk részleges vagy teljes építkezési és fejlesztési engedélyt, hogy aztán mi magunk alakíthassuk át az útréteget,

és emelhesünk különféle épületeket, amelyek a termelést vagy épp a vásárlást segítik. És végül jön a terjeszkedés: ha saját kisvárosunk már nem elég az árunk terítésére, megadhatjuk azt is, hogy a túltermelő egységeink a szomszédos települések boltjaiba szállítsanak – ezzel épül-szépül a jó kapcsolat, de persze érdemes jóval hosszabb szállítási időre számítani, meg persze arra, hogy kis teherautóink állandóan a szélrózsa minden irányában tartózkodnak, ezért a fent említett logisztikai zsonglörködés immár sokkal bonyolultabb és nehezebb. Nem sokat segít például, hogy a kisebb katasztrófákra és problémákra figyelmeztető jelzések nem túl részletesek: ha például tönkremegy egy út valahol, mi a sok ablak között csak annyit láthatunk, hogy az 52. kőszá teherautónk nem tudott árut felvenni „az első állomásán”. Na mármint melyik ez, és merre jár, és melyik is az az állomás? Innen lesz igazán nehéz ez az első kedvesnek és bájosan egyszerűnek tűnő játék. Amíg pár farmon termeljük a saját városunknak való finomságokat, még viszonylag követhetőek a dolgok, de amikor már a környék önjelölt ipar-

mozuljaként furikáztatjuk növekvő járműflottánkat mindenfelé, iszonyatosan el lehet veszni az apró hibák, fennakadások részleteiben, és míg kibogozzuk ezeket, egy csomó más helyszínen dől be a termelés, fogyl el a víz, vagy történik valami hasonló. Időközben persze arra is figyelni kell, hogy fejlesztési pontjainkért folyamatosan oldjuk fel az újabbnál újabb épülettípusokat, amelyekkel elvileg egyre csak nő a birodalmunk, de igazából csak saját fejünkre hozunk átkot a még többféle osztandó figyelemmel. De hát, kérem szépen, ilyen a nagytőkés élete, és ez nem a játék hibája. Az talán inkább, hogy a mindenfelől bedőlő, ezer részletre figyelni kénytelen, sokváltozós üzlet átlátásához nem ad igazán felhasználóbarát felületet. Dicséretes, mennyi mindent terveznek még belepasszírozni a már most is jól működő játékba, de majd csak akkor üthet nagyot, ha kisebb extrákkal érthetőbbé és követhetőbbé teszik az átlagos játékosnak is. Akkor ugyanis nem úgy fogja érezni, hogy dolgozni jár egy játékba (még ha ez is a helyzet, ugyebár). Legyen öröm a munka!

JÖN MÉG TARTALOM BŐVEN

A fejlesztők ígérete szerint a már most is bőven játszható szintű buildbe folyamatosan iparkodnak (értitek, iparkodnak) csöpögtetni az újdonságokat. A mostani verzióban például nincsenek szcenáriók, amelyek jobban segítenének az első lépések megtételében, de szerencsére már készül ez is, ahogy egy csomó egyéb funkció az újabb boltípusoktól a légszennyezettség bevezetésén át az utakat elborító forgalomig (jaj, de fognak ennek örülni a kis teherautó-sóforjaim).

BZ

TESZT

A legújabb játékok bemutatói



BÖNGÉSZDE

- 36 TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA
- 40 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR - THE DESOLATION OF MORDOR
- 42 PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE
- 46 FINAL FANTASY XV: WINDOWS EDITION
- 48 BATTLETECH
- 50 FROSTPUNK
- 52 MASTERS OF ANIMA
- 54 SUPER MEGA BASEBALL 2
- 55 BULLET WITCH
- 56 HIZI
- 58 BUD SPENCER & TERENCE HILL: SLAPS AND BEANS
- 59 THE INVISIBLE HOURS
- 60 EXTINCTION
- 62 JALOPY
- 64 MLB THE SHOW 18
- 65 BEAST QUEST
- 66 FARM MANAGER 2018
- 67 KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 3
- 68 PIZZA CONNECTION 3
- 69 IMPACT WINTER
- 70 NEVERWINTER NIGHTS: ENHANCED EDITION
- 72 CALL OF DUTY: WWII - THE WAR MACHINE
- 74 STELLARIS: APOCALYPSE
- 76 HEARTHSTONE: THE WITCHWOOD
- 77 OWLBOY
- 78 INKED
- 80 WORMSTER DASH
- 81 ROGUE ACES
- 81 SHADOW BUG
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A sötét középkor Brexitje

TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

FÉLELMET NEM ISMERŐ VIKING HARCOSOK ÉS BELSŐ SZÉTHÚZÁS FENYEGETTI A BRIT SZIGETEKET.

Az európai értékek már semmit sem jelentenek az angolszász törzseknek, elérkezett hát az idő, hogy megszakítsák a kapcsolatot az öreg kontinenssel, és létrehozzák azt az országot, amelyet a büszke utódok csak Angliaként emlegetnek.

„HÜLYE ANGOLOK, ANGOL HÜLYÉK”

A kilencedik században a brit szigetek nem volt túlságosan barátságos hely. Egymással rivalizáló angolszász törzsek viaskodtak egymással a hatalomért, nem volt életbiztosítás akkoriban brit állampolgárnak lenni. Gyakorik voltak a járványok, és a közegészségügy sem állt a helyzet magaslatán. A mezőgazdaság nem igazán volt hatékony, az emberek többsége éhesen feküdt le aludni, és ötven év felett már aggastyánnak számítottak az alattvalók. Az uralkodó osztály és a papság azonban viszonylagos bőségben élt és gazdagodott. A helyzetet tovább bonyolította, hogy az európai turisták akkori megfelelői, a viking harcosok nyaranta rendszeren végigportyázták a partvidéket, és előszeretettel fosztogatták a városokat és mo-

nostorokat, amelyeket csak kis létszámú és elpuhult helyőrség védett. A rajtaütések alkalmával elvittek mindent, ami mozdítható, legyen az ezüst gyertyatartó vagy éppen zsenge parasztlány. A britek kezdetben nem nagyon tudtak mit kezdeni a félelmetes viking harcosokkal és azok harcmódorával. Gyors hajóikkal váratlanul bukkantak fel, villámgyorsan kifosztották a településeket, s mire a felmentőereg megérkezett, már rég odébb álltak a zsákmánnyal. A vikingek egyesített hadseregét a nagy híró Ragnar Lothbrok egyik fia vezette, őt győzte le az angolok legendás uralkodója, Nagy Alfréd 878-ban a dicsőséges edingtoni ütközetben. Ez persze nem jelentette azt, hogy a vikingek hazatértek Skandináviába, bolondok lettek volna otthagyni a jó meleg angol partvidéket, ahol olyan jó volt az idő, hogy az év nagy részében hó helyett eső esett az égből, és nem lett depressziós senki sem a fél évig tartó sötétségtől. A szigetek keleti és északi része viking fennhatóság alá került, ez persze nagyon nem volt Alfréd ínyére, de nem tudott mit tenni ellene, le kellett nyelnie a békát. Szüksége volt egy kis időre, amíg megszilárdítja hatalmát, csak ezután foghatott neki a hódításnak. Itt kapcsoló-



INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Creative Assembly**
Platform **PC**
Röviden Történelmi alapokon nyugvó menedzser-stratégia a Total War világában.
PEGI 12+



A középkor kezdetén, a kezdetleges hajítógépek megjelenése előtt az ostromtoronyok és a faltörő kosok játszották a főszerepet a városok megtámadásában.

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

TÖRTÉNELEMTANULÁSRÁ SEM UTOLSÓ EZ A RÉSZ, BÁR SZÍVEM SZERINT KIEGÉSZITENÉM A ZSENIÁLIS VIKINGEK SOROZAT MEGNÉZÉSÉVEL

dunk be a történetbe: néhány hónappal vagyunk a békekötés után, de már most tisztán látszik, hogy a jelenlegi helyzet nem tartható fenn sokáig, a brit szigetek trónjára csak egy uralgó fér fel.

ÍREK, SKÓTOK, ANGOLOK ÉS WALESIEK A VIKINGEK ELLEN

A Creative Assembly az utóbbi néhány évben főként a fantasyvonalra koncentrált remekbe szabott, Warhammer-alapú *Total War* játékaikkal. A tervezett trilógiának eddig két része jelent meg, jövőre várható a harmadik epizód. Vannak azonban olyanok, akik nem nagyon szeretnek tűzokádó sárkányokkal és élőhaltott hadseregekkel csatázni, a *Total War*-rajongótábor nagy része inkább a történelmi hitelesség kedvéért veszi meg a CA játékeit. Az ő kedvükért és persze nem utolsósorban a pénzükéért hozták létre a *Total War Saga* spinoffot, amely egy konkrét történelmi fordulóra koncentrált. Itt nem igazán lehet kiemelni egyetlen történelmi személyiséget, aki köré fel lehet építeni egy teljes részt, inkább a történelmi időszak a lényeges. Jellemzően jóval kisebb intervallumot ölelnek fel ezek az epizódok, maximum pár évtizedet játszhatunk végig, de ez sincs kőbe vésvé, lehet, hogy csak néhány hónap áll a rendelkezésünkre, hogy megváltoztassuk a történelem menetét.

Jelen esetben összesen tíz frakció közül választhatunk, de azért messze nincsenek olyan különbségek, mint a warhammeres felállásban. Az angolszászok a térkép alsó és nyugati ré-

szét birtokolják, innen kell kivívniuk a végső győzelmet. A walesiek nyugaton és északon uralkodnak, talán velük a legnehezebb a szigetek meghódítása. A kelta törzseket két csoportra oszthatjuk, északon a skótok vívják elkeseredett küzdelmüket mindenki ellen. Az írek teljesen elkülönülten élnek a zöld szigeteken, de azért ők is dédelgetnek nagyhatalmi ambíciókat. A másik oldalon a vikingek állnak, de ők is megosztottak. A híres Ragnar Lothbrot fiait vezetett nagy viking hadsereg maradványa az edingtoni békekötés után a szigetek keleti részén telepedett le, de észük ágában sincs hátralévő életükben földműveléssel és állattenyésztéssel foglalkozni. Vérbeli harcosok, akik egy megalázó vereség után békét kényszerültek kötni, de titokban gyűjtik az

erejüket egy frappáns visszavágásra. A vikingek másik frakciója sohasem hódolt be, ők gyors hajóikon továbbra is fosztogatják a brit szigeteket, és előszeretettel adják el rabszolgáknak a brit alattvalókat.

THIS IS TOTAL WAR!

A régebbi *Total War* játékokban megszokhattuk, hogy a különböző frakciók között csak minimális eltérések voltak. A *Total War: Warhammer* játékok ezzel szemben abba az irányba mentek el, hogy minél nagyobb legyen a differencia az egyes fajok között játékmenet szempontból. Személy szerint nekem ez az utóbbi megoldás jött be a leginkább; szinte mindegyik hadjáratot kipróbáltam, és mindegyik végigjátszás során találtam valami újdonságot, amire rácsodálkozhattam.

A *Thrones of Britannia* valahol a kető között lebeg: észlelhetőek a különbségek, de messze nem újítja azt az élményt, amit annyira kedvelünk a warhammeres részekben.

Megmaradt viszont a kétszintű játékélmény: a rendkívül részletesen kidolgozott taktikai térképen mozgathatjuk hadseregeinket, de az igazi csatákat valós időben, korrektil kidolgozott, 3D-s környezetben vívhatjuk meg. Itt is találunk majd különbségeket, a harcrendszer szépen visszakanyarodik a történelmi hitelességhez. Értelemszerűen keresztet vehetünk a repülő egységekre, és óriásokkal sem fogjuk megritkítani az ellenfél sorait. Visszatér a régi jó kő-papír-olló rendszer, vagyis a pajzsos-kardos gyalogság szépen összeakaszodik egymással a pálya közepén, míg az íjászok és



A korszak fegyverei, a vikingek a közhiedelemmel ellentétben nem hordtak túllós sisakokat. Ezt a Thrones of Britannia-ban is korhűen ábrázolták



A lovasság kezdetben még nem túlságosan erős, de később nagyon ütőképes egységeket nevelhetünk ki belőlük

a gerelyhajítók a távolból próbálnak meg minél több ellenfelet leszedni. A korai középkor rohamosztagosain, a kétkezes fegyverrel felvértezett rohamcsapatokon áll vagy bukik a győzelmünk, ha ezek valahogy hátba tudják támadni az ellenfél gyalogságát, akkor nagyon gyorsan átvágják magukat rajtuk. A korai időszakban a kaptak még nem voltak annyira elterjedtek, így a városstromok sokkal nehezebbek lettek, az ostromtornyok és a faltörő kosok nélkül esélyünk sincs bevenni ezeket az erődítményeket. Ismét lehetőségünk adódik márdártávlatból szemlélni az eseményeket, ebből a nézetből tudjuk meghozni a szükséges taktikai döntéseket, de amennyiben szeretnénk közelebről is megnézni, miként mérszázolják le egymást harcosaink, annak sincs akadálya. Közélről persze már nem olyan

egyet verően szép a látvány, 2018-ra megkopott a grafikus motor; nem lennék meglepve, ha a közeljövőben bejelentené az újat, amely még nagyobb részletességgel mutatja meg a közelharc borzalmaikat.

Manuálisan levelezni a csatákat első nekifutásra kifejezetten jó módka, de egy nagyobb hadjáratban túlságosan sok időt vesz el a rengeteg harc, így fokozatosan átengedjük az ütközetek levelezését a mesterséges intelligenciának. Ez az összes eddigi *Total War* játékban így működött, és most sincs másként, különben sohasem érne véget egy hadjárat. A mesterséges intelligenciára nehezen lennék képesek rosszat mondani, látszik, hogy a Creative Assembly már régóta űzi az ipart, és nem nagyon tud hibázni. Voltak persze olyan megoldások, amelyeket

másként csináltam volna, de összességében okosan és taktikusan játszik a gép, és ritkán kaptam rajta észrevehető csaláson.

MÉRET A LÉNYEG

A brit szigetek már korábban is szerepeltek *Total War* játékban, bár egészen más léptékben. A *Total War: Attila* fejezetben egyszer már meghódítottuk ezt a területet, most viszont huszonháromszor akkora játszótérrel kapunk. Ez a garancia arra, hogy hosszú távú elfoglaltságot talál magának az, aki úgy dönt, hogy benevez Anglia egyesítésébe. A részletes térképen egy csomó ismerős települést felfedezhetünk, bár nem árt észben tartani, hogy régies nevüket használja a játék, így hiába keresünk a térképen London nevű várost, csak Lundent fogunk találni.

RAGNAR LOTHBROK ÉS FIAI

A dán történelem egyik legismertebb és legtekélyesebb hőse Ragnar Lothbrok. A kilencedik században uralkodott, és előszeretettel ruccant át az akkori Angliába és Franciaországba egy kis portyázásra. Nem volt túlságosan népszerű az ellenség körében, mivel nem nagyon ismert irgalmat. A Vikingek sorozatban kellemesebb arcát mutatja meg, de gyanítom, hogy a valóságban nem volt ennyire jó fej. Dicstelen véget ért egy angol kigyóveremben, de a fia bosszút álltak, és ott folytatták a fosztogatást, ahol az apjuk abbahagyta.





HA TE MONDOD

James Given community manager, Creative Assembly:
„Képzeld azt, hogy ez a Trónok Harca angol változata. Van egy apró királyságod, amely biztonságot ad, de ezenkívül mindenhol veszély leszel rád.”

Ez alkalommal stilizált animációkban meséljük el a történetet, ami egy kicsit olyan, mintha a középkori kódexillusztrációk keltnének életre; sokat dobunk a játék hangulatán. Kiemelkedően jó a játék zenéje; nem vagyok nagy szakértője a korabeli hangszereknek, de el tudom képzelni, hogy hasonló hangzású „koncerteket” adhattak akkoriban a bárdok a nemességnek. Az alapok maradtak a régiben, de történet néhány érdekes változtatás is. A legjobban ezek közül a globális toborzás tetszett; végre nem kell hosszú körökben utaztatni a különleges egységeket a főcsapatunkhoz, bárhol megvásárolhatjuk őket. Van azonban itt is csavar, ugyanis vásárlás után nem az egész szakasz jelenik meg, csak annak egy töredéke csatlakozik hozzánk, várni kell néhány kört, mire teljes harcértékű osztag jön össze. Kicsit úgy kell ezt elképzelni, mint amikor a toborzás hírére először csak a környező falvakból érkeznek újoncok, majd ahogy telik az idő, úgy érnek oda a távolabbi vidékekről. A gazdasági részt is átalakították: a *Thrones of Britannia* bevezette azt a rendszert, hogy csak a provinciák fővárosában tudunk építkezni, az összes kisebb településen mindössze a már meglévő gazdasági épületeket le-

het továbbfejleszteni. Ez azt is jelenti, hogy le kell mondanunk a helyőrségek építéséről, emiatt fontos mindig egy ütőképes hadsereg megléte a hátszögben, amely visszaveri a viking fosztogatókat, vagy letöri a nagyurak lázadását; ilyen eseményekben bőven lesz részünk. A diplomácia ismét fontos szerepet kapott a játékban. Házaságokat köthetünk, földeket adományozhatunk, udvartartást nevezhetünk ki, de közben folyamatosan figyelniünk kell arra, hogy ki ármánykodik ellenünk a háttérből. Különösen rajta kell tartanunk a szemünket a túlságosan nagy befolyással rendelkező nemeseken, mert minden másodikkal megfordul a fejében, hogy magát ültesse a trónra. Győzelemből is többféle lehet, ezekre érdemes odafigyelni, mivel kellemes és kellemetlen meglepetésben is részesülhetünk. A hódító beállítottságú játékosok értelemszerűen a területek elfoglalásával nyerhetnek, de azoknak sem kell elkeseredniük, akik utálják a vérontást. Ők kivívhatják a győzelmet úgy is, hogy csak magukra és saját nemzetük felvirágoztatására koncentrálnak. Győzhetünk akár a frakciónkhoz passzoló politikát folytatva, a viking rabszolga-kereskedő kalózok például megnyerhetnek úgy is egy hadjáratot,

ha elegendő kikötőt elfoglalnak a partok mentén.

KICSIT SZÁRAZ, DE FINOM

Nagyon nehéz elfogultság nélkül értékelni egy ilyen *Total War* játékot a klassz *Warhammer* részek után. Nekem egy kicsit száraz volt ez a történelmi időszak, gyanítom, hogy Csák Máté felvidéki kiskirály politikai csatározásait sem élveznék túlságosan a külföldiek. „*Total War*-szüzeknek” semmiféleképpen sem ajánlom ezt a részt, nekik túlságosan tömény ebben a formában. A veteránok azonban megtalálják a számításukat; az alapok megmaradtak, de akad néhány olyan újítás, amely visz egy kis vérfrissítést a sorozatba. Történelmetanulásra sem utolsó ez a rész, bár szívem szerint kiegészíteném a zseniális Vikingek sorozat megnézésével; van egy olyan érzésem, hogy sokkal több megmaradna a nebulók fejében erről az időszakról ilyen tanulási segédesszűkökkel.

Az igazat megvallva nekem ez így már egy kicsit sok a *Total War* ből; januárban jöttek a múmiák a *Total War: Warhammer II* kiegészítőjében, őket követte a *Total War: Arena*, most ugye kezünk alatt pezseg a *Thrones of Britannia*, és már



TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Kínát eddig még elkerülte a *Total War*-láz, de ősszel ez megváltozik. Akkor jelenik meg ugyanis a *Three Kingdoms*, amely a második század végének és a Han dinasztia bukásának eseményeit dolgozza fel. A korszak izgalmas, a lehetőségek végtelenek, minden adott ahhoz, hogy egy *Total War: Shogun* nagyságrendű játékkal bővüljön ez a méltán népszerű sorozat.

bejelentették a kínai *Total War*-t, a *Three Kingdoms*-ot, amely ősszel esedékes. Tartok tőle, hogy ennyi *Total War* egy évben már nem tud kezelni a rajongótábor. Ez nem az a játék, amit egyszer végigviszünk, és azután hozzá sem nyúlunk évekig. Si-mán bele tudunk ölni több száz órát a hadjáratokba, és akkor még nem is mondhatjuk el, hogy túlságosan beleástuk magunkat a játék mélyebb rétegeibe. Ettől függetlenül a *ToB* korrekt alkotás, amely a régi vágású *TW*-veteránokat célozza meg. Túlságosan sok újítást nem szabad tőle várunk, de aki kedveli ezt a korszakot és játéktípust, annak mindenképpen érdemes kipróbálnia. Az újoncoknak meg inkább a *Total War: Warhammer* valamelyik részét ajánlom, azok sokkal könnyebben emészthetők első nekifutásra.

Mocsy

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core 2 Duo 3 GHz, 5 GB RAM, Nvidia GTX 460 1 GB/AMD Radeon HD 5770 1 GB/Intel HD4000 720p, 30 GB szabad hely

- + izgalmas történelmi időszak
- + újítások
- + klassz zene
- kicsit száraz
- elavuló grafikus motor

MOCZY
 A vikingkorszak vége.

78

Teszt

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR
– THE DESOLATION OF MORDOR



Most végre megtudjuk, honnan származnak a Hobbitt trilógia zárásában is látott, hatalmas férgék



A pénzért vásárolt zsoldosok ugyanúgy hűségesek lesznek, mint az alapjáték orkjai

VISZLÁT, MIKROTRANZAKCIÓ!

A mai trendeket követve a Monolith is hamut szór a fejére, és kipucolja a Shadow of Warból a mikrotranzakciókat. Az új DLC megjelenésétől fogva már nem lehet Goldot vásárolni, július 17-én pedig a War Chestek, a piac és maga a Gold is eltűnik. Persze jobb lett volna eredetileg is így újtárá indítani a játékot, de ne legyünk telhetetlenek.

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ
ELSŐ DLC TESZTJÉT
KERESD A 2017/10-ES
ÉS 2018/03-AS
GAMESTARBAN



Baranort szívesen látnánk egy esetleges folytatásban is

Eljött az emberek kora

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR – THE DESOLATION OF MORDOR

KÉTSÉGTENŰL A HATALOM GYŰRŰT ÉS A HOZZÁJUK KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKELEMÉK VOLTAK A SHADOW OF MORDOR ÉS A FOLYTATÁS, VAGYIS A SHADOW OF WAR LEGKÜLÖNLEGESEBB ÖSSZETEVŐI. Most azonban arra vállalkozott a Monolith csapata, hogy egy egész sztorialapú DLC-t húzzanak fel egy olyan főhősre, akinek bizony egyetlen gyűrűje sem akad, így pedig értelemszerűen orkokkal sem fog haverkodni. Furcsa, de talán pont a váltásból fakadó megoldások hozták el az első komolyabb vérfrissítést a sorozatba, ami piszkosul jól áll neki.

A TÖRP, A KELETLAKÓ ÉS A HOMOKFÉREG BEMEGLŐ A KOCSMÁBA

A DLC során az alapjátékban megismert Baranort, az elesett Minas Ithil kapitányát irányítjuk. Főszereplőnk ugyan Haradban született, de egy tehetős gondori család örökbe fogadta. Most viszont pont régi népe felé vezet a sors, mivel hadsereget akar toborozni, a legjobb zsoldosok pedig a keletlakók közül kerülnek ki. Lithlad, Mordor sivatagos régiója felé veszi hát az irányt. Ez a terület lesz az új játéktérünk, ahol Baranor azonnal tanulmányozhatja a helyi fauna barátságosnak semmiképpen sem mondható képviselőit, azokat a homokférgéket, amelyeket még a Dúne sorozat is megirigyelhetne.

Hamar megismerkedünk a kiegészítő két fontosabb mellékszereplőjével: Torvinnal, az ügyes kezű törppel, valamint Baranor rég nem látott testvérével, aki a zsoldos-sereg vezére. Torvin gyorsan kiegészít minket egy csuklóról kilőhető láncos kampóval, illetve egy összecusukható pajzsral és egy ejtőernyővel. Ennyi kütyüvel felvértezve mordori Batmannek érezhet-



INFO

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

Röviden A Middle-earth: Shadow of War második sztoriközpontú bővítménye, amelyben az ember Baranort vezethetjük győzelemre Mordor sivatagos területén.
PEGI 18+

jük magunkat: a kampó segítségével a leg-távolabbi tornyok tetejére is felránthatjuk Baranort, onnan pedig az ejtőernyővel suhanhatunk át vele az égen. Bár hétköznapi ember, mégis gyorsabban közeledik felszerelésének hála, mint Talion vagy Eltariel. A törp még pár rajzot is hozzánk vág, amelyek olyan tárgyak rejtekhelyét mutatják meg, amelyekkel fejleszthetjük a csuklópántunkba épített nyílvetőnket és más felszereléseinket. Ezekhez semmiféle további útmutatót nem kapunk, így tényleg izgalmas keresgélés vár ránk.

ARANYÉRT VETT PENGÉK

Baranor bátyja, Serka a sztoriküldetéseket kíséri végig, illetve az ő kompániájából bérelhetünk fel harcosokat. Bizony, mivel gyűrű nélkül orkokat sem hajthatunk az uralmunk alá, a DLC-ben a szépen csengő aranyat kell segítségül hívni. A felbékelt fegyverforgatókat testőrként magunk mellé vehetjük, vagy az elfoglalt őrhelyek védelmét is rájuk lehet bízni. A *The Blade of Galadriel* kiegészítőből nagyon hiányzott a remek nemezisrendszer, itt azonban sikerült úgy adaptálni, hogy kifogástalanul működjön, mégis illeszkedjen a megváltozott helyzethez.

Új páncélok és fegyvereket ugyan nem fogunk találni, de e területen is egy ügyes újjítást vezettek be: cserélhető felszerelések helyett olyan kiegészítőket találunk, amelyeket beépíthetünk páncéldarabjainkba és fegyvereinkbe, ezáltal javulnak az alap tulajdonságaik, vagy extra képességeket kapnak.

PONT MEGKEDVELNÉD, ERRE VÉGE LESZ

Sajnos a nagyjából két és fél órás játékidő annyira volt csak elég, hogy teljesen berántson az új rendszer, amelyben már

a halálnak is tétje van, ugyanis Baranor nem támad fel, bukása következtében pedig elveszíti az összes, korábban megszerzett csatlósát és az elfoglalt őrhelyeket is. Az életerő visszaszerzésére ráadásul csak gyógyitalok használhatók. Kezdetben kifejezetten embert próbáló túlélni Lithlad sivatagában, de a megszerzett képességekkel gyorsan a helyi csúcsragadozóvá válunk. Túlságosan is gyorsan; jobban élveztem a DLC első óráját, amikor nehéznek tűnt a feladat. Pár idegesítő bug még borzolta az idegeimet, de mindet összevetve bátran kijelentem, hogy Baranor játékmene- te akár egy teljes értékű epizódot is elvinne a hátán. Ehhez már csak egy rendes történetet kellene kanyarítani neki, mert a *The Desolation of Mordor* sztorija minden volt, csak maradandó nem.

Csirke

HARDVER

Windows 10, AMD FX-8350, 4 GHz/
Intel Core i7-3770, 3,4 GHz, 12 GB RAM,
AMD RX 480/RX580 (4 GB)/Nvidia
GTX 970 (4 GB)/GTX1060 (6 GB), 70 GB
szabad hely

- ✦ újragondolt játékmene
- ✦ nagyobb tétje van a halálnak
- ✦ kincskeresés
- ✖ papírvékony történet
- ✖ elég rövid
- ✖ pár zavaró bug

CSIRKE

Egy ember is helyt tud állni Mordorban.

79



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 terebérletet 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

Minden jog fenntartva!



Early bird partner

Trust

Kipattant az isteni szikla

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE



INFO

Kiadó **Versus Evil, THQ Nordic**
 Fejlesztő **Obsidian Entertainment**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Időrabló, izometrikus nézetű szerepjáték, amely a Baldur's Gate széria örökségét viszi tovább, valamint a Pillars of Eternity történetét folytatja.
 PEGI **N/A**

NOHA A JÁTÉKIPAR ÖSSZES MŰFAJÁNAK MEGVANNAK A MAGA KIHÍVÁSAI ÉS BUKTATÓI, GYANÍJTJUK, HOGY EMLÉKEZETES SZEREPJÁTÉKOT KÉSZÍTENI A LEGNEHEZEBB MIND KÖZÜL. Nem elég hozzá egy alibisztori, egy szedett-vedett karakterkészítő, egy összetakolt világ és egy ezerszer látott harcrendszer. Célt kell adni a hősnek, érzéseket a szívnek, motivációt az agynak, kattintanivalót a kéznek. Ha az emlékeinkben kutakodunk az elmúlt éveket illetően, akkor a zsáner több kiválósága is eszünkbe juthat. A Larian Studios a *Divinity* franchise-t változtatta hamvából újjáéledő főnixszé, majd készítette el minden idők egyik legjobbját a *Divinity: Original Sin II* képében, az inXile Entertainment a *Wasteland* nevet virágoztatta fel újra az apokaliptikus közepete, az Obsidian Entertainment pedig a zseniális *Pillars of Eternity*vel hajtott fejet az Infinity Engine-es szerepjátékok kultikus keresztapja, a *Baldur's Gate* előtt. És tette mindezt a lelkes finanszírozók feltétel nélküli bizalmát élvezve, akik a *Deadfire* alcí-

met viselő folytatásért is feltörték a malacperselyt. Az istenek és a következő sorok a megmondható, hogy mennyire jól jártunk a reménykedő játékosok szűnni nem akaró támogatásával és a Versus Evil kiadó patronálásával, hiszen nekik köszönhetően csöppenhetünk bele a *Pillars of Eternity* közvetlen folytatásába.

EORA, TE CSODÁSI!

Ami eddig történt... legalábbis így kezdhetnénk el mesélni az előzményeket a sorozatokra jellemző stílusban, ha le kívánánk lőni az előd történetének csattanóját, márpedig ilyet eszünk ágában sincs tenni. A *Pillars of Eternity II: Deadfire*-be az is bátran belevághat, aki nulla előismerettel rendelkezik, mivel már a játék legelején felvilágosítást kap arról, hogy kicsoda ő, és mit keres Eora fantáziákból szőtt, ámde egyetlen világában (sőt azt is meghatározhatja, hogy mi történt vele előzőleg, a visszatérők pedig hozhatják a mentésüket). Karakterünk egy watcher, ugyanaz a lélek- és emlékelvadász különleges képességével bíró figura, akivel az előző sztorit is végigkö-

vethettük, és akinek az in medias res kezdetű sztoriban nem áll jól a szénája. Meglehetősen ártalmas volt az egészségére ugyanis, hogy erődjét, Caed Nuát fél kézzel morzsolta porrá a fény és az újjászületés halottnak hitt istene, a feltamadó Eothas, hiszen hő-sünk éppen benne tartózkodott. A rettentő erejű óriás iszonytató pusztítással kísérvé indult meg ismeretlen célja felé, mi pedig az égiek közbenjárásának köszönhetően eredhetünk a nyomába válaszok után kutatva. Tesszük mindezt az Eora déli részén elhelyezkedő Deadfire szigetvilágot felfedezve. A terület földrajzi sajátosságaiból adódóan csizmánk nem csupán egzotikus szárazföldök porát – vagy éppen testnedvektől tocsogó sarát, helyzete válogatja –, hanem saját hajónk pallóját is tiporja, miközben egyre többet tudhatunk meg a helyi nép, a huana törzsi társadalmáról, valamint felfedezhetjük fel azokat a parányi falvakat, hatalmas kereskedővárosokat és a változatos élővilágú, vadregényes tájakat, amelyben ők már évezredek óta laknak. A *Pillars of Eternity II* egyik legfőbb újjítá-sa saját bárkánk kipofozása és legénység-



Eothas, a zombiapokaliptiszis egy személyben



Itt hajózom, látod, ez az a bárka



Merj bevállalós lenni a fajok esetében

gének menedzselése, ami felváltja a korábbi erőfejlesztgetést. Ha nem akarjuk a tenger fenekén rákelesésként végezni, akkor ildomos erőforrásokat áldozni ladikunk tuningolására: erősebbé tehetjük a hajótestet, megtöbbszörözhetjük az ágyúk tűzerjét, új vitorlákat szerelhetünk fel, valamint felbérlehetünk jobbnál jobb tengerészeket a megfelelő pozíciókra (szakácsnak, fedélzetmesternek, kormányosnak, felcsernek és így tovább). Munkaerő után a helyi késdobálókban érdemes kutatni, de a jobbak nem adják olcsón magukat – csakúgy, ahogy az örömlányok sem. A hajózásnak a kapitánylét örömein kívül persze van egy árnyoldala is: a tengeri harcok. Noha lélekvesztőnket békeidőben saját kezűleg kormányozzuk, ha ránk támad egy ellenség naszád, a játék átvált rajzolt stílusra – akárcsak az átvezető jelenetekben –, és pusztán a cselekvésekre bökve próbálhatunk meg kárt tenni ellenfelünkben, taktikázni vagy épp elmenekülni (lásd a képen). Az első alkalommal még izgalmas a rendszerben rejülő lehetőségek kiaknázása, ám másodsorra már azt érezhetjük, hogy az Obsidian fájóan túlbonyolította, túlnyújtotta a vízi csatákat. Ha ügyesek vagyunk, és Fortuna asszonyág is homlokra csókol, arra is van mód, hogy a fedélzeten vívjunk meg a konkurenciával, ekkor a játék alapvető harcrendszere kerül előtérbe. De hogy ezt bővebben is kifejthessük, előbb muszáj szót ejtenünk a történet alfájáról és ómegájáról... rólunk.

ISTENI SUGALLAT

Elvégre a *Deadfire* aprólékos gondossággal megírt, fordulatos sztorijához eposzokba illő hérosz dukál. Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy pár órát simán el lehet szőszölni a karakterkreátorral, a fejlesztők mindent megtettek annak érdekében, hogy a saját ízlésünkre szabhassuk a biovásznat. Maradjunk a tolkieni fantasyre jellemző fajknál, vagy esetleg bevállaljunk valamilyen egzotikusabbat (orlan, aumaua, godlike)? És melyik alfajt szeressük? Megelégedjünk a klasszikus kasztokkal, netalán kóstoljunk bele, hogy milyen dühtől erősödő barbárnak, dalokkal harcoló chanternek vagy esetleg cypher elmémágusnak lenni? De ha ez meg is van, milyen alkasztot szemeljünk ki neki a számos opció közül? Honnan származzon, mi legyen a foglalkozása, milyen családi háttérrel rendelkezzen, és végül, de nem utolsósorban milyen skillre tanítsuk meg? Talán első látásra kaotikusnak tűnhet mindez, de a játékmenet során szépen letisztulnak a dolgok, és rájövünk, hogy a képességek használatát, valamint az attribútumok elosztását meglehetősen rugalmasan kezeli a játék. Ennek hála probléma nélkül gondoskodhatunk arról, hogy kis csapatunkban mindig legyen valaki, aki habkönnyen törí a záratokat, kacagva ártalmatlanítja a csapdákat, kidumálja a bandát a halál torkából, vagy éppen perfektül beszél az utca nyelvén. Az sem utolsó szempont, hogy csatlakozásukkor mi magunk határozhatjuk meg a kasztjukat.

GYŪJTŐK FIGYELMÉBE

A játék gyűjtői kiadása, az Obsidian Edition igazi csodákat rejt: az alapjátékon túl tartalmaz három tartalmi bővítményt és a digitális tárgyakat rejtő Explorer's csomagot, valamint képeslapokat, jegyzetfüzetet és egy szövettérképet is, ráadásul csinos dobozban.

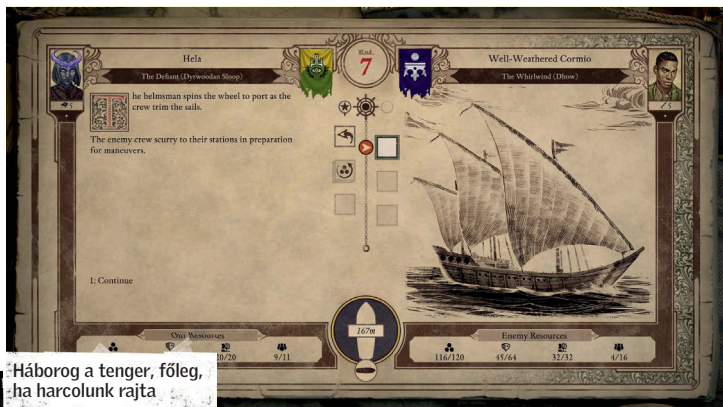
Társaink színes egyéniségek, saját motivációkkal vannak felvértezve, és véleményüket az eseményekről nem restek megosztani velünk, valamint egymással sem. Talán kevesebb szer, mint azt szeretnénk, viszont így is rengeteg mosolygós pillanatot okoznak szarkasztikus vagy épp aggódó társalgásaik, a világról hangoztatott nézeteik. Ezek a momentumok is hozzájárulnak ahhoz, hogy még húszórányi játékidő után is úgy érezzük, alig haladtunk valamit a kampányban, ugyanis az Obsidian egy olyan világot álmódott meg pixelekből, amelyben könnyedén otffelejthetjük magunkat. Bár a Unity Engine is fejlődött a korábbi kalandozás óta, és így egy picivel még részletgazdagabb világot kapunk, mint eddig, elsősorban nem a látóidegeink kényeztetése marasztal minket a játékban, hanem a pazar lore. Sok szerepjátékot ér gúnyos kritika azért, mert olyasfajta pszilicsárré feladatocskákkal degradálják a világ aktuális megmentőjét, mint hogy szedjen három tündérmargarétát a mezőn, majd vigye el Random Ritának a közeli Klisé Községbe, de a *Pillars of Eternity II* nem tartozik közéjük. Részletesen kidolgozott, több kimenetelű missziókat ugyanúgy felgöngyölíthetünk, mint kisebb fajsúlyú, de mókás darabokat (személyes kedvencem,

Egy pap minden értelemben áldás



HA TE MONDOD

Katrina Garsten producer, Obsidian Entertainment: „A játék a Kaland Játék Kockázat, a nyitott világú felfedezés és a kihívásokkal teli, valós idejű harcok kombinációja.”



Háborog a tenger, főleg, ha harcolunk rajta



Jól jön néha az isteni segítség



"Turn the snoops into shark bait!"



Vannak szigetek, amelyeket magunk után nevezhetünk el



Még túl kevés a loot, nem húzza a vállunkat

A STÚDIÓ MÁR BIZONYÍTOTTA, HOGY LÉTEZIK ARANY KÖZÉPÚT, AMELY SZÜRKE, ÉS ANNAK KÉTSÉGTELENÜL SOKKAL TÖBB ÁRNYALATA VAN, MINT ÖTVEN

amikor egy Iron Gut Pietro becenevű emberen kellett segítenünk, akit szelek gyötörtek, de egyiknél sem érezzük úgy, hogy erőltetett vagy neveléses lenne, mert jól vannak tálalva. Döntéseinknek természetesen itt sem csak azonnali hatásai vannak, hanem távlati következményei is, így például sok múlhat azon, hogy mihez kezdünk egy szolgálival, akiről tudjuk, hogy a gazdája életére tör: nem avatkozunk közbe, eláruljuk őt, vagy megfélemlítjük, és szeméttel hunyunk halálos terve felett némi pénzmag fejében. Érdemes elfelejteni az idejétmúlt „jó és rossz harca” szemléletet, hiszen a stúdió már bizonyította, hogy létezik arany középút, amely szürke, és annak kétségtelenül sokkal több árnyalata van, mint ötven. Ezt pedig csak tovább fokozza az a nagyszerű megoldás, hogy a dialógusokban opcionális válaszok nyílnak meg fő karakterünk képességeitől, származásától, fajtától, kasztjától és múltjától függően. Akárcsak a klasszikus asztali szerepjátékokban, itt is a lehető legnagyobb alaposággal me-

KEMÉNY DÍÓ

Több nehézségi fok közül választhatunk: a Story a legkönnyebb, a normált nem kell magyaráznunk, azonban a Classic, a Veteran és a Path of the Damned egyre durvább kihívást jelentenek. Bekapcsolhatunk két további módosítót, a Trial of Iront és az Expert Mode-ot is, illetve az ellenfelek szintezését.

sélnék el nekünk egy-egy szituációt, beleértve beszélgetőpartnerünk kinézetét, viselkedését és hanglejtését is. A Háború és békét is lealázó szövegmenyiség gondoskodik arról, hogy mindenek utána tudjunk olvasni, így szinte sosem kerülünk abba a helyzetbe, hogy fogalmunk sincs valamiről, ami egy megfelelően felerősített diplomáciai készséggel párosítva sok slamasztikából húzhat ki minket. Témába vágó fontos adalék még az első *Pillars of Eternity*-hez képest, hogy az utcán csellengő átlagpolgárokon kívül minden NPC kapott szinkront, ennek ellenére az Obsidian a lapozgató könyvekre emlékeztető átvzetést sem nélkülözte. És milyen jó, hogy nem tette, ugyanis a gyönyörű tusrajok, a regényekbe illő elbeszélés és az izgalmi faktor miatt óriási hiba lett volna kihagyni.

GYERE KÖZELEBB, MENEKÜLJ ELI

Persze ha csontig hatoló izgalma és kihívásra vágyunk, azt inkább a bármikor megállítható, de valós idejű csetepatékban találjuk meg. Jobb, ha felkészül mindenki, aki a modern RPG-khez szokott, hogy itt a legkönnyebb fokozaton is megizzaszthatják őt a komolyabb ellenfelek, a normál feletti ne-

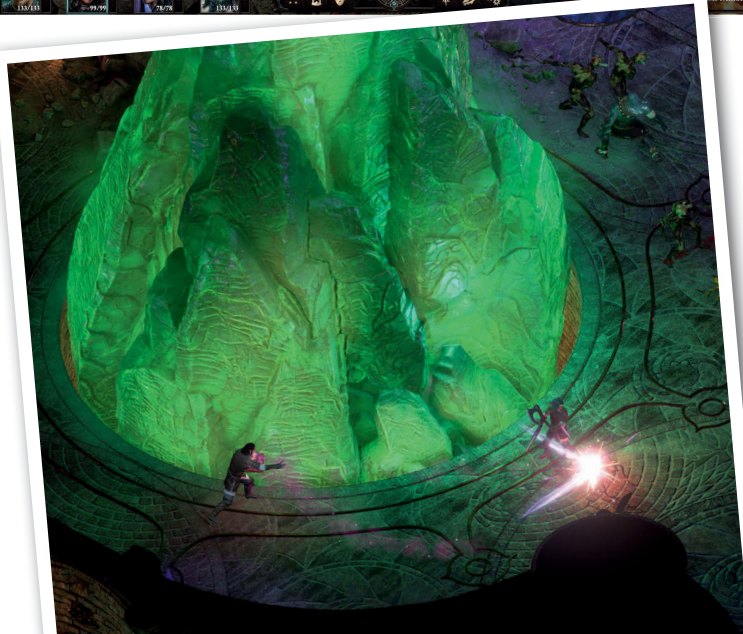
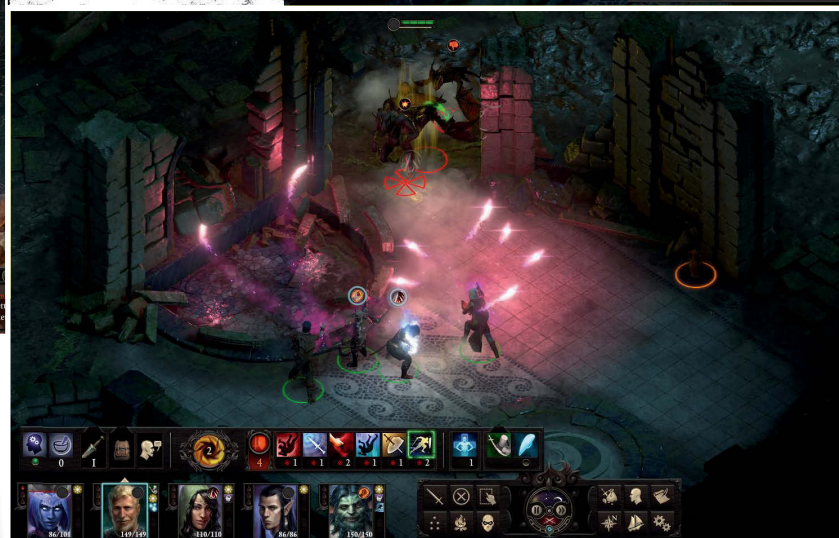
hézségi szinteket pedig csakis azoknak érdemes kipróbálni, akik jártasak az Infinity motoros szerepjátékokban. A gyors elhalálozás egyik legfőbb oka az lehet, hogy csapatunk csak egy bizonyos mértékig önműködő: bajtársaink ugyan visszatámadnak készségeikhez mérten, de képtelenek az egyes helyzetekre olyan taktikai mélységben reagálni, ahogyan egy stratégia agya képes, ráadásul inkább hős halált halnak, mintsem hogy visszatöltsék az életerejüket (tisztet a kivételnek, a gyógyítóknak, akik teszik a dolgukat). Érezhetően a harcrendszer e területe is fejlődött az első részben tapasztaltakhoz képest, immáron nemcsak azt állíthatjuk be előre, hogy mennyire viselkedjenek agresszívan, de azt is elrendelhetjük, hogy egyes – a nulláról újraalkotott, látványos effektekkel megtárogott – képességeiket mikor, milyen szituációban süssék el. A mesterséges intelligencia tehát valamelyest fejlődött, legyen szó pajtásainkról vagy éppen a gép által mozgatott lényekről, viszont van egy-két dühítő apróság, ami elgáncsolja a felhőtlen élményt. Ugyan közrejátszanak ebben az előforduló bugok is, de attól némileg jobban fog lüktetni a homlokunkon lévő ér, hogy az őt fő befo-



A bölcs vezető sose akar harcot, de mindig készen áll rá



Van olyan ellenfél, amelyiknek többször is neki kell futni



SZEZONBÉRLETET TESSÉK

Az Obsidian bejelentette, hogy három kiegészítővel készülnek bővíteni az alapjátékot egy Season Pass keretében. Az első, a Beast of Winter júliusban várható, és egy szekta uralta szigetre kalauzolja el a játékosokat, valamint megnyílik a kapu a The Beyondba is, amely egy misztikus dimenzió, tele kihívásokkal és ősi lelkekkel. A Beast of Winter után jön a Seeker, Slayer, Survivor szeptemberben, amelyben harcközpontú küldetéseket teljesíthetünk brutális ellenfelek ellen, míg a harmadik csomag a The Forgotten Sanctum címet kapta – ebben Eora nagy varázslói állnak a középpontban, és a történet során a játékosok hűségét, illetve moralitását teszik próbára.

gadására képes galerink tagjait kizárólag a hajónk fedélzetén variálhatjuk, a szárazföldön nem, ez pedig többször is azt eredményezheti, hogy egy-egy nagyobb haddelhad előtt kényszerkitérőt kell tennünk a bárkára. Az is lehetni bosszúságra adhat okot, hogy az inventory nem olyan precízen rendezhető, mint amilyenre igényt tartana szerepjátékokon edződött ízlésünk, de ennyicske gikszer csekély ár azért, amit a játék egésze kínál, így könnyen elterelődik a figyelmünk a parányi kellemetlenségekről.

Némiképp tartottunk attól, hogy a Pillars of Eternity II: Deadfire nem fog tudni felérni az első rész által felsrófolt elvárásainkhoz, viszont az Obsidian Entertainment nem okozott csalódást, sikerült ugyanazt a szintet nyújtania, mint amire a támogatók és rajongóik számítottak tőlük. A folytatás szinte azonnal magába szippant, mint egy örvény, és ha nem vigyázunk, félszáz órával később azon kapjuk magunkat, hogy a gép előtt ér minket a hajnal, miközben ádáz küzdelmet folytatunk

egy xauripcsordával. Talán nem ez az utóbbi évek legjobb szerepjátéka – ami minket illet, az még mindig a *Divinity: Original Sin 2* –, de Eora napjánál is világosabb, hogy közöttük van a helye.

[Szada](#)

HARDVER

Windows Vista (64 bit), Intel Core i3-2100T 2,5 GHz/AMD Phenom II X3 B73 CPU, 4 GB RAM, 45 GB szabad hely

- + lenyűgöző világ
- + magával ragadó történet
- + taktikus harcok
- + rengeteg tartalom
- nem eléggé testre szabható harcok
- partymenedzsment
- inventoryelrendezés

SZADA

Már van egy biztos vevő a Pillars of Eternity III-ra.

90



4K-ban szép az élet



Nvidia extrák nélkül

GameStar
 A KONZOLOS VERZIÓ ÉS A DLC-K TESZTJÉT KERESD A 2017/01-ES, 05-ÖS, 08-AS ÉS 2018/01-ES GAMESTARBAN

Eos világa igazán hívogató lett 4K-ban

FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

ÖRVENDEZHETNEK A PC MASTERRACE SZEREJÁTÉKOS KÉPVISELŐI: A FINAL FANTASY XV A 2016-OS ÉV EGYIK LEGJOBB JRPG-JE VOLT, ÉS IMMÁR NEM KELL HOZZÁ KONZOL SEM.

Mondjuk jó sokáig eltotozajzott a Square, így igazából már nem akkora durranás a játék, mint lett volna két éve PC-n, de hát szuvenír nyihaha... ugye.

ÖRÜLÜNK, VINCENT?

Nézzük, érdemes volt-e ennyit várni a Square játéka. Mit tartalmaz az *FF XV Windows Edition*? Örömmel jelentem, hogy mindent, ami szemnek-szájnak ingere. Egyrészt megkapjuk az összes DLC-t, ami a season pass-szel járt együtt, másrészt egy tonna frissítés van még készülében, tehát jó darabig elkövályoghatunk a kicsinosított Eos tájain. Másodszor kapunk egy mázsa PC-exkluzív grafikai tuningot, amitől minden jobb érzésű – és milliomos – gamernek elcsöppen a nyála. Egyelőre ugyan csak ígéret, de elvileg jön majd a modolást lehetővé tevő patch is, ami már igazán csak hab a tortán. Mivel a sztorit és a játékmenetet már kiveséztük párszor, most inkább csak a PC-s verzió extráiról mesélnék egy kicsit.

TÜZZEL-VASSAL

Nézzük a tényeket: a *Final Fantasy XV Windows Edition* látványban simán kenterbe veri az összes, jelenleg kapható konzolos verziót. Lehet otthon PS4 Pro vagy Xbox One X, akinek elég durva vasa van, mindenképpen PC-n próbálja ki a játékot. A 4K textúrapakkal 160 gígásra hízott játék valóban lenyűgöző lát-

INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **Square Enix**
 Platform **PC**
 Röviden Szépséges, szabadon bejárható világú Final Fantasy epizód valós idejű harccal, kissé elszabott végjátékkal.
PEGI 16+

ványt varázsol elénk, főleg, ha bekapcsoljuk az Nvidia extra beállítási lehetőségeit. A *The Witcher III* óta tudjuk például, hogy nagyon látványos lehet a Hairworks. Itt is az, bár kissé fura, hogy nem főhőseink sérója lesz élethű, hanem a kóbor szörnyek kaptak nagy generált. Ettől függetlenül marha jól néz ki, de mint a *Witcher III*-ban, itt is zabálja az erőforrásokat. A másik igen látványos változást hozó kapcsoló a Turf Effects. Ezt a *Ghost Recon Wildlands*-ben láthattuk már működni. Be kapcsolása után teljesen élethű növényzet borítja be környezetünket. Persze a szuper dzsindásban való trappolásnak ára van: legalább olyan erőforrás-igényes, mint a Hairworks. A maradék pár Nvidia extra már nehezebben észrevehető, de aki nem csak átrohan a játékon, annak feltűnhetnek a szebb árnyékok, az élethűbb fényeffektek és egyéb nyalánkságok. Dicséretes, hogy a *Final Fantasy XV* PC-n akár 120 fps-sel is futhat, de nem hiszem, hogy sokaknak képes lenne ezt teljesíteni a gépe, főleg 4K felbontásban. Mindenesetre a lehetőség adott.

A frame rate emelése miatt a játék jóval folyamatosabbnak tűnik PC-n, mint konzolon, és a sokak által szidott irányítás is kevésbé idegesítő 60 fps mellett. A kamerát is könnyebb egérrel pozicionálni, mint analóg karral, így ritkábban fordul elő, hogy a levegőt vagy a legközelebbi bokrot csapkodjuk a harc hevében. Egyszóval a PC-s verzió technológiai téren mindenképpen a legjobb.

INKÁBB VASSAL

Köszönet illeti a Square Enix kiadót, hogy elhozta nekünk ezt a nagyszerű *Final Fantasy* játékot, még akkor is, ha néhány

apróbb hiba is maradt a PC-s verzióban. Érthetetlen például, hogy miért nincs egérkurzor. A menükben így kész katasztrófa császakálni, mint ahogy a térképen sem tudunk egyszerűen úti célt kijelölni. Fekete pont. Kapunk aztán egy totál felesleges FPS-nézetet is, de vajon minek? Maximum nézelődni jó, de harcolni vagy barangolni nem. Nem hiba, de negatívum a már említett horrorisztikus gépigény is. Minden extrát bekapcsolva egy új generációs Core i7 processzor egy GTX 1080TI-vel karöltve sem bírja a 60 fps-t 4K felbontáson. Viszont tökéletes screenshotokat lehet így lőni. Összességében azt lehet mondani, hogy egy nagyszerű portot kaptunk, és mivel a Square még jövőre is szállít tartalmat a játékhoz, mindenképpen érdemes kipróbálni mindenkinek.

Gulius

HARDVER
 Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i5-2500 (3,3 GHz)/AMD FX-6100 (3,3 GHz), 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760/1050/AMD Radeon R9 280, 100 GB szabad hely

- + csodaszép grafika
- + sok-sok tartalom
- + frankó PC-s irányítás
- ... amely csak félkész
- JRPG-nek kicsit sovány sztori

GULIUS
 2020-ra talán a játék többi része is olyan profi lesz, mint a port.

80



The Elder Scrolls®
ONLINE
SUMMERSET™



MEGJELENÉS:
PC: Május 21. | PS4, XONE: Június 5.



©2013 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online: Summerset™ developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, Morrowind, ESO, ESO Plus, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. All Rights Reserved. "X", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

ZeniMax online Bethesda
ELDERSROLLSONLINE.COM

Páncélba zárt szellem, test és lélek

BATTLETECH



INFO

Kiadó **Paradox Interactive**
Fejlesztő **Harebrained Schemes**
Platform **PC**
Röviden Az egykori FASA licencét használó taktikai játék körökre osztott harcokkal és jelentőségteljes RPG-elemekkel.
PEGI 12+

FOGALMAM SINCS, MILYEN ÉLMÉNY LEHET EGY 45 TONNÁS BLACKJACK BJ-1 PILOTÁFÜLKÉJÉBEN SZORONGANI, DE EGY IDEJE EZ A TÉTEL IS SZEREPEL A BAKANCSLISTÁMON. Cirka ezer év, és valóra válik az álom, feltéve persze, hogy minden a BattleTech franchise (részletek a 102-103. oldalon) által felvázoltak szerint alakul. Mindenesetre az eredeti táblás játék kiötlője, Jordan Weisman fejlesztőstúdiójának köszönhetően egy lépéssel közelebb kerültünk ahhoz, hogy belekóstoljunk a mechwarriorok izgalmakban bővelkedő mindennapjaiba. Az azonos című játék sokak számára a visszatérést jelenti egy kedvelt univerzumhoz, másoknak pedig az óvatosságot, amelyből ugyanúgy született elsősorú szerelem, mint síríg tartó gyűlölet. Embere válogatja.

MÁR MEGINT HÁBORÚ

3025-öt írunk a *BattleTech*be ágyazott kampány idején, tehát már évszázadok teltek el azóta, hogy az emberiség kirajzott a világűrbe. Az aranykor azonban véget ért a legendák korába vesző Csillagliga széthullásával, a régi tudás java odaveszett, és saját hadsereggel rendelkező nemesi családok maradnak a koncon. Mi magunk is egy erős szakos hatalomátvitelre vágyó közepebe pottyantunk, amint létrehoztuk karakterünket. Adhatunk neki nevet, kitalálhatjuk a hívó-

jelét, megtervezhetjük kinézetét, kiválaszthatjuk származási hátterét és addigi életútját, ami nem csupán arra lesz hatással, hogy a mechpilóták négy kulcsfontosságú (Gunnery, Guts, Piloting, Tactics) jártassága közül melyikben jeleskedik, hanem a későbbiekben extra válaszlehetőségek is felbukkanhatnak a párbeszéd során. Márpedig részlegesen szinkronizált dialógusokból juttott bőven a játékba, amelyek mellett, hogy továbbgördítik a cselekmény fonalát, rengeteg háttér-információval szolgálnak az univerzummal kapcsolatos tudnivalókat illetően, így a laikusok sem tévednek el menthetlenül a számukra idegenül csengő nevek, semmit sem mondó események és ismeretlen fogalmak labirintusában.

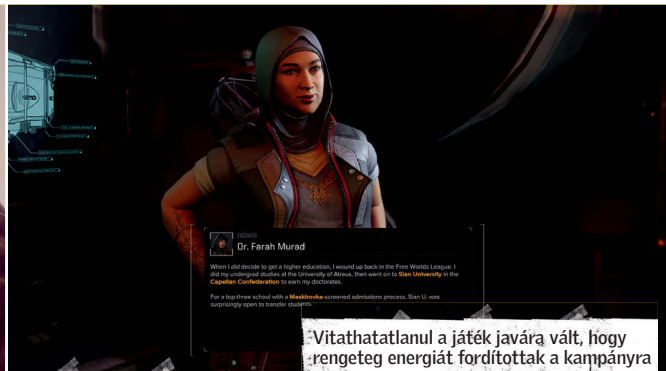
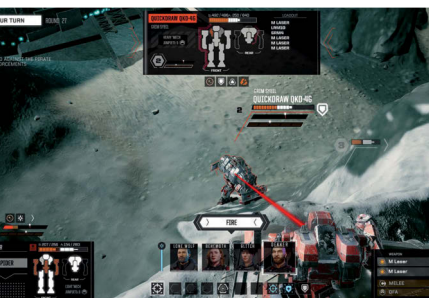
MUNKÁT KERESSEK, BÁRMILYEN MEGOLDÁS ÉRDEKEL

Miután a sors és az írók szeszélye folytán egy adósságban fuldokló zsoldoskompanya élén találjuk magunkat, keményen meg kell dolgoznunk azért, hogy legyen miből fedezni a pilóták béréit, a mehek fenntartási költségét és minden egyéb kiadást, nem beszélve a társaságot szállító hajó fejlesztéséről. Mivel kezdetben szinte senki sem ismer, csak rosszul fizető melók jutnak nekünk. Letárgyaljuk a feltételeket, és eldöntjük, hogy a pénz-ócskavas-hírnév koordináta-rendszerben melyiket részesítjük előnyben a többivel szemben. Ha épp nem a szomszédban kellene ténykednünk, vállaljuk a napokig tartó utazást (eközben el lehet végezni a javításokat, és a sérült pilóták is

regenerálódhatnak), majd a helyszínre érve összeállítjuk maximum négyfős osztagunkat, hogy kezdetét vegye a művelet. A sztorihoz kapcsolódó missziók lényegesen összetettebbek, és általában több fázisból állnak, míg a sztenderd megbízatások viszonylag egyszerűnek mondhatók: meghatározott célpontok megsemmisítése, különböző létesítmények védelme, fedezőkíséret nyújtása, konvoj feltartóztatása és hasonló alkották a kínálatot. Amennyiben pedig kilátástalanná válna helyzetünk, akár el is szelelhetünk, vállalva a szerződészegéssel járó blamázt. Ezt az opciót leginkább annak érdemes észben tartania, aki nem kíván élni a korábbi játékalások visszatöltésének sokszor életmentő lehetőségével. Aztán ahogy terjed a hírnév, fokozatosan kúszik feljebb a tiszteletdíjunk is, ezáltal már drágább fegyvereket és alkatrészeket engedhetünk meg magunknak, valamint egyre tapasztaltabb mechpilóták állnak szóba velünk. Közben persze kezdőcsapatunk is elindul azon az úton, amelynek a végén két szakirányra, illetve egy mesterkurszusra később veteránra válunk. És persze, ha minden jól alakul, öreg, ám megbízható Blackjackünkkel idővel átülhetünk jóval strapabíróbb és összehasonlíthatatlanul nagyobb tűzerővel rendelkező modellekbe.

MECH A LELKE MINDENNEK

Mechünk felszerelése – akárcsak a csapattársaké – ránk hárul. Érdemes az időjárás körülményekre és a domborzati viszonyokra felkészülnünk. Légüres térben például



A kamera olykor madártávlatból testközelbe hozza az akciót. Ennek gyakoriságát magunk szabályozhatjuk

A testre szabhatóság a kompanya nevére, jelvényére és festésére is kiterjed



pillanatok alatt túlhevülünk, ha sok hőt termelő energiafegyvereket használunk, a forró éghajlat is inkább a ballisztikus fegyverrendszereknek kedvez, míg télies időjárás alkalmával, hóban gázolva kis tűzással le sem kell vennünk az ujjunkat a lézérágyúk tűzgombjáról. Az sem mindegy, milyen talajon haladunk körről körre, mert ha egyenetlen, könnyebben felborulnak az egyébként is ingatag lépegetők. Törekedünk arra, hogy változatos arzenállal rendelkezzen mindegyik, így akkor sem állnak tétlenül, amikor épp távoli célpontot kellene megkínálniuk, vagy karnyújtásnyi közelségbe kerül az ellenség. Ráadásul a hőterhelést is könnyebb menedzselni, amelynek alapja, hogy lehetőleg sose süssük el azt a fegyvert, amelyiknek kirívóan alacsony találati valószínűséget jósol a célzórendszer. Az eredmény függ attól is, hogy részleges takarásban van-e leendő áldozatunk, netán erdő mélyén lapít, mozgásban volt-e a támadásunk előtt, vagy épp ellenkezőleg, lecövekelt és megvetette a lábát, esetleg megjelöltük a radarral satöbbi. Ha úgy állunk morállal (újabb menedzselendő erőforrás), külön testrészeket is célba vehetünk, illetve megfelelő jártasság esetén akár három különböző ellenfelünkre is csapást tudunk mérni egyazon időben. Miután pár lövéssel erodáltuk a mozgással, beásással vagy egyéb módon szerzett védelmi bónuszokat, és feltörtük a páncélt, már csak idő kérdése, hogy kulcsfontosságú rendszerek, sőt egész végtagok váljanak használhatatlanná. De már akkor is nyert ügyünk van, ha néhány megrázó erejű csapást követően elveszti eszméletét az ellen-

séges pilóta. Hogy ne mi járjunk pórul, igyekezzünk mindig úgy fordulni a mozgásfázist követően (séta és ugrás után még akciózhatunk, sprint után már csak a következő körben), hogy legjobban páncélozott oldalunkat mutassuk az ellenfél felé.

Bár általában nem erőltettem, alkalmanként kizúdulunk rá teljes tömegünkkel riválisunkra. Az őrtornyokat és a harcjárműveket könnyedén össze lehet morzsolni, de olykor nekik is kidob egy-egy szerencsés találatot a gép, ezért nem szabad félvállról venni őket. A battlemechek közül pedig értelemszerűen a nagyobb és nehezebb, jobban páncélozott példányok jelentenek igazán komoly kihívást. Az első ilyen behemót legyőzése után diadalittasan kurjantottam fel, és öklöztem a levegőbe.

ÁLTALÁNOS MENEDZSERT FELVESZÜNK

Weismanék ismét megcsinálták; a Shadowrun után egy újabb, Cspikerózsika-álomba került franchise-t csókolnak vissza az életbe. Tény, bőven hagytak támadható területet a játékon, bár a kulcsfontosságú területek többségén jól vették az akadályokat. A limitált költségvetésről árulkodó látvány dacára még egy izmosabb vason is tapasztalhatunk akadozást, és ha nem SSD-re telepítjük, akkor percekig bámulhatjuk a töltőképernyőt, pedig már kijött az első javítócsomag. Kétségtelen, a *BattleTech* nem való mindenkinek, hiszen a harctéren és azon kívül is rengeteg apróságra kell odafigyelnünk,

KITERÍTETT LAPOK

Mivel a fejlesztők nyíltan kommunikálnak jövőbeli terveikről, már tudható, hogy milyen javításokra számíthatunk. Pillanatnyilag a teljesítmény helyrehozása élvez prioritást, aztán az általános hibajavítást követően olyan programpontokat vesznek sorra, mint például az oktatóküldetések átugrása, a kissé lomha játéktempó felpörgetése, illetve a testreszabási lehetőségek kibővítése a többi mechpilótára és – ami még fontosabb – a nehézséget befolyásoló tényezőkre. A későbbiekben egy-két fizető kiegészítőre is sor kerülhet a folyamatosan adagolt ingyenes frissítések mellett.

ha eredményesen szeretnénk játszani. Am aki laikus létére rászánja az időt, és átlendül a hepehupás ismerkedési fázis nehézségein, ugyanolyan lelkesen drukkol majd, hogy sikerüljön mihamarabb kiküszöbölni a meglévő hibákat és kibővíteni a skirmish lehetőségeit, mint a veterán parancsnokok. Nem kell sok idő, hogy ő is beálljon a sorba, és az egyébként kellően hosszúra nyúló, jól megírt szereplőkkel benépesített kampány teljesítése után nekiveselkedjék a multinak. Elvégre mégiscsak az az igazi, amikor a másik bádogkasznit is egy hús-vér pilóta vezérli.

Chavalier

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-2105/
AMD Phenom II X3 720, 8 GB RAM, Nvidia
GeForce GTX 560 T/AMD Radeon HD 5870
(1 GB VRAM), DirectX 11, 30 GB szabad hely

- + tonnányi tartalom
- + elképesztő taktikai mélység
- + példás testre szabhatóság
- hullámzó nehézség
- (orvosolható) technikai problémák
- csúnyácska

CHAVALIER
Csodás adaptáció,
amit néhány bosszantó
apróság gátol a
kiteljesedésben.

82

KEMÉNYEN MEG KELL DOLGOZNIK AZÉRT, HOGY LEGYEN MIBŐL FEDEZNI A PÍLÓTÁK BÉRÉT, A MECHEK FENNTARTÁSI KÖLTSÉGÉT ÉS MINDEN EGYÉB KIADÁST

HA TE MONDOD

Jordan Weisman CEO, Harebrained Schemes:
„Igyekeztünk megragadni az eredeti táblajáték szellemiségét, és a tudásunk szerinti legjobb PC-s játékot elkészíteni, ahogy a Shadowrun esetében is.”



A talajra vetített pöttyök mutatják, mekkora távolságot tehetünk meg az adott körben.



„Ember lenni mindég, minden körülményben”

FROSTPUNK



INFO

Kiadó **11 bit Studios**
Fejlesztő **11 bit Studios**
Platform **PC**
Röviden **A This War of Mine** fejlesztőinek városépítős túlélőjátéka, amelyben egy kis közösséget kell életben tartanunk egy új jégkorszak kellős közepén.
PEGI **16+**

EVIDENS VOLT, HOGY AZ **11 BIT STUDIOS** A NYOMASZTÓ HANGULATÚ **THIS WAR OF MINE** UTÁN – AMELY MEGHOZTA SZÁMUKRA A VILÁGSIKERT – NEM SZIVÁRVÁNYOS PÓNIK FŐSZEREPLÉSÉVEL KÉSZÍT MAJD CUKI PLATFORMERT, HANEM MEGMARAD A JÓL BEVÁLT RECEPTEK, LELKÜNK SANYARGATÁSÁNÁL.

A videójátékokban általában egy személyes hadseregként törünk előre, világokat mentünk meg hősként tetszelegve, és mucsaröcsögéi parasztleányból profi kardforgatóvá lényegülünk át, a *This War of Mine* azonban egészen más élményt kínál: a háború kevésbé ismert oldalával és a civilek szenvedésével csapott minket pofán, miközben váratlan, bizonytalan kimenetelű eseménnyel és állandó feszültséggel állította komoly döntéshelyzet elé a játékosokat. A csapat legújabb reménysege, a *Frostpunk* éppen ezért nem távolodik el a stúdió korábbi slágercímétől, hiszen ezúttal is egy posztapokaliptikus világba csöppenünk bele, ahol életek múlnak a tetteinken. A legnagyobb különbség az, hogy ebben a túlélőjátékban már nem csupán pár ember sorsa nyomja a vállunkat ólomsúlyként, hanem egy komplett társadalmat kell életben tartanunk a dermesztő hidegben. Igazi város- és erőforrás-menedzsmentet kapunk emocionális hullámvasúton szállítva.

KI HAGYTA NYITVA A FRIGŐT?

A *Frostpunk*ban egy alternatív történelemben csöppenünk bele, ahol egy új jég-

korszak köszöntött be, végzetes csapást mérve az emberiségre. Az elpusztuló növények és állatok miatt milliók haltak éhen vagy állnak az éhhálál szélén, de a Föld még nem néptelenedett el, továbbra is küzdenek világszerte túlélők azért, hogy a következő napot is megélhessék. Ránk hárul az a megtisztelő, de gyémántkeménységű feladat, hogy egy nagyobb csoportról gondoskodjunk. Fáradozásaink kulcsfontosságú eleme az a hatalmas generátor, amely a továbbiakhoz nélkülözhetetlen hőt és energiát biztosítja a nyersanyagokkal teli kráterben megalapított városkánknak. A meglehetősen összetett és zalsalásra esélyt sem adó játékmenet legelső és legfontosabb missziója, hogy az alapszükségleteket ellássuk: az éltető meleghez elengedhetetlen, hogy megfelelő mennyiségű szén lapátoljunk össze a generátor számára, ugyanakkor fára is szükség van, hogy legyen fedél a munkások feje fölött, a fejlesztéseket garantáló fémről nem is beszélve. Az sem árt, ha a dolgos pórnép nem esik össze az alultápláltságtól, valamint szomjúságtól, a kórházi ellátás pedig szintúgy triviális, tehát ahogy régebben mondták, jár nekik a koszt és a kvártély. Csakhogy az *11 bit Studios* játéka nem egy hagyományos RTS, nem áramlik folyamatosan a nyersanyag a rak-tárakba. Állandóan oda kell figyelniük az utánpótlásra, ráadásul mivel embereinknek vannak szükségleteik – például muszáj kipihenniük az egész napos robotot –, a bányák éjszaka nem üzemelnek, ezáltal fá-

jóan könnyen belecsúszhatunk abba a tragédiába, hogy még napkelte előtt elfogy minden, majd összeomlik az infrastruktúránk. Persze akkor sincs ok a teljes kétségbeesésre, ha közösségünk számára lefő a végítélet kávéja, tapasztalatainkat rendszerezve újult erővel kezdetjük előlről, hogy egyre tovább és tovább bírjuk majd szuflával a fagyban.

KÓBOR KUTYA HÁTSÓJÁT IS ÉRI NÉHA NAPPÉNY

Miközben próbálunk mindent előteremteni olyan vehemenciával, mintha nem lenne holnap (mert ha nem sikerül, akkor valóban nem is lesz), kis közösségünknek is akad egy-két keresetlen szava módszereinkhez. Már a *This War of Mine*-ban is fontos szerepet kaptak a véletlenszerűen bekövetkező események és az érzelmi gyomrost okozó morális döntések, természetesen a *Frostpunk*ban sincs ez más-ként. Lefagyott az egyik munkás keze? Nincs elég étel? Elhalálozott valaki? Elfogyott a szén? Vezetőként bizony kutya-kötelességünk, hogy a kialakuló helyzetek kapcsán meghozott ítéleteinkkel és kihirdetett törvényeinkkel utat mutassunk a minket követőknek, ez azonban minden nappal nehezebbé válik. Bárhogyan is döntünk – például dolgoztassuk-e a gyereket, vagy sem –, mindennek komoly következményei lesznek előbb vagy utóbb. És nemcsak az egyén, de a kolónia szintjén is. Bármilyen, amit a játékban teszünk, két mérőszámot befolyásol: a reményt és az elégedetlenséget. Akármelyik csúszka is álljon vezetésre, az eltérő módon fog hatni a kommunára, a helyzetet pedig alaposan megbolondíthatja a nap-éj váltakozás, a dinamikus időjárás (-40 fokban kétszer annyi szént emész el a generátor, mint -20 fokban a fagyhalál elkerülése végett), valamint a rejtélyes külvilág is. Tudniillik, egy bizonyos fejlettségi szinten felderítő-



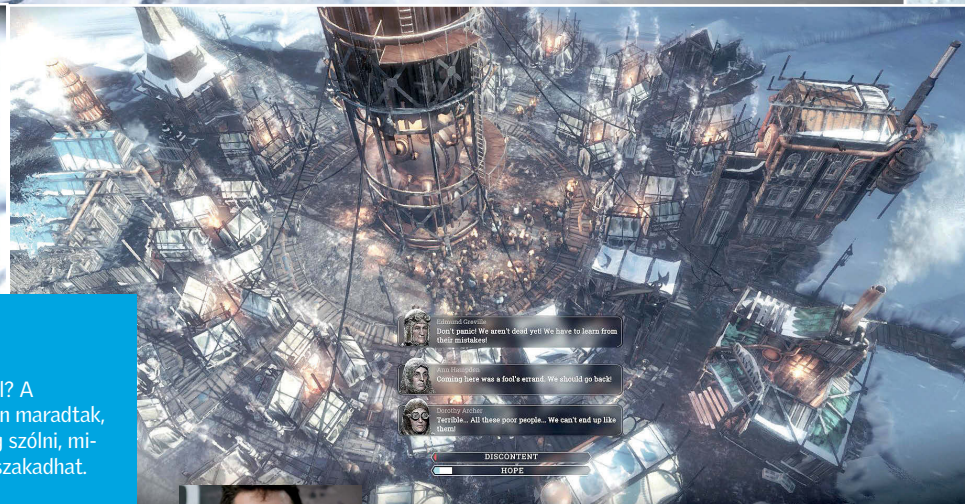
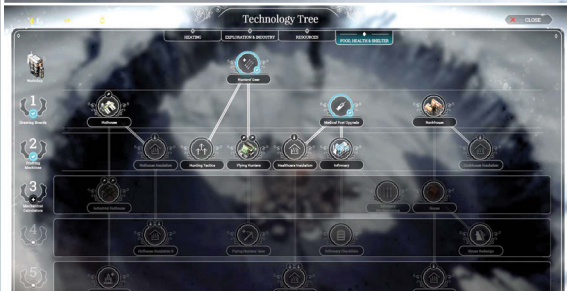
FELKÉSZÜLNEK A KONZOLOS VÁLTOZATOK

A PAX East 2018 alatt a fejlesztők elárulták, hogy a *Frostpunk* PlayStation 4-es és Xbox One-os portja még ez év folyamán megérkezhet, csupán a szükséges optimalizálás mellett az alapvetően billentyűzre és egérre kitalált irányítást kell átültetniük controllerre. Nem véletlen a feltételes mód: a készítők szerint nem fix, hogy mindkettő masinára kapható lesz a játék, a switches változat pedig még ennél is nagyobb kérdőjel a Nintendo konzoljának hardveres korlátai miatt.

Csak ránk vár a nagyvilág

Scouts No. 1 sent to Sturdy Shelter

PERSZE AKKOR SINCS OK A TELJES KÉTSÉGBEESÉSRE, HA KÖZÖSSÉGÜNK SZÁMARA LEFO A VÉGÍTÉLET KÁVÉJA, TAPASZTALATAINKAT RENDSZEREZVE ÚJULT ERŐVEL KEZDHETJÜK ELŐLRŐL



AKKOR SINCS VÉGE, HA VÉGE

Mit ér egy városmenedzselős játék endgame tartalom nélkül? A Frostpunk sem fog azzal befejeződni, hogy embereink életben maradtak, ugyanis a végjáték a kemény döntésekről és a politikáról fog szólni, mivel bárhogyan alakuljon is a közösség sorsa, több frakcióra szakadhat.

ket küldhetünk ki, hogy feltérképezzék a környéket egyre messzebb és messzebb jutva, nyersanyagok és túlélők után kutatva. Ez azonban kétélű fegyver, hiszen jó és rossz hírekkel egyaránt hazatérhetnek a felfedezők. De ahhoz nem kell messzire menni, hogy a folyamatosan körülöttünk ólálkodó halál árnyékában felfedezzük a játék szépségeit. A fagyos tájból kibújó és egyre terebélyesedő városka látványa nappal is szívet melengető, hát még akkor, amikor megpillantjuk az éjszakai fényeket. Az alternatív történelmi vonalat erősítő steampunk stílus pedig csak a meggyesem annak a bizonyos tortának a habján hatalmas generátorral és ember által tervezett gépszörnyetekkel. Kár, hogy a dallamok már kevésbé sikerültek emlékeztetresre, pedig

ha kaptunk volna egy olyan voluménű soundtracket, mint amit a már elhunyt Jóhann Jóhannsson komponált az Érzések című filmhez, akkor a játék még jobban megcsócsált, majd kiköpött volna minket érzelmileg. És ha már a negatívumoknál tartunk: nagyjátóval kell keresni bármilyen kellemetlenséget a Frostpunkban, ugyanakkor azt muszáj kikötni, hogy elbírtak volna még némi változatosságot a törvények és a véletlenszerű események, mert újrajátszva lelembózóan sokszor futunk bele ugyanabba a történetbe.

HAJNAL ELŐTT A LEGNAGYOBB A SÖTÉTSÉG

De nincs ok az aggodalomra: a fejlesztők érezhetően úgy alakították ki ezt a rendszert, hogy folyamatosan fenntartsák a feszültséget, miközben egyszerre szeretnének nyújtani szellemi táplálékot a



HA TE MONDOD

Karol Zajaczkowski vezető marketingmenedzser, 11 bit Studios: „A Frostpunk az, amit mi társadalmi túlélőszimulátornak hívunk.”

túlélő- és a városépítő játékok szerelmeseinek is. Szerencsére a Frostpunk nem a „két szék közül a földre” tipikus esete, épp ellenkezőleg: amit vállal, azt maradéktalanul teljesíti, sőt még többet is. A narratív kampány politikába áthajló és ezáltal új törvényekkel kecsegtető végjátéka után – aminek garantáltan többször kell majd nekifutni – megnyílnak a szcenáriók is, ezáltal különböző módosítókkal tehetjük még nehezebbé a már alaptól feszültséggel teli játékményt. Hosszú oldalakon keresztül sorolhatnánk még a játék erejéit annak komplexitása miatt, de legyen elég annyi, hogy az 11 bit Studios a lehető legjobb irányba mozdult el a This War of Mine után, és ahogyan annak esetében, úgy a Frostpunkot illetően is elmondhatjuk, hogy aki egyszer belekóstolt, azt nem egyhamar ereszti el a végjátékos után sem. Ez pedig valószínűleg a legnagyobb dicséret, amit egy játék kaphat.

HARDVER

Windows 7, 3,2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon R7 370 2GB VRAM VGA, DirectX 11, 8 GB szabad hely

- + innovatív városépítés
- + innovatív túlélőjáték
- + kihívást jelentő játékményt
- + remek grafika
- kevés törvény
- felejthető audiorész

SZADA

This World of Mine.

90

Szada

Szedte-vette-teremtette!

MASTERS OF ANIMA



INFO

Kiadó Focus Home Interactive
Fejlesztő Passtech Games

Platform
Nintendo Switch,
PC, PlayStation 4,
Xbox One

Röviden Ötletes akció-stratégia, amelyben nem mi, hanem az általunk teremtett lények szállnak harcba. PEGI 12+

GRATULÁLOK, LETETTED A VIZSGÁIDAT, ÉS MÁR CSAK ANNYSZOR KELL TENNED, HOGY MEGMENTED A VILÁGOT A GONOSZ VARÁZSLÓTÓL, ÉS ÖSSZERAKOD AZ ÁLTALA RÉSZEKRE SZABDALT MENYASSZONYODAT. Bárkivel előfordulhat ilyesmi a tanulmányai végeztével, nem? Nos, talán mégsem, szóval az előbb változott helyzet átéléséhez máris itt a *Masters Of Anima*.

A játék egy fantáziavilágban játszódik, ahol a bevezető animáció alapján léteznek jó és gonosz varázslatok. Oké, eddig klisé. Annak idején egy gonosz vulkán a világra köpködött egy csomó randa lényt, gólemeget és egyéb rusnyaságokat, amelyeket aztán a jó varázslók képesek voltak legyőzni, a kráter belsejében pedig páncéllakítókba zárták a gonosz erők forrását. És mindenki boldog, madarak csicseregnek, szeretet, béke, hárfázás.

Itt kapcsolódunk be a történetbe, amelyben Ottót, egy fiatal shapert (ezt mondjuk fordítsuk formálónak) alakítunk. Az ő menyasszonya, Ana nem más, mint a legerősebb formáló az egész világban: varázserőjével és tudásával különféle mágikus lényeket tud előállítani a semmiből, majd dolguk végeztével visszaküldeni őket oda. Most épp azon folyik a vita, hogy bizony hiába nem fűlik Otto foga a formálóvizsgához, át kell esnie rajta, mert mégis hogy néz

ki az, hogy a szakma legjobbjá egy kontárral köti össze az életét, ugyebár. Szóval hősünk a tutorial küldetés keretében elotyog az oktatójához, és le is teszi az alapszintű vizsgát. Hohó, ez könnyebben ment, mind gondoltam – ujjong, aztán persze jön a bonyodalom, füst, sírás és halál, meg a szokásos. Zahr, egy eltévedett varázsló ugyanis kiszabadította a gonosz erőket a vulkán mélyéből, így az újra gólemeget és egyéb csúfságokat köpköd a világra. Ana ugyan harcolna ellenük, de a főgonosz szabályosan szétszakítja, és elkülöníti egymástól a szívét, az elméjét és a testét. Ottó pedig egyedül marad frissen megszerzett tudása morzsáival, hogy természetesen felkerekedjen megmenteni a világot és szerelmét.

BIRKAPÁSZTOR 2.0

Az eseményeket hátulról, illetve felülről látató játékban előre meghatározott pályákon kell végighaladnunk Ottóval úgy, hogy a különféle akadályokat és ellenfeleket az általunk megidézett lényekkel győzzük le. Ugyan Otto is képes némi hadonászásra varázsbotjával (akár kombókat is kicsikarhatunk belőle), de ennél igazából sokkal fontosabb, hogy a megidézhető ötfajta lénytípusból kis csapatokat rakjon össze mindig a megfelelő feladathoz vagy ellenfélhez mérten, és őket irányítva haladjon előre.

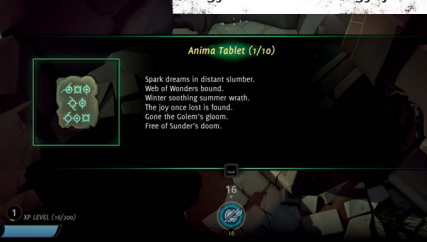
A címben szereplő anima jelen esetben a varázserőt jelenti: zöld pöttyök formájában lebegő darabkái szerteszórva találhatóak a

világban, de a legtöbbet az itt-ott található tereptárgyakat szétértve vagy az ellenfeleket legyőzve kapjuk. Az anima mennyiségétől függ, hány lényt idézhetünk meg (őket egyébként négyesével pattinthatjuk elő), ezért érdemes mindig feltápolni magunkat, hogy csinos kis minisereggel haladhassunk előre, és pótolhassuk a csaták során kiesett tagokat. Innentől a játék egyfajta gyors reakciókra építő akció-stratégiává válik, és a sztori jelentősége háttérbe szorul. Megyünk, és kaszabolunk, miközben újabb és újabb formálható lénytípusokat oldunk fel (ezekről bővebben a keretesben írok), és jönnek az ellenfelek egyre nagyobb számban, egyre csúnyább képességekkel, akiket le kell zúznunk.

SZEM-KÉZ KOORDINÁCIÓ, AVAGY A FALHOZ VÁGOTT KONTROLLER ESETE

Érdeemes a kezdőküldetések során begyakorolni a lények irányítását, gyors előhívását, valamint a távoli parancsotztogatást, mert a nem szokványos alapötlet miatt itt nem elég a WASD és a veszett klikkelés. A játék már az elején tudtunkra adja, hogy leginkább kontrollerrel érdemes irányítani, ennek híján jómagam egér és billentyűzet mellett próbáltam túlélni az itt valóban kisé kaotikusra sikerült kiosztással. Amellett ugyanis, hogy mi magunk mozgunk és ütlegetünk Ottóval, gyorsan és pontosan kell az egységeinket szétosztanunk (nem érdemes mindenkit egyszerre ráereszteni az aktuális

A helyenként felbukkanó extra tárgyakat érdemes begyűjteni



NEM AZ ELSŐ

Bár a más egységeket irányító játékmód valóban érdekes, és ebben a formában nem is túl gyakori, azért láttunk már ehhez hasonlókat egy bizonyos Pikmin „személyében”. A Nintendo még 2001-ben adta ki az első részt GameCube konzolokra, és nemcsak kritikái, de üzleti sikere is erős volt. Ennek ellenére kevés hasonló cím bukkant fel a saját folytatásokon kívül, egészen mostanáig.

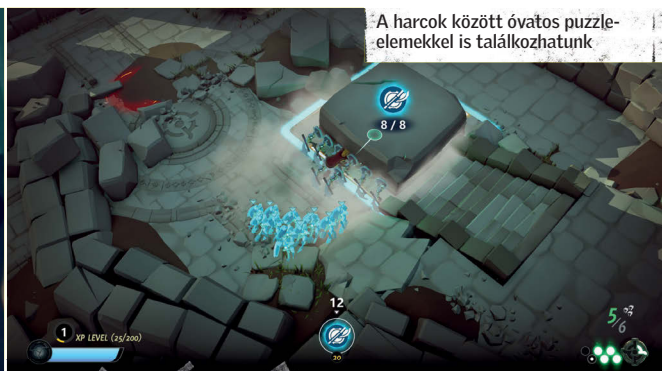
Drágám, hozzád tejet, kenyeret és formáló-vizsgaeredményt!



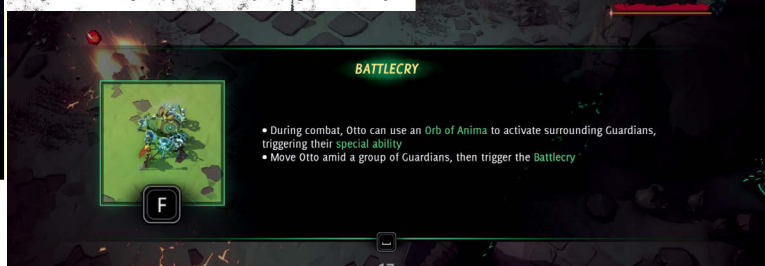
Kedves párkapcsolati vitával indít a játék

Anal I'll be fine. It just feels like a waste of rare and precious Anima.

A harcok között óvatos puzzle-elemekkel is találkozhatunk



A Battlecry Otto harci kiáltása, amivel a megidézett lények speciális képességeit aktiválja



randaságra, inkább hasznos pozícióba kell rendezni a távolról sebző vagy épp gyógyító lényeket, valamint a közelharcosokat). Amikor aztán egy fejlettebb szinten akár száz lényt is irányíthatunk egyszerre, valóban frusztráló tud lenni, ha összekavarodunk.

A szerepjátékokhoz hasonlóan itt is lehetőségünk van arra, hogy különféle skilllel bővítsük saját tudásunkat, de az egyes lénytípusainkat is felruházzuk extra képességekkel (például hamarabb felkelnek, ha egy ellenfél a földhöz vágja őket, vagy épp testükkel védik Ottót). A szintlépésekhez és XP-gyűjtögetéshez kötött fejlesztés jó ötlet, az viszont már kevésbé, hogy ezen állítgatni csak a játék egyes pályái között tudunk, arra tehát nincs lehetőségünk, hogy egy-egy miniboss előtt még gyorsan átrendezzük a skillfánkat.

A harcok közben egyébként is szükség van a folyamatos figyelemre és a gyors reakciókra, mivel az ellenségek időről időre speciális támadást eresztenek el, ami vagy nagyon erős, vagy nagyobb területre hat (esetleg mindkettő, hogy jó legyen nekünk). Ezt általában úgy kerülhetjük el, hogy gyorsan kikapcsoljuk minden egységünket a céltérletről magunkkal együtt, de valamilyen skilltörő kombóval ideiglenesen el is némíthatjuk a drágaságot.

NEM ROSSZ, DE...

Önmagában nagyon érdekes ötlettel indít a *Masters Of Anima*, és bár az átvzetők layeres, rajzolt megvalósítása kis költségvetésű, azért hangulatos a környezet és a grafika is. Szintén nem túl újszerű, de kellemesen andalító a háttérzene, ami engem kissé a leg-

első *Fable* soundtrackjére emlékeztetett (és ebben az esetben ez jó pont). Az már zavaróbb, hogy a régi izometrikus játékokra hajazó kameránézet fix, sem közelíteni, sem pedig forgatni nem lehet a játékeret, ezért néha kényelmetlenné válik az irányítás, meg aztán szívesen nézném néha közelről is az aprítást. Aprópó, irányítás. Azért kis logikai odafigyeléssel meg lehetett volna oldani egy normálisabb PC-s vezérlést is, de talán kontrollerrel valóban kényelmesebb. Összességében tehát egy jó ötlet kellemes, de nem kiemelkedő megvalósításaként vonul be az én személyes kis játéktörténelmembe a *Masters Of Anima*, amivel üres órámban még esélyes, hogy elszórakozom, de két-három év múlva már nem bukkan fel az agyam szegleteiben, hogy bárcsak megint...

HARDVER

Windows 7/8/10, Intel Core i3-2125 (3,3 GHz)/AMD FX-4100 (3,6 GHz), 4 GB RAM, GeForce GTX 560/Radeon HD 7790 (1 GB VRAM), 2 GB szabad hely

- + érdekes alapötlet
- + kedves grafika és zene
- + ügyesen keveri az akciót és a stratégiát
- kontroller nélküli nehézkes irányítás
- fix kameránézet
- hosszabb távon unalmassá válik

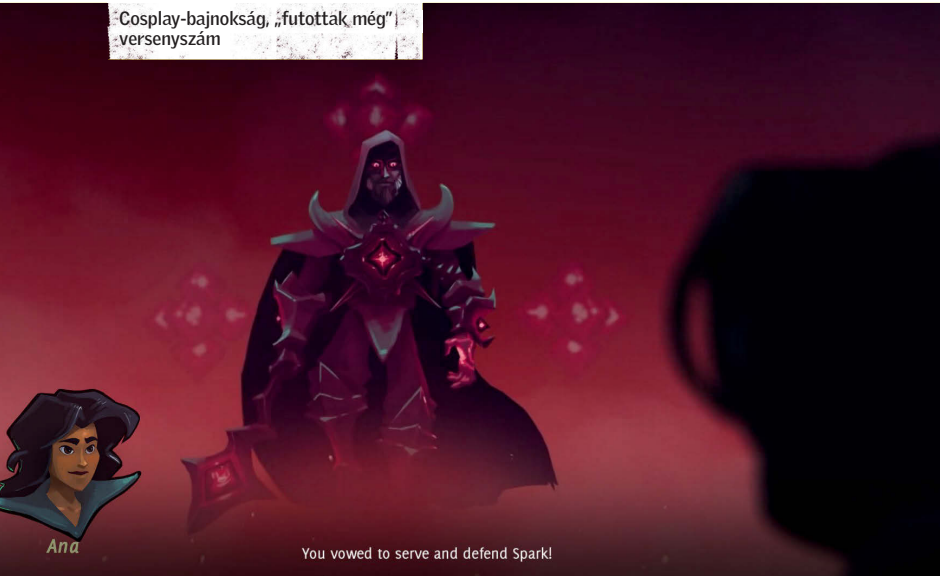
BZ

Érdekes játékmotívum és kedves világ, de azért ráfért volna még egy kis törődés.

80

A JÁTÉK MÁR AZ ELEJÉN TUDTUNKRA ADJA, HOGY LEGINKÁBB KONTROLLERREL ÉRDEMES IRÁNYÍTANI

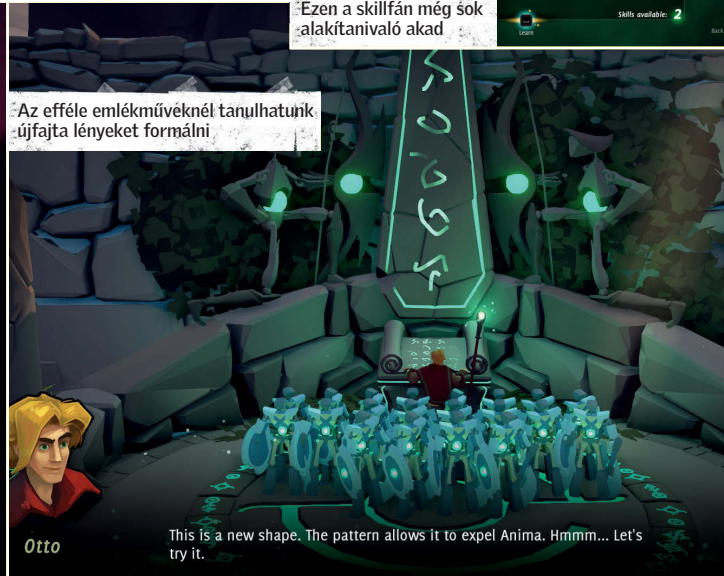
Cosplay-bajnokság, „futottak még” versenyszám



Ana

You vowed to serve and defend Spark!

Ezen a skillfán még sok alakítanivaló akad



Az efféle emlékműveknél tanulhatunk újfajta lényeket formálni

Otto

This is a new shape. The pattern allows it to expel Anima. Hmm... Let's try it.

A MEGIDÉZHETŐ EGYSÉGEK



Protector

Közelharcra kiváló alapcsapat, őket kapjuk meg elsőként. Speciális képességük a pajzscsapás, amely rövid időre mozdulatlaná teszi az ellenfelet.



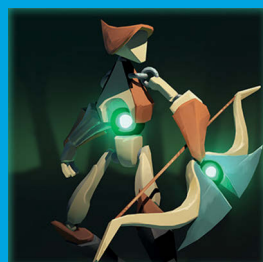
Sentinel

Közelharcban gyengébb, ám távolról sebző fíjások, akik extraként robbanó nyilakat is kilőhetnek, ennek összerakása közben viszont nem mozoghatnak.



Keeper

A furcsa alakú ufóbígyók a gyógyító szerepét töltik be, őket sem érdemes közel vinni a kaszaboláshoz. Speciális képességük, hogy saját animájukból gyógyító gömböt kreálnak, amellyel Otto egészségét állíthatjuk helyre.



Commander

Ők amolyan erősítőként szolgálnak Otto speciális képességeket előhívó csatakiáltása számára. Alvezéreként elhelyezhetjük őket a szét-szórt egységeink között, hogy rájuk is hasson a különleges képességeket előhívó parancs.



Summoner

Szintén a harctól távolabb tartandó egység, azonban sok kis törpe támadót tudnak megidézni, amelyek nekiröhannak az ellenségnek, és eltérítik a figyelmét.

Teszt

SUPER MEGA BASEBALL 2



„Könnyű dobás, kiküldöm a stadionból.”



Az álomcsapat-szerkesztés alapjai

ARANYOS DEBÜTÁLÁS

A Super Mega Baseball 2 már megjelenése napján bekerült az Xbox Live Games with Gold kínálatába, így aki nem akar érte 30 eurót fizetni, sokkal olcsóbban kipróbálhatja a Microsoft konzolján.

Ansel gyors labdája kifog a legjobb támadókon is

Karikatúrákba rejtett szimuláció

SUPER MEGA BASEBALL 2

KELLEMESEN CSALÓDTAM A SUPER MEGA BASEBALL 2-BEN.

A Metalhead Software baseballszimulátorának első, 2014-ben megjelent része sajnos kimaradt az életemből, és a második kiadást első pillantra elkönnyvettem gyerekjátéknak, amivel jól el lehet bohóckodni. Ó, mekkorát tévedtem!

EZ BIZONY SZIMULÁCIÓ

Van az a mondás, hogy ne a borítójáról ítéljük meg egy könyvet – nos, ez a *Super Mega Baseball 2*-re is igaz. Mert nemcsak a kissé túlzásokba eső névválasztás, hanem a grafikai stílus alapján is azt hittem, hogy egy sokadik árkaadmókéval van dolgunk. Ez persze a legegyszerűbb nehézségi fokozaton helytálló kijelentés, viszont az *SMB2* kiváló Ego-rendszerének köszönhetően a kezdők és a kontrollerszagatók baseballőrültek is megtalálják a számukra megfelelő kihívásokat. Az Ego ugyanis egy 1-től 99-ig számozott dinamikus nehézségi fokozat, amit teljesen testre szabhatunk, mert a baseballjáték egyes elemeit külön-külön is beállíthatjuk. Jól ütünk, de csapnivaló a védekezésünk? Nem gond, csavarjuk fel a mesterséges intelligencia dobásainak nehézségét, és egy kicsit vegyünk vissza a gép ütőinek pontosságából. És ne becsüljük le a játék egóját, mert még a tizenegynéhányas tartományban is meglepően jól teljesítenek gépi ellenfeleink. Az irányítás elsajátításában természetesen segítségünkre van a játék, de könnyűnek egyáltalán nem mondható, és jó pár meccset végig kell játszani, hogy begyakoroljuk a mozdulatokat. Xbox kontrol-

INFO

Kiadó **Metalhead Software**
Fejlesztő **Metalhead Software**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Meglepően komoly baseballszimulátor, rengeteg testreszabási lehetőséggel.**

PEGI 3+

laren a türelmetleneknek jobb lesz leszokniuk az A-gomb nyomkodásáról, ha továbblépnének egy vágóképen, mert ha van egy futó a bázison, akkor elindul az úgynevezett home plate (magyarul a negyedik bázis) felé, és a védők így rögtön kiejtik. Sajnos ezt első kézből tapasztaltam a legelső meccsben. Mentségemre szóljon, hogy előtte egy másik baseballcímet nyűsztöltem, amelyben egész más az irányítás.

Az *SMB2* viszont nemcsak az irányítás, hanem a játékosok egyes értékelései tekintetében is szimulátor. A dobóőr, a sebesség, az ütések pontossága és a hasonló, alapvető értékek mellett a fitness és a mojo is jelentősen befolyásolja karikatúra-sportolóinkat. A fitness a fáradtságot jelzi – a kifulladású játékos gyengébben dob, üt, fut, ilyenkor érdemes kivenni a meccsből. A mojo viszont a pszichikai jólétet jelöli – ha egy pitchernek (vagyis dobójátékosnak) jól mennek a dobások, és sorra ejti ki az ütőket, akkor egyre nehezebb lesz eltalálni a labdáit a megnövekedett mojóinak hála. Ha viszont például két hazafutást is enged már az első játékrészben, akkor hullámvölgybe kerül, és onnan legegyszerűbben egy cserével tudjuk kiemelni.

SZERKESSZÜNK MEG MINDENT!

A játék egyik legnagyobb hiányossága, hogy nem kapott licencjogokat az MLB-től. Ezt viszont szépen kompenzálja a kiváló szerkesztési lehetőségekkel, no meg persze a humoros, rajzfilmmfigura-szerű játékosokkal. A játékban összesen 16 egyedi csapat kapott helyet, de bátran kibővíthetjük a ligát a szerkeszthető sablonok alapján összerakott alakulatokkal. A játékosok is szerkeszthetők,

és egészen abszurd figurákat is lehet kreálni. Játékmódokból sem szenved hiányt az *SMB2*, és itt is szabadjára engedhetjük a fantáziánkat. Az Exhibition a szokásos sima meccs, az Elimination egyenes kieséses bajnokság, a Season pedig egy egész baseball-szezon szimulációja. Természetesen mindegyiket játszhatjuk egyedül a gép ellen, de lokális és online multiplayer is választható – az Elimination és a Season ketten, az Exhibition pedig akár négyen is játszható. A hagyományos online 1v1 a Pennant Race, amelyben alapcsapatokkal küzdhetünk a legjobb pontszámokért. Ha megszokjuk a helyenként benázó csapattársainkat és a sajátos irányítást, akkor ezzel a különleges képi világu, izig-vérig szimulátorjátékkal rengeteg órát elüthetünk.

Kivi

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core 2 Duo, 4 GB RAM, DirectX 11, 8 GB szabad hely, controller

- + Ego-rendszer
- + rengeteg szerkesztési lehetőség
- + szimulátorelemek
- kissé esetben animációk
- nincs franchise-mód
- pontatlan irányítás

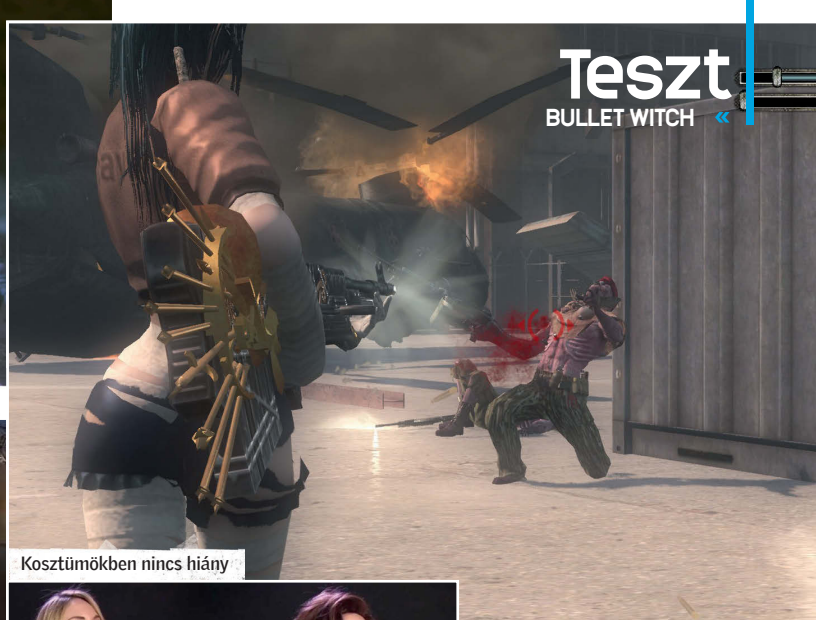
KIVI

Szórakoztató, és kellően nehéz, PC-n és Xboxon hiánypótló baseballjáték.

81



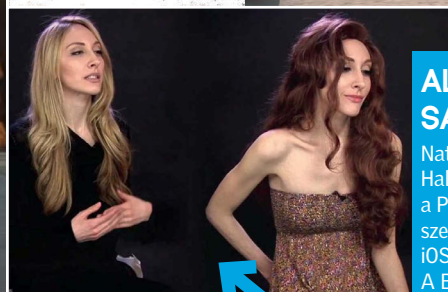
Szomorú a kislány, mert nem robban semmi



Kosztümökben nincs hiány



Mondom, minden robban



ALICIA HANGJA SARAH NATOCHENNY

Natochenny nem egy Jennifer Hale, leghíresebb munkái között a Pokemon sorozat néhány szereplője és Sif (egy 2014-es iOS játékban) hangja szerepel. A Bullet Witch nagy kiugrási lehetőség lehetett volna számára, balszerencséjére a játék egyáltalán nem lett sikeres, így ő sem robbant be a köztudatba általa. YouTube-on megtalálható egy inkább kínos, mint jó demóanyag, amelyben minden szereplőt saját maga alakít.

A feledés homályába veszhetne már

BULLET WITCH

NEM MAI TERMÉKRŐL VAN SZÓ. 2006-BAN JELENT MEG ELŐSZÖR JAPÁNBAN A BULLET WITCH, MAJD A NYUGATI RÉGIÓK 2007-BEN TALÁLKOZTAK VELE. Az Xbox 360 egyik első játéka között volt, ennek megfelelően már nagyjából rögtön tudjátok is, milyen minőségű grafikára számíthattok. Több mint tíz év alatt akkor is megöregszik egy játék, ha háromszor akkora képráfrissítéssel fut másodpercenként, mint az eredeti.

DE HA SZEBB, AKKOR JOBB IS, NEM?

Nem az. Először is full HD felbontást nem is lehet beállítani, csak módosítások árán; az egész cucc 720p felbontásra optimalizált, ami 2006-ban még istenes volt, ma viszont még azok is csak a „Mi? Tényleg? Jaj, ne!” reakciót adják erre az információra, akik híresen lassan alkalmazkodnak az újdonságokhoz, és tízévente fejlesztenek hardvert. Tény, hogy sokkal folyamatosabbá vált a játék, és egy kicsit a textúrák méretén is növeltek, mivel a fejlesztéskor az Xbox használta 512×512-es felbontásnál jobb minőségben álltak rendelkezésre. De ez önmagában nem elég ahhoz, hogy bárki rőtöngve tapsikoljon örömeiben. Ugyanis a játékmenet semmit sem változott, és már a megjelenés után is nyilvánvaló volt, hogy ebből a játékból sosem válik akkora sikertörténet, mint később a Platinum Games a *Bayonett*ájából.

INFO

Kiadó **XSEED Games**
Fejlesztő **Marvelous Inc**
Platform **PC**
Röviden A 2006-os boszorkányos TPS rettentően megkészt PC-s portja. PEGI 16+

Abban az időben még nem támadták a fejlesztőket, ha a női szexualitást felhasználták a játékokban, így a főhős, Alicia egy hatalmas... szemekkel rendelkező, hosszú fekete hajú boszi, akinek megjelenését természetesen minden tini (és ugyanannyi felnőtt) vágyálmát megtestesítő ficsőrhalmaz egészíti ki. A *Bullet Witch* fejlesztési idejének legalább tizenöt százaléka mehetett el Alicia fenékmozgásának modellezésére, mi pedig bámuljuk is majd hosszan a hátsó felét, mivel ez a testrész állandóan a képernyőn szerepel, lévén a *BW* „nézd a hátam” típusú játék. A port egy minimális balanszolóson és PC-sítésen kívül semmit sem rak hozzá az eredetihez; olyannyira érződik rajta, hogy szerződött bérmunkáról van szó, hogy a konfigurációk felén el sem indul a játék, amíg egy patchcel ki nem küszöbölik a legújabbban talált problémát.

MEGNYOMOD A GOMBOT, ÉS FELROBBAN A VILÁG

Alapvetően nem rajongok a button masher stílusért (eszeveszett gombnyomogatós játékok, mint mikor áthívod a szomszéd kis srácot, aki életében nem látott még kontrollert, és mindent egyszerre nyomogatva próbál haladni... majd csodával határos módon ez a stratégia hamarabb juttatja előre a játékban), és most sem lett a kedvencem. Rengeteg pofás támadása van boszorknak: egy legyintéstől is megsemmisül a fél kerület és annak összes panelháza, arról nem is beszélve, milyen brutálisan komoly fegyverrel operál a főhős.

Erre szükség is van, hogy legalább ez lekösse a játékost, mert a történet olyan harmatgyenge, hogy az összes átvezető animációt át fogjátok léptetni, továbbá a mesterseges intelligencia annyira buta, hogy már szinte fáj. No és a hangok sem jók, a dialógusok erőltetettek és mesterkéltén túljátgostottak, tehát nagyjából minden a játék ellen szól, azon kívül, hogy tényleg minden ripityára török és loccsan, ha hozzáérték bármelyik támadógombhoz. Tegyetek egy szívesseget magatoknak, és inkább vegyétek meg a *Bayonetta 2*-t vagy a *God of War 1-2-3* bármelyikét.

Flatline

HARDVER

Windows 7, Intel Core i5-6300HQ CPU
2,3 GHz (4 CPUs), 4 GB RAM, Intel HD
Graphics 530, 5 GB szabad hely

- + fenékmódellőzés
- minden más
- a port sem az igazi
- vizuális kavalkád, 2006-os szinten

FLATLINE

Kéretik hagyni feledésbe merülni a játékokat, amelyekre senki sem kíváncsi!

48

A pusztában a kocsid jelenti az egyetlen fedezéket

E-SPORT MÉG LEHET BELŐLE

Miközben a játék küzd azért, hogy megtartsa azt a pár ezer rajongóját, a Daybreak elindította a HIZI Pro League névre keresztelt e-sport-ligát, amelyben a világ legjobb játékosai küzdenek majd hónapokon keresztül egy Las Vegas-i stúdióban. Nem biztos, hogy ez a helyes irány.

DAILY CHALLENGES

SKULL BOOST +0% Buy 7 day Skull Boost: +50% Boost 150 +100% Boost 250 +150% Boost 300	Solo Fighter Complete 1 Solo match COMPLETED CHALLENGE Reward: 100	Pistol Mastery Kill 4 opponents with a M9 or Magnum in Solo, Duos, or Fives COMPLETED CHALLENGE Reward: 300	Fives Berserker Complete 7 Fives matches 7 of 7 Reward: 500
---	---	--	--

You may exchange one of your challenges for a new one each day!
 Skull Boosts can stack.

A játékosokat napi kihívásokkal próbálják visszacsábítani



CUSTOMIZE GEAR

SLOT: Chest

CATEGORY: Shirt

SKIN: HIPL Pro Hoodie - Standard

Available from Pro League Special Promotions

Egyértelműen a kozmetikai cuccokba fektetik a legtöbb energiát, hiszen abból van a pénz

Vagy meghalsz hősként...

HIZI

TÖBB MINT NÉGY ÉVE DOLGOZNAK RAJTA, DE A HIZI FEJLESZTŐI MÉG MINDIG NEM TUDTÁK ELDÖNTENI, MIT IS AKARNAK KIHÖZNI EBBŐL A JÁTÉKBÓL.

Eredetileg a DayZ kihívójának szánták, aztán elindították a battle royale-örületet, kettészedték a két módot, közben legalább háromszor átnevezték az egészet, a fejlesztést pedig hol ebbe, hol abba az irányba tolták, de még mindig ott vannak, ahol a part szakad.

KI IS VAGYOK, HOL IS VAGYOK?

A két óriás, a PUBG és a Fortnite mellett nem sok hely maradt a battle royale-piacon, ebben dagonyázik még az immár free-to-play HIZI. Azonban míg az említett címek egy jól kijelölt utat járnak be (előbbi ugye a realizmus felé tolódik, míg utóbbi a lehető legőrültebb furcsaságokkal próbálja meg színesebbé tenni az élményt), addig a HIZI valahol közepen toporog. Egyszerűen hiányoznak belőle azok a dolgok, amelyek miatt ez a két cím hosszú távon is élvezetes maradt. Míg a PUBG-ben több tucat különböző szerelvényt tehetjük pontosabbá és kezelhetőbbé fegyvereinket, addig itt még csak egy távcsövet sem szerelhetünk a puszkánkra. Pedig ez már önmagában elég lenne ahhoz, hogy valaki a helyzethez igazítsa a játéktípusát. Ehelyett a HIZI-ben egyetlen dolgot tehet az ember a játék középső szakaszában: autóra ül, és megpróbálja így eltenni láb alól a többi túlélőt. Na per-



INFO

Kiadó Daybreak Game Company
 Fejlesztő Daybreak Game Company
 Platform PC
 Röviden Az egyik első battle royale játékként kezdte, de mára megbabázták a nagyok.
 PEGI 16+

sze nem úgy, hogy elüti őket, mert azt ebben a játékban nem lehet, viszont ki lehet ugrani maximális sebesség mellett, hogy lepuffantsuk az ellenfelet egy sörétes puskával. Szó se róla, vannak furcsa helyzetek ebben a játékban, amibe egyszerűen belekényserítenek a szabályok és a mechanikák.

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT

Egy meccs itt mindössze 20 perces, ami azt eredményezi, hogy jóval több az akció, mint más hasonlóról játékokban. Már a felkészülési szakaszban tudjuk, hol lesz a kezdődő kör, kiválaszthatjuk, hol akarunk kezdeni, sőt azt is látjuk, hová mennek a többiek, így választhatunk akciódús populáris zónát, vagy épp ellenkezőleg, egy félreeső zugot, ahová biztosan nem jön majd senki. Mivel az élhető szektor gyorsan szűkül, az első tűzharcok túlélői általában hamar kocsiba pattannak. Nemcsak azért, mert ezekből rengeteg van a pályán, hanem azért is, mert hagyományos fedezékből szinte alig: a térkép kifejezetten csupasz, rengetegszer találjuk majd magunkat egy üres mező közepén. Sajnos a fegyverek egy része messze túlszárnyalja a többiét, így nem igazán preferencia vagy szituáció kérdése, hogy mivel megyünk harcba: vagy nálunk vannak a tápos gépkarabélyok, vagy kezdetünk is azon gondolkozni, hová ugrunk majd a következő körben.

VANNAK MÉG JÓ ÖTLETEK

A kiadó nyilván a játékosbázis durva visszaesése miatt választotta a free-to-play

modellt, egy újítás azonban még bevonhat új embereket a játékba. Ez az nyhe Twisted Metal utánérzésű Auto Royale-mód, amelyben a többi csapat kocsiját kell szétlőnünk. Elképesztően kaotikus, ahogy a különböző fejlesztéseket kapkodjuk fel-felé, miközben megpróbáljuk felrobbantani az ellenfeleket, de ez végre valami egyedi. A HIZI már valószínűleg sosem lesz olyan népszerű, mint egykor, a kérdés csak az, hogy a fejlesztők tudnak-e bele annyit tartalmat pakolni, amely itt tartja a még megmaradt rajongókat, vagy szép lassan ez is leépül, mint megannyi kihívó a battle royale műfajban.

Kaci

HARDVER

Windows 7, Intel Core i5, 6 GB RAM, GeForce GTX 280, 20 GB szabad hely

- + gyorsan lepörög egy meccs
- + az Auto Royale-mód szórakoztató
- + free-to-play
- könnyen ellaposodik
- gyenge pályatervezés
- csalók

KACI
 ... vagy megéred, hogy bűnözővé válsz.

60

DARK SOULS™

REMASTERED

2018. MÁJUS 25.*

- EGY MÉLY RPG-ÉLMÉNY
- EGY LEGENDÁS JÁTÉKSOROZAT ELSŐ FELVONÁSA
- ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOKHOZ IGAZÍTVA



16
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH

*A Switches változat megjelenése később esedékes.
Dark Souls™: Remastered & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2018 FromSoftware, Inc.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
© 2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

FROM SOFTWARE

BANDAI
NAMCO
Entertainment™

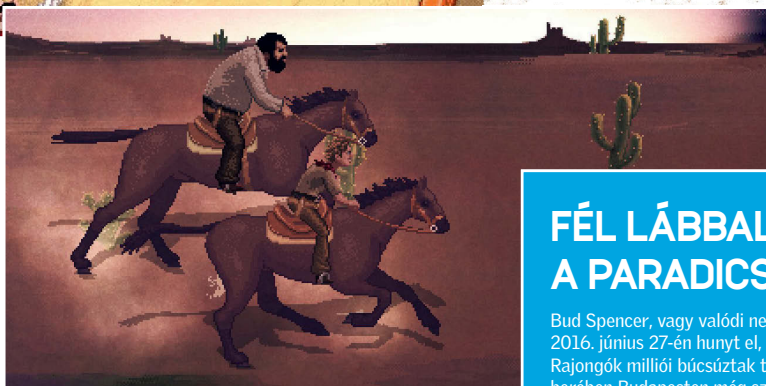
teszt

BUD SPENCER & TERENCE HILL:
SLAPS AND BEANS

P1 - 1st

Az se mindegy, milyen a színe.
Piros legyen, sárga tetővel!

Csak a Puffin adhat erőt
és mindent lebíró akaratot



FÉL LÁBBAL A PARADICSOMBAN

Bud Spencer, vagy valódi nevén Carlo Pedersoli 2016. június 27-én hunyt el, 86 éves korában. Rajongók milliói búcsúztak tőle, 2017 novemberében Budapesten még szobrot is állítottak a tiszteletére a Corvin sétányon



Akkor marad
a sör-virslis verseny?

Bombajó bokszo

BUD SPENCER & TERENCE HILL: SLAPS AND BEANS

ELÉG VOLT KETTŐT KATTINTANI A SLAPS AND BEANS PIRELES IKONJÁRA, ÉS MÁRIS SZÁZ- ZAL ROBOGTAM A TELJES GŐZZEL SZÁGULDÓ NOSZTALGIAVONATON.

Az utóbbi időben nem nagyon néztem Bud Spencer filmeket (vagy úgy egyáltalán tévét), de fiatalabb koromban elképesztően sokat jelentett nekem ez a páros. Ha nem láttam a Kincs, ami nincset ötvenszer, akkor egyszer sem, az összes Piedone film megvolt VHS-en, az És megint dühbe jövünk poénjait pedig álmomból felkeltve is el tudtam ismételni, akár visszafelé is. Ez a végtelenül egyszerű, de szívvel-lélekkel készített játék pedig elég volt ahhoz, hogy ezek a kedves emlékek mind felszínre törjenek.

AZ ÖRDÖG JOBB ÉS BAL KEZE

A *Slaps and Beans* egy kooperatív beat 'em up, amit természetesen egyedül is játszhatunk úgy, hogy váltogatunk a karakterek között, de mégiscsak egy barátal érdemes nekiállni. A kaland során végigjárjuk majd a páros útjának legemlékezetesebb állomásait, így részt veszünk egy vadnyugati vonatrablásban, száguldozunk a tűzpiros buggyval, megmentjük Anulut a kalózoaktól Pongo Pongo szigetén, és még sorolhatnám. Nem lövöm le a poént, hogy mindez hogyan lehetséges egyetlen összefüggő történetben, de a játék egy kifejezetten szerethető sztorit rak elénk. A pályákon megállás nélkül hőmpölyögnek szembe az ellenfelek (akár-



INFO

Kiadó **Buddy Productions**
Fejlesztő **Trinity Team**
Platform **PC**
Röviden Hangulatos retró beat 'em up a világ legikonikusabb filmes párosának főszereplésével.
PEGI 7+

csak a filmekben), akiket pár jól kimért pofonnal téríthetünk jobb belátásra. Néhány egyszerű támadás mellé speciális animációk is bekerültek, amelyeket bizonyos tereptárgyak mellett süthetünk el, illetve természetesen nem maradtak ki olyan ikonikus mozdulatok sem, mint amikor Bud Spencer ököllel a földbe döngöl valakit, vagy amikor Terence Hill békaugrásban szökell át egy rossz fiú felett. Ha igazán ügyesek vagyunk, akár passzolgathatjuk is egymás közt az ellenfeleket, de nekem egyértelműen azok a jelenetek a kedvenceim, amikor bemegyünk egy épületbe, és csak úgy repkednek ki a verőemberek az ablakon. És ha már *Slaps and Beans* a cím, az oltári pofonok mellett a hagymás bab sem maradhatott ki: ezzel és egy jó kupa sörrel tölthetjük az életerőnket, ha esetleg megsérül-nénk, a serpenyővel pedig aztán hókon is vágathatjuk a kötekedőket.

Nem tudom eléggé hangsúlyozni, mennyit tettek hozzá a játékhoz az eredeti, licencelt zenék. Ha ezekre nem jött volna össze a pénz (a fejlesztők 212 ezer dollárt gyűjtöttek Kickstarteren, 200 ezernél oldották fel ezt a célt), most valószínűleg egy erős közepes alkotásról beszélgetnénk. Így viszont feláll az ember hátán a szőr, amikor elindul a Bulldozer vagy bármelyik másik, emlékeinkbe égett muzsika. De nem csak ezek, a hangeffektek is egyenesen a filmekből származnak, így minden pofonnak, üvegtrésnek, nyögésnek, puffánásnak pontosan olyan hangja van, hogy azokat bárhol felismer-nénk.

NINCS KETTŐ NÉGY NÉLKÜL

A játék egyetlen negatívuma a rövidsége mellett (durván három óra alatt kényelmesen kipörgethető) a föld alatti lopakodós pálya, amely teljesen megtöri a lendületet. Lopakodott Bud Spencer valaha is? Hát ki-től kellene félnie ennek a párosnak? Itt meg egyik látától a másikig osonnak, közben kerülgetik a lézereket, a háttérben meg valami Mission: Impossible hangulatú zene prüntyög. Értem, hogy be akartak emelni újabb mechanikákat, de nálam ez inkább elvett, mintsem hozzáadott volna a játékélményhez. Ezt leszámítva azonban a *Slaps and Beans* egy fantasztikus játék, amely minden Bud Spencer- és Terence Hill-rajongónak kötelező vétel.

Kaci

HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Duo E4500, 2 GB RAM, GeForce GT 640M, 2 GB szabad hely

- + eredeti zenék
- + hangulatos játékmenet
- + nosztalga
- rövidke
- a lopakodós pálya

KACI

Csapatok le rá, nem fogjátok megbánni.

85

AZ EMBER AZ AUTÓMÁRKA MÖGÖTT

Az Osztrák-Magyar Monarchia területén született Nikola Tesla korszakos zseni volt, mérnökként és feltalálóként szerzett magának hírnevet, miután az Amerikai Egyesült Államokba emigrált. Az elektromosság, a mágnesesség és a gépészet területén végzett munkássága révén váltak például globális sztenderddé a váltakozóáramú rendszerek az egyenáramú megoldást favorizáló Edison legnagyobb bánatára. Tesla fotografikus memóriával rendelkezett, nyolc nyelven beszélt – köztük magyarul –, valamint saját bevallása szerint sosem aludt többet egyhuzamban két óránál.



Mindenki gyanús



Gyilkosság után szeánsz, ilyen egy átlagos este Tesláéknál

Is there someone you wish to speak with in the spirit world?



Teszt THE INVISIBLE HOURS



Szakadó eső fürösztli a tájat

Megint tanú

THE INVISIBLE HOURS

HAT ÉVVEL EZELEŐTTI DEBUTÁLÁSA ÓTA A SPANYOL JÁTÉKIPAR MEGKERÜLHETETLEN SZEREPLŐJÉVÉ NÖTTE KI MAGÁT A MADRIDI TEQUILA WORKS.

A Sony, a Blizzard, a Weta Digital, valamint a Pyro és a MercurySteam különböző projektjein edződött fejlesztők tehetsége egy zombis akció-platformerben (*Deadlight*) öltött testet. Ezt követte egy különleges játékmechanikai megoldásairól elhíresült kalandjáték (*The Sexy Brutale*), majd egy exkluzívnak indult, végül mégis multiplatform címmé avanszált puzzler (*Rime*). A csapat legutóbbi alkotása kezdetben csupán VR-eszközökre volt elérhető, ám annak érdekében, hogy drasztikusan megnöveljék a potenciális vásárlók számát, utóbb lehetővé tették, hogy méregdrága kiegészítő nélkül, illetve Xbox One-on is megtapasztalhassuk a *The Invisible Hours* nyújtotta élményt.

MEGTEKINT, VISSZATEKER, ÚJRA NÉZ

Bár a Tequila Works előszeretettel próbálja ki magát újabb és újabb zsánerekben, alkotásai mindegyikében kulcsszerepet játszik a narratíva, még akkor is, ha nehezen értelmezhető, mint a *Rime* esetében. Tekintve, hogy csupán szemtanúi vagyunk az eseményeknek, nem pedig tevékeny résztvevői, nem volt helye hibának, hiszen ez alkalommal nem bízhattak másik pillérben, ami megakadályozná, hogy értékelhető sztori híján összeomoljék az egész konstrukció. A *The Invisible Hours* tehát egy Agatha Christie-féle bűnügyi történet, amelyben



INFO

Kiadó **GameTrust Games**
 Fejlesztő **Tequila Works**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **Eredetileg VR-eszközökre kiadott interaktív bűnügyi történet, amely immáron új platformon és headset nélkül is élvezhető.**
PEGI 16+

a briliáns feltaláló, Nikola Tesla csal néhány gyanús figurát privát szigetére azal az ajánlattal, hogy helyrehozzák egy múltbéli hibájukat. Csakhogy mire az utolsó vendég is megérkezik, holtan találják a házigazdát. Egy hagyományos kalandjátékban ránk várna a tettes szereplezése, most viszont a történet szereplőire hárul az ügy felgöngyölítése. Mi viszont velük elmentésben tetszés szerint manipulálhatjuk az időt (előretekerhetjük és vissza, illetve bármikor megállíthatjuk), valamint tetszetlen szellemként barangolhatjuk be Tesla házat levelek, fényképek, újságcikkek és naplőbejegyzések után kutatva, amelyek közelebb visznek az okok, a következmények és nem utolsósorban a szereplők megértéséhez. Akik természetesen ideoda kóborolnak, beszédbe elegyednek egymással, alkalmi szövetségeket kötnek, ármanykodnak, és igyekeznek elérni a céljukat, bármi is legyen az.

Mivel nem leskelődhetünk mindenütt egyszerre, sűrűn kell élnünk az időmanipuláció eszközeivel, hogy az összes nézőpontból megismerjük az eseményeket. Különben sosem derül ki, hogy a rivális feltaláló, a gyenge jellemű örökös, az elítélt feleséggyilkos, a világhírű színész, a kirúgott asszisztens, a vak komornyik, netán a levitézlett nyomozó végzett-e Teslával.

VR IS, MEG NEM IS

Mint már említettem, a *The Invisible Hours* VR-játéknak készült, emiatt aztán találkozzunk benne a hasonszőrű címekre jellemző megoldásokkal. Ilyen a teleportálással közlekedés, amit a felhasználók je-

lentős hányadánál fellépő rosszullétek megelőzése végett találtak ki. Headset nélkül már szabadon is mozoghatunk, mint ha sétaszimulátorral játszanánk, mellözve a fejtörőket és az érdemi tárgyhasználatot. A játékmenet leginkább a *Tacomában* látott-hoz hasonlítható, vagyis akinek a *Fullbright* alkotása elnyerte tetszését, ezzel sem tenne rossz lóra, hiszen a sztori remek, a színház-as tálalás szintű, az opcionálisan felfedezhető titkok érdekesekek, a szereplők játéka pedig a jó érzékkel kiválasztott szinkronhangoknak köszönhetően dicséretet érdemlő. Másfelől viszont feláldozták az újrajátszhatóságot a narratíva oltárán, érdemes ezt is figyelembe venni vásárlás előtt.

Chavalier

HARDVER

Windows 7 SP1 (64 bit), Intel i5-4590, 8 GB RAM, Nvidia GTX 1060/970, DirectX 11, 9 GB szabad hely

- + csavaros krimi izgalmas történetszálakkal
- + ötletes, jól működő időmanipuláció
- + meggyőző színészi játék
- nincs hatáskor a történetekre
- egyszeri élmény
- feleslegesen megvizsgálható tárgyak tömege

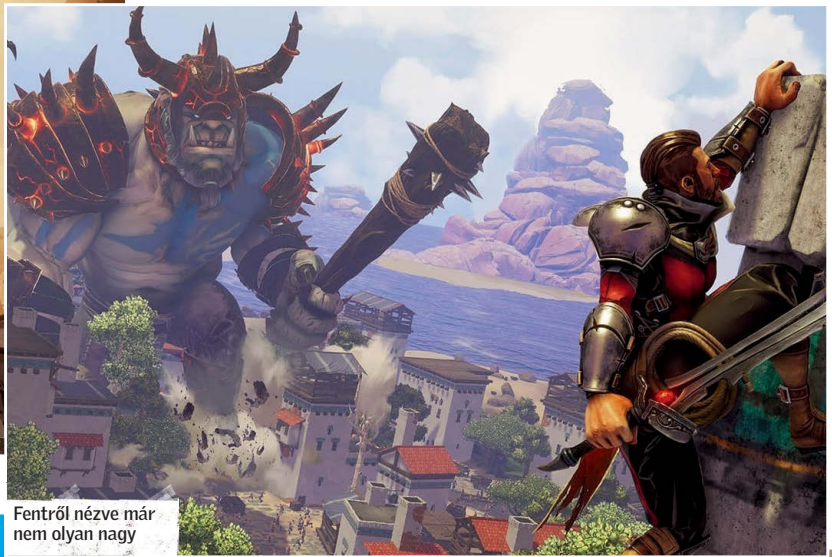
CHAVALIER

Semmi közöd hozzá, mégis úgy érzed, te oldottad meg az ügyet.

79



Orvosi látkép egy masszív an előrehaladott lábujjgomba- és talpfertőzésről



Fentről nézve már nem olyan nagy

A TÖRTÉNETEN TÚL

A sztori ledarálása mellett az alkotók különböző módokat is belepakoltak a játékba, amelyek sajnos szintén egysíkúak. Túlélőként talpon maradhatunk addig, amíg csak tudunk; akadnak napi kihívások, például hogy időre teljesítsünk egy szakaszt; végül pedig a véletlenszerűen generált harcmezőn küzdhetünk különböző célokért.



Az óriások mellett kisebb szörnyek is megkeserítik majd az életünket

A kihalás szélén nem illene így bánnunk egymással

EXTINCTION

NEM ÉR BÁNTANI A KISEBBET.

De álljunk csak meg egy merőkanálnyi maflásra! Ennek fényében minden alacsonyabb termetű egyén felhatalmazást kaphat arra, hogy fordított helyzetben nyugodtan cibálhatja a kullogó oroszlán bajszát? Nos, a jelenlegi ábra azt mutatja, hogy igen, szabad huzigálni.

NYAKIGLÁBAK ÓRÁJA

Kicsit úgy érzem, miközben szemem sarkából kémelem a játékvilág e szegmensét, hogy reneszánszát élék a hórihorgas szörnyek feldarabolását bemutató alkotások. Van néhány cím a felhozatalban, amit azonnal felírnék receptre unalom ellen, és az *Extinction* első kedvcsináló videója is abba az irányba toltak, hogy érdemes rá odafigyelni. Hovatovább kicsit még vártam is a *Shadow of the Colossus* komor képi világa után, hogy egy színesebb, meszerűbb környezetben csipkézsek cikcakosra mindenkit, akinek a szeméből kidörögött csipája is nagyobb, mint egy kétkerekű kordély. Persze helyükön kezelem az ilyen előételként meglebegtetett anyagokat, de arra nem gondoltam, hogy egy órányi cséplés után konkrétan frusztrálni fog az *Iron Galaxy* munkája. De az elejétől kezdem, hogy értsétek, miért érzek így. A játék története csupán odáig bomlik ki, hogy a jóképű fiatalembert – akit Avilnak hívnak a helyi ajkak – és a szemrevaló lányt, Xandrát a szárnyai alá veszi a védelmező Sentinel rend utolsó, már koros képviselője, hogy együttes erővel állítsák meg a hatalmas ogréleányok és csatlósaiak támadássorozatát szeretett királyságuk el-



INFO

Kiadó **Modus Games**
Fejlesztő **Iron Galaxy**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Megölni a nagyokat, megmenteni a kicsiket. Tényleg csak ennyi.**
PEGI **16+**

len. Pár, drámaian megkomponált pillanattól eltekintve itt ki is merül a fabula, így koncentrálnunk a legkeményebb húst és csontot átvívó kardunkra és a csúfságokra. Az epizódokra bontott sztori első felvonásában még be tud rántani bennünket az akció, mert menő dolog vétlen lakosokat megmenteni és félhegynyi rondaságok hátán rohagálni, miközben utóbbiak végtagjait a szélrózsa minden irányába repítjük. De szomorú, ha csak ennyit tud felmutatni egy magát tripla A kategóriásként illegető cím. Szinte mindig ugyanazokkal az elemekkel és célokkal kell szembenéznünk: egy portál segítségével mentjük meg a fejüket jajveszékelve fogó polgárokat, vagy védelmezzük meg egy létfontosságú tornyot, mielőtt a böhmö banda végleg leamortizálná a környéket. Na és persze likvidáljunk annyi ravennit (így hívják a nagy monstrumokat), amennyit nem szégyellünk.

Belőlük is létezik pár fajta, főleg a bőrük színe alapján különböztethetjük meg őket. Akadnak a szimplák, akiknek elég, ha levágjuk a lábaikat, aztán miközben popsira huppanva vergődnek, mi szépen felszaladunk rájuk, és egy belassított ugrással lecsapjuk a buksijukat. Aztán elének trappolnak olyanok, akik vastag páncélokba bújtak, ami megnehezíti a csonkolást, de nem kell kovácsmesternek lennünk ahhoz, hogy lehámozzuk róluk a védőruházatot. Illetve jönnek olyan egyedek is, akik első bökésünk után vérszemet kapnak, és úgy ránk tapadnak, mint bunkó sportkocsis a belső sávban haladó családi négykerekre. Valamiért úgy látták a készítők, hogy főellen-ségek helyett ezeknek a lényeknek a vélet-

lenszerű variálása bőven elég a pulzus magasan tartásához, de tévedtek, a felétől olyan unalmassá válik az egész csinnadratta, hogy elengedünk mindent, még karakterünk fejlődését is, és csak arra koncentrálnunk, hogy essünk már túl ezen az egészen, mert hátha a mese érdekesen alakul tovább.

ÓRIÁSI BAKLÖVÉS

Az *Extinction* tökéletes játék lenne mobilon, pár eurós tarifával. De teljes áron, vagyis hatvan euróért komolyabb színvonalat illelt volna. Utálok elmarasztalni egy játékot, de ebben a formában és ennyiretől előbb ajánlanám a *Shadow of the Colossus* – igen, még a PS2-es kiadását is –, mint ezt.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7/8.1/10, Intel Core i5-760 2,8 GHz/AMD Athlon X4 740 3,2 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 (2 GB)/AMD Radeon HD 7870 (2 GB), 3 GB szabad hely

+ izgalmas, monumentális darálásnak indul

- egysíkú, önismétlő játékká deformálódik

- lapos, unalmas sztori és szereplők

- néha idegesítően nehéz

NIGHTWOLF

Most bizony lenézünk az óriásokat.

57

<HelloWorld>

JÁTÉKTERVEZŐ TÁBOR

2018. JÚNIUS 25-29.

14-18 ÉVES KOROSZTÁLY

BUDAPEST, EPAM SYSTEMS

1082 BUDAPEST, FUTÓ U. 47-53.

29900 Ft

Az ár tartalmazza az ÁFA, a napi ebéd valamint a foglalkozások és a felhasznált anyagok díját.

PROGRAM: UNITY PROGRAMOZÁS

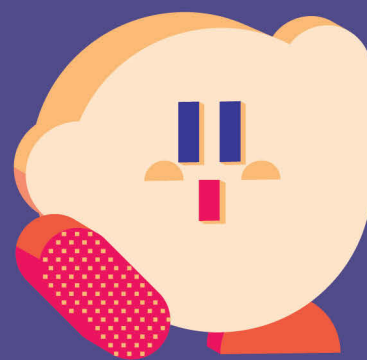
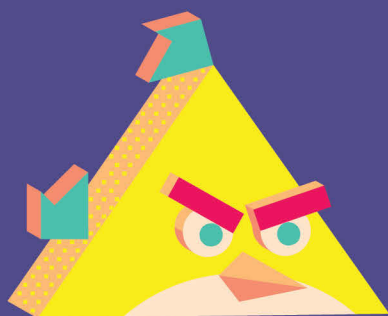
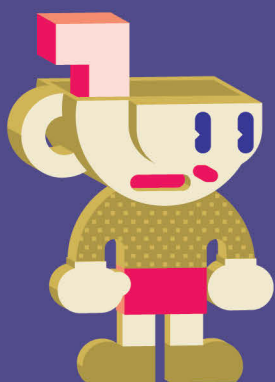
KITERJESZTETT VALÓSÁG

ANDROID JÁTÉKFEJLESZTÉS

DIGITÁLIS VILÁGTEREMTÉS

MODELLEZÉSI ALAPOK

INSPIRÁLÓ PÉLDAKÉPEK



JELENTKEZÉS: Kovács Judit • helloworld@pcworld.hu • 06-1-577-4373

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: unity.pcworld.hu

TÁMOGATÓ:

<epam>

MÉDIATÁMOGATÓ:

PCWorld GameStar COMPUTERWORLD



Lüfti bácsikánk közlésmódja megfelelően sajátos. Olyan, mintha folyton bőfögne



Igen, ez a játék így néz ki, de így is szórakoztató

FYI

Habár néhány példány még fut az utakon, manapság az egykor tömegcikként funkcionáló Trabant 601 igazi kultikus jármű lett. A füstös, kéthengeres négykerékű egy-egy csinosabb darabjáért bőven egymillió forint feletti árat kérnek, míg külföldi gyűjtők ennek az összegnek a többszörösét is képesek megadni.

Egy jó Trabant sosem rossz

JALOPY



A címképernyő hűen tükrözi, hogy mi vár ránk, ha belevágunk a felfedezésbe

LÉTEZETT A DICSŐ KOMMUNIZMUSBAN EGY LEGENDÁS AUTÓTÍPUS, AMELY A TRABANT NEVET VISELTE, ÉS NÉGY KERÉKEN GURULÓ JELKÉPE VOLT MINDANNAK, AMIT AZ ELŐZŐ ÉRA JELENTETT. Nem létező biztonság és

kényelem mellett füstölt, hörgött, folyton lerohadt, ráadásul szerény motorikus képességei ellenére leette az ember gatyáját, mert annyit ivott, mint egy főiskolai kollégium negyedik szintjének lakói jobb napjaikon. Ám a népek mégis vágyták, és a kezelési útmutatóba simán be volt írva, hogy dinamikus, modern, takarékos stb. A családok boldogan rótták benne az utakat, és még a legelméletibb sofőr is képes volt néhány perc alatt az út szélén teljes motorgeneráltl végrehajtani, hogy újra mozgásképesse tegye az autót. Erre épülő nosztalgiát kínál a *Jalopy*, amelynek sztorija szerint Lüfti nagybácsikánkkal az oldalunkon nekivágunk a keleti blokknak, hogy megnézzük, milyen a világ a többi országban.

TE, EZ NEM KOMPATIBILIS A VIDEOKÁRTYÁVAL

A *Jalopy* nem új játék, évek óta a fejlesztés fázisában van, de még mindig nincs kész, ugyanakkor szemmel láthatóan fejlődik. Igaz, nem grafikában, mert az olyan, hogy amikor két-három évvel ezelőtt először indítottuk el, azt hittük, hogy valamért nem jeleníti meg a textúrákat, de aztán rájöttünk, hogy azért nem, mert nincsenek. Hozzá kell tenni, hogy még ez is hoz-



INFO

Kiadó **Excallibur Games**
Fejlesztő **Minskworks**
Platform **PC**
Röviden Sajátos grafikai világú trabantozás retró környezetben.
PEGI **N/A**

za a retró érzést, hiszen visszarepít minket azokba az időkbe, amikor vektorgrafikás címeket nyomtunk, szóval akinek mindene a csilivili látványvilág, az lépjen hátra két lépést, és a lehető legmesszebből kerülje el a Minskworks játékát. Mindenki másnak viszont erre tessék, hiszen az, aki vevő az egyedi ötletekre és a nosztalgikus hangulatra, valamint Lüfti bácsikánk nettó bőfögésekből álló közlésmódjára, egész jól fog szórakozni.

AKAR KALANDOT? VEGYEN TRABANTOT!

A játék középpontjában álló Laika 601 nevét arról a szovjet kutyahősről kapta, amely első földi élőlényként állt föld körüli pályára, igaz, pár órával később elpusztult. Nos, hasonló a mi autónk is, tehát amikor elindulunk vele a nagy kalandra, hamarosan dögöldni kezd, mint ahogy tették ezt a valóságban is a Trabantok elég sűrűn, így nem árt, ha mindig van nálunk pótalkatrész vagy legalább valamilyen szerszámkészlet. Ilyesmire az útszéli boltokból juthatunk, de akár az is megeshet, hogy az út mellett találunk valami hasznosat (vagy a bontókban). Mindenképpen vigyünk magunkkal egy benzineskannát, mert ha a pusztában fogy el a nafta, órákig baktathatunk, de jobban járunk, ha előlről (vagy mentéstől) kezdjük a kalandozást.

NEM MEGY AZ EGYIK HENGER

Tény, hogy a játék még nincs kész, így el kell neki nézni a bugokat, amelyek amúgy elég idegesítőek tudnak lenni, hiszen meg-

történt például, hogy a határátkelénél az autó valahogy beakadt az órbódéba, és attól kezdve nem tudott elválni tőle. Kicsit nehézkes a pénzszerzés is, cserébe hamar elkölthetjük az indulótőkénket, ám a *Jalopy* legnagyobb hibája, hogy autónknak egyáltalán nincs Trabant-hangja, és igen, ez oltári nagy hiányosság. A jellegzetes pömpölpömpömpömpölpömm helyett olyasmint hallunk, mint egy rosszul beállított benzines fűnyíró beindítva, és ez több mint illúzióromboló. Ugyanakkor akit ez a szörnyű tény és a meglehetősen funkcionális grafika nem zavar, mindenképpen jól fog szórakozni a játékkal, amit húsz euróért lehet megvenni a gőzboltban.

RG

HARDVER

Windows 7/8/10, Core i3 2 GHz, 4 GB RAM, 1 GB VRAM, 2 GB szabad hely

- + remek hangulat
- + ötletes játékmenet
- + Trabant 601
- sok bug van benne
- nincs Trabant-hangja

RG

A Trabant útfekvése kitérő, és gyorsulása kifogástalan.

80

576 KByte

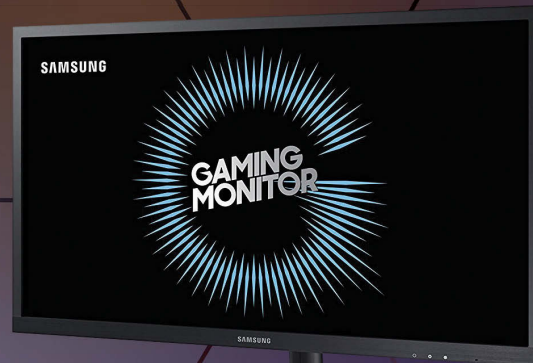
MÁR 28 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

GAMER MONITOROK AZ 576 KBYTE-NÁL!



LG 24GM79G 24"
- FreeSync-támogatás
- Dedikált játékos mód
- Akár 1 ms válaszidő

82 999 Ft



**SAMSUNG
S25HG50FQU 24,5"**
- Akár 144 Hz-es képráfrissítés
- FreeSync-támogatás
- 1 ms válaszidő

112 799 Ft



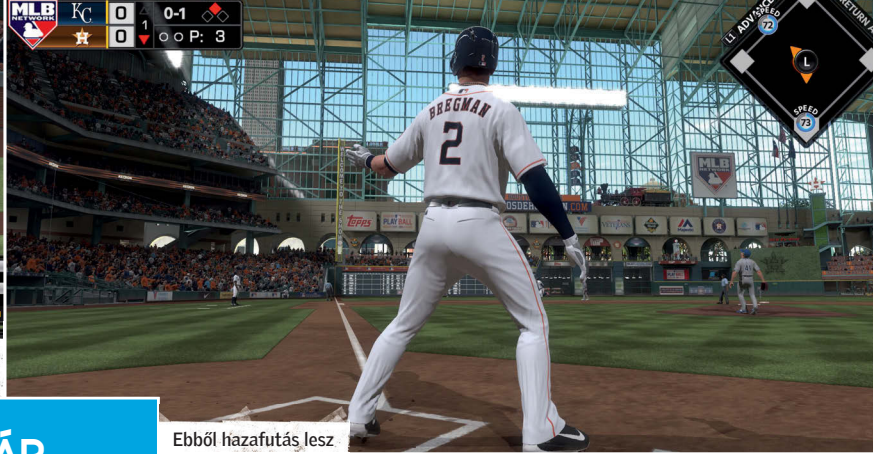
**ASUS ROG SWIFT
PG248Q 24"**
- Akár 180 Hz-es képráfrissítés
- Nvidia G-Sync-támogatás
- Nvidia 3D Vision-támogatás

150 799 Ft



LG 34UC79G 34"
- Ultraszéles,
21.9-es képarány
- Akár 144 Hz-es képráfrissítés
- Ívelt kijelző

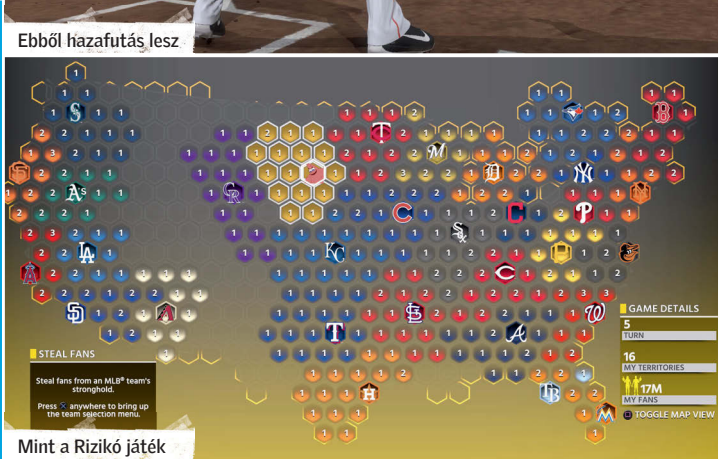
157 999 Ft



Melyik dobással ejtsek ki?

SZTÁR A BORÍTÓN

A The Show 18 borítójára a New York Yankees fiatal outfieldere, Aaron Judge került. A 2017-es szezonban több díjat begyűjtött, franchise- és ligarekordokat döntött, és ez csak az első teljes éve volt az MLB-ben. A játék kanadai kiadását pedig a Toronto Blue Jays pitchere, Marcus Stroman képviseli.



Welcome to The Show!

MLB THE SHOW 18

TALÁN MÉG SOHASEM JÁTSZOTTAM OLYAN SZÓRAKOZTATÓ ÉS ÉLETHŰ SPORTSZIMULÁCIÓVAL, MINT AMILYEN AZ MLB THE SHOW 18.

A hazánkban kevésbé ismert baseball több szempontból is eltér a közkedvelt labdajátékoktól, így a *The Show* is merőben más élményt nyújt, mint például egy FIFA- vagy NBA-meccs lejátszása. De még magát a sportot sem kell ahhoz részletesen ismerni, hogy felhőtlenül élvezzük ezt a – közel hibátlan – szimulátort.

KEZÜNKBEN AZ IRÁNYÍTÁS

A játék már az első elindítás alkalmával megkérdezi, hogy mennyire ismerjük a *The Show* játékmotort. Érdekes a beginner opciót választani, mert az experienced nehézségen még a legyszerűbb dobásba is beletörhet a kezdők bicskaja. Ezután kipróbálhatjuk a pitching, a hitting, a baserunning és a fielding különböző irányításait. Itt is vannak egyszerűbb kivitelezhető és nehezebb, precízebb lehetőségek. Sőt, akár a rendszerre is rábíthatjuk magunkat, mert a Dynamic nehézségi fokozatnak hála a gép a meccsen nyújtott teljesítményünk alapján megkönnyíti vagy megnehezíti a játék egyes aspektusait. A gyakorlatban érezhető is a különbségek, mert a legkönnyebb szinten még a teljesen kezdők is péppé verhetik a gépet néhány gyakorlómeccs után, Legend nehézségen viszont kimondottan dörzsöltté válnak a mester-séges intelligencia dobói, az ütők pedig



INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
 Fejlesztő SIE San Diego Studio
 Platform PlayStation 4
 Röviden A baseballos videojátékok koronázatlan királya rengeteg tartalommal, lenyűgöző animációkkal és izgalmas játékmennel.
 PEGI 3+

elég komolyan meg tudják küldeni még a legjobban helyezett labdáinkat is.

DINASZTIÁK ÉS KARRIEREK

A játékmódok nem változtak – a sorozat korábbi darabjaihoz hasonlóan ugyanúgy játszhatunk sima meccset, felépíthetjük dinasztiánkat az online játékra és a gyűjtögetésre fókuszáló Diamond Dynasty-módban, átvehetjük az irányítást egy vagy több MLB-csapat felett a Franchise-ban, vagy feltörekvő tehetségként megpróbálhatunk eljutni a major ligába az RPG-elemekkel feldobott Road to the Show játékmódban. Nem maradhattak ki a minimódk sem, többek közt a Retro Mode-dal, amely tisztelgés a videojátékok hőskora előtt, retró grafikával és egyszerűsített játékmennel. Az egyjátékos lehetőségek kedvelőinek ajánlott inkább a Franchise, amely egy aprólkosan kidolgozott, részletes szimuláció. Elég lejátszani a meccset, de a teljes élményt a legnehezebb szint nyújtja, amelyben a minor ligáktól kezdve az egyéni edzéseken át a szponzorszerződések beállításáig minden apróságot magunk intézhetünk. A Road to the Show-ban csak saját játékosunkat irányítjuk – egészen a tavaszi edzőtáborától kezdve a minor ligás meccseinken keresztül a várva várt MLB debütálásig. Szó sincs arról, hogy már újonc évünkben szupersztár tehetségként, minden képes-ség maximumra húzásával mi leszünk a liga urai. A Show-ban küzdeni kell minden egyes skillpontért, és csak az előzetesen választott játékmódnak alapján fejleszhetjük egy bizonyos mértékig egynemű képességünket. Ez nem a türelmetlenek játéka, de

ennyit már egy teljes normál meccsből is lehet szűrni, amely akár másfél órára is elhúzódhat. A Dynasty tartogatja az online kihívásokat, egy érdekes területfoglalós offline módot, valamint a játékoskártyák és egyéb ajándéktárgyak gyűjtögetését.

SHOWTIME!

A játék egyik legnagyobb erőssége a részletes játékmódokon kívül a felújított fizika és a filmszerű vágóképek. A labda, a pálya és az ütők interakciója természetesnek hat, a játékosok modelljei és mozdulatai pedig szintén realisztikusak. A stadionok és a zenék hangulatosak, és a prezentációnak hála tényleg úgy érezhetjük magunkat, mint ha ott lennénk a meccsen. Ha aprólékosan kidolgozott, élethű baseballélményre vágyunk, vagy csak egy szórakoztató sportjátékra, az *MLB The Show 18*-cal sem kezdődik, sem rutinosabb játékosként nem lőhetünk mellé.

Kivi

- + kiváló prezentáció
- + Dynamic nehézségi fokozat
- + részletes és tartalmas játékmódok
- instabil online szerverek
- kicsit száraz kommentár
- Diamond Dynasty mikrotranzakciók

KIVI
 Baseballrajongóknak kötelező, sportjáték-veteránoknak erősen ajánlott.

91



A boss harcok sem túl változatosak



A harcok közben nem nagyon kell megerőltetnünk magunkat



Bár csak ennyire kidőlgözött lenne a játék!



GAZDAG HÁTTÉR

A *Beast Quest* széria keretében 2007-től napjainkig több mint 110 könyv jelent meg (és 2019-re is be van már jelentve néhány). Mindegyiket különböző szellemírő jegyzi, de a regények egységesen az Adam Blade név alatt jelennek meg.

Szörnyek felemás keringője BEAST QUEST

TIZENEGY ÉVNYI MÚLTAL ÉS LASSAN MEGSZÁMLÁLHATATLAN KÖTETTEL RENDELKEZŐ KÖNYVSZERÍÁBÓL MERÍTHETETT IHLETET A MAXIMUM GAMES. A hazánkban talán kevésbé ismert *Beast Quest* tökéletes alapanyag egy olyan akció-kalandhoz, amelyben mitikus lényeket kell kardélre hányunk a jószágos hőssel. Történetünk színtere Avantia királysága, amelyet négy legendás szörny védelmez, csak hogy a sötét varázsló, Malvel megátkozza őket, így gonosszá válnak. Az ősi tekercsek megjövendölték ezt, ahogy azt is, hogy egy fiatal hős fogja helyreállítani a békét és felszabadítani a bestiákat: ő a játékos által irányított Tom, aki egyszerű legényből némi mágusi ráhatásnak köszönhetően vitézzé avanszál, és megkezdhetjük vele Avantia megmentését.

LERÁGOTT CSONT

Bár rengeteg potenciált tartalmaz egy ilyen gazdag alapanyag, a *Beast Quest* narratívája sajnos olyan egyszerű lett, mint a faék, amit nem bonyolítanak azzal, hogy többet is megismertessenek velünk a királyságból, annak lakóiból, hétköznapjaiból vagy éppen háttéréből, egyszerűen csak megkapjuk a feladatunkat, és lóduljunk a dolgunkra. A csavarokat és fordulatokat is mellőző küldetésünket csak pár apróbb misszió próbálja színesebbé tenni, de aki az elmúlt tíz évben akár csak egyetlen napig is játszott valamilyen MMORPG-vel, annak a könyökén fognak kijönni a „gyűjts ennyit, hozz annyit” típusú kérések. Egy-két kivételtől eltekintve nem számít-

INFO

Kiadó **Maximum Games**
Fejlesztő **Torus Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A népszerű fantasyregényeken alapuló akció-kaland-játék.
PEGI 7+

hatunk érdekesebb NPC-kre sem, az utunkba kerülő karakterek nagy része olyan fájlban egydimenziós, hogy a létezésük is feleslegesnek tűnik. Biztosan azért a túlzott egyszerűség, mert gyerkőcöknek készült – gondolhatnánk, de a korhatár-besorolás szerint hét éves kortól ajánlott játék a legkisebbeket megcélzó gyermekes dialógusaival és idősebbeknek szánt összecsapásaival identitászavarosnak érződik, mintha nem tudná eldönteni, hogy valójában kiket is szeretne szórakoztatni.

FELE KIRÁLYSÁG

De nincs jobb helyzetben a már említett harcrendszer sem. Hiába talált ki egy kis változatosabb metódust az ellenfelek kiiktatására, annak működése a gyakorlatban erőltetettnek, avitnak és felszínesnek tűnik, valójában a védekezés+egy gombos támadás kombójával megnyerhető szinte bármilyen harc, amíg van elég életelixírünk, így felesleges bajlódni a kitéréssel, a képességekkel és a többi huncutsággal (pláne akkor, ha a támadási sebességet megnöveljük). Valójában még ez a *Beast Quest* legkevésbé idegesítő része, a platformokon ugrálás, a karakter esetlensége és a fejlesztői meggondolatlanság miatt ugyanis garantáltan feljebb tornászta majd a vérnyomást. A játék három legnagyobb negatívuma is ehhez köthető: optimalizálatlanság (ami miatt gyakran leesik a framerate), kidolgozatlan (aminek köszönhetően egy sziklára átugrás is lehetetlen feladatnak érződik), és a grafikája is elmaradott (ennél a minőség-nél már a PlayStation 3 is sokkal többet tudott, nem hogy a jelenlegi generációs konzol-

lok). Persze érthető, ha nem volt rá akkora büdse, hogy szemgyönyörködtető részletességgel mutassák be nekünk Avantiát, de 2018-ban ez akkor is csalódást keltő teljesítmény.

BOLDOGTALANUL ÉLTEK...

Nincs mit szépíteni rajta, a *Beast Quest* olyan, mintha félkész lenne, a fejlesztőcsapat neve pedig ebből a szempontból meglehetősen ironikus. Annyi sebből vérzik, és olyan csalódást keltő, hogy a nagy múltú franchise kedvelői közül is csak a legkeményebb mag láthat benne bármilyen fantáziát, a többiek akkor próbálkozzanak meg vele, ha sziklaszilárd idegekkel rendelkeznek, és az sem zavarja őket, ha be kell érniük az átlagot jócskán alulmúló színvonalal.

Szada

HARDVER

Windows 7, Intel/AMD Dual Core 2.0 GHz
CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce GTS 450/AMD Radeon HD 6770 1 GB VRAM
VGA, 5 GB HDD szabad hely

- + hatalmas bestiák
- + gyűjtögetés
- + fejlesztések
- optimalizálatlan
- ronda
- unalmas és idegtépő

SZADA

Ha ezen a játékon múlik, akkor nem menekül meg a világ.

35



Akár még szélérőműveket is telepíthetünk, hiszen fontos, hogy zöldek legyünk



Kellő türelemmel igazi mezőgazdasági mogulá válhatunk



A növényeken kívül számtalan állat is képviselteti magát

A farm, ahol élünk

FARM MANAGER 2018

VALAMIÉRT A MEZŐGAZDASÁG EDDIG ELKERÜLTE A STRATÉGIAI JÁTÉKOSSÁG

FIGYELMÉT. Ez a diszciplína jellemzően olyan címekben materializálódott, amelyek beültettek egy traktorba, és órákon át tartó földműveléssel igyekeztek közelebb hozni a virtuális polgárokhoz a szántóföldi kultúrát és az állattartás világát. Szerencsés módon azonban valakiknek feltűnt, hogy másfajta stílusban is meg lehet közelíteni a témát.

A *Farm Manager 2018*-ban kapásból háromféle módon merülhetünk el a gazdálkodók hétköznapjaiban, így elsőként kipróbálhatjuk a kampányt, amely tartalmazza a betanításunkat is. Ekkor a sztori szerint egy tornádótól igencsak megviselt farmon kezdünk, és ahogy haladunk előre, renoválni fogjuk az épületeket, valamint képbe kerülünk azt illetően, hogy miként tudunk a rendelkezésünkre álló pusztából termőföldet kialakítani, illetve istállókat, ólakat létrehozni. Mindebből sejthető, hogy kezdetben alig van valaminck egy kisebb földcsékén, néhány viharvert istállón és egy-két lézengő napszámoson kívül, de innen szép nyerni, tehát okos bővítésekkel, befektetésekkel, valamint gondosan megtervezett vetésforgóval a mezőgazdaság Ewing családjává válhatunk. Amennyiben nem kívánunk élni a kampány lehetőségével, kipróbálhatjuk a scenáriót, amelyben 15 különböző feladatot kell megoldanunk a győzelemhez, és ha ezeken is átszántjuk magunkat, jöhet a sandbox jellegű földművelés, amikor azt csinálunk, amit csak akarunk (mármint a játék adta kereteken belül).



INFO

Kiadó **PlayWay**
Fejlesztő **Cleversan**
Software
Platform **PC**
Röviden Talán nehéz a címből kitalálni, de egy komplett gazdaságot fogunk gardírozni.
PEGI N/A

ÜDV RÁD ÉS HÁZAD NÉPÉRE, TE JÓ SZÁNTÓVETŐ!

Ahogy Kern András és Garas Dezső is megénekelték már, egyedül bizony nem megy, így gazdaságunk növekedésével mind több dolgozót kell alkalmaznunk, akiket illik fejleszteni is, különben néhány óra kapálás után kénytelenek átaludni a fél napot, mint ahogy az sem mindegy, hogyan bánnak állatainkkal, és mennyire ügyesen kezelik a traktort. De nekünk is okosnak kell lennünk, hiszen értelemszerűen minden jószágnak a saját maga számára izletes takarmányból kell bevásárolnunk, és a bocikák sem maguktól fognak megtermékenyülni, hanem illik kihívni az inszeminátort. Sőt, szegények képesek megbetegedni (mármint nem az inszeminátorok, hanem a bocik), így nélkülözhetetlen az állatorvos segítsége, mert még a végén elhullás lesz, abból pedig nem sok profit várható. Mivel a négy évszak itt is képviselteti magát, az sem mindegy, hogy mit mikor vetünk el és takarítunk be, hiszen ha elkésünk, megfagy a termés, míg ha korán esünk neki a dolgoknak, nos... akkor is, de az sem szerencsés, ha éppen akkor fektetünk malackákba, amikor tombol a sertépestis, mert így jó eséllyel deficitre teszünk szert.

ÖRÖMÖK ÉS BÁNATOK

A *Farm Manager 2018* egész jó kis játék, hiszen tényleg szerteágazó és szórakoztató, ráadásul a grafikája is nagyon pofás, így bátran ajánlható mindenkinek, aki amúgy is szereti a menedzselős címeket, ám ezúttal nem focistákat kell adni-venni, hanem terményt és jószágot. Tekintve, hogy egy három lehetőségünk van a meggazdagodásra,

játékidőben sem rossz a kínálata, de mint mindig, most is akad néhány bosszantó dolog. Első körben leginkább a bugok, amelyek a tesztelés alatt ritkán fordultak elő, de a neten tömegével háborgognak miatta a játékosok. További rossz pont, hogy a menükben történő navigáció nehézkes, főleg azoknak, akik megszokták, hogy makrókból dolgoznak. Szintén nem tetszik, hogy amikor rendelünk valamit (műtrágyát, vetőmagot például), a játék egyszerűen nem jelzi elég markánsan, hogy valóban megtörtént a folyamat, így a teszt alatt az első néhány alkalommal sikerült kétszer annyit venni mindenből. Összességében azonban egész jó kis játékot kapunk, ami azért is szerencsés, mert ebben a témában nem nagyon van alternatíva.

RG

HARDVER

Windows 7, i5-2400/AMD FX 8320,
4 GB RAM, GTX560/Radeon 7850 2 GB
VRAM, 6 GB szabad hely

- + szórakoztató
- + szerteágazó
- + csinos grafika
- elég sok a hiba
- fura kezelőfelület
- olykor nem túl egyértelmű

RG
Tulajdonképpen akár még egy javított folytatás sem lenne rossz.

79



Egrotikus helyszínekre is eljutunk



GameStar

A KORÁBBI EPIZÓDOK TESZTJÉT KERESD A 2017/09-ES ÉS 2018/01-ES GAMESTARBAN



Szemet gyönyörködtető ez a beállítás

ZENE FÜLEINKNEK

A játék soundtrackje külön is beszerezhető a Steamről, és érdemes is megszerezni annak, akit rabul ejtettek a dallamok a végigjátszás közben, ugyanis annak harmadik részével, A vihar szemével eljutunk a Daedalic (*Deponia*, *The Dark Eye*, *The Whispered World*) fordultatos történetének sorsokat megpecsételő végjátékához. Olyan szereplőket láthatunk életük alkonyán, akikkel kisgyermekként találkoztunk először; velejük romlottak hitt karakterek találnak rá lelki békéjükre; ismertnek vélt szövetségekről derülnek ki meghökkentő részletek. Bár már túlhasznált lett az „érzelmi hullámvasút” kifejezés, más szavakkal egyszerűen nem lehet pontosabban leírni azt az élménytúrát, amire a *Ken Follett's The Pillars of the Earth* elkalauzolja a játékosokat és az alapanyag rajongóit. Most pedig itt a búcsú ideje.



Végül minden és mindenki a helyére kerül

Bevégeztetett

KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH - BOOK 3

A Z ÖRÖK IGAZSÁGOK EGYIKE, HOGY NEM A CÉL ELÉRÉSE A FONTOS, HANEM AZ ODÁIG VEZETŐ ÚT.

Keresve sem találhatnánk jobb példát erre a Ken Follett által papírra vetett A katedrális játékvaltozatánál, ugyanis annak harmadik részével, A vihar szemével eljutunk a Daedalic (*Deponia*, *The Dark Eye*, *The Whispered World*) fordultatos történetének sorsokat megpecsételő végjátékához. Olyan szereplőket láthatunk életük alkonyán, akikkel kisgyermekként találkoztunk először; velejük romlottak hitt karakterek találnak rá lelki békéjükre; ismertnek vélt szövetségekről derülnek ki meghökkentő részletek. Bár már túlhasznált lett az „érzelmi hullámvasút” kifejezés, más szavakkal egyszerűen nem lehet pontosabban leírni azt az élménytúrát, amire a *Ken Follett's The Pillars of the Earth* elkalauzolja a játékosokat és az alapanyag rajongóit. Most pedig itt a búcsú ideje.

MINDEN ŪT IDE VEZETETT

Történetünk hősei, azaz Philip (a szerzetes), Aliena (a nemesi származású hölgy), Jack (az egykori számkivetett) és a többi karakter, akik az elmúlt két epizód során a szívükhöz nőttek, rengeteg mindenben mentek keresztül a játékokban eltelt évek, évtizedek során. Részük volt örömben és bánatban egyaránt, mi pedig folyamatosan izgulhattunk értük és szeretteikért, barátaikért – sokszor kiderült végül, hogy feleslegesen, de rendszerint jó ok-



INFO

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

kal féltettük őket. Sorsuk egy ideje már összefonódva alakult, így biztosak lehettünk benne, hogy ha valamelyikük kapcsán egy nehéz döntésre kárhóztatott minket a játék, akkor az mindegyikükre komoly kihívással lesz. A Daedalic remek érzékkel nyúlt hozzá a fordulatokban gazdag és izgalmas alapműhöz, amely bár néha kiszámítható, és tartalmaz üresjáratokat is, de többnyire meglepő, eseménydús és mozgalmas. A parádésan ábrázolt képi világgal párosítva viszont már lehengerlő az összkép. A stúdióra jellemző grafika – ami pazar és részletgazdag, kézzel festett háttereken mozgat gondosan animált karaktereket egyedi, 2D-s stílusban – a harmadik fejezetben érte el a csúcspontját, az pedig kifejezetten impozáns, ahogy az árnyékokkal, a beállításokkal és a vágásokkal eljátszadottak egy-egy jelenetnél (a szimbolikáról nem is beszélve, de az kitenne egy külön cikket). Hasonló dicséret illeti a trilógiát lelkiismeretesen végigkísérő szinkronszínészeket és az eseményeket finoman a háttérből meg támogató dallamokat szerző komponistát, Tilo Alpermannt is.

BOLDOGAN ÉLTEK, MÍG...

A *Ken Follett's The Pillars of the Earth - Book 3* egy olyan, interaktív regénysorozat hatásos lezárása, amely Ken Follett remekművét felhasználva képes volt szintet vinni a point and click játékok sokat tapasztalt műfajába sajátos megoldásaival és szemkápráztató küllemével. Időnkénti üresjáratokat, olykor kiszámítható csavarjait és a

nem tökéletesen igazodó ajakszinkronját le számítva olyan utazás ez, amelyre habozás nélkül meginvitálunk bárkit, akit nem riasztanak el az érzelmi gyomrost okozó témák, a szörnyű és jóra forduló emberi sorsok, esetleg isten megkérdőjelezése. Vallási hovatartozástól függetlenül sokat veszít az, aki kihagyja ezt a különleges élményt, amelyet az alábbi, a trilógia érdemeit honoráló pontszám is hűen tükröz. Szívesen látnánk a hasonló területen mozgó Az ifjú pápa kapcsán is egy ilyesfajta feldolgozást.

Szada

HARDVER

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

- + izgalmas történet
- + varázslatos kép világ
- + remek audiorész
- + részről részre fejlődő koncepció
- kiszámítható fordulatok
- nem tökéletes ajakszinkron
- idegesítő minijátékok

SZADA

Ha nem is csodás, de méltóságteljes ez a katedrális.

83



Akár az Eiffel-toronytól is árulhatjuk pizzánkat



Fontos a megfelelő munkaező



Saját recepteket készíthetünk

111 FÉLE SAJT EGY HELYEN

Egy berlini étterem a játék kapcsán elhatározta, hogy készít egy pizzát 111 féle sajttal megszórva. Ezzel a mennyiséggel be is került a Guinness Rekordok könyvébe. A rekord teljesítéséhez egy 30 cm-es pizzára és minimum 101 féle sajtra volt szükség.



Az étterem testre szabható

Pizza egyedi feltéttel

PIZZA CONNECTION 3

EDDIG SE GONDOLKODTAM AZON, HOGY ÉTTERMET NYITOK, DE A PIZZA CONNECTION 3 UTÁN VÉGKÉPP ELMENT TŐLE A KEDVEM.

Ez nem a játék hibája, csak szimplán kiderült rólam, hogy borzasztó étteremtulaj lennék. Első ránézésre könnyűnek tűnhet a feladat: elkészítjük a pizzákat, majd jönnek az emberek, és széles mosollyal az arcukon elfogyasztják őket. De a felszín alatt sokkal bonyolultabb dolog a vendéglátás, nem csak a valóságban, a *Pizza Connection 3*-ban is.

TEGYÜNK A VENDÉG KEDVÉRE

A pizzák elkészítése még egyszerűbb feladat. Néhány előre bekészített recept mellett saját, egyedi pizzákat is alkothatunk. Rengeteg különféle összetevő közül választhatunk, temérdek sajt, zöldség, hús, gyümölcs és fűszer áll rendelkezésünkre. A variációknak szinte csak a képzeletünk szab határt. Ha ezzel készen vagyunk, el is nevezhetjük a pizzánkat, receptje bekerül a már meglévők közé, így legközelebb csupán egy kattintással elkészíthető. Megszabjuk az árát, rákerül az étlapra, és már mehet is a sütőbe.

A nehezebb része a dolognak az étterem menedzselése, ami már a pizzák készítésekor is meghatározó. El kell döntenünk, hogy melyik célcsoportot szeretnénk elérni, ugyanis mindegyiknek különböző az ízlése. Míg a fiatalok jobban szeretik a csípősebb ízekeket, addig az idősebbeknek ez nem jön be annyira. Ez meghatározó az étterem kialakításánál is. Ha úgy döntünk, hogy a fiatalabb bevőköt célozzuk meg, ak-

kor érdemes modern kinézetűre hangolni a pizzériát, míg az idősebbekkel szemben a minél puccosabb annál jobb stratégia a kifizetődő. A bevétel szempontjából is fontos eldönteni ezeket. A fiatalok többen vannak, de kevesebbet tudnak költeni, mint az idősebbek.

ÚT A SIKERHEZ

Az étterem tervezésekor számtalan lehetőség közül választhatunk. Eldönthetjük, hogy mekkora legyen a konyha, a raktár és az étkező, majd jöhetnek a megfelelő bútorok és a dísznövények. A berendezés minőségére is figyelniünk kell, idővel elhasználódnak, és meg kell őket javítanunk. Még játékgépet és darts táblát is rakhatunk a pizzériába. (Azt hittem, hogy a játékgép hoz majd valami plusz bevételt a konyhára, de az idő múlásával kiderült, hogy az is csak díszítőelemnek minősül.) Következő lépésként jönnek az alkalmazottak. Választanunk kell egy megfelelő séfet, pincéreket és árubeszállítókat. A séfnél fontos, hogy olyat vegyünk fel, aki elég gyors, de azért jól tud pizzát készíteni. A pincéreknél is meghatározó a gyorsaság, de azért nem árt, ha kedvesek is a vendégekkel. Mindennek a kulcsa azonban a megfelelő reklám és marketing. Ha ezekkel nem foglalkozunk, hiába miénk a város legjobb étterme, a forgalom nem lesz a legnagyobb. Bérelhetünk hirdetőtáblákat, így városszerte többen tudnak majd a pizzériánkról, és megnő a vendégek száma.

Ne feledjük, hogy ezek mind-mind pénzbe kerülnek. Az étterem bérleti díja, a nyersanyagok, az alkalmazottak, a pizzéria berendezése és a reklám is bőségesen le tud-

ja apasztani a bevételünket. Ezért is fontos olyan alkalmazottat fölvenni, akinek viszonylag alacsony a bérigénye. Elsőre célszerű mindenből a legolcsóbbat választani, mert ha a nap végén nyereség nélkül zárjuk a boltot, adósságba keveredhetünk, aminek visszafizetésére mindössze 48 óra áll rendelkezésünkre. Én a reklámon próbáltam spórolni, aminek köszönhetően nem jöttek valami sokan az éttermembe, így egyre nagyobb adósságot halmoztam fel, amit nem tudtam visszafizetni a megadott idő alatt. Az egésznek az lett a vége, hogy elvesztettem a pizzériát, és csődbe mentem. Mielőtt étterem nyitására adnátok a fejeteket, érdemes kipróbálnotok a *Pizza Connection 3*-at, hogy megtudjátok, milyen sokrétű feladat egy vendéglátóhelyet fenntartani.

Bogi



INFO

Kiadó **Assemble Entertainment**
Fejlesztő **Gentylmad Studios, Assemble Entertainment**
Platform **PC**

Röviden Szimulációs stratégiai játék, amelyben saját receptjeink alapján készíthetünk pizzákat, és étteremtulajdonosok lehetünk. **PEGI 3+**

HARDVER

Windows 7 (64-bit), Intel Core i3 3 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GT640/Raedon HD7750, DirectX 11, 5 GB szabad hely

- + egyedi elképzelések széles tárháza
- + összetett
- nem ettől a játéktól fogunk szívrohamot kapni
- miután kész az étterem, sok dolgunk nincs a játékkal

BOGI

Pizzériát vezetni nem is olyan könnyű, mint gondolnánk.

75



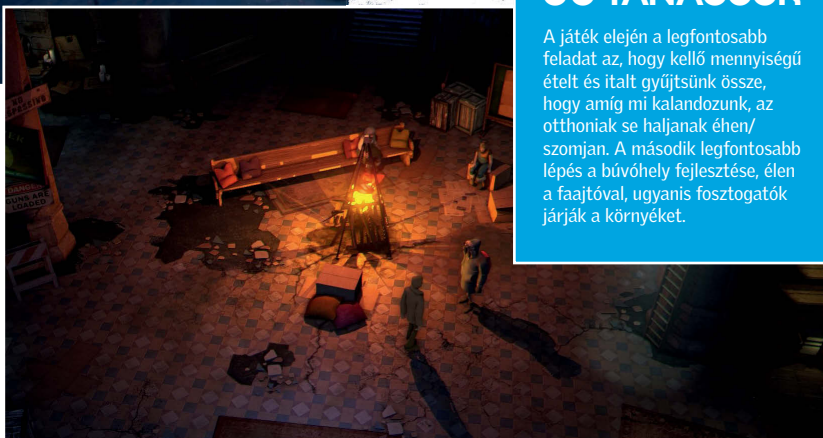
Nem mi vagyunk az egyetlenek

JÓ TANÁCSOK

A játék elején a legfontosabb feladat az, hogy kellő mennyiségű ételt és italt gyűjtsünk össze, hogy amíg mi kalandozunk, az otthoniak se haljanak éhen/szomjan. A második legfontosabb lépés a bűvóhely fejlesztése, élen a faajtóval, ugyanis fosztogatók járják a környéket.



Legenda vagyok



Nyomás a nagyvilág!

Jégkorszak 2. - Az olvadás

IMPACT WINTER



RENESZÁNSZUKAT ÉLIK A TŰLÉLŐJÁTÉKOK. Manapság sok játékos szíve ver hevesebben, ha meghallja, hogy egy apokaliptikus utáni világ nincstelenjeit veheti pártfogásába, a Bandai Namco és a Mojo Bones kettőse pedig ezt egy újabb jégkorszak keretei között álmodta meg – PC után konzolokra is átköltöztették a fejlesztőcsapat első projektjét, az *Impact Winter*-t.

MÉG VACOG A SZÍV, DE LESZ RÁ KABÁT

Jacob Solomon elveszítette családját, miután egy aszteroida becsapódott, és durván átrendezte a világ látképét és faunáját. Ám nem marad sokáig magányosan: gazdag élettapasztalata miatt rögtön egy kis csapat élén találja magát vezetőként, és velük egy templomban vackolja be magát a hosszúra nyúlt télre. Rögtön a játék elején kiderül, hogy úton van a segítség, azt is pontosan tudjuk, hogy mikorra várhatjuk, csupán ki kell addig tartania a szedett-vedett bagázsunk valahogy. Jacobnak nem csupán saját létszükségleteiről kell gondoskodnia, de társai igényeire és életjeleire is figyelnie kell. Kimerészkedve a számos veszéllyel fenyegető, idegenné vált világba folyamatosan élelem, folyadék és más erőforrások után kutat, amiben segítségére van egy kis lebegő robot, az igencsak hasznos Ako-Light – nélküle valószínűleg pillanatok alatt eltévedne, és csak az utókor találna rá csonttá fagyott maradványaira.



INFÓ

Kiadó Bandai Namco Entertainment
Fejlesztő Mojo Bones
Platform PlayStation 4, Xbox One
Röviden Egy globális katasztrófa utáni túlélőjáték konzolos változata, amelyben egy csapat életben maradásáért felelünk. PEGI 16+

Táplálnia kell átmeneti otthonának máglyáját a kihűlés ellen, fejleszteni a védelmet a fosztogatók ellen, és teljesíteni a missziókat is, hiszen ezzel megsürgetheti a mentőcsapat érkezését. Nem egyszerű tehát a világvége után boldogulni, így az sem mindegy, hogy milyen platformon tesszük.

ENYHÜLT A JÉGKORSZAK

Az *Impact Winter* PC-s tesztjének egyik mondatát idézve kijelenthetjük, hogy a számítógépekre szánt változat olyan távol áll a mennyi játékélménytől, mint patkánysteak a marháétól, viszont a konzolos kiadásokra ez már nem igaz. Míg korábban frusztráló volt az irányítás, frászt kaptunk a menükezeléstől, bosszantó technikai gondokba botlottunk úton-útfélen, és fájján hosszú töltési időt csücsülhettünk végig, addig a Sony és a Microsoft masináin sikerült mindegyik problémán csiszolni, még ha megszüntetni őket nem is. Jacob mozgatása klasszikusokkal gördülékenyebb kontrollerral, mint a billentyűzet–egér kombinációval; a ravaszokkal pillanatok alatt eljuthatunk a kívánt menüponthoz; a töltési idő lecsökkent; buggal, teljesítménybeli problémával is kevesebbszer sodorhat össze a sors, mint korábban, noha az hatalmas fekete pontot jelent, hogy meg-megakad a játék, és gyakran leesik a frame rate. Ezt némileg egyszerűsíti, hogy lényegesen egyszerűbbé vált a loot begyűjtése és rendszerezése a hátizsákunkban, az interakció a környezettel, a dialógusok a továb-

bi túlélőkkel és a fegyverekkel való célzás, szóval ha valaki csomókban tépte ki a háját a PC-s verzió betegségei miatt, az mindenképpen tegyen egy próbát konzolon is az *Impact Winter*rel, ha van rá lehetősége. Persze nem ég és föld a különbség a két variáns között, ezért felesleges is csodát várni tesztünk alanyától, mégis érezhetően megnőtt a komfortérzet, kevesebb a homlok-ráncolást előidéző momentum, és többnyire sikeres volt a bogárirítás is, így aki kedveli a túlélőzsánert, az bizonyára a megmaradt hiányosságok ellenére is élvezni fogja a Mojo Bones legelső portékájának csiszoltabb kiadását (amely grafika tekintetében sem marad szegényben).

Szada

+ túlélőmenedzselés
+ felfedezés
+ Ako-Light
+ polírozottabb irányítás
- ... amely még mindig nem tökéletes
- technikai gondok
- sok töltés

SZADA
Élhetőbb lett ez a jégkorszak.

70

Teszt

NEVERWINTER NIGHTS:
ENHANCED EDITION

A harc közben látható animációkat egynémely, a közelmúltban megjelent RPG is megirigyelné

A *Shadows of Undrentide* a facebookos Zynga által megvett, majd bezárt Floodgate Entertainment egyetlen emlékeztető munkája

Minek fegyver, ha az ember az arcével is ölhet?

Neverwinter is coming

NEVERWINTER NIGHTS: ENHANCED EDITION

MERRE TOVÁBB?

Elvileg több választása is van a Beamdognak a jövőt illetően. Egyrészt nem lepődünk meg azon, ha a Neverwinter Nights 2-t is Steamre hozná el a stúdió, valamint az eltűnt forráskód dacára is belevágná az *Icwind Dale II: Enhanced Edition* fejlesztésébe. Másfelől elképzelhető, hogy inkább átportolják konzolokra a meglévő alkotásokat, de egy önerőből megvalósított projekt lehetőségét sem záránák ki.

LÉTEZÉSE ÓTA SZINTE KIZÁRÓLAG MÁSKOR LEVETETT TOLLALVAL ÉKESKEDIK A BEAMDOG, MUNKÁSSÁGA MÉGSEM TELJESEN HASZONTALAN. Az évek során ugyanis szépen helyrehozották a BioWare és a Black Isle Studios körülrajongott klasszikusait, sokáig elhanyagolt hibákat szüntettek meg, a fejlesztéskor kivágott tartalmakat állítottak vissza, sőt alkalmanként új karaktereket és történetstrázákat szőttek a történetekbe. Az általuk kezelésbe vett Infinity motoros játékok közül már csak az *Icwind Dale II* hiányzik, ezért mindannyian arra számítottunk, hogy rövidesen visszatérhetünk a Jeges Szelek völgyébe, ahol Inon Zur varázslatos melódiáitól kísérve véget vetünk Tízváros ostromának. Ámde úgy alakult, hogy a csapatnak nem sikerült fellelnie a forráskódot, a visszafejtés pedig állításuk szerint túlságosan hosszadalmas, nehézkes és költséges volna, emiatt előrébb került prioritási listájukon a 2002-ben kiadott *Neverwinter Nights*.

MAGÁNYOS ÉJSZAKÁK

Képzeltetik a rajongók meglepetését, akik egy újabb *Baldur's Gate*-szerű játékra számítottak. A kanadaiak ugyanis drasztikus változtatásokat hajtottak végre a recepten, kezdve azzal, hogy búcsút intettek a kalandozó csapat köré épülő történetmesélésnek. Csupán saját karakterünket terelgethettük, akihez jellegtelen, MI vezérelte társak csatlakozhattak. Ennél is sokkal jobb volt, hogy kukázták a régi motort. Az örökébe lépett Aurora már 3D-ben jelenítette meg a környezetet és a karaktermodelleket, valamint egy beépített szerkesztőt is kapott, amely utóbb a



INFO

Kiadó **Beamdog**
Fejlesztő **Beamdog**
Platform **Mac, Linux, PC**
Röviden Steamre költözött a BioWare tizenhat éves, rajongóit rendkívüli mértékben megosztó, D&D-alapú szerepjátéka.
PEGI 12+

Neverwinter Nights aduászának bizonyult. A folyamatosan bővülő eszköztárat használva az alkotó kedvű játékosok különféle modulokat készítettek, hogy aztán megosszák őket az egyre gyarapodó közösséggel. Így újabb és újabb történeteknek lehetünk részesei, saját kútfőből születetteknek és feldolgozóknak egyaránt. A D&D harmadik kiadására támaszkodó RPG emiatt elsődlegesen keretrendszernek tekintendő. Hogy demonstrálják működését, egyjátékos kampánnyal együtt adták ki. Igaz, a címadó város megmentése a stúdió más alkotásaihoz mérten laposra sikeredett. Kaptak is emiatt hideget-meleget, úgyhogy botlásukat a külső fejlesztésű *Shadows of Undrentide*, valamint a már-már *Throne of Bhaal*-i magasságokat ostromló *Hordes of the Underdark* kiegészítővel igyekeztek jóvátenni.

TESSÉK MONDANI, MIKROSKÓP IS JÁR HOZZÁ?

Korai 3D-s szerepjátékról lévén szó, meglehetősen ósdinak hat a látvány; minden szögletes, a textúrák felbontása alacsony, a karakterek pedig bántóan kevés poligonból épülnek fel. A bármikor megállítható harcok viszont a körülményekhez képest szépen animáltak, látunk kitérést, hártást, elmentámadást a háttérben zajló számítási feladatok eredményeként. Nyilvánvaló volt, hogy drasztikus beavatkozás nélkül aligha lehet számottevő javulást elérni. Ám a csapat kizárólag a felbontást piszkálta meg (4K a maximum, nem mintha számítana), illetve hozzáadott pár effektet, köztük a tökéletlenül alkalmazott, háttérket homályos masszává elmosó depth of fieldet. A jobbára érintetlenül hagyott kódoknak köszönhetően viszont a mentésektől kezd-

ve a modulokon át a modokig minden kompatibilis az *Enhanced Edition*mel. Az alkotók serényen adják hozzá a tartalmakat, de az Ossian Studios díjnyertes modulja, a *Darkness over Daggerford* még hiányzik. És ha már szóba kerültek a modulok, mindenképpen meg kell említeni, hogy a BioWare által fejlesztettek közül a *Pirates of the Sword Coast*, az *Infinite Dungeon* és a *Wyvern Crown of Cormyr* darabonként nagyjából kilencszáz forintért vásárolható meg, ugyanis kimaradtak a hatezer forintos alapcsomagból.

Nem vitás, a Beamdog eddigi legkevesebb munkával tető alá hozott projektjéhez van szerencsénk, amelynek legfőbb érdeme, hogy felélénkítette a közösséget, és mindenféle trükközés nélkül működésre bírta a többjátékos módot. Emiatt kizárólag a multizni vágyóknak érdemes újra megvásárolniuk.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8/10, 1 GHz CPU, 1 GB RAM, OpenGL 3.0 kompatibilis GPU, 10 GB szabad hely

- + rengeteg tartalom
- + működő multiplayer
- + Steam-integráció
- az alapjáték kampánya sablonos
- jottányit sem szépült
- néhány modulért külön kell fizetniük

CHAVALIER

Kettőt fizet, egyet kap.

68

A THIS WAR OF MINE ALKOTÓITÓL

FROSTPUNK



A VICTORIAN EDITION TARTALMA:

- Exkluzív flapbox csomagolás
- A játék steames változata és telepítőlemeze
- “New London - The Art of Frostpunk”
- 56 oldalas, keményfedeles művészeti album

A VÁROSNAK TÚL KELL ÉLNI E



ANGOL NYELVŰ JÁTÉK

© 2018 11 bit studios S.A. Frostpunk™. Developed by 11 bit studios S.A. 11 bit studios and Frostpunk are trademarks and/or registered trademarks of 11 bit studios S.A. All rights reserved. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation. All other trademarks and copyrights are the property of individual owners. All rights reserved.



Teszt

» CALL OF DUTY: WWII – THE WAR MACHINE



Az égő zombi lesz az új ellenfelünk, jó lett volna valamivel karakteresebb új szörnyeteg, nem ezzel fogják visszaszorítani a náci az oroszokat



A Dunkirk pálya egyik oldalán az Atlanti-óceán terül el, a másikon pedig jól kiépített védvonalak várják a küzdő feleket



GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2017/11-ES, AZ ELSŐ KIEGÉSZÍTŐT A 2018/2-ES GAMESTARBAN



A sivatagos pályáról nem hiányozhat a fenséges szfinx, de a háttérben felbukknak a gízai piramisok is

A TELJESSÉG IGÉNYÉVEL

Tíz dollárt, vagyis 2500 forintot is megspórolhat az, aki a teljes Season Pass-t veszi meg. Ráadásul megkapja az ikonikus Carentan multipályát, amely már az első és második Call of Duty játékban is szerepelt. Az eddig látottak alapján szerintünk érdemes beruházni rá – a Resistance és a The War Machine hozta a kötelezőt –, és nincs okunk kételkedni benne, hogy az utolsó két DLC-csomag is megéri majd az árát.

Beindul a háborús gépezet

CALL OF DUTY: WWII – THE WAR MACHINE

TETSZIK, VAGY SEM, AZ UTÓBBI ÉVEK EGYIK LEGJOBB CALL OF DUTY JÁTÉKA TOVÁBB

BŐVÜL. Most lehetne azon vitatkozni, hogy mennyire etikus 15 dollárt kérni négy multiplayer pályáért és a zombikaland folytatásáért, de ez pusztán szócséplés lenne. Végül soron a játékosoké az utolsó szó, ők pedig 2012, vagyis a *Call of Duty: Black Ops II* óta bizalmat szavaztak az 50 dolláros (kb. 13 ezer forintos) térképcsomagoknak.

EGYIPTOMI KALAND

A második DLC-pakk nem fog túl nagy meglepetést okozni; vannak benne kifejezetten jó részek, tisztességgel összerakták, de nem szabad tőle csodát várni. A hagyományos multiplayer pályák mellé három térkép került, így összesen 16 közül választhatunk (17 abban az esetben, ha megvettük a Season Pass-t). Tavaly novemberben az új *CoD* egyik legnagyobb hibája az volt, hogy bántóan kevés, mindössze kilenc map rotálódott. Úgy gondolom, hogy ezt a hibát orvosolták, most már elegendő térkép közül sorolhat a gép, egyre kisebb az esélye, hogy megunjuk valamelyiket. Az új csomagból egyértelműen a csodaszép egyiptomi emelkedik ki, talán az egyik leglátványosabb pálya az egész játékban. Kifejezetten jó harcolni rajta, a szűk járatokat jól be lehet védeni, de a számos oldalsó járat lehetővé teszi, hogy az ellenség hátába tudjunk kerülni. A V2-es map tulajdonképpen egy nagy hatótávolságú rakétakilövő, amit mindkét fél igyekszik elfog-



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Sledgehammer Games**

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

Röviden A második világháborús *CoD* második DLC-csomagja, amelyben új térképek és a zombihadjárat egy új fejezete kapott helyet.

PEGI 18+

lalni. A harmadik helyszín a híres-hírhedt Dunkerque (Dunkirk néven), ahol a németek majdnem a tengerbe szorították a brit expedíciós hadsereget. Korrekt és okos pályatervezés jellemzi mindhárom térképet, az idő és a játékosok majd eldöntik, melyikből válik klasszikus; én az egyiptomira fogadnék.

SZICÍLIAI RAJTAÜTÉS

Új küldetést kapott az egyik legnépszerűbb játékmód, a War (most már itt is öt különböző misszió váltakozik) is, az Operation Husky hadművelet keretében Szicíliában kell helyállnunk mindkét oldalon. A missziót három részre osztották: az elsőben három fontos információt kell megvédenünk, illetve megszerznünk. A következő fázisban a megszerzett információkat kell rádióon továbbítanunk az illetékeseknek, illetve a másik oldalon ezt kell megakadályoznunk. A küldetés harmadik harmadában egy izgalmas légi harcban kell legyőznünk az ellenfelet. Nagy kár, hogy ezt az utolsó részt eléggé elszabták: túlságosan szűkre vették a játékkeret, menet közben folyton kirepülünk a játékszónából, és mire visszafordulunk, a légvédelmi ütegek zárótüze már szitává is lyuggatta a gépünket. Jó lenne, ha egy patchben javítanák ezt a részt, kár lenne egy ilyen jól felépített missziót tönkretenni egy frusztráló légi csatával.

A ZOMBIK MÁR BERLINBEN VANNAK

Elérkeztünk a *The War Machine* utolsó felvonásához, a zombikalandhoz. Az elő-

ző rész végén reménykedtem benne, hogy utunk következő állomása Egyiptom lesz, ahol múmiákkal és életre kelt csontvázakkal fogunk megküzdeni, de sajnos be kell érniünk a porig bombázott Berlin alagútrendszerével és utcáival. Új közelharcifegyverek, egy új zombitípus, egy új szuperfegyver és számtalan tennivaló vár ránk ebben a fejezetben, garantáltan nem fogunk unatkozni most sem. Összességében elmondható, hogy korrekt DLC-csomag a *The War Machine*. Annak, aki szereti a második világháborús *Call of Dutyt*, és szeretné a teljes élményt átélni, mindenképpen érdemes beszereznie.

Mocsy

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3 3,3 GHz, 8 GB RAM, GeForce GTX 660, 90 GB szabad hely

- + egyiptomi pálya
- + zombikaland folytatása
- + War játékmód
- apró repülhető tér
- két középszerű MP-pálya

MOCYSY
Változtatlanul változatos.

79

FourFourTwo



A VILÁG KEDVENC
FUTBALLMAGAZINJA!

WWW.FOURFOURTWO.HU

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

Az űrben nem a kalózok jelentik a legnagyobb veszélyt

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2016/06-OS GAMESTARBAN

Ilyenkor azért brutálisan öröködik a PC

EXTRA TARTALOM INGYEN

Nemcsak a 2.0-s frissítés újításait kapja meg mindenki, hanem az új semleges frakció perkjei is felbukkanhatnak, ha egy véletlenszerűen generált hadviselő féllal kezdünk új kampányba, így még izgalmasabb kombók jöhetnek össze.

Gyűjtőszerkezetet bekapcsolni!

A galaxis újjászületése

STELLARIS: APOCALYPSE

BÁR APOCALYPSE A KIEGÉSZÍTŐ NEVE, EZ A DLC NEM VALAMINEK A VÉGÉT, SOKKAL INKÁBB EGY ÚJ KOR KEZDETÉT

JELENTI a Stellaris életében. A Paradox a megjelenés óta folyamatosan toldozgatta-foltozta a játékot, a legdrágább változást azonban a február végén élelt, egy amerikai sci-fi-író, C.J. Cherryh tiszteletére csak Cherryh néven emlegett, 2.0-s javítócsomag hozta el. Mivel ez gyakorlatilag kéz a kézben érkezett a DLC-vel (és több ponton is egymásra épülnek az újítások), ennek tartalmáról is érdemes szót ejteni.

VAN MÉG ÚJ A NAP ALATT

A 2.0-val mentéseink használhatatlanná váltak, úgyhogy aki anno valamiért félretette a galaxis leigázását, az most kénytelen lesz nulláról kezdeni. Ráadásul nem is halad majd olyan dinamikus a hódítás, hiszen a játékmenet a változtatások hatására érezhetően lelassult. Jóval több dologba szólhatunk bele, ennek köszönhetően pedig taktikusabbá vált a birodalom igazgatása. Alaposan átalakult a harcrendszer: nem lehet már hatalmas flottákat építeni, így nyers túlerővel nem feltétlenül tudjuk lenyomni az ellenség torkán. Valószínűleg kevesen gondolják, de az egyik legkifizetődőbb az ősi magyar katonai taktika, miszerint menekülést színelünk, aztán ha nem is hátrafelé nyilazással, de váratlan manőverekkel meglepjük üldözőinket. Ugyanakkor nem is lesz szük-



INFO

Kiadó **Paradox Interactive**

Fejlesztő **Paradox Development Studio**

Platform

PC

Röviden A Paradox népszerű 4X űrstratégiájának első nagy kiegészítője, ami egy ingyenes frissítés kíséretében érkezett. PEGI 7+

ségünk akkorra flottára, mint régen, hiszen a fejleszhető csillagbázisok immár önmagukban is képesek megállítani az űrkalózokat, így nem kell a határon járőrözni. A közlekedés egyébként is lelassult, a fegyvergyártástól és a warp technológiától elbúcsúztunk, így maradnak a hiperhajtóművek, emiatt pedig jobban meg kell terveznünk a hódítást. Ha valakit ez zavar, az természetesen modokkal nyugodtan visszacsinálhatja az egészet.

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE

Na de lássuk, milyen extrákat kap az, aki befizet a DLC-re. Ott vannak például a Titan osztályú hajók, flottánk legcsillogóbb ékkövei, amelyek önmagukban is hatalmas fenyegetést jelentenek, a fejlesztéseknek köszönhetően pedig igazi rombolókká válhatnak. A már említett csillagbázisokra azért lesz szükség, mert a kalózok immár a játék bármelyik szakaszában feltűnhetnek, és bár eleinte még gyengék, idővel bekeményítenek. A titánok mellett kapunk kolosszusokat is, amelyeket úgy kell elképzelni, mint kicsit lebutított halálcsillagokat. Több különböző szuperfegyverrel is felszerelhetjük őket, így képesek egész bolygók felrobbantására vagy akár arra, hogy ionágyúikkal csak a magasabb szintű létformákat semmisítsék meg, így kolonizálásra alkalmassá tegyenek egy plánétát. Szórakoztatóak ugyan, de elképesztően nehéz őket kifejleszteni, ráadásul semmilyen fegyverrel sem rendelkeznek, így egy teljes flottának kell kísérget-

nie egy kolosszust. Mire eljutunk erre a szintre, általában már nincs is szükségünk ezekre a hajókra ahhoz, hogy egész birodalmakat hajtsunk igába. Annál izgalmasabb viszont az új frakció, a maraudereké, akik nem annyira a hódításra, mint inkább a fosztogatásra koncentrálnak, pénzért pedig hajlandók lerohanni az ellenségeinket vagy zsoldosként beállni a seregünkbe. De bármennyire is szórakoztató, a maga 20 eurós árával az *Apocalypse* nem kifejezetten olcsó, ráadásul a legtöbb újítás csak a végjátékban kap szerepet, emiatt sokan egy jó darabig nem is próbálhatják majd ki őket.

Kaci

HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Quad 9400, 2 GB RAM, GeForce GTX 460/Radeon HD 5770, 4 GB szabad hely

- + bónusz ingyenes frissítés
- + izgalmas újítások
- + több lehetőség
- a játék késői szakaszára koncentrálnak
- drága

KACI

A legnagyobb rajongók fogják igazán élvezni.

80



OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérí



Ajándékba
is vásárolható



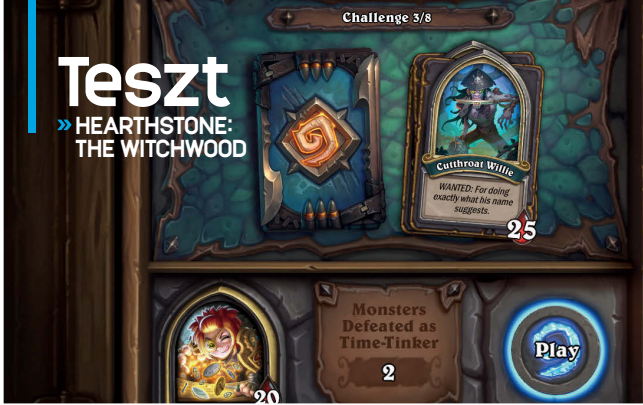
Kiadványát
több eszközön
is elérheti



Pár kattintással
azonnal olvasható,
előfizethető

Teszt

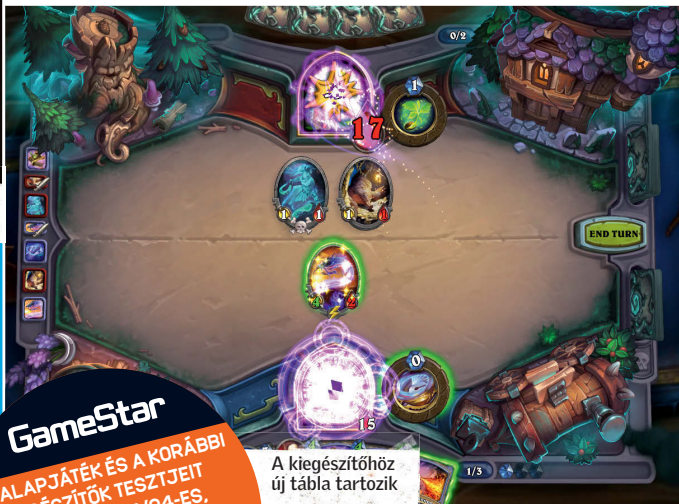
HEARTHSTONE: THE WITCHWOOD



BEN BRODE LEKÖSZÖNT

A Hearthstone-csapat vezetője és a világ legszélesebb vigyorával nevető kabalafigurája, Ben Brode lépett a Blizzardtól. Még nem tudjuk, milyen új projekttel készül a mester, de ha csak fele annyira lesz szórakoztató, mint legutóbbi munkája, akkor is örömmel fogadjuk majd.

GameStar
AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐK TESZTJEIT KERESD A 2014/04-ES, 2015/02, 05, 09-ES, 2016/01, 09-ES, 2017/05, 09-ES ÉS 2018/01-ES GAMESTARBAN



A kiegészítőhöz új tábla tartozik

Nem lennénk vadőrök Gilneas erdeiben

HEARTHSTONE: THE WITCHWOOD

GENN GREYMAN MEGKAPJA UGYAN MOSTANÁBAN A MEGÉRDEMELT REFLEKTORFÉNYT A WORLD OF WARCRAFTBAN, ÁM GILNEAS ÉS AZ A KÖRÜLI LEGENDÁK MÉG MINDIG AZEROTH ELHANYAGOLTABB RÉSZEIRE ESNEK.
Szerencsére itt van nekünk a *Hearthstone* fejlesztőcsapata, amelynek tagjai örömmel nyúlnak bele egy ilyen veszélyes vidék titkaiba.

PÁROKBAN A PÁRATLANOK
A *The Witchwood*-ban 140 új lapot kaptunk, és az alapvetően erős Legendary minionok mellett bőven akadnak olyan kártyák is, amelyek a kevésbé ritka osztályokba sorolhatók, mégis hasonlóan komoly a hatásuk az egyes kasztokra. A druidák esetén például a Ferocious Howl és a Bewitched Guardian (mindkettő gazdagon profitál a játékos kezében lévő kártyák számából) bőven elegendőek voltak ahhoz, hogy játszhatóvá tegyék a Hand Druid típust. A Priest-rajongók megkapták a Lady in White kártyát, ami jelentősen növeli lények ütőerejét. Mégsem ezek, hanem a páros/páratlan értékekre utazó hatások hoztak be igazi újdonságokat. A *Witchwood* tartalmaz néhány olyan új kártyát, amelyek nevenségesen nagy előnyt jelentenek, amennyiben páros vagy páratlan számú manaköltséggel rendelkező lapokból rakjuk össze a paklinkat. Genn Greymane 1-re csökkenti hősünk képességének árát, amennyiben páros manából építettünk, Baku the Mooneater pedig felfejleszti a képességet, ha a páratlan megoldást választottok. Mindkettőnek komoly befolyása van a meccsre, de a kettő egyszerre nem működhet, így nem borítják fel az egyensúlyt. A Blizzard arra is rájött, hogy mit kezdjen az újra kijátszható kártyákkal: összefogta őket egy új hatás, az Echo alá. A „Charge-problémát” is megoldották a fejlesztők a Rush szó bevezetésével. Az ezzel a kulcsszóval megoldott szörnyek aktívan érkeznek játékba, de a kijátszásuk után csak ellenséges lényt üthetnek, nem sebezhetik meg az ellenséges hőst. A három új játékmechanikával a *Witchwood* lett az eddigi legszínesebb *Hearthstone*-kiegészítő.

INFO
Kiadó **Blizzard Entertainment**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment Platform**
PC
Röviden A Blizzard kártyás csodájának legfrissebb kártyakészlete, amelynek főszereplői vérfarkasok, boszorkányok és Gilneas elátkozott lakói.
PEGI 7+

ERDEI VADÁSZAT
A szetthez egy új egyjátékos kaland is dukált. Az új játékmód Monster Hunt névre hallgat, és a működése sokban hasonlít a *Cobolds and Catacombs*-ban látott Dungeon Run mókához. Fontos újdonság, hogy ezúttal négy új hős közül választhatunk, akik sajátos képességekkel dobják fel a történetet. Darius Crowley ágyúkat tud megidézni, amelyekkel folyamatosan sebezheti az ellenséges szörnyeket, míg Houndmaster Shaw 1/1-es kutyákkal áraszthatja el a táblát. Tess Greymane a már kijátszott varázslatokat nyúlhatja le, Toki pedig visszafordíthatja lejátszott körünket. Utóbbi a legérdekesebb: tegyük fel, hogy kijátszottál egy Arcane Missile-t, és a három lövedék a lehető legrosszabb célpontokat találta el. Toki visszaporgetheti az egész kört, újra kijátszhatod a Missile-t, és ezúttal esélyed lesz egy kedvezőbb végkifejletre. A gnóm mágus volt a legszórakoztatóbb mind közül, mert vele kifejezetten megérte a véletlenül

játszani. Ha nem jön be a lutri, akkor maximum újra megpróbáljuk. A hősökön kívül rengeteg új ellenfelet és kincset kaptunk, de a Monster Huntban a végjáték a legérdekesebb: ha mind a négy karakterrel levadásszuk a szörnyeket, akkor szembenézhetünk a fő ellenféllel, aki nem más, mint Magatha, a boszorkány. Aki emlékszik még az Arthas elleni küzdelemre két kiegészítővel ezelőttről, az nagyjából tudja, hogy milyen szintű kihívásra számíthat. Veteránoknak is meg fog gyűlni a baja ezzel a játékmóddal. Az új kártyamechanikáknak és a Monster Huntnek köszönhetően ismét hónapokat fogunk belelőni a máguspókerbe. Erősen nyitotta a Blizzard a *Hearthstone* számára ezt az évet, már csak abban reménykedünk, hogy a végéig fenn tartják majd ezt a lendületet.



Egy ingyen Legendary-lap mindenkinek jár

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

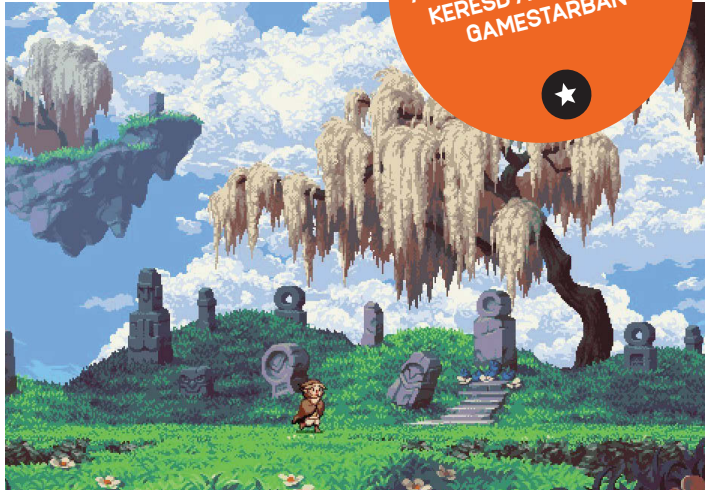
- + a lapok többsége izgalmas
- + páros/páratlan mechanika
- + Monster Hunt-mód
- a Monster Huntra két extra hetet kellett várni
- a Shudderwork létezése is fájdalmas

HUNTER
A holló éve emlékezetes kalanddal indult.

85

GameStar

A JÁTÉK PC-S TESZTJÉT
KERESD A 2016/12-ES
GAMESTARBAN



Hibátlan platformer
hibátlan konzolportja

OWLBOY

INFO Kiadó D-Pad Studio Fejlesztő D-Pad Platformok Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One Röviden A PC-n hatalmas sikert aratott akció-kaland-platformer konzolos kiadása. PEGI 7+

VISZONYLAG SOKAT KELLET VÁRNIUK A KONZOLOSOKNAK A PC-RE MÁR 2016 NOVEMBERÉBEN MEGJELENT OWLBOYRA, DE PERSZE MI AZ A MÁSFÉL ÉV A TÍZÉVES FEJLESZTÉSHEZ KÉPEST? A várakozás természetesen megérte, ugyanis a D-Pad Studio kicsi, de annál lelkesebb csapata nem kapkodta el a portolást és az optimalizálást, így az Owlboy ugyanolyan aranyos és zseniális platformer konzolon, mint PC-n. Csak a nagy tévén, illetve a hordozható Switch kijelzőjén még maradandóbb élményt nyújt, mint a számítógép képernyőjén. Az egészen egyedi atmoszféra teljesen magával ragadja a játékost, a zenei aláfestés pedig hibátlanul megteremt a hangulatot, és ad egy különleges színt a történetnek. Aprópó történet: akinek eddig esetleg kimaradt volna az Owlboy, annak itt az ideje megismerni nagy vonalakban a sztorit. A játékban az Otus nevű bagolyfiút irányítjuk egy vertikális platformeren keresztül egy kiválóan megkomponált világban. Mesterünk szárnyai alatt ismerjük meg a várost, és tanuljuk meg a legfontosabb dolgokat, amit egy őrzőnek tudnia kell. Az irányítás nincs túlbonyolítva, de a játék kellően nehéz és változatos fejtörők, ügyességi játékok, na meg persze ugrások elé állítja a játékost. Otus persze nem egyedül fedezi fel a világot, barátai is segítségére lesznek. Őket csak simán felkapjuk, és könnye-

dén szállunk tova a soron következő kalandhoz. Külön kiemelhető még többek között a történetmesélés is. Az átvezető párbeszédpanelek és az egyszéri, kisebb interakciók megfelelő arányban adagolják a humort, a drámát, a komolyságot, és tényleg úgy érezhetjük játék közben, hogy egy interaktív, érzésekkel teli mese részesei lehetünk. Ugyan nem használja ki az Xbox One X és a PlayStation 4 Pro legkomolyabb erőforrásait, de a maga stílusát tekintve nagyon szép a pixelart grafika és a művészi megoldások. Aki PC-n már végigjátszotta az Owlboyt, annak nem biztos, hogy érdemes ismét nekifutnia, mert „csak” annyit nyújt, amennyit azon is, aki viszont még nem próbálta, annak erősen ajánlott. Ilyen játék mellett nem szabad elszaladni.

Kivi

- + fantasztikus környezet
- + kiváló zene
- + szórakoztató történet
- miért kellett rá eddig várni

KIVI
Annak, aki szereti a platformereket, kötelező vétel.

92



NINTENDO SWITCH™

BÁRMIKOR, BÁRHOL,
BÁRKIVEL

Nintendo

Produced by
Omega Force



12
www.pegi.info

HYRULE
WARRIORS
DEFINITIVE EDITION



29 játszható karakter
a The Legend of Zelda
sorozatból



Vadonat új The Legend of
Zelda: Breath of the Wild
játékbeli öltözékekkel



Játsz együtt egy
baráttal!



Küzdj meg az ellenséges
szörnyhordákkal Hyrule
legendás harcosainak
segítésével – Benne
minden korábbi letölthető
tartalommal és
most először 1080P
felbontásban!



MÁR KAPHATÓ!

A DOBOZ TARTALMA:

Nintendo Switch™ konzol + Joy-Con™ (bal) + Joy-Con (jobb)
+ Nintendo Switch dokkolt + Joy-Con másoló + Joy-Con
csuklópánt (x2) + Nintendo Switch Hálózati töltő + HDMI kábel

MÁJUS 18-ÁN

www.nintendo.hu

CONQUEST



Nemcsak a megidézhető blokkok alakja, de súlya is fontos



A vörös zónában a tűz a legfőbb veszély és a legfontosabb eszköz

Papírszamoráj vázlatföldön kalandozik



Néha az alkotó saját művére tör, itt például halálos lavinát zúdítt ránk

INKED

NEHÉZ DOLGA VAN ANNAK, AKI A LÁTVÁNYVILÁG TERÉN TÉNYLEG MEGLEPŐT AKAR MUTATNI – A FEKETE-FEHÉRI MINIMALIZMUSTÓL AZ ULTRAMODERN EFFEKTORGÁKIG ELTÉRŐ STÍLUSOK SZÁZAI BOMBÁZNAK MINKET.

A Somnium fejlesztői azonban létre tudtak hozni valami teljesen egyedit: az *Inked* úgy néz ki, mint egy golyóstoll-vázlatrajz. Az első helyszíneket még a hagyományos kék dominálja, de a későbbiekben előkerül a zöld és a piros tinta is – a sok egyforma pixelgrafikás vagy bémán stilizált indie játék közül már ezzel kiemelkedett.

A KÉPREGÉNY KÉT OLDALA

Az *Inked* tulajdonképpen két történetet beszél el párhuzamosan: a hangsúly a névtelen kis szamorájunkon van, akitől elrabolják szerelmét. Hősünk nem katanát köt oldalára, hanem párja ecsetjét ragadja magához, így vagdalkozásra ne is számítunk – a feladatmegoldás legfőbb eszköze a varázspemzli használata lesz. Az apró karaktert képernyőről képernyőre egyre komplexebbé váló logikai feladatok lassítják, amelyeket a valóságba rajzolt blokkokkal tudunk megoldani.

A másik történet ennél jóval érdekesebb: a játék tényleges főszereplője egy Adam nevű képregényrajzoló; tulajdonképpen az ő rajztábláján zajlik az egész kaland. Adam azonban nincs jól, így az *Inked* tulajdonképpen az ő depressziós harca saját kreálmánya ellen – az alkotó nem egyszer közvetlenül is belenyúl a játékba, megnehezítve azt. Hogy pontosan milyen gondokkal küzd Adam, és mi történt barátjával, Evával, arra csak az *Inked* vége ad teljes magyarázatot.

INFO

Kiadó **Starbreeze Publishing**
Fejlesztő **Somnium Games**
Platform **PC**
Röviden **Elképesztően látványos logikai játékok megoldását az általunk létrehozott blokkok adják. PEGI 12+**

VARÁZSCSERUZA

Az *Inked*ben a feladatunk a továbbjutás lesz: egy ajtó kinyitása, egy felület megmászása, egy fal ledöntése – a táj manipulációjában pedig az ecsettel létrehozható különféle blokkok segítenek. Ezek közül az első négyet (kocka, gömb, rámpa, palló) szinte azonnal megkapjuk, aztán a két későbbi helyszínen ehhez még egyet-egyet hozzátessz. Ezek már különlegesebbek: a zöld ventilátorral fújni tudjuk a dolgokat, a tűz pedig... ugyanaz a pusztító láng, amit mindannyian ismerünk. Noha a feladatok a játékok elején könnyűek, a felvezető órákat követően beindul a játék, és bizony sokat kell kombinálni a különféle elemeket – s mivel azokból kicsiny hősünk egyre többet tud egyszerre használni, a feladatok emiatt is nehezednek.

Néha a kockát nehezezzékként tudjuk használni, máskor meg lyukakat fedünk el vele, vagy épp fedezékként használjuk. A gömböt általában a megfelelő lyukak betömésére kell használni, de a sok masina és súlyérzékeny platform ezt gyakran megnehezíti – néha a pallót, máskor a rámpát kell használnunk a labda megfelelő helyre juttatásához. A tűz fadarabok elégetésére és gépek beindítására egyaránt használható, a ventilátorral pedig általában más anyagot fogunk mozgatni – az alacsony gravitációt használó tájakon például a gömböt is.

IZOMETRIKUS ÖRÖMÖK

Az *Inked* igen jól néz ki, azonban rendelkezik mindazokkal a hibákkal, amelyek e nézet velejárá. A legfőbb gond, hogy az irányítás messze van a tökéletestől: a karakter mozgatása kontrollerrel remekül működik, viszont ilyenkor a különféle blokkok precíziós lerakása nem megy

könnyen. Ez utóbbi gondon segít az egér, ám a billentyűzetet használva a kis szamoráj mozgatása minden, csak nem egy könnyed, ösztönszerű feladat. Én végül az utóbbinál maradtam, de még a körülbelül hétórás játék vége felé is sűrűn előfordult, hogy leestem egy vékony platformról. És bár ilyenkor azonnal újraéledünk, ha kilépünk a játékból, az egész fejezetet újra kell kezdeni – ez baromi idegesítő, akkor is, ha a fejlesztők szerint ilyenkor „legfeljebb egy negyedórás szakaszt kell újrajátszani”.

Az *Inked* egy kellemes meglepetés, amely az átlagosnál sokkal jobban kihasználja viszonylag kicsi eszköztárát; arról nem is beszélve, hogy milyen jól is néz ki. Igazán zseniálissá, felejthetetlen élménnyé legjobb pillanataiban sem válik, de így is egyértelműen jobb, mint riválisai nagy része.

Grath

HARDVER

Windows 7, 2,3 GHz GPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 750/Radeon R7 260X (1 GB VRAM), 8 GB szabad hely

- igen változatos feladatok
- gyönyörű látványvilág
- meglepő történet
- tökéletlen irányítás
- nagyon ritka checkpointok

GRATH

Bár az *Inked* egyre csak javul, zseniálissá sosem válik.

75

**NEKED IS
OTT A
HELYED!**

XBOX ONE

**PLAYIT
SHOW**

**BUDA
PEST**

- > esport
- > cosplay
- > youtuberek
- > játék és hardver
- > játékbemutatók
- > vr és technikai újdonságok
- > sport programok
- > playit plus zóna (16+)

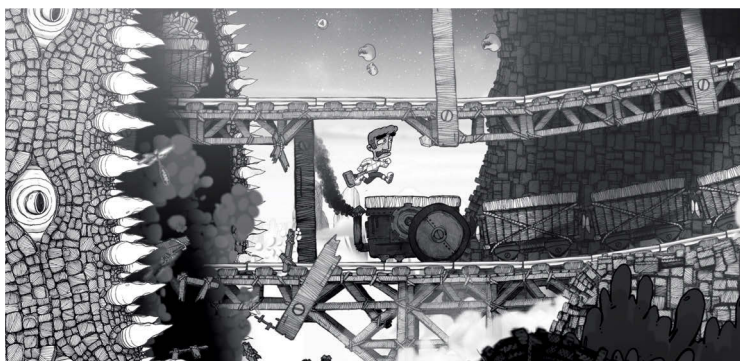
 mastercard.

> Hozd magaddal MasterCard® kártyádat,
mert a helyszínen további kedvezmények várnak!

BUDAPEST HUNGEXPO 2018/06/02

További információk és jegyvásárlás:

> www.playit.hu



Fekete-fehér, magyar gyöngyszem mobilra

WORMSTER DASH

INFO Kiadó **Gamelab Zrt.** Fejlesztő **Gamelab Zrt.** Platform **Android, iOS**
Röviden Gyönyörű, kézzel rajzolt, monokróm, 2D platformer.
PEGI 9+

HÁROMÉVNYI FEJLESZTÉS ÁLTALÁBAN NEM SZÜKSÉGES EGY MOBILJÁTÉKNAK, DE A WORMSTER DASHRE ABSZOLÚT MEGÉRTE VÁRNI.

A Gamelab összesen négy fővel indult, amikor még éppen csak a klasszikus rajzfilmes látványterv létezett, amely mindenkinek nagyon tetszett, de nem tudták, mit kezdjenek vele. Majd nőni kezdett a csapat, egyre többen akartak részt venni a fejlesztésben, és lassan, de biztosan elkészült a *Wormster Dash*. A 2D platformer stílus egyszerű alapokra épül, de rengeteg lehetőséget rejt, és a fejlesztők ezt alaposan ki is használták. A játék alapmechanikái egyszerűek, futásgomb nincs, helyette amint meglátja karakterünk az óriási fogas kukacot, nekiiramodik balról jobbra. Tudunk ugrani, hogy magasabb platformra jussunk, fegyverünkkel pedig szétzúzhatjuk az akadályokat. Egyértelműen a grafika emeli ki a *Wormster Dash*-t a tömegből. Szépen keveredik benne az ötvenes évek klasszikus rajzfilmjeinek stílusa a kilencvenes évek kockás, újszerű groteszk elemeivel; a monokróm látvány erre a furcsa, szürreális megjelenítésre és atmoszférateremtésre tökéletes választás. Nem véletlenül gyakorol ránk nagy hatást a megjelenés, a játék minden részletét kézzel rajzolták, a háttérrel elemeitől kezdve a minket üldöző kukacokig. Az egyedi grafikát nagyszerű hangok egészítik ki, értem ez alatt a zenét és a zajokat

is. A Gamelab saját zenésze készített és vett fel minden hangot, amit hallunk játék közben, így elmondhatjuk, hogy a *Wormster Dash* teljes mértékben „kézműves termék”, éppen csak a végeredményt digitalizálták. Nincsenek szintek és több pálya sem, mégsem érezzük kevésnek. A játék önmagában van annyira nehéz, hogy nem kell külön szintezés, és ezáltal annyira hosszúra nyúlik ez az egyetlen pálya is, hogy nem kelt hiányérzetet. Kezdetnek elég ennyi, annak azonban örülnénk, ha később adnának még hozzá pályákat a fejlesztők, akik beszéltek is már erről. A játék folyamatosan próbál terelni minket, de igyekezzünk keresni a rövidítéseket, ne hagyjuk, hogy becsapjon bennünket. Mivel többfelé lehet menni, ez megnöveli az újrajátszhatóságot, még a profik számára is. A *Wormster Dash* igazi gyöngyszem a magyar piacon, bőven megéri az árát.

Somi

- + kézzel készített, egyedi látványvilág
- + megfelelően nehéz
- gyakorlottabbaknak nem olyan nehéz
- a fekete-fehér látvány az elején zavaró lehet

SOMI
 Mobilra az egyik legjobb játék.

84

Interjú a Gamelab alapítóival

A WORMSTER DASH KÉZMŰVESEI

GameStar: Honnan jött az ötlet, hogy indie játékfejlesztő stúdiót szeretnétek alapítani?

Kolbert István: Négy éve kezdődött minden. Akkoriban Péterrel webes értékesítési rendszereken dolgoztunk, majd később csatlakozott hozzánk Sabransky Balázs és Makádi Milán, hogy segítsenek nekünk. A srácok megmutatták a játékkészítési terveiket, nagyon jó ötleteik voltak. Mi meg videojáték-rajongók vagyunk, úgy voltunk vele, vágjunk bele. Másnap megbeszeltük a többiekkel is, hogy mi lenne, ha kivennénk egy albrételet, bedobnánk pár bútort, és nekiállnánk játékot fejleszteni. Láttuk, hogy önmaguktól nem nagyon tudnak befejezni játékokat, pedig tehetségesek a srácok. Mi viszont Petivel átlátjuk a digitális és videojáték-termékfejlesztési feladatokat és az üzleti részt is. Volt hazai és külföldi tapasztalatunk ebben. Megegyeztünk, hogy akkor ezt az egészet megfinanszíroznánk havi pár tízezer forinttal, ez az összeg persze több lett.

GS: A Wormster Dash egyediségét a kézi rajz adja. Ezt a stílust szeretnétek folytatni, vagy próbálkoztok másfajta technikákkal is?

Földi Péter: A *Wormster Dash* egy próbaprojektnek indult. Kevesen voltak, ezért nem mertünk belevágni egy valódi 2D platformer játékba, ami igazán a mi világunk. A fejlesztés három évig húzódott, csoda, hogy ki tudtuk adni, de a megjelenése óta nagyon jó



Kolbert István

értékeléseket kapott. Európában volt a nap játéka is, és rendszeresen benne van a top tíz játékban az AppStore-ban. Meg szeretnénk őrizni ezt a rajzfilmes látványvilágot, hogy legyen lelke, tartalma és egyedi hangulata a játékaiknak. Ez egy üzleti pozicionálás is, tudjuk, hol van helyünk a piacon. **KI:** Ha minél realisztikusabb 3D-s játékot kellene készítenünk, abban nem tudnánk versenyezni, de nem is akarunk. Szeretnénk értéket képviselni a játékaikkal. **FP:** Próbálkozunk a bábozással, de mivel eddig nem volt rá elég ember, nemigen tudtunk benne elmélyedni. Most, hogy kibővültünk, elkezdtünk dolgozni egy viking mitológiai témájú akciójátékon, amelyben vegyítjük a régi, jól működő bábanimációs és a modern, gyártást könnyítő technikákat. Ilyen például a 3D-nyomatás, ami nagy segítségünk van, és az egyszerű stop motion módszert is segíteni tudjuk számítógépes animációval.

GS: Hogyan tovább? Mik a távlati tervek?

KI: Már nem kizárólag szórakoztató játékokon dolgozunk, hanem autista gyerekek és családjaik számára is készítenek képességfejlesztő játékokat és eszközöket. Mindeközben szeretnénk egy játékfejlesztői közösséget építeni a régióban, és támogatni olyan tehetségek munkáját, akik szórakoztató, fejlesztő és társadalmilag hasznos játékokat akarnak létrehozni.



Földi Péter



Többszörös zuhanásra felkészülni

ROGUE ACES

INFO Kiadó Curve Digital Fejlesztő Infinite State Games Platformok Nintendo Switch, PS4, PS Vita Röviden Az a dolgunk, hogy felrobbantsunk mindent, és lehetőleg egy darabban szálljunk le. PEGI 12+

NINCS NEHEZEBB KIHÍVÁS A ROGUE ACESBEN ANNÁL, MINT HOGY ISMÉT RÁVEGYÜK MAGUNKAT A JÁTÉK ELINDÍTÁSÁRA, MIUTÁN MÁR 423 ALKALOMMAL SIKERÜLT A FÖLDBE ÁLLNI. Az irányítás minden pillanatban megkínóz, amíg meg nem szokjuk, hogy miként kell megfordulni, és rajta maradni a célponton. A móka azután kezdődik, hogy az alapokat elsajátítottuk, de onnantól iszonyatosan laza, szintiszta árkd szórakozás vár. Időnk nagy részét repülőben ülve, egy száz missziót felölelő kampányban fogjuk tölteni, ahol véletlenszerűen generált szigeteken kell kilőnünk célpontokat, illetve leszednünk az ellenséges gépeket. Az, hogy ezt miként csináljuk, teljesen rajtunk múlik. Ha éppen olyan kedvünk van, hogy az egyébként meglehetősen sérülékeny vadászgépünköt kiugorva, ejtőernyőzés közben gránátokkal akarjuk lebombázni az osztagunkat zavaró radartornyot, akkor azt is megtehetjük. Oké, ez esetben elveszítjük a három felhasználható vadászgép egyikét, de idővel meg fogjuk tanulni az ellenséges repülőek ellopásának mesterségét. Rengeteg apró trükköt lehet ellesni harc közben, amelyekkel a végtelenségig kitölthetjük egy-egy menet hosszát. Mindezt dübörgő hard rock kíséri, ezáltal tényleg a

retro játékok érzetét önti közvetlenül a füleinkbe. És ha már retro: a játék látványvilága a legszebb 2D-s árkd címekét idézi. Bár a procedurálisan generált helyszínek nem túl változatosak, az animációk és a napszakok változása bőven kárpótol minket ezért. Az egyetlen komoly bűne a *Rogue Aces*nek, hogy nincs benne semmilyen többjátékos mód, pedig a hangulat és a játékmenet kiált azért, hogy egy haverral a kanapén ülve löjünk szitává a rossz arcú pilótákat. Nem ezt a játékot fogjuk több ezer órán át pörgetni, de egy-két unalmas délutánt nagyon gyorsan el lehet ütni vele, miközben napszemüvegben, rockzenére bólogatva eltörjük a ravaszgombot.

Hunter

+ zene
+ retró látvány
+ játékmódok
- irányítás
- nincs coop

HUNTER
Néhány megabyte-nyi szüntelen lazaság.

75



Egy nindzsabogár élete

SHADOW BUG

INFO Kiadó Muro Studios Fejlesztő Muro Studios Platformok Nintendo Switch Röviden Érintőkijelzővel vezérelhető platformjáték egy apró bogárral a főszerepben. PEGI 12+

NEM ARRA SZÁMÍTOTTAM A KÉPEK LÁTTÁN, HOGY NÉHÁNY ÓRA MÚLTÁVAL FRUSZTRÁLTAN TESZEM MAJDLÉ A SWITCH KIJELZŐJÉT, DE A HELYZET AZ, HOGY A KÉSŐBBI PÁLYÁKON KIFOGOTT RAJTAM A SHADOW BUG. Ez leginkább azért lepett meg, mert maga a játékmenet nem is lehetne egyszerűbb. A játékos összesen két dolgot csinálhat: vagy megy jobbra-balra a kijelző jobb és bal szélének érintésével, vagy rábök egy szörnyre, és az általa irányított bogárnindzsa ráugrik. Az első pár pályán még nem tűnik fel senkinek, hogy van kihívás a platformerben, pedig bőven akad okos megoldás itt arra, hogy végtelenül felidegesítse a gyanútlan játékost. Hatalmas fűrők törnek kis bogarunk életére, és az ugrodérszékán használható ellenfelek is egy idő után megtanulják kicselezni hősünket. Az igazi kihívást azonban nem a sima pályák, hanem a főellenfelek jelentik. A nagyobb rémek legyőzése is leginkább csak ritmusérzékünket és reakcióképességünket teszi próbára, de ha egy pillanattal később reagálsz egy támadásra, akkor már kezdheted is előlről a csatát. A frusztrációt azonban hajlamos elfelejteni az ember, köszönhetően a néhol pörgős, néhol andalító háttérzenének és a gyönyörűen megrajzolt háttereknek. Sajnos a játék egészére nem lehet azt mondani, hogy szép lenne, mivel az előtérben mozgó karakterek és a pá-

lyák főbb elemei a legdurvább animációs technikákat használják. Ettől függetlenül egy hangulatos platformert kapunk, ami akkor válik igazán izgalmassá, ha tökéletesre akarunk csinálni minden pályát. Mint a műfaj minden modern darabjában, úgy ebben is csillagok jelzik, hogy mennyire voltunk ügyesek az adott menetben. Ha gyorsan, az összes világító bogár begyűjtésével és elhalálózás nélkül oldottuk meg a dolgot, akkor három csillag a jutalmunk. A maximalisták rengeteg órát eltölthetnek majd azzal, hogy memorizálják a pályák minden négyzetcentiméterét. Ha ez sikerül, csodálatosan ritmusos élményre válik a *Shadow Bug*, de ettől még a legtöbbünk számára felejthető apróság marad.

Hunter

- + ötletes irányítás
- + kifejezetten nehezek a későbbi pályák
- + ritmusos harc
- durva animáció
- stílustalan
- semmit sem mesél a világról

HUNTER
Cuki, de nem elég innovatív ahhoz, hogy kitűnjön a tömegből.

60

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

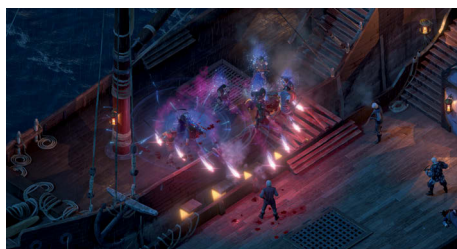
HA A SZTORI SZÁMÍT



Detroit: Become human

Megjelenés 2018. május 25.
Platform PlayStation 4
Ár 18 999 Ft

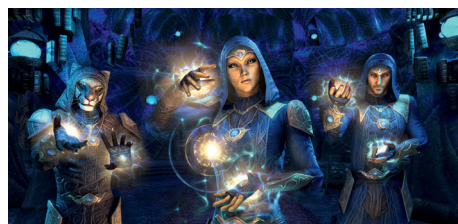
Már hat éve, hogy bemutatta a Quantic Dream azt a demót, amelyből aztán a Detroit: Become Human létrejött, hamarosan pedig végre teljes egészében megtapasztalhatjuk, min dolgozott a Heavy Rain és a Beyond: Two Souls csapata azóta. David Cage legújabb történetében három főszereplőt irányíthatunk, akiken keresztül több szemszögből is megnézhetjük, hogyan illeszkednek az öntudattal rendelkező androidok az emberek világába 2038-ban, választásaink mentén pedig sokféleképpen végződhet ember és a rá kísértetiesen hasonlító gép találkozása.



Pillars of Eternity II: Deadfire

Megjelenés 2018. május 8.
Platform PC
Ár 14 990 Ft

A szerepjátékos műfaj egyik legjobbjának számító Obsidian még tovább bővíti a Pillars of Eternity világát, amelyet a régmódi CRPG-k alaposságával dolgoztak ki. A folytatásban régi és új társak kísérnek el, miközben megpróbálsz kideríteni, milyen céllal tért vissza a világba a halottnak hitt istenség, Eothis, aki egyelőre csak pusztítást hozott magával új alakjában. A kaland közben bejárhatod a vadonatúj Deadfire régiót, amelynek szigetvilágában egy nyüzsgő város, kegyetlen kalózok és sok más érdekesség várja, hogy felfedezd.

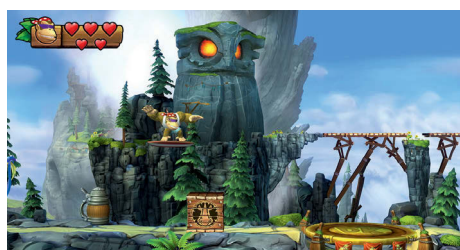


The Elder Scrolls Online: Summerset

Megjelenés 2018. május 21. (PC); 2018. június 5. (konzol)
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Ár besorolás alatt

Egy MMO kiegészítőjét általában az új szintek, karakterosztályok vagy hasonló újítások miatt várják a már meglévő játékosok, de az Elder Scrolls Online legújabb, dobozosan is megjelenő frissítése egy új történetzálat is tartalmaz. Summerset szigetén a high elfek kultúrája és politikai intrikái vesznek majd körül új kalandjaid közben. Emellett csatlakozhatsz mágusok egy ősi rendjéhez, de ezek mellett sok új képesség és kihívás, így az ékszerkészítés és egy 12 fős trial is várnak majd.

JÁTSZD ÚJRA A VONATON!



Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Megjelenés 2018. május 4.
Platform Nintendo Switch
Ár 16 990 Ft

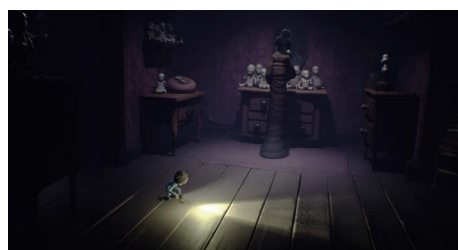
Ha már Mario és Kirby már tiszteletét tette Nintendo Switchen, a kiadó egy újabb kiváló platformersorozata, a Donkey Kong sem maradhat ki a konzol játékkínálatából. Az eredetileg Wii U-ra megjelent játék minden tartalma megtalálható az új változatban is, így négy klasszikus Kong karakter képességeit is kihasználhatjuk, akár kétfős, kooperatív módban is. Emellett egy fokkal kisebb kihívást is választhatsz az új karakterrel, Funky Konggal, aki három helyett öt szívvel, illetve egy szőrfejszával indul neki a kalandnak, így tüskés felszínen is landolhatunk.



Hyrule Warriors Definitive Edition

Megjelenés 2018. május 18.
Platform Nintendo Switch
Ár 16 999 Ft

Miután a Wii U-nak nem sikerült túl népes játékoskörre szert tennie, a Nintendo egészen sok címet portolt át a Switchre is, így például a Koei Tecmoval közös Hyrule Warriors is bepótolhatja az összes extra tartalommal az, aki kihagyta az előző generációs Nintendo konzolt. Linket és a többi hőst irányítva a tévén 1080p-ben vagy akár út közben is felapríthatod a gonosz katonáinak seregeit, ráadásul akárhol belevághatsz egy kis kooperatív mókába is. A 29 választható karakter és a különböző képességek mellett ráadásul két új külsőt is kölcsönözhetesz a Legend of Zelda: Breath of the Wildból.



Little Nightmares Complete Edition

Megjelenés 2018. május 18.
Platform Nintendo Switch
Ár besorolás alatt

PC-n, PlayStationön és Xboxon már sokakat levett a lábáról a Little Nightmares egyedi hangulata, és a fejtörőkkel tűzdelt platformert hamarosan Switchen is végigjátszhatjuk. A nyomasztó atmoszférából ráadásul egy kis repetát is kaphatunk, ugyanis a konzolra érkező Complete kiadásban nemcsak Six kalandjait találjuk meg az alapjátékból, hanem a Kid főszereplésével megjelent három DLC is a csomag részét képezi. A gyermekkori félelmeinket felélevenítő Maw ráadásul még ijesztőbb lehet a Nintendo Switch kontrollereinek HD Rumble technológiájával, amivel részletesebb rezgő visszajelzést kaphatunk a játéktól.

PC



TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

GS 2018. MÁJUS – 78%
ÁR: 9 990 FT

Az eddigi legrészletesebb Total War térképen folyó hadjáratot limitált példányszámban fémtokkal és más extrákkal szerezheted meg.



FROSTPUNK

GS 2018. MÁJUS – 90%
ÁR: 8 990 FT

A This War of Mine alkotói ismét kökemény döntések elé állítanak, ezúttal egy fagyott világot bemutató városépítő stratégiában.

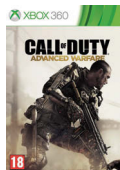


FINAL FANTASY XV: WINDOWS EDITION

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



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

GS 2014. NOVEMBER – 84%
ÁR: 8990 FT

A Call of Duty-kampányok még sok év után is rengeteg izgalmat tartogatnak, így az előző generációra megjelent utolsó sztori sem okoz csalódást.



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 sláger is rázhatjuk.



ASSASSIN'S CREED ROGUE

GS 2014. DECEMBER – 72%
ÁR: 6999 FT

Az Assassin's Creed rajongói egy kicsit a templomosok szemszögéből is betekintést nyerhetnek az örök konfliktusba.

PLAYSTATION 4



GOD OF WAR

GS 2018. ÁPRILIS – 92%
ÁR: 18 990 FT

Kratos hosszú évek múltával visszatért, az örült harc helyett viszont megfontoltabb küzdelmek és egy komoly történet várnak.



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 mellékküldetéssel.



FAR CRY 5

GS 2018. ÁPRILIS – 90%
ÁR: 18 990 FT

A nyílt világú játézterek mesterei ismét egy rendkívül szórakoztató világot tárnak elénk, ahol hosszú órákra lelegendő akció és móka vár.

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.



HITMAN DEFINITIVE EDITION

GS 2016. ÁPRILIS – 79%
ÁR: 17 990 FT

A Hitman új, fémdobozos kiadásában a GOTY és az IOI 20. születésnapjára megjelent bónusz tartalmak is helyet kaptak.



FIFA 18

GS 2017. ÁPRILIS – 92%
ÁR: 18 990 FT

Az EA rendkívül sikeres focis sorozata ingyenes frissítésben hozza el a nyári focivébét izgalmaival.

NINTENDO



LABO VARIETY KIT

GS N/A
ÁR: 20 999 FT

Öt, előre megtervezett játék és rengeteg kísérletezési lehetőséget nyújtó alkatrész vár a Labo első csomagjában.



KIRBY STAR ALLIES

GS N/A
ÁR: 17 999 FT

A Nintendo egyik legaranyosabb, képességmáslós 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.

PS4/VR



BRAVO TEAM

GS 2018. MÁRCIUS – 83%
ÁR: 15 990 FT

A virtuális valóságban rejlt 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 ragadott az Until Dawn világa, a második spinoffból is rengeteg érdekességet tudhatsz meg a játék múltjáról.

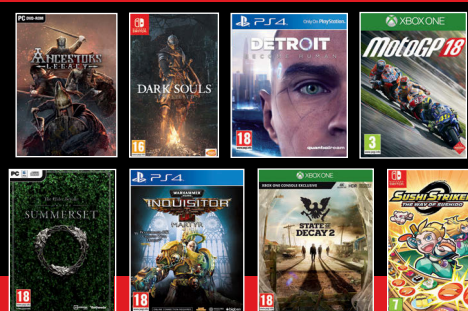
VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

The Elder Scrolls Online: Summerset
Ancestors Legacy
State of Decay 2
Dark Souls Remastered

május 21.
május 22.
május 22.
május 25.

Detroit: Become Human
Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr
Moto GP 18
Sushi Striker: The Way of Sushido

május 25.
június 5.
június 7.
június 8.

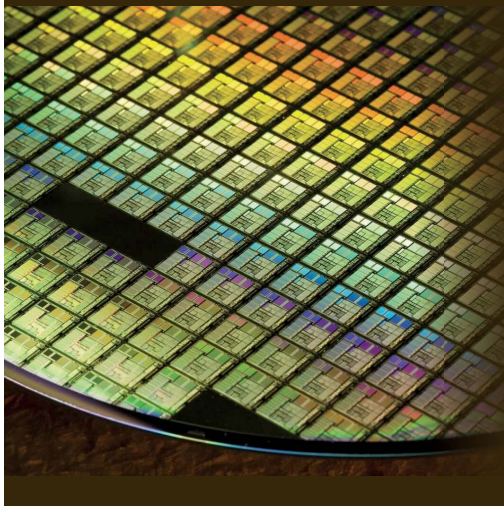


Hardveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig

HARDVER

Óriási áttörés a chipgyártásban

Így duplázzák meg a mai GPU-k erejét



Abszolút stílusos elnevezésű technológiai áttörést jelentett be a világ talán legnagyobb, de egész biztosan legfontosabb chipgyártója, a tajvani TSMC. Az új eljárás WoW névre hallgat, ami a Wafer-on-Wafer rövidítése, tehát semmi köze a World of Warcraft-hoz. Az újfajta chiptervezési eljárás lényege, hogy nem horizontálisan pakolnak egymásra rétegeket, hanem a 3D NAND flash mintájára vertikálisan helyezik egymáshoz a komponenseket. Ez nagyon komoly előrelépést hozhat a chipgyártásban, ugyanis a mostani fizikai méretekkel megegyező lapkák készülhetnek nagyságrendekkel több tranzistorral, ami a GPU-k világában sok-sok shadert és extra modult jelent. Az akár több wafer rétegzésére is alkalmas WoW-technológia minimális késleltetésű adatcserét is lehetővé tesz a rétegek között, így a tervezők állítása szerint akár az is megvalósítható, hogy két, komplett GPU kerüljön egyetlen chipbe, miközben a kártya mé-

rete nem növekszik, és a rendszer továbbra is egyetlen grafikus chipként kezeli az új egységet. Sokakat váratlanul ért a WoW bejelentése, pedig a TSMC szerint hamarosan akár sorozatgyártásban is képes alkalmazni a technológiát. Van azonban egy kritikus pont, ami miatt mégsem fogunk néhány hónap múlva dupla erejű WoW-GPU-kkal találkozni a boltok polcain. Problémás a kibocsátási ráta, ha ugyanis egyetlen wafer rossz, a többit is ki kell dobni, még akkor is, ha azok amúgy hibátlanok. Erre a gondra megoldást jelenthetne, ha a legalacsonyabb hibamutatóval rendelkező, 16 nm-es chiptechnológiánál vezetné be a TSMC a WoW-ot, azonban úgy tűnik, a gyártó inkább még kísérleti fázisban tartja a Wafer-on-Wafert, és majd a 7, illetve az 5 nm-es gyártás beindításakor veti be ezt a titkos fegyvert. Reméljük, addigra a megfelelően hatékony hűtést is sikerül kifejleszteni.

Nagy erő vagány külsőben Mobil a gamereknek

A tavalyi Razer Phone után a Nubia vezeteti, ZTE-tulajdonban lévő kínai telefongyártó is úgy döntött, a gamereket veszi célba új okostelefonjával. A Red Magic névre keresztelt mobil egy értelműen játékokra tervezték, erről árulkodik hívalkodó hátlapja is, amelyen hosszában egy RGB világítású csík fut végig. Ezt természetesen a tulajdonos egy app segítségével szabadon programozhatja is, hogy a villogással még inkább felhívja a figyelmet menő telefonjára. Azért nem csupán a külsőre, a belsőre is odafigyelt a gyártó. A 24 MP-es hátlapi kamera alá ujjlenyomat-olvasó került, a szelfikhez pedig egy 8 MP-es villanót használhatunk. A hátlap négy sarkában lévő négy bevágás nem csupán dizájnlelem, ezek mögött négy darab hangszóró rejtőzik, így biztosra vehető, hogy a Nubia Red Magic igen hangos tud lenni. Az előlapot a vékony kávakkal körbevett, 5,99 colos IPS LCD-kijelző foglalja el, amelynek 2160×1080-as a felbontása. Ez nem az elérhető legnagyobb pixelszám, de játékhoz bőven elegendő, pláne úgy, hogy a legújabb Snapdragon

845 helyett itt még be kell érniük a tavalyi, szerényebb, 835-ös központi egységgel. A Nubia igazán bőkezű volt a memóriával és a tárhellyel, ugyanis 8 GB RAM-ot és 128 GB flashtárhelyet használhatunk, ami abszolút felső kategóriásnak számít. A gyártó azért egy 6/64 GB-os modellt is tervez, feltéve, hogy az első Red Magic telefon sikeres lesz. A mobil különleges kapcsolót is kapott az oldalán, amely a game módot aktiválja, így a rendszer minden erőforrást a fókuszban futó játéknak oszt ki, a háttérfolyamatokat pedig korlátozza. A telefon akkumulátora 3800 mAh-s, amely átlagos használatnál kb. 1-1,5 napra elegendő, de a Nubia belső mérései szerint 7 óra játékot is könnyedén kibír egy töltéssel. A Nubia telefon egyetlen nagy hibája, hogy még nem lehet megvásárolni, pedig a tervek szerint nagyon agresszív, 399 dolláros bevezetőáron lehet majd kapni kezdetben. Tekintve a komoly belsőt, ezen az áron nagy sikere lehet a Red Magicnek, de tartunk tőle, hogy nem Magyarország lesz az első, ahol piacra dobják a telefont.



Nyarlalás négy fal között

Ilyen egy gamerhotel belülről

A nyarlalás a legtöbb esetben arról szól, hogy felállunk a képernyő(k) elöl, és egy kicsit kiszakadunk a digitális világból. Akik azonban a Hilton Panama 2425-ös szobáját foglalják le, egészen más élményre számíthatnak. Ez ugyanis az Alienware gamerparadicsom, amely nem más, mint egy luxusszoba a létező legjobb gamingeszközökkel telezsúfolva. A szoba díszje és egyben egyik legfontosabb berendezési tárgya is az Alienware PC, amely Core i7-8700-as CPU-ra épül, és GeForce GTX 1080 Ti videokártyát rejt, hogy egyetlen játék se szaggasson. Az sem gond, ha többen vannak a szobában, egy Alienware 15-ös gamernotebook is

a berendezés része, amelyben GTX 1070 GPU dolgozik a Core i7-es CPU mellett. Az óriási, 65 colos 4K OLED-tévé előtt egy hangfalakkal körbevett gamingszimulátor székbe dobhatjuk le magunkat, játszhatunk az Oculus Rift VR-szemüveggel, futurisztikus, Alienware díszítette ágyakban pihenhetünk, és a hangulatos LED-világítás sem maradt ki. Az Alienware gamingszoba ma még újdonság, ezért nem is meglepő, hogy egyetlen éjszakáért 349 dollárt kérnek (nagyjából 100 ezer forint), a pozitív fogadtatás azonban arra enged következtetni, hogy hamarosan egyre több szálloda fog ehhez hasonló szobákat kínálni a világ minden táján.



420 Blu-ray-lemez másodpercenként

A világ legerősebb CPU-ja

Izgatottan várjuk az erősebbnél erősebb mobil- és PC-processzorokat, hogy a játékok még gyorsabban fussanak, és ne kelljen annyit várni a betöltésekre; a gyártók azonban a nagygépes világban már egészen más szinten járnak. A High Performance Computing (HPC) izgalmas terület, még izgalmasabb chippekkel. Itt már olyan architektúrákkal találkozhatunk, amelyek programozhatók egy-egy célfeladatra, sőt a kvantumszámítógépek is egyre népszerűbbek – még akkor is, ha csak gyerekcipőben jár a fejlesztésük. Az egyik szereplőt nagyon is jól ismeri mindenki – ez pedig az Intel, aki bemutatott egy Stratix 10 névre keresztelt új processzort. A világ jelenlegi legerősebb FPGA chipje másodpercenként 10 trillió lebe-

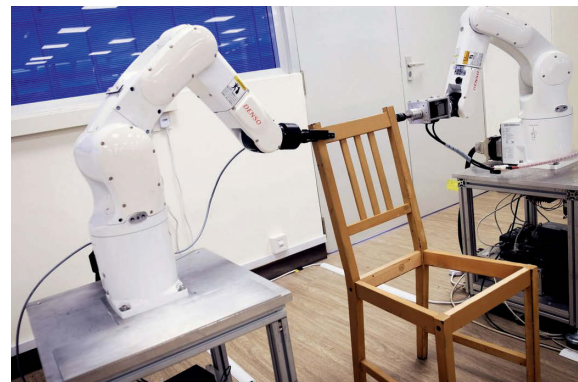
gőpontos művelet elvégzésére alkalmas (10 exaFLOPS vagy 10 millió teraFLOPS; a GTX 1080 Ti is csupán 11 teraFLOPS-ra képes). A beszédfelismerésre, 5G-hálózatok vezérlésére vagy például mesterségesintelligencia-kutatásra tervezett processzor 14 nm-en készül, és több mint 30 billió tranzistorból áll, ami nagyjából hatszor több, mint egy modern, x86-os csúcscPU. Az 55x55 mm-es tokba rejtett Stratix 10 chip 144 soros vonalon kommunikál a külvilággal, ami az Intel állítása szerint elegendő lenne 420 darab Blu-ray-lemez feldolgozására másodpercenként. Tűkön ülve várjuk, hogy a mi gamergépeinkben mikor düböröghet ilyen erős processzor, és az a gép majd mire lesz képes játékok alatt.

Szerelés, nem mérgeződés

Már Ikea bútort szerelnek a robotok

Az Ikea bútorok összeszerelése megosztja a társadalmat: van, akinek nem okoz gondot a legbonyolultabb konyha sem, és olyan is akad szép számmal, aki egy szimpla asztalt is két napig építget, hiába a részletes leírás. Nos, az utóbbi csoportba tartozók lassan fellelőzhetnek, mert okos mérnökök éjt nappalá téve dolgoznak olyan robotokon, amelyek képesek összeszerelni az Ikea bútorokat. Azért a Skynet-szerű robotlázadás még kicsit arrébb van, mert a szingapúri robotlaborban fejlesztett, legújabb modellnek 20 percbe tellett a legegyszerűbb széket összeállítani. Az Ikea szerint ez egy átlagos vásárlónak nem tarthat tovább 10-15 percnél, tapasztalt szerelők pedig 3-5 perc alatt végeznek.

Lassúsága ellenére nagyon fontos mérföldkő ez a robotfejlesztésben. A 3D-kamerából és két karból álló robotnak precíz mozdulatokat kellett végrehajtania, ráadásul a felprogramozás is nehéz feladat volt. A gépnek fel kellett ismernie az alkotóelemeket, tudnia kellett, hogy milyen legyen a végeredmény, és az összeszerelés lépéseire is meg kellett tanítani, hogy ezt követően önállóan elvégezhesse a feladatot. Ennek ellenére a kezdeti tesztek alatt jó pár szék rípiyára tört, de végül sikerült egyet összeszerelni, a mérnökök pedig máris hozzákezdtek egy „okosabb” robot fejlesztéséhez, amely kevesebb előkészülettel bonyolultabb dolgok összeállítására is képes.



Elavulás a gépházon belül

MEDDIG BÍRJA EGY PC?

ROHAMTEMPÓBAN FEJLŐDİK A SZÁMÍTÁSTECHNIKA, A KÜLÖNBÖZŐ TECHNOLÓGIÁK ÉS TRENDK OLYAN ÜTEMEN VÁLTJÁK EGYMÁST, HOGY AZT SOKSZOR MÁR KÖVETNI IS NEHÉZ. Márpedig nekünk, felhasználóknak bizony tisztában kell lennünk ezekkel, ha új gép vásárlását tervezzük, de még akkor is, ha csak egyetlen komponens cserélnénk ki szeretett számítógépünkben, hiszen senki sem költ szívesen olyan eszközökre, amelyekkel nem számolhat hosszú távon. Persze a jó választást nem csupán a bőséges választék és a gyors technológiai fejlődés nehezíti meg. Múlt hónapban részletesen beszéltünk a tervezett elavulás problematikájá-

ról, ami a gépházon belüli komponensekkel kapcsolatban is komoly fejlődést okozhat. Hiába válogathatjuk össze kedvünkre a különböző hardverelemeket, a technikai paraméterek már eleve meghatározzák egy bizonyos függőséget. Szerencsétlenebb esetekben egyetlen modul cseréje – már ha ez egyáltalán lehetséges – maga után vonhatja a gépbelső teljes felújítását, mert a régi szabványok már nem elérhetők a piacon, vagy ha igen, ár-érték arányuk miatt nem feltétlenül járunk velük jobban. Ebben a helyzetben különösen fontos, hogy tisztában legyünk azzal, mit is várhatunk pontosan a pénzünkért, meddig fog kitarítani az aktuális csúcstechnológia, és hogy vajon mennyit veszítünk, ha

még pár évig maradni szeretnénk az előző generáció termékei mellett. Az, hogy mi számít elavultnak, számos tényezőtől függ. Beszélhetünk egyszerűen objektív avulásról, ami az adott komponens élekciklusának tényleges végét jelenti – egyszerűen elromlik, esetleg nem támogatják tovább (akár szoftveresen, akár hardveresen), és inkompatibilitási problémák miatt válik használhatatlanná. A másik lehetőség, hogy a termék ugyan még tökéletesen működőképes, és maradéktalanul ellátja a vásárlás idején vállalt feladatait, de ez valamilyen okból kifolyólag már nem elég a felhasználónak. Ez a fajta, szubjektív mérhető avulás elsősorban a technológiai fejlődés következménye, és sokkal inkább egyéni függő, hogy mikor

jön el az a pont, amikor a felhasználót újabb vásárlásra sarkallja. A mérlegeléskor viszont mindkét tényező egyaránt fontos, így nem csupán arra kell figyelni, hogy mennyire megbízható és milyen támogatottsággal rendelkezik a termék, de arra is, hogy adott piaci körülmények között milyen elvárásokat támasztunk vele szemben. A következő oldalakon sorra vesszük a számítógép legfontosabb alkatrészeit, és segítünk leszűrni a tanulságot az elmúlt pár év trendjei, illetve a már belátható jövő újdonságai alapján. Az elavulás – legyen az tervezett vagy természetes – elkerülhetetlen, ám ha sikerül jó érzékkel váltanod, szavatolhatod, hogy a lehető legtöbbet kapod a pénzedért.

Bence

2016



Az Nvidia bejelentette a VR Ready programot, amellyel sokak szemében azonnal elavultnak minősítette a GTX 970-nél kisebb teljesítményű kártyákat. Ezzel együtt debütált a jól sikerült 10-es széria, amelynek felső kategóriás példányai 4K tartalmakkal is megbirkóztak megfelelő teljesítményt és megbízhatóságot garantálva – sajnos nem csupán a PC-t építők, de a bányászok számára is.

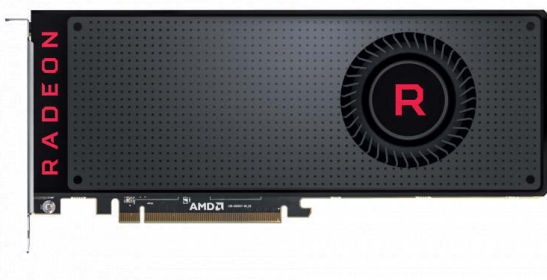
GPU

A grafikus gyorsítók a szubjektív elavulás iskolapéldái, ez nem is lehet vitás. Csak a legritkább esetben muszáj őket lecserélni – például ha egy hibás táp okozta túlfeszültség magával rántja a GPU-t is –, ráadásul a modern iGPU-k és APU-k világában már nincs is feltétlenül szükség a dedikált eszközökre. Elmondható, hogy az esetek döntő többségében a felhasználó belső igénye határozza meg a váltás szükségességét.

A piac fő hajtóereje a szoftverek folyamatosan növekvő erőforrásigénye, ezen belül nem meglepő módon a játékok és a profi alkalmazások követelnek évről évre egyre többet. Az utóbbi évek hardveres izgalmai pedig erre tesznek rá még egy lapáttal: a 4K felbontás elterjedése, a HDR-képes megjelenítők elszaporodása egyaránt a GPU-gyártók malmára hajtja a vizet, és akkor még nem említettük a kiterjesztett és virtuális valóság mai szemmel brutális igényeit. Nincs mese, ha az ember haladni akar a trendekkel, és szeretne részese lenni az újdonságoknak, két évente fejlesztenie kell.

Más kérdés, hogy megéri-e. Az elmúlt évek kriptobányászati örökléte miatt a grafikus kártyák piaci ára jelenleg finoman szólva is irreális, a legkeresettebb típusok gyártótól függetlenül másfél-kétszer annyiba kerülnek, mint tavaly ilyenkor – ha egyáltalán kaphatók. Észszerű vagy legalább ahhoz közeli áron csak a már elavult kártyákat lehet megvenni (GTX 1050 Ti vagy RX560 alatt), míg egy GTX 1060-ra költött pénzből bármelyik csúcskonzol is bőven kijön jelenleg, vonzó alternatívát kínálva a váltásra váró gamereknek, hiszen ezek elavulási mutatói is jóval kedvezőbbek.

2017



Bemutakozott az AMD Vega architektúrája, amely – a Ryzenhez hasonlóan – újra helyzetbe hozta az Intel konkurenciáját, és komolyabb reformot kezdeményezett a videokártya-architektúrák történetében. Megjelentek továbbá a GTX 1070 és 1080 Ti jelzésű változatai, amelyek alapverzióhoz hasonlóan nagyon jó választás hosszú távra is – feltéve, hogy nem kell értük kétszeres árat fizetni.

CPU

Bár a processzorok számítanak a gép „agyának”, és a számítási terhelés nagy része rajtuk csapódik le, meglepően ritkán hibásodnak meg. Megfelelő hűtéssel és stabil tápellátással bőven túlélhetik a tízéves kort is – más kérdés, hogy ilyen öreg darabot az otthoni PC-kben csak a legkritikább esetben látunk, hiszen egyrészt ennyi idő alatt a szoftveres igények akár sokszorosan túlhaladják a régi processzor által képviselt tudást, másrészt szinte minden más komponens hamarabb szorul cserére, kényszerítve a felhasználót, hogy átálljon az újabb technológiára.

Amennyiben jelenlegi processzorod már nem felel meg az elvárásaidnak, mert például az általad használt szoftverek újabb verziói vagy a kiszemelt játékok komolyabb vasat igényelnek, vásárolhatsz ugyan újabb generációs CPU-t, ám a foglalatok különbözősége miatt nem valószínű, hogy be is tudod majd tenni jelenlegi alaplapodba. Ezt persze lehet a tervezett elavulás számlájára írni, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy az architektúrában történő változások legtöbbször szükségessé teszik a foglalat átalakítását. A két nagy jelenlegi processzorgyártó, az Intel és az AMD eleve más típusú foglalatokkal dolgoznak, tehát ha ezek között váltanál, biztosan nem úszod meg alaplapcsere nélkül. Az Intel napjainkban LGA szabványt használ, amelynél a tűk a foglalat részét képezik, az AMD által favorizált PGA pedig pont az ellentettje: a processzoron lévő tűk illeszkednek a foglalat lyukaiba. A dolgot tovább bonyolítja, hogy maguk a szabványok is változnak, és ezek között szintén zéró az átjárhatóság. Így például az LGA-1150 és az LGA-1151 között hiába csupán egyetlen tű a különbség, az előbbit használó Broadwell architektúráról nem tudsz egy az egyben Coffee Lake-re váltani. Az AMD legújabb Ryzen lapkái közül a 3-as, az 5-ös és a 7-es széria egyaránt AM4-foglalatú, ám ha ezekről szeretnél a TR4-et használó Threadripperre újítani, már nagyobb kiadással kell számolnod a processzor árán felül.

Azzal sem árt tisztában lenni, hogy a processzor támogatja-e az úgynevezett ISA kiterjesztéseket. Ez a komponens által értelmezhető utasításkészlet kibővítését jelenti, így bizonyos algoritmusok végrehajtásához jóval kevesebb lépés szükséges, ami a rendszer sebességét, hatékonyságát és fogyasztását is csökkentheti. Az AVX, az MPX és az AES-NI támogatása ma már elengedhetetlen, hiszen a modern operációs rendszerek és szoftverek ezekre optimalizálva működnek. Hiába dolgozik tehát sokmagos, megbízható egység a gépben, ha ezeket nem ismeri, akkor a mai piacon kifutottnak számít.

Az elavulás mértékét a számítási teljesítmény növekedése mellett jócskán meghatározza a fogyasztás csökkenése is, az Intel háza táján például egyértelműen ezen van a hangsúly az elmúlt évek tendenciáit figyelembe véve. Az energiatakarékosság szintén gyártástechnológiai fejlődés eredménye, és bár az asztali PC-kre nem jellemző, hogy csak emiatt kerül új chip a gépbe (bár a hatékonyabb, kevésbé melegedő, emiatt halkabb működés itt is cél), notebookok esetén nagyon sokat számíthat, ha a hasonló kapacitású akkumulátor a gép erejének csökkentése nélkül is tovább bírja egy feltöltéssel.

ALAPLAP

Nem jellemző, hogy évente cserélnél alaplapot számítógépedben, pedig ha szeretnéd mindig a legújabb technológiát használni, pontosan erre lennél kényszerítve. Ahogy a processzoroknál látod, nem túl kifizetődő ezt az elvet követned (még akkor sem, ha muszáj mindig a lehető leggyorsabb gépet használnod), egy jól megválasztott modellel sok évig elégedett lehetsz. Alapvetően érdemes a CPU mellé választani a lapot – semmiképpen sem fordítva –, majd ezután továbbszűrni a támogatott memóriatípust, az integrált csatlók mennyiségét, illetve az interfészek (audió, LAN, Wi-Fi) és vezérlők minőségét alapján.

2015: Ebben az évben az x99-es chipkészlettel szerelt, Haswell-alapú lapok hódítottak, de a Skylake-re váltók tudtak szemezgetni a Z170-es mezőnyből is. Akár négy-öt PCIe-csatoló sem számított luxusnak, mint ahogy az integrált Wi-Fi is egyre több lapnak volt sajátja.

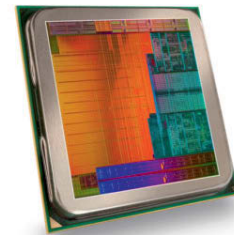
2016: Ahogy a CPU-k területén sem történt áttörés, úgy az alaplapok is inkább a meglévő technológiát tökéletesítették, így jól járhatott az, aki ebben az évben vásárolt. Az Intelnél egyre nagyobb teret nyert a Z170-es és a X99-es chipset, míg az AMD magabiztosan jött fel az AM3+ típusaival, amelyek a Zen architektúra legjobbjá válnak bizonyultak.

Ez az év nagy váltást jelentett az Intel számára gyártástechnológiában: az Ivy Bridge FinFET tranzisztorait 22 nanométeres eljárásra cserélte, igaz, a tervek szerint már a 14 nm-es lapkákat kellett volna piacra dobniuk. Az előző generációhoz képest ezért marginális volt a Haswell architektúra sebességnövekedése, az előző két generáció tulajdonságainak tehát nem kellett azonnal a boltokba rohanniuk az új termékekért.



2013

Egy évvel később a Broadwell leváltotta a Haswellt. A kibővített utasításkészlet (ADX, SMAP), a 14 nm-es technológia és az erősebb iGPU miatt jó választás lehetett azoknak, akik a közép- és felső kategóriában szerettek volna váltani. Az AMD-t pártolók üdvözölhették a 28 nm-es Steamroller architektúrára épülő Kaveri sorozatot, amellyel már dedikált GPU nélkül is elfogadhatóan futottak az aktuális játékok.



2014

Az AMD a Kaveri nem túl fényes eladásait a Godavari kódnevű APU segítségével szerette volna helyrehozni. Ez csak az új belépőknek lehetett vonzó, mivel az órajel tuningolásán kívül nem történt más változás a Kaverihez képest. Az Intel erősített iGPU fronton a Skylake szériával, amelyre már az addig türelmeseknek is érdemes lehetett váltani annak ellenére is, hogy a procedúra a legtöbb esetben alaplap- és memóriacserevel (DDR3-DDR4) járt együtt.



2015

Ez az év állóvíznek bizonyult a bejelentések terén, ami persze nem jelentette azt, hogy stagnált a piac: az i7-6700K szármalt, de a régebbi Haswell modellek is jól tartották magukat, hiszen az erős videokártyával felszerelt konfigurációkban kevésbé jöttek ki az új generáció előnyei, így ár-érték arányukat tekintve megérthette ezeket választani. Az AMD az FM2+ és az AM3+ platformjait vitte tovább, amivel nem tudott beszállni a teljesítményversenybe.



2016

Az év elején bemutatkozó Kaby Lake processzorok még LGA1151-es foglalatot használtak, így könnyű váltást kínáltak a teljesítményre érzékeny felhasználóknak. A konkurencia sikere miatt előrébb hozott Coffee Lake-re ez már nem mondható el, 300-as lapkakészlet nélkül nem válhattunk rá. Az AMD Ryzen szériája remek egyensúlyt képez a sebesség és az energiatakarékosság között, a Zen architektúra hosszú távon is beválhat.



2017

A Zen architektúra bemutatkozása szólt a legnagyobbat, és sikerült kicsit megszorogatnia az Intelt. A Coffee Lake megfelelő válasz volt rá, a verseny évek óta először kiegyenlített. Most, az új generáció küszöbén viszont már érdemes megvárni 2018 fejlesztéseit.



2017

2017



A legkeresettebb modellek nem meglepő módon 80 Plus Gold jelzésűek voltak, ezek közül a 450-550 W-os változatokat érdemes beszerezni egy tipikus konfigurációhoz. Ennél nagyobb erőre csak extrém esetben van szükség. Nem érdemes a PSU-n spórolni, egy megbízható és jó hatásfokkal rendelkező típussal sokáig elégedett leszel.

TÁPEGYSÉG

A tápegységgel leginkább a konfiguráció megválasztásakor foglalkozunk, aztán a rendszer életciklusa alatt nem is gondolunk rá, hiszen nem érezzük közvetlenül a teljesítményét. Az viszont feltűnő, ha rendellenesen hangoz, esetleg magas frekvencián sípol, ami a tervezettnél korábbi (lehetőség szerint azonnali) cseréjére készítet. De nem pusztán a hibák miatt érdemes időnként körülnézni a PSU-k piacán. Ezek gyártástechnológiája is fejlődik ugyanis, ami elsősorban a hatásokban mutatkozik meg: elképzelhető, hogy pár éves csúcskonfigurációhoz még nagy teljesítményű tápot kellett

venned, ma már azonban ennek töredéke is elég.

Elmúlt évek: A tápokon nem figyelhettünk meg olyan mértékű fejlődést, mint a többi komponensen. Változást főleg a hatékonysági mutatókban és a modularitásban láthattunk. Utóbbi a kábelezés rögzített vagy változtatható mivoltára utal – egyre több nagy teljesítményű komponens igényel a sínről érkező áram mellett külön tápellátást, a moduláris tápegységek csatlakozóit pedig kedvünkre bővíthetjük/eltávolíthatjuk. Így hosszabb távon is jobban tud alkalmazkodni a PSU a konfiguráció változásaihoz, de kevesebb komponenssel sem keletkezik átláthatatlan kábelrengeteg.

2016



Az SSD-k ára hosszabb időszakon átívelő csökkenés után ebben az évben gyakorlatilag a HDD-k tartományáig süllyedt – ekkor nagyon megérte váltani. Még úgy is, hogy a népszerű, 128 GB-os verziók kapcsán hamar kiderült, hogy az egyre több helyet követelő játékok és multimédiás tartalmak miatt idővel ekkora tárhely biztosan nem lesz elegendő, és hamarosan bővíteni vagy cserélni kell majd a modult.

HDD/SSD

A merevlemez vitán felül a számítógép leggyorsabban elhasznált komponense. Különösen látványos ez a HDD meghajtóknál, az ezekben lévő mozgó alkatrészek folyamatos kopásnak vannak kitéve. Ezt a folyamatot pedig az idő előrehaladtával az adatok fragmentálódása még inkább felgyorsítja, mivel egyre többet jár az olvasófej a megfelelő adatblokk szkennelése közben. Ezért aztán számolnod kell azzal, hogy meghajtód olvasási és írási teljesítménye folyamatosan romlik, és még azelőtt beadhatja a kulcsot, hogy te magad szűkösen éreznéd a rendelkezésre álló helyet. Persze ez nem jelenti azt, hogy évente új egységet kell vásárolnod, a másfél-két évben belüli meghibásodások jó része gyártási, illetve minőségbeli hibából ered. Picit drágább, de tartósabb, megbízhatóbb típust választva tehát minimalizálhatod a rossz vétel esélyét, tipikusan négyéves kor környékén azonban már ebben a szegmensben is ajándék minden kiolvasott bit.

2017



A hírek meglepő módon inkább a HDD-k kapacitásnövekedéséről szóltak tavaly. Ha a közelgő 20, illetve 40 TB-os meghajtók nem is nyitnak új korszakot az adattárolásban, a MAMR/HAMR-technológia fejlődése üdvözlendő eseménynek számít. Sajnos az SSD-k ára az év folyamán növekedett, így tavaly nem igazán érte meg beszájzolni a félterás darabokból – ha minden igaz, idén változhat a helyzet.

Sajnos az SSD-k élettartama is véges, bár nincs bennük mozgó alkatrész. Sőt, a nyers számokat nézve jóval kevesebb strapát (esetünkben írást) viselnek el, mint a HDD-k, mivel minden egyes cella véges számú átprogramozást bír el. Ezt az értéket viszont a gyártó a legtöbb esetben megadja, mértékegysége az élettartam alatt írható terabyte-ok száma. A mai piacon 75 TBW-nyi garancia átlagosnak, 150 körüli már nagyon jónak, 300 TBW pedig kiemelkedőnek számít a 250 GB-os változatok mezőnyében – persze komoly felárat kell leszurkolni, ugyanakkor a felső kategóriában előfordul akár tízéves vállalt garancia is.

2017



A tavalyi év a GPU-khoz hasonlóan itt is az eszeten drágulásról szólt. Emiatt nem voltak könnyű helyzetben a vásárlás előtt állók, a tendencia pedig a mai napig tart. Öröm az ürömben, hogy a DDR4 belátható időn belül nem fog elavulni, a következő, DDR5-ös modulok 2020 előtt biztosan nem kerülnek forgalomba.

MEMÓRIA

Szerencsére ritkán szembesülünk a memóriamodulok meghibásodásával, és ha igen, akkor is főként gyártási hiba miatt, ami legtöbbször az első bekapcsoláskor nyilvánvalóvá válik. Így aztán ebben a szegmensben is elsősorban technológiai elavulásról beszélhetünk; az új alaplap-processzor párosítás miatt előbb-utóbb kénytelenek leszünk a memóriamodulok generációi között is szintet lépni. A generációváltások nem követik egymást gyors tempóban, egy most fénykorát élő típus még sok évig támogatott marad. Időtálló konfigurációhoz érdemes inkább a RAM mennyiségére, mintsem annak órajel szerinti gyorsaságára költeni.

2014: Emlékezetes év volt ez a memóriamodulok piacán: polcokra kerültek az első DDR4 SDRAM-ok, ami rögtön elavulttá tette az addig uralkodó DDR3-at támogató konfigurációkat, főként, hogy a szintén ebben az évben bemutatott Haswell-E processzorok meg is követelték az új generációs modulokat.

2016: A Samsung bejelentette az első memóriákat, amelyek 10 nanométeres gyártástechnológiával készültek – a korábbi 20 nm-es termékekhez ezek jelentősen gyorsabbak (2400-ról 3200 Mbps-re nőtt az adatátviteli sebesség), ugyanakkor kompatibilisek maradtak az addigi DDR4-es alaplap-felhozattal.

GRAM SE SPECTRUM

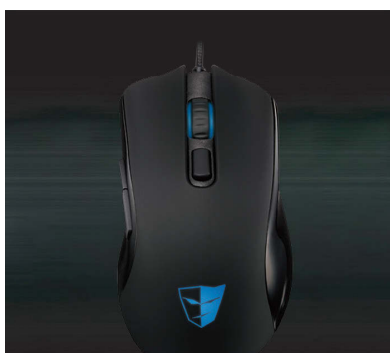
ELÉRHETŐ MAGYAR KIOSZTÁSSAL!



- Tesoro infravörös optikai kapcsolók
- 0,1 ms válaszidő
- Precíz működés az optimális játékménethez. A nem érintkező jel kiküszöböli a kettős leütés
- Rendkívüli tartósság 100e óra élettartamú optikai érzékelővel
- Gyönyörű fémburkolat
- Teljes testre szabhatóság és azonnali makró- és világításrögzítés
- Cserélhető kapcsolók
- 6 gombos és N gombos átfogás
- IP56 minősítés (ellenáll a pornak és a vízszugárnak)
- **ELÉRHETŐ MAGYAR KIOSZTÁSSAL**



Billentyűzetek



Egerek



Gamer székek



Headsetek

**KERESD A TESORO TERMÉKEKET
A VISZONTELAADÓKNÁL!**



A tökéletes kép titka

MONITORKALIBRÁLÁSI ÚTMUTATÓ

MONITORVÁLASZTÁSKOR RENGETEG SZEMPONTOT KELL FIGYELEMBE VENNI: A MÉRETET, A FELBONTÁST, A DIZAJNT, AZ ALAPSZOLGÁLTATÁSOKAT, NEM SZABAD MEGFELEDKEZNI AZONBAN ARRÓL SEM, HOGY MILYEN KÉPMINŐSÉGET NYÚJT A KISZEMELT MODELL. Ezt alapvetően befolyásolja a panel típusa: meghatározza a betekintési szöveget, a színmélységet,

PROFI SZÍNEK

A szoftveres kalibrálás kényelmes, és mindenki számára elérhető módszer, de a professzionális felhasználáshoz nem elegendő, mivel messze nem pontos. Ha tényleg tökéletes képminőséget és színeket szeretnél, hardveres kalibrálóberendezésre lesz szükséged, amely meglehetősen drága mulatság. Ez egy speciális, USB-n kapcsolódó eszköz; a monitorra helyezve, egy szoftver segítségével meghatározza az adott kijelző ideális beállításait. Ha nem szeretnél sok pénzt költeni erre, érdemes egyszeri kalibrálási szolgáltatást vásárolnod 5-10 ezer forintért.

a megjeleníthető színek számát és a színhelyességet. Sajnos hiába az egyre fejlettebb technológiák, a boltban megvásárolt kijelző a kicsomagolás utáni első bekapcsoláskor általában pocskék képet ad. Ezen azonban lehet segíteni egyszerű beállításokkal vagy egy célhardverrel.

KALIBRÁLÁSI MÍTOSZ

A monitorokat (de a tévéket, a notebookkijelzőket és minden egyéb képernyőt) ajánlott kalibrálni. Ezáltal nem csupán természetes színteret láthatsz majd, ideális lesz a megjelenített kép kontrasztja, fényereje, a háttérvilágítás homogenitása és a színhelyesség is. A kalibrálás, vagyis a pontos beállítás nagyon nehéz folyamat, ugyanis csak a saját monitorodat látod magad előtt, nincs referencia, amihez viszonyíthatnál, így könnyen lehet, hogy már hónapok vagy akár évek óta egy rosszul beállított kijelzőt nézel. Szerencsére egyre több gyártó ismeri fel ezt a problémát, és igyekeznek gyári kalibrálással kezelni. Ez azt jelenti, hogy minden egyes legyártott monitor átesik egy beállítási folyamaton, mielőtt a bolt polcára kerül. Amikor ott hon beüzemeled, azonnal jó képminőség fogad, bár ez nem teljesen igaz,

hiszen az otthoni körülmények, a forrás (PC) egészen más, mint a gyárban használt, ezért némi utólagos finomhangolás elkerülhetetlen. Ehhez minden eszközt megkapsz a monitorok menüiben, még szoftveres segítséget is bevethetsz.

A JÓ KÉPMINŐSÉG ALKOTÓELEMEI

A tökéletes képminőséghez rengeteg paramétert kell megváltoztatni. Sokan visszariadnak ettől, pedig mindössze 10-30 perc rááldozásával el lehet érni a lehető legjobb eredményt.

Gamma: A gyári alapértéktől szinte biztosan el kell térned ennél a beállításnál, pedig nem mindegyik monitor támogatja megváltoztatását. Szerencsére a Windowsban is tudsz korrigálni rajta, így a középső szintónusok a helyükre kerülhetnek. Ha túl alacsony a gammaérték, a szintónusok kivilágosodnak, ha túl magas, sötét árnyalatokat látsz. A QuickGamma applikációval könnyen beállíthatod az ideálisnak tartott, 2,2-es értéket, amelyet a program elment, és aktivál egy ICC-profil segítségével.

Fényerő, kontraszt: Ezeket az értékeket a környezethez is érdemes hozzáigazítani (sötét helyiségben nem szük-

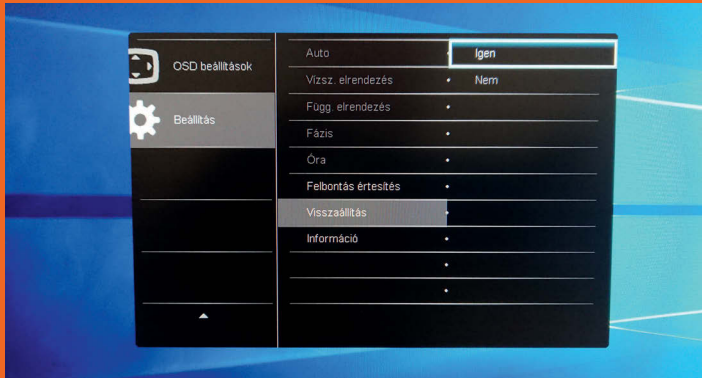
séges túl nagy fényerő), emellett azonban figyelni kell arra, hogy a kép ne égjen be, ne legyen túl sötét, az árnyalatokat pedig meg lehessen különböztetni egymástól. A fehér nem lehet szürke, a fekete pedig lehetőleg teljesen sötét (RGB: 0:0:0) legyen. A fényerőt általában 120 cd/m²-re szokás beállítani.

Színhőmérséklet, fekete: A színhőmérséklet alapvetően meghatározza a képminőséget: a hideg kék irányba tolja el a színeket, a meleg pedig sárgít. Az ideális középbeállítás a 6500 K. A fekete jelszintet is érdemes meghatározni, bár ez az LCD-technológiánál nehézkes (a fixen bekapcsolt háttérvilágítás miatt a 0 cd/m² nem érhető el). Ha ezt sikerül megközelíteni, az javítja a kontrasztot és a képminőséget.

Színárnyalatok: A három alapszín súlyozásának meghatározása kritikusán fontos a színhelyesség érdekében. Arra kell törekedni, hogy a tesztábrákon látható, minden színárnyalatot képes legyél megkülönböztetni egymástól. Ha ezt sikerül elérned, a kijelzőn megjelenő képek olyan színűek lesznek, mint a valóságban (ez például nyomtatáskor lényeges).

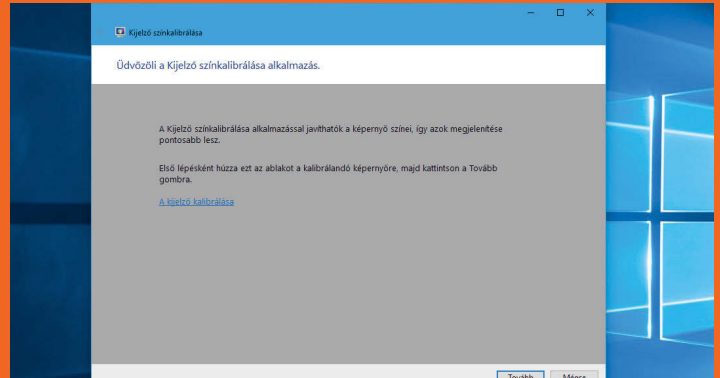
Simánmartin

ÍGY ÁLLÍTSD BE MONITORODAT!



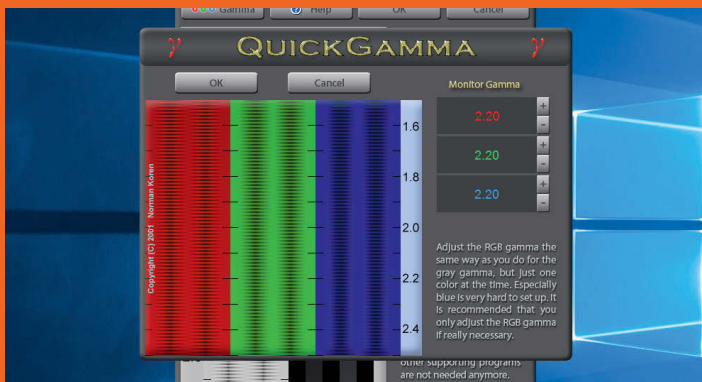
01 | GYÁRI ALAPHELYZET

Legyen akár frissen vásárolt, új monitorod, akár régi, pár éves készüléked, a kalibrálást a gyári alapértékek visszaállításával kell kezdened. Ehhez töröld a videokártya adapterbeállításainál esetlegesen felvett színprofilokat, majd a monitor saját menüjében keresd meg a gyári resetfunkciót, és aktiváld, hogy minden érték alapértelmezettre álljon vissza.



02 | SZOFTVER VAGY HARDVER

Ha sikerült (akár csak kölcsön) is megszerezned egy hardveres kalibráló eszközt, mindenképpen ezt használd, az egyéb, szoftveres megoldásokat legfeljebb ellenőrzésként vedd be. Ha szoftveresen, saját szemeddel szeretnéd elvégezni a kalibrálást, a QuickGammára és a Windows beépített „Kijelző színkalibrálása” segédprogramokra lesz szükséged.



03 | GAMMAÉRTÉK

A QuickGamma programban állíts be 2,2-es sRGB gammaértéket, majd indítsd el a Start menü keresésfunkciójával a [Kijelző színkalibrálása] varázslót. Ez egy egyszerű és magyar kezelőfelülettel használható program, amely segít megtalálni az ideálshoz közeli monitorbeállításokat. Első lépés a gammaérték meghatározása, amelyen a QuickGamma használata után várhatóan már nem kell változtatnod.



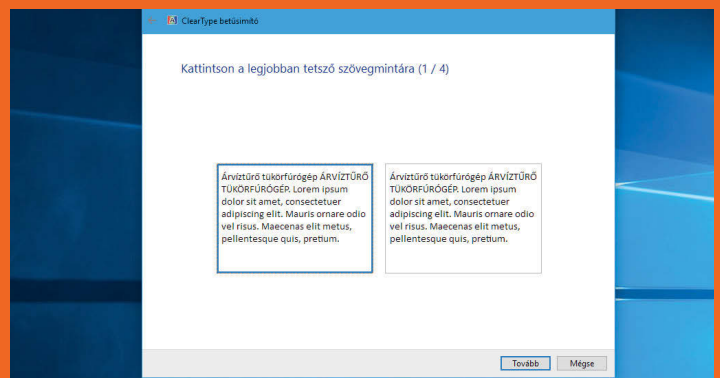
04 | FÉNYERŐ ÉS KONTRASZT

A fényerősséggel elsősorban az LCD-kijelző háttérvilágítását állítod. A teszt-ábra hasznos segítség ehhez: akkor sikerül eltalálnod az ideális szintet, ha a bal alsó sarok nem szürke, már éppen látszik a zakó gallérja, és egészen halványan ki lehet venni a fekete háttéren lévő „X”-et is. A beállítás nagyon nehéz, és jó szem kell hozzá, ne sajnáld rá az időt!



05 | SZÍNKALIBRÁLÁS

A színhelyesség kritikusan fontos, ha ki is szeretnéd nyomtatni a kijelzőn látott képet. A három alapszín értékét pontosan el kell találni, így a vörös, zöld és kék színek beállításain kell vigyélpedned. A [Kijelző színkalibrálása] varázslóban szüntesd meg a nagy méretű, öt árnyalatból álló szürke skála elszíneződéseit.



06 | TÚÉLES FELIRATOK

A ClearType a Microsoft megoldása arra, hogy subpixel-rendereléssel, akár a színhelyesség csorbításával képes legyen bármilyen kijelzőn szép, éles feliratokat, vagyis szöveget megjeleníteni. A kijelzőbeállítási varázslóban ezt is finomhangolhatod, de kikapcsolva is érdemes megnézni, mert nem minden panelen mutat tökéletesen ez a feliratsimítás.

Gyerek kezébe való

Hori Wired Mini

GYAKORLÓ SZÜLŐK ÉS GAMEREK MINDANNYAN ÁT-ESTEK MÁR AZON A CSÚF-SÁGON, HOGY FÉLTVE ÖRZÖTT KONTROLLERÜK MASZATOSAN, CSOKIKRÉMTŐL RAGACSOSSAN KERÜLT VISSZA A KONZOL MELLÉ.

Nehéz szavakba önteni azt az érzést, ami ilyenkor hatalmába keríti az embert, a lényeg az, hogy nem vagyunk boldogok. Ezeket a helyzeteket jobb elkerülni, így kézenfekvő az a megoldás, hogy a kicsiknek is legyen külön kontrollere, amivel a kedvenc játékaikat nyústhathatják. A hagyományos PS4-es vezérlők túl nagyok és nehezek az ő kis kezeiknek, kell valami kisebb és könnyebb szerkezet, amelynek meg sem kottyan, ha véletlenül tízszer csattan a padlón egy délután. A Hori Mini vezeték nélküli kontrollert tökéletesen megfelel erre a célra: a két irányítókár elég közel van egymáshoz, így a gyerek hüvelykujjak kényelmesen eléri, ráadásul nagyon könnyű (közel 40 százalékkal

kisebb, mint a DualShock 4 kontrollert). A zsinóros megoldásnak köszönhetően nem kell foglalkozni a töltéssel. Meglepően masszívan van összerakva, a műanyag gombok és az analóg karok jól bírják a strapát, bár ez utóbbról hiányoltuk a gumiborítást. Az egyszerűségnek azonban ára van, a gyártónak elég sok mindenben kellett kompromisszumot kötni. Értelemszerűen kimaradt belőle a tölthető akkumulátor, nincs rajta érintőpad, nincs világító LED a kontrollert hátluján, hiányzik a

fülhallgató-bemenet, és búcsút mondhatunk a rezgőmotoroknak is. Az alapfunkciók azonban megvannak, és a játékok nagyon nagy része tökéletesen irányítható vele különösebben fájdalmas kompromisszumok nélkül. A Hori Mini kapott még egy extra TP-gombot, ezzel és az analóg karokkal jól lehet szimulálni a tapipadot. A kontrollert már 10 ezer forint körül beszerezhető, és sok gyerek számára fontos az is, hogy háromféle szín közül lehet választani.



INFO

Forgalmazó: HRP Kft.
Ár: kb. 10 000 Ft
Web: hori.co.uk

Specifikáció:
3 méteres USB-zsinór;
hivatalosan licenccelt termék;
háromféle szín (fekete, kék, piros);
két analóg kar;
D-pad;
13 gomb
touchpad-emuláció
TP-gomblal

Pro:
gyerekköz méretű,
masszív és könnyű

Kontra:
felnőtteknek túl kicsi,
csúszós analóg karok,
hiányzó DualShock 4-funkciók

78

A mechagamer

Trust GXT 880

HA NEM SZERETNÉD, HOGY A JÁTÉKOKBAN FOLYTON FEJLŐVÉSEKTŐL FÁJJDON A FEJED, VAGY KÉT ÓRA JÁTÉK UTÁN A CSUKLÓD SAJOGJON, ÉRDEMES EGY VÉRBELI GAMERBILLentyŰZETRE BERUHÁZNI - ERRE VAN EGY JÓ JAVASLATUNK.

A Trust gamerperifériáit már senkinek sem kell bemutatnunk, régi, tapasztalt gyártó a piacon, a hazai játékosok is jól ismerik. A GXT 880-as billentyűzettel ismét megmutatta a cég, hogy pontosan tudja, mi kell a tökéletes játékelményhez. A teljes méretű, masszív felépítésű, fekete periféria szögletes kialakítása jól mutat az asztalon, kompakt kialakításának köszönhetően pedig a szállítás sem okoz gondot. A gombok mérete szabványos, a kiosztás pedig angol, de nem kell aggódnunk emiatt, lévén a szitázás magyar, ami gamervonalon még mindig ritkaságnak számít.

A gombsapkák alatt speciális, GXT-White mechanikus kapcsolók rejtőznek, vagyis a Trust egyedi fejlesztésű megoldása. Ez mechanikus létére meglepően halk, az

etalonnak tekinthető piros Cherry MX-hez képest kicsit puhább is, ugyanakkor nagyon gyorsan és pontosan kapcsol. Amiatt sem kell aggódnunk, ha a csata hevében nem pont középen találjuk el a gombokat, a leütés így is garantált, és a félregépelés esélye minimális. Nem is lenne gamerbillentyűzet a GXT 880, ha nem kapnánk vele extrákat. Az első és legfontosabb háttérvilágítás, amely fényes fehér színű, és a villogó módok mellett gombonként is programozható. Szoftverre nincs is szükség eh-

hez, mindent elérünk a billentyűzetről, sőt a fedélzeti memóriába el is tárolhatjuk gépfüggetlenül beállításainkat. Az F1-F4 gombok makrózhatók, kapunk Game-módot, és a rollover is megoldott. Nem is lehet kérdéses, hogy a lekérdezés 1000 Hz-es, illetve gyorsbillentyűk segítségével a PC hangerejét is gyorsan és egyszerűen változtathatjuk. A gépen mindössze egy szimpla USB-portra van szükség a csatlakoztatáshoz, és máris indulhatunk a csatába menő, GXT 880-as gamerbillentyűzetünkkel. (x)



INFO

Forgalmazó: R.A. Trade Kft.
Ár: 35 000 Ft
Web: trust.com

Specifikáció:
magyar szitázás;
GXT-White
mechanikus kapcsolók;
fehér, gombonkénti
háttérvilágítás;
5 fényerő és
sebességszint;
anti-ghosting;
F1-F4 makrózható
gombok;
Game-mód;
harisnyázott USB-kábel;
2 év garancia



Újratöltött AMD Ryzen

ASUS ROG STRIX X470-F GAMING

LESZÁMÍTVA AZ INTELT, MINDENKIT KELLEMES MEGLEPETÉSKÉNT ÉRT A TAVALYI RYZEN-INDULÁS, RÁADÁSUL MÁR ITT IS A FOLYTATÁS.

A kezdeti sikerek után nem dőlt hátra az AMD, alig egy évvel a Zen startja után elkészült az új generációs chipkészletekkel és processzorokkal. A Ryzen processzorcsalád és az AM4-es platform fejlett, keveset fogyaszt, és igazán erős kombináció, ráadásul az elmúlt évben folyamatosan csökkentek az árak, így hiába a jelentősen megerősített nyolcadik generációs Intel platform, az AMD megoldásai versenyképesek tudtak maradni minden árszegmensben. Az egy év arra is elegendő volt az AMD-nek, hogy kiadja a következő generációs, Ryzen 2 processzorokat, valamint az ezekhez társított, új chipkészleteket. Tesztlaborunkba az Asus X470-es alaplapja jutott el elsőként.

Az X470 elődje egyértelműen az X370, és a legfontosabb, hogy a kompatibilitás nem változott: a foglalat továbbra is AM4-es, vagyis minden Ryzen és Athlon7 használható az új AMD chipkészlettel is. A felépítés sem módosult, az X470 egyetlen déli hídként üzemel, és négyvonalas PCIe 2.0-val kapcsolódik a processzorhoz. Emiatt sokan csalódottak, és nem alaptalanul. A leghíhettebb pletyka az volt, hogy az X470-es chip végre PCIe 3.0-ra vált, ez azonban nem történt meg, így az X470-F Gaming RoG Strix lapon a nem a processzorba kapcsolt foglalatok továbbra is csupán PCIe 2.0 szabványra képesek. Az emiatt bekövetkező lassulás általános felhasználás mellett alig érezhető, de azért bosszan-

tó a tudat, hogy lehetett volna PCIe 3.0 az új lapokon. A déli hídban a RAID-SATA 6G kapcsolatok mellett kapsz USB 3.1 Gen2-t és Gen1-et, SLI/CFX-támogatást, XFR-t és XFR2-t az extra CPU-turbóért, illetve videokimeneteket, amennyiben GPU-val szerelt APU-t használsz. Sokan abban reménykedtek, hogy HDMI 2.0-ra vált az új chipkészlet, ám ez elmaradt, az X470-F Gamingen is be kell érniük a HDMI 1.4b-vel és DP 1.2-vel.

ASUS-FÜSZER

Szerencsére nem csupán egy déli híd hátrózza meg, hogy mire képes egy alaplap – tényleg nem panaszkodhatunk az Asus mérnökeire, mert kitétek magukért. Az X470-F Gaming fekete lapján szuperül mutat az óriási, RGB LED-szalaggal megvilágított takarólemez, ahogy a déli híd hűtésére szolgáló hűtőborda is vagány külsőt kapott. Fontos kiegészítésként megjelent a bordához kapcsolódó M.2 hűtőlap, így a villámgyors M.2 NVMe SSD nem fog túlmelegedni. Az új generációs tárolóból akár kettőt is beépíthetsz gépedbe, ugyanis már két ilyen foglalat áll rendelkezésre. Szintén fontos, jövőbe mutató újdonság az előlapi USB 3.1 Gen2 kivezetés, ráadásul egy ASMedia chip segítségével a hátlapra is került két Type-A-csatlakozó. Aprópó hátlap: ezt meglepő módon előre, az alaplapra rögzítette a gyártó, ami kényelmes, de mindenképpen érdekes. Újdonság, hogy az X470-F Gaming az új CPU-kkal akár 3466 MHz-es DDR4-tuning-módra is képes az eddigi 3200 MHz-es helyett. Nem is kérdéses,

hogy a LAN-vezérlő és az audiorészleg minősége; előbbi egy gigabites Intel LAN-chip, utóbbi pedig az ALC1220A kodekre épített SupremeFX, jó minőségű erősítőrésszel. Nem is lenne gamer és RoG Strix a lap, ha nem lenne rajta világítás. A hátlapi kivezetéseket takaró lemez csodálatosan pompázik a szivárvány minden színében, emellett további két LED-szalagot képes vezérelni az alaplap, akár címezhető LED-ekkel is.

TESZT ÉS CSALÓDÁS

A sebességméréseket DDR4-2666-os RAM-modulokkal, SATA SSD-vel, Radeon R9 380X-szel és Ryzen 5 1600-as CPU-val végeztük Windows 10 x64 OS alatt. Az eredmények azt mutatják, hogy az X470-es, vadonatúj lap semmivel sem lassabb, mint elődei, bár hitetlenkedni is, ha az lenne. Ugyanakkor nem is gyorsabb náluk, ami viszont okozott némi csalódást. Az AMD annyit közölt, hogy az új X470 chip (mivel csak egyetlen chipből áll a chipkészlet) kevesebbet fogyaszt elődjénél, ám ez a csökkenés alig pár wattban mérhető, aminek asztali PC-n nincs sok jelentősége. A szolgáltatások között sem láttunk forradalmi; ilyen szempontból az új generáció csalódás. Az Asus ugyanakkor frissítette saját extráit, így javult az M.2-támogatás, jobb a világítás és a hűtés, a tuninggal nagyobb szerencsénk lehet, a dizájn tetszetős, így annak, aki most épít új AM4-es PC-t, megéri az újabb lapot választania, de nincs sok értelme X370/B350-ről X470-re váltani.

Simánmartin

INFO

Ár: 64 990 Ft
Forgalmazó: Asus
Magyarország
Web: asus.hu

Specifikáció:

AMD X470 chipkészlet, ATX méret;
4×DDR4-3466+ DIMM;
3×PCIex16, 3×PCIex1;
1×Intel GbE LAN;
6×SATA 6G, 2×M.2 NVMe;
3×USB 3.1 Gen2,
7×USB 3.0, 4×USB 2.0;
S1220A hangkodek;
4287 pont PCMark 8;
1137 cbs CineBench R15

Pro:

jó dizájn, sok csatlakozó, előlapi USB 3.1 Gen2

Hátrány:

kevés újdonság az előldhöz képest, csak az egyik M.2 teljes értékű

87

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

CPU-HŰTŐ

Thermalright Macho 90



Gyártó: Thermalright
Ár: 12 990 Ft
Web: thermalright.de

Nem a legismertebb márka a Thermalright a hazai piacon, pedig profi CPU-hűtőket gyárt már hosszú évek óta. A Macho 90 nem csupán jól mutat fekete színével, de kompakt méretéhez mérten kiválóan is hűt. A 92 mm-es ventilátor nagyon csendes, 21 dB zajszinten dolgozik, a torony kialakítású radiátorba pedig négy hőcső vezet el a melegeket a CPU-blokkra. Ugyan kifejezetten kicsi és csendes hűtőről van szó, beleférhet némi tuning is, akár 160 W TDP-ig használható a multifogolalatos, elérhető árú Macho 90.

MONITOR

Samsung C27F390



Gyártó: Samsung
Ár: 64 990 Ft
Web: samsung.hu

Az LG és a Samsung komoly csatát vív egymással a belépőszintű monitorok piacán, és mindkét gyártó kiváló ajánlatokkal bombázza a vásárlókat. A Samsung C27F390-es modellje azért érdekes, mert alacsony ára ellenére kiváló a kontrasztaránya, sőt a fényereje is szuper, miközben az IPS-glowtól vagy a lassú válaszidőtől sem kell tartanunk. A Samsung VA-panelje nagyon jól sikerült, ráadásul ívelt monitorról van szó, ami különösen játék közben látványos. Az alacsony ár a szimpla dizájnban és az extrák hiányában érhető tetten.

SSD

Kingston A1000 240 GB



Gyártó: Kingston
Ár: 27 490 Ft
Web: kingston.com

Izgalmas SSD-t dobott piacra a Kingston: az A1000 egy PCIe-n kapcsolódó, M.2-es tároló, amelyet nagyjából a SATA-s modellek árszintjén lehet megszerezni. A trükk a 3D NAND flashchipek és a PCIe x2-es vezérlő alkalmazásában rejlik, ám átverésről szó sincs, hiszen a régebbi Solid State Drive-oknál háromszor gyorsabb az A1000, miközben alig drágább náluk. A SATA és a prémium PCIe SSD-k közé beékelődő, természetesen NVMe tároló sikerre született, és mi is hamarosan teszteljük, mire képes valójában.

BELÉPŐSZINTŰ FULL HD MONITOROK



1 LG 27MP59G-P
61 990 Ft
lg.hu

2 Samsung C24F390
45 990 Ft
samsung.hu

3 AOC I24750XQU
54 900 Ft
eu.aoc.com

4 Dell S2418H
66 900 Ft
dell.hu

5 HP T3M78AA
53 400 Ft
hp.hu

M.2-FOGLALATOS SSD-K



1 Samsung 960 EVO 500 GB
63 290 Ft
samsung.hu

2 Plextor M8PeG 512 GB
66 800 Ft
goplextor.com

3 WD Black PCIe SSD 512 GB
51 500 Ft
wdc.com

4 Kingston KC1000 480 GB (M.2)
59 990 Ft
kingston.com

5 Samsung 850 Evo 500 GB
46 100 Ft
samsung.hu

PC-S KONTROLLEREK



1 Steam Controller
16 590 Ft
steampowered.com

2 Xbox One Controller (2016)
16 490 Ft
microsoft.hu

3 Razer Raiju
46 490 Ft
razerzone.com

4 Sony DualShock 4
14 900 Ft
sony.hu

5 Trust GXT 545
8 990 Ft
trust.com

64 GB-OS USB-KULCSOK



1 HyperX Savage USB 64 GB
14 650 Ft
hyperxgaming.com

2 Sony MicroVault Mach 64 GB
19 200 Ft
sony.hu

3 GoodRAM Twin OTN3 Flash 64 GB
11 390 Ft
goodram.com

4 SanDisk UDD Type-C 64 GB
10 690 Ft
sandisk.com

5 Samsung Flash Drive Duo 64 GB
9 999 Ft
samsung.hu



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Intel Pentium G4600	18 390 Ft
Processzorhűtő Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap Gigabyte B250M-D2V	16 790 Ft
Memória 8 GB Crucial DDR4-2400	22 190 Ft
Grafikus kártya Palit GeForce GTX 1050 StormX 2 GB	42 800 Ft
SSD -	x
Merevlemez WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	11 190 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház FSP CMT120	10 500 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 400 W	11 890 Ft
ÖSSZESEN	135 550 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor AMD Ryzen 5 1400	38 290 Ft
Processzorhűtő -	x
Alaplap MSI B350M Gaming Pro	22 790 Ft
Memória 8 GB Crucial DDR4-2400	22 190 Ft
Grafikus kártya Asus GeForce GTX 1050 Ti 4 GB Expedition	58 900 Ft
SSD Kingston SSDNow UV400 240 GB	19 200 Ft
Merevlemez -	x
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Thermaltake Versa H13 Window	14 790 Ft
Tápegység Be quiet! System Power 8 S8-500 W	15 600 Ft
ÖSSZESEN	191 760 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-8400	49 600 Ft
Processzorhűtő Noctua NH-U12S	19 000 Ft
Alaplap Asus TUF Z370-Plus Gaming	45 790 Ft
Memória Kingston HyperX Predator DDR4-3200 16 GB kit	59 990 Ft
Grafikus kártya KFA2 GeForce GTX 1070 8 GB	146 600 Ft
SSD WD Black 512 GB M.2 NVMe SSD	47 990 Ft
Merevlemez WD Red 4 TB	33 990 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Corsair Carbide Spec-03	16 600 Ft
Tápegység Corsair Builder CX600 v2	22 600 Ft
ÖSSZESEN	442 160 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1151

Intel Core i5-8600K	71 000 Ft
Intel Core i5-8400	49 600 Ft
Intel Core i3-8100	30 990 Ft
Intel Core i3-7100	28 300 Ft
Intel Pentium G4600	18 390 Ft
Intel Pentium G4400	12 690 Ft

AMD

AM4

AMD Ryzen 7 1800X	87 990 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	76 990 Ft
AMD Ryzen 7 1700	76 400 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	52 490 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	41 999 Ft
AMD Ryzen 5 1400	38 290 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	32 790 Ft
AMD Ryzen 3 1200	24 190 Ft

AM3+

AMD FX-8320E	30 500 Ft
AMD FX-4300	15 190 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1151

Asus TUF Z370-Plus Gaming	45 790 Ft
ASRock B250M Pro4	21 300 Ft
Asus Prime B250M-Plus	23 390 Ft
MSI B250M Mortar	22 500 Ft

AMD AM4

Asus RoG Crosshair VI Hero	75 999 Ft
Asus RoG Strix X470-F Gaming	64 999 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	52 990 Ft
Gigabyte AB350 Gaming 3	27 390 Ft
MSI B350M Mortar	24 600 Ft
Asus Prime B350-Plus	28 500 Ft



Különösen ajánlott

Élénk narancssárga színével hívja fel magára a figyelmet, de nem csupán emiatt érdekes a LaCie külső merevlemez. Jogosan gondolhatnánk, hogy újat ebben a témában már nem tudnak mutatni a gyártók, de a prémium eszközeiről ismert LaCie-nak mégis sikerült minket meglepnie. A fémtokot egy ütéselelő gumirozott keret veszi körbe, így az 1 TB-os meghajtót 1,2 méterről leejtve (kikapcsolt állapotban) nem sérülnek az adatok, ráfröccsenés ellen is védett a Rugged USB-C-tároló, és akár egy egytonnás autóval is áthajthatunk rajta. A házban 1 TB-os, 5400 rpm-es Seagate HDD rejtőzik, amely átlagon felüli, 130 MB/s-os teljesítményre képes. A vezérlő USB 3.1 Gen1 (5 Gbit/s), csatlakozója pedig USB Type-C, de normál Type-A kábelt is kapunk hozzá.

A dizájn és strapabíróság mellett a kivételesen jó garancia az igazi különlegesség. Amennyiben két éven belül elromlik a meghajtó, azért futár jön, az európai központban pedig elsőként adatmentést hajtanak végre, vagyis az elveszettnek hitt adatainkat megpróbálják visszaállítani. Amennyiben ez sikerül, kapunk egy merevlemez, rajta a megmentett adatainkkal, illetve egy, az eredetivel egyező, vadonatúj Rugged USB-C eszközt is.

INFO

Gyártó:
Seagate
Ár: 31 290 Ft
Web: laacie.com

Specifikációk:

Seagate 1 TB, SATA6G, 5400 rpm; 931,51 GB hasznos tárhely; USB 3.1 Gen1 adatkapcsolat; USB Type-C-csatlakozó; 138,9/133,4 MB/s szekvenciális írás/olvasás; 247,2 pont Anvil Storage; ütéselelő, fröccsenésálló; Type-C–Type-A és Type-C–Type-C kábelek; 2 év garancia adat-visszaállítással; 135,1×86×18,7 mm, 100 g

Pro: egyedi dizájn, strapabíró, kiváló garancia

Kontra: kis fájlokkal lassú, a gumikeret minősége közepes, magas ár

LaCie Rugged USB-C 1 TB



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról

Nehéz pályás
címlapfotó-vadászat



A hírnév iránti vágy néha
egy karrier kezdetét jelenti

Játépszichológia

A RAJONGÓK KULISSZATITKAI

IDÉN FEBRUÁRBAN AZ ELTE PSZICHOLÓGIAI INTÉZETÉNEK KUTATÓCSAPATA A GAMESTAR MAGAZINNAL VIZSGÁLATOT INDÍTOTT A SZTÁROK IRÁNTI RAJONGÁS JELENSÉGÉNEK MEGISMERÉSÉRE. Többek között arra kerestük a választ, vajon milyen minőségbeli különbség rejlik az egészséges lelkesedés és a túlzott mértékű, kényszeres rajongás között, továbbá milyen, való életbeli problémákkal szembesülhet az, aki kóros szenvedéllyel hódol kedvencének.

MIT TUDHATUNK A RAJONGÓKRÓL?

437 érvényes kérdőív érkezett be, amelyekben a résztvevők megjelölték egy-egy olyan híres személyt, akire felnéznek. Jelentősen több férfi (78%) válaszadó töltötte ki online kérdőívünket, mint nő (22%). Közülük a legfiatalabb 14, míg a legidősebb 63 éves volt, az átlagéletkor pedig 25 év. A válaszadók 48 százaléka középfokú iskolai végzettséget szerzett, míg 26 százalékuk általános iskolát, ugyanennyien pedig egyetemet vagy főiskolát végzett. A többség tanult (38%) vagy dolgozott (36%) az adatfelvétel idején, de sokan

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.

a kettőt egyszerre tették (21%). Habár a kérdőív kitöltőinek száma lehetővé teszi érdekes összefüggések vizsgálatát, az eredmények nem általánosíthatóak a teljes lakosságra, mivel a minta nem reprezentatív. A kedvenc sztárokat illetően azt láttuk, hogy nagyon különbözőek a példaképek. Ezt jelzi az is, hogy nem találtunk olyan hírességet, akit legalább a válaszadók 10 százaléka említett volna. Ezért érdekesebb talán azonnal a főtevékenységekre térni, amely már egységesebb képet mutat. Amint az ábrán is látható, a többség zenészt, énekest (31,8%), színészt (25,9%) vagy vloggert (13,5%) jelölt meg kedvencének. Az első két kategória a nemzetközi rajongáskutatásokban is rendszeresen az élen áll. Érdekesség azonban, hogy az elsőként általunk bevezetett kategória, a vlogger is dobogós helyet szerzett, bár talán nem meglepő, hiszen az eredeti listát több mint tíz évvel ezelőtt hozták létre, amikor még ez az irányzat nem terjedt el széles körben. A válaszadók csaknem fele több mint öt éve rajong kedvencéért, negyede három-öt éve, és további ötöde csupán egy-két éve lelkesedik az általa megnevezett hírességért. És egy tízed rajong példaképéért csupán az utóbbi egy évben, ami azt jelzi, számottevő az elkötelezettség aránya. Érdekes azonban, hogy vizsgálatunk során nem találtunk összefüggést a rajongás foka és időtartama között. Ez az eredmény



Ma már otthon is szert
tehetsz a hírnévre

arra utalhat, hogy ha valaki hosszú ideje nyomon követi az általa nagyra becsült sztár munkásságát, az nem valószínűsíti a túlzott mértékű, kóros bevonódás kialakulását. Sokkal inkább más tényezők játszanak szerepet ebben, erre azonban térjünk vissza később.

Válaszadóink közül kevesen (16%) léptek kapcsolatba kedvenc sztárjukkal. Ez talán meglepő lehet, tekintve, hogy a legtöbben hosszú évek óta figyelemmel követik munkásságát. Azok közül, akik már kapcsolatba léptek vele, többnyire a közösségi oldalakon tették, illetve néhányan személyes találkozási eseményeztek. Nem jellemző, hogy telefonon vagy más privát csatornán keresték volna a sztár közelségét.

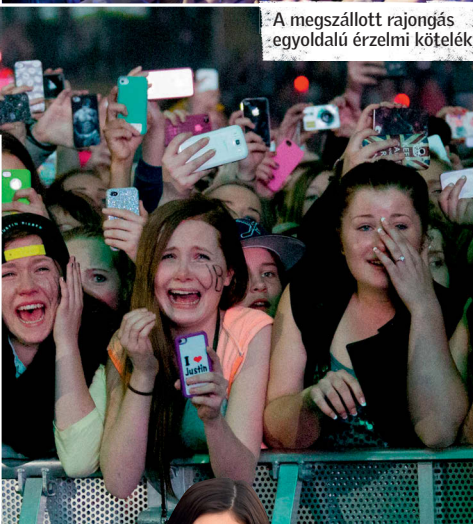
A legtöbb pénzt azok költötték kizemeltjükkel kapcsolatos tárgyakra (pl. koncertjegyre, pólóra vagy akár a híresség egy személyes ingóságára), akik írókért, zenészekért, illetve sportolókért rajonganak. Kapcsolatot találtunk a pénzköltés mértéke és a bevonódás között is. Ez azt mutatja, hogy minél inkább a problémás véglet felé hajlik valaki az egészséges-kóros rajongás kontinuumán, annál több pénzt költ a kedvenc hírességével kapcsolatos szuvenírekre.

ÉRZELMI KÖTÖDÉS

Kérdőívünkben vizsgáltuk azt is, hogy mennyire kötődnek a rajongók érzelmileg ked-



Egy pacsit a csapatnak, egy a rajongóknak



A megszállott rajongás egyoldalú érzelmi kötélék



HA TE MONDOD

Kylie Jenner modell: „Én csak arra akarom buzdítani a rajongóimat, hogy legyenek azok, akik lenni akarnak, mert én is ezt tettem.”

venc sztárjukhoz egy 1-től 7-ig terjedő skálán. Az összes válasz átlagából azt láthattuk, hogy a kötődés mértéke nagyjából közepes (3,8). A legerősebb bevonódást (5,7) azok mutatták, akik vallási vezetőket tekintettek példaképüknek (lásd az ábrát). Hozzájuk képest viszonylag alacsonyabb, de továbbra is erős (4,5) érzelmi kapcsolatról számoltak be azok, akik modelleket neveztek meg. Ennek egyik oka lehet, hogy a modellekre példaképként tekintők esetlegesen könnyebben azonosulnak több szempontból is kedvencükkel, például azáltal, hogy életmódjukat, öltözködésüket, testi adottságaikat inspirálónak gondolják, ezért szeretnék maguk is követni ezeket. Ezt a kategóriát azonban kevesen választották a mintában, így más magyarázata (például személyes okok) is lehet az érzelmi bevonódásnak. A legnépszerűbb kategóriákra (zenészre/énekesre, színészre, vloggerre) tekintve azt láthatjuk, hogy a rajongók átlagosan közepesen erős kötődést mutattak kedvenceik iránt. Habár a tudósok is az öt leggyakrabban megjelölt kategóriá-

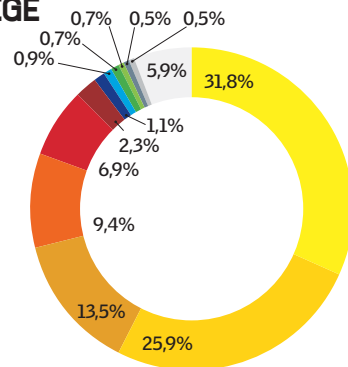
ba tartoztak, úgy tűnik, a munkásságukat elismerő személyek nem alakítanak ki erős érzelmi kötődést velük. Ez persze nem meglepő, hiszen a kutatók elsősorban tudományos teljesítményükkel vívják ki mások elismerését, amely egy objektív mérce. Várakozásainknak megfelelően a rajongás mértéke és az érzelmi kötődés között is kapcsolatot találtunk, amely azt jelzi, a problémás végletekbe hajló elköteleződés egy sztár iránt erősebb érzelmi bevonódással jár, mint az egészséges lelkesedés.

TÚLZOTT MÉRTÉKŰ RAJONGÁS

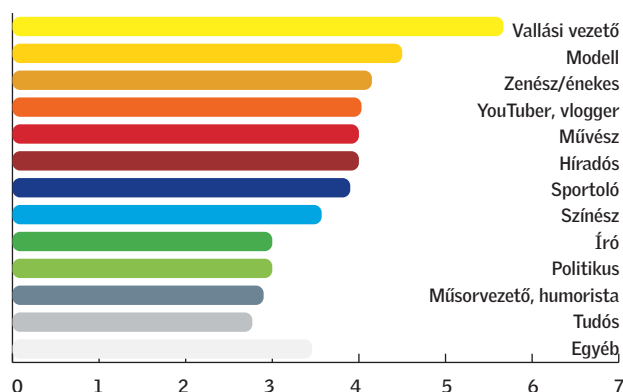
Felmérésünk résztvevőinek 14 százaléka lehet veszélyeztetett az alapján, hogy a Lynn E. McCutcheon és munkatársai által borderline-patologikus dimenzióknak nevezett rajongási minőségben a skála középértékénél magasabb pontot értek el. Mivel azonban az eddigi kutatásokban nem állapítottak meg egyértelmű határértékeket a problémás esetek kiszűrésére, ezek az előfordulási arányok csupán jelzésértékűek. A vizsgálatunkban megfigyelhető arány közel azonos a nemzetközi ki-

A VÁLASZADÓK KEDVENCEINEK FŐ TEVÉKENYSÉGE

- Zenész/énekes
- Színész
- Youtuber, vlogger
- Sportoló
- Tudós
- Műsorvezető, humorista
- Író
- Művész
- Politikus
- Vallási vezető
- Híradós
- Modell
- Egyéb



ÉRZELMI KÖTÖDÉS A SZTÁR TEVÉKENYSÉGE ALAPJÁN



HÍRNÉV VAGY ÁLNÉV?

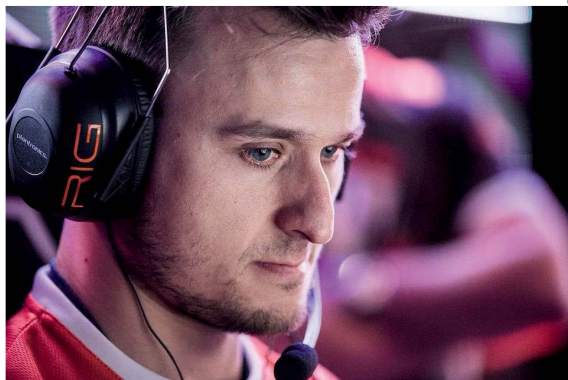
Kutatásunkban azt találtuk, hogy fogékonyabbak a túlzott mértékű rajongásra azok, akikben erős a hírnév iránti vágy. Ez azt jelzi, hogy azok a rajongók, akik vonzónak találják a sztárok életét, és maguk is szeretnék ezt tenni némi hírnévre, hajlamosabbak túlzásokba esni kedvenc sztárjuk iránti rajongói szeretetüket illetően. Nem csoda, hogy a legodaadóbb követők sorából kerülnek ki legtöbbször a zaklatók, akik a hírességek magánéletébe férközve hívják fel magukra a figyelmet. Egy Reeves és munkatársai által végzett vizsgálatban a rajongás egészséges mértékét mutató személyeknél olyan médiahasználati szokásokat figyelhetek meg, mint a sztárok profiljának gyakori megtekintése, míg a megszállott rajongók gyakran írtak posztokat a híresség közösségi oldalára, illetve rendszeresen „helyzetjelentést” adtak a sztárról saját üzenőfalukon.

vékenységgel eltöltött idő. Azt azonban nehezen tudnánk megállapítani, hogy a kóros rajongás vezet-e a médiahasználat zavarához, vagy fordítva, egyfajta járulékos tünetként van jelen egy szélesebb problémakörben. Egy további érdekes eredményünk szerint azok, akik magas fokú rajongást mutatnak, hajlamosabbak a kóros napali álmodozásra. Ezt azt jelenti, hogy az igazán szenvedélyes rajongók nagyobb valószínűséggel merülnek el fantáziáikba olyan módon, hogy álmodozásuk már gondot okozhat életük számos (iskolai/munkahelyi teljesítmény, társas kapcsolatok) területén. A túlzott mértékű rajongás problémához vezethet, ezért fontos időben felismerni, mikor kell változtatnunk a példaképeinkkel kapcsolatos érzéseinken, gondolatainkon és viselkedésünkön. Ha úgy látjuk, hogy kedvenc sztárunk túl nagy szerepet játszik életünkben, ki kell jelölnünk célokat önmagunknak, és inkább saját életünk kihívásait szem előtt tartani ahelyett, hogy mohón lesnénk egy távoli híresség életének eseményeit.

Ag

Extra life

» AMIKOR AZ E-SPORTOLÓ SZÓL RÁD, HOGY IRÁNY MOZOGNI



Chio Mozdulj Gamer

AMIKOR AZ E-SPORTOLÓ SZÓL RÁD, HOGY IRÁNY MOZOGNI

MÚLT HAVI SZÁMUNKBAN MÁR BESZÁMOLTUNK NEKTEK A V4 FUTURE SPORT FESTIVALRÓL, AMELY ÚJ FEJEZETET NYITOTT A HAZAI E-SPORT-TÖRTÉNELEMBEN.

Mindegyik hiányosságával és hibájával együtt is megmutatta, hogy Magyarországon is komolyan lehet venni az e-sportot, még akkor is, ha jelenleg a közbeszéd még mindig ott tart, hogy sport-e egyáltalán a kompetitív játék. Ismerős a helyzet, talán ezt nem kell nagyon ecsetelni. Ugyanakkor számunkra egy nagyon érdekes élmény volt Jarosław „pashaBiceps” Jarzabkowskival találkozni, aki jelenleg a Virtus.pro játékosa, és kétségtelenül az egyik legismertebb, Counter-Strike: Global Offensive-

re szakosodott, lengyel e-sportoló. Köztudott, hogy a népszerű játékos nemcsak a képernyő előtt, hanem az edzőteremben is szívesen tölti az idejét, így Mozdulj Gamer mozgalmunk számára kiemelten fontos volt a vele készült interjú, hiszen – ezt talán már nem is kellene nektek elmesélni – pont az a küldetésünk, hogy egyszerre hirdessük a játék és a mozgás örömeit, hogy mindenkivel megértessük: ez a két dolog nem zárja ki egymást. Nem túl meglepő módon ebben pasha is megerősített minket.

GameStar: Bár a Virtus.pro játékosaként nem kell már téged sehol sem bemutatni, a bicepszed miatt is híres vagy. Sejtjük a választ, de milyen

kapcsolatban állsz a sportokkal?

Pasha: Nagyon közeliben. Fiatalkoromban, a középiskolában sokat sportoltam. Imádok mozogni, sport nélkül unalmas az élet számomra.

GS: A Virtus.pro tagjaként van bármiféle előírt testmozgás, amit végezned kell? Ha igen, akkor milyen célt szolgálnak ezek?

Pasha: Nem csapatként foglalkozunk ezzel. Ha valaki el akar menni valahová csinálni valamit, akkor ez az ő döntése. Vannak játékosok, akik akkor érzik jól magukat, ha egész nap otthon fekszenek az ágyban. Mások, mint én vagy NEO, szeretünk inkább kimozdulni, futni egy keveset vagy edzőterembe járni. Ez sokat segít nekünk a játé-



MI IS AZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

A játékosokkal szembeni sztereotípiák még mindig nagyon erősek; a közvélemény szerint a gamerek csak játszanak, és semmi más nem érdekli őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változatoságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önénevelési módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkben 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 info: mozduljgamer.hu



A VIRTUS.PRO ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

A Virtus.pro multigaming vállalat kiemelt csapata a pasha fémjelezte CS:GO-ötös, és az első komoly 2018-as eredményük a budapesti V4 Future Sports Festivalon elért második helyezés. A VP másik prominens egyesülete a Dota 2-es, amely 2017 óta a játék egyik legdominánsabb és legsikeresebb csapata, és 2016 augusztusa óta csak egyszer cseréltek játékost.



„**KELL A FIZIKAI ERŐNLÉT AHHOZ, HOGY A GÉP ELŐTT IS JÓK LEGYÜNK**

EGY FÉNYES KARRIER

Jarosław Jarzabkowski vagy ismertebb nevén pashaBiceps már 16 éves kora óta profi Counter-Strike-játékos. Első szerződését az Infernal Connectionnel kötötte 2004-ben, de számos csapatban megfordult 2012 szeptemberéig, amikor az eredeti Counter-Strike-ről a Counter-Strike: Global Offensive-re váltott az ESC Gaming színeiben. 2014 óta erősíti az orosz Virtus.pro varsói székhelyű CS:GO-alakulatát, és maig az egyik legjobb és legsikeresebb lengyel játékosként tartják számon. Rengeteg rajongóját nemcsak a bajnokságokon mutatott teljesítményének, hanem egyedi hangvételű Twitch live streamjeinek is köszönheti.

ban is. Minden játékosnak valami egyedire van szüksége, nekünk kell a fizikai erőnlét ahhoz, hogy a gép előtt is jók legyünk.

GS: Tehát úgy gondolod, hogy a testmozgás fontos ahhoz, hogy az ember magas szinten tudjon teljesíteni a játékban is?

Pasha: Tudod, az e-sportban rengeteg husi srác is van, akik a legjobbak közé tartoznak. Szóval nem gondolom, hogy nekik ez feltétlenül segítene, ők talán még sosem sportoltak. Számomra viszont biztos rossz lenne, ha most abba hagynám, mivel akkor a fejem azonnal tele lenne problémákkal. Amikor edzőteremben vagyok, vagy bármit sportolok, akkor az elmém és a testem is felfrissül. Sokkal jobban tudok így játék közben is gondolkodni, mintha egész

nap a hotelszobában ücsörögnék. Nekem biztosan rossz lenne, ha nem mozgathatnék.

GS: Mit üzennél a gamereknek és az e-sport-közösségeknek a szabadtéri tevékenységekkel és a sportokkal kapcsolatban?

Pasha: Srácok! Lehet, hogy csak videojátékokkal szerettek játszani, de jegyezzétek meg, mikor idősebbek lesztek, komoly egészségügyi problémáitok lehetnek. Fel kell emelnetek a feneketeket, és mozogni. Az emberek még mindig kockákként gondolnak a mi közösségünkre. Sokkal komolyabban fognak venni, ha megmutatjuk, hogy a sportok is érdekelnek bennünket, hogy nyitottak vagyunk a szellemünk mellett a testünk erősítésére is.

Extra life

▶ SZABAD(A)JÁTÉK

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

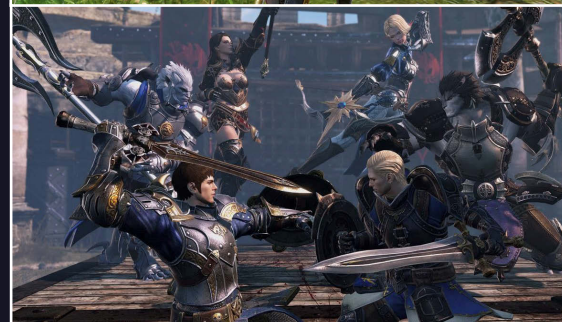
SZABAD(A)JÁTÉK

Bless Online

Években mérve is az egyik legfontosabb megjelenés az ingyenesen játszható MMORPG-k piacán a *Bless Online*. A játék nyugati változata végre mindenki számára elérhető lesz, bár egyelőre csak befizetéses, early access verzióban. Ettől függetlenül megéri felkészülni az indulásra, mivel egy, a Távol-Keleten nagyon sikeres játékról beszélünk. A hagyományos fantasy-MMO-k rajongói mindent megkapnak, amire csak vágnak. Induláskor választhatunk hét játszható fajból és öt kasztból, majd a karaktereket klasszikus, küldetésről küldetésre haladó rendszerben szintezhetjük, miközben beutazzuk a *Bless Online* gyönyörű világát. Nem csak a játék külleme csodálatos, a zenéje is meggyőző, amit egyetlen névvel bizonyítani is tudunk: Hanz Zimmer maga felelt az egyes zónák dal-

lamiért. A szinteződés és utazgatás után rengeteg dungeon várja a kihívást kereső hősokeket. A bosszarcokért különleges tárgyak, hátasok és petek járnak majd, ráadásul kifejezetten menő páncélok is lehet összerakni a kazaratákból. Ez nem tűnik nagy dolognak, de távol-keleti MMO-k esetén nem ritka, hogy a karakterek csak akkor öltözhetnek át, ha új ruhát veszünk nekik. Szerencsére a *Bless*ben nem ez a helyzet. A PvP-rajongók is megkapják, amit akarnak: a külvilágban a játék két frakciója szabadon gyilkolhatja egymást, de vannak instance-olt (a többiekétől elzárt) arénák és egy 100v100-as, célpontközponitú csatater is. Ha egy tartalmas, klasszikus hatású, mégis kifejezetten modern fantasy-MMO-t keresel, figyelj oda a *Bless*re!

A hónap játéka



Final Fantasy XIV – Under the Moonlight

Hamarosan újabb hatalmas tartalmi csomagot kap a *Final Fantasy XIV*, amely első körben továbbviszi a *Stormblood* kiegészítő történetét. A birodalom, amelynek képviselőit félőruilt vezetőjükkkel együtt kirúgtuk Domából, most meglepő ajánlattal áll elő: békét kínál. Azt szeretnék, ha Doma átadná nekik a háborús foglyokat, cserébe ők is kiengednek mindenkit, és sohasem térnek vissza a világnak erre a felére. Természetesen semmi sem megy a tervek szerint, és nekünk kell közbeavatkoznunk, hogy végre tényleg vége szakadhasson a hosszú évek óta fennálló polgárháborúnak. Az új frissítés nemcsak új sztoriküldetést, de egy óriási új raidet is kínál, amely Ivalice-ben játszódik. Az egykori hatalmas világítótorony most utolsó menedéke a démonúrának, Ba'Gamnannak. Ha szeretnénk megállítani a szörnyeteget, és lezárni Ivalice poklának kapuját, követnünk kell az odamenekülő ellenfelünket. Ezt a kihívást csak maximális szintű karakterek próbálhatják meg teljesíteni, de őket ritka zsákmány és rengeteg új tárgy várja odabent. Akik nem raidelő fajták, azok egy új dungeonben, a *The Swallow's Compass*ban találnak új kalandokat. A hozzáadott tartalmak mellett további játékrendszerek is beke-reülnek, mint a szerverek közötti kommunikáció és az egyszerűbb felszerelésátalakítás lehetősége is. Ha már korábban letöltöted a *Final Fantasy XIV*-et, májusban talán érdemes lehet újra letöltened.

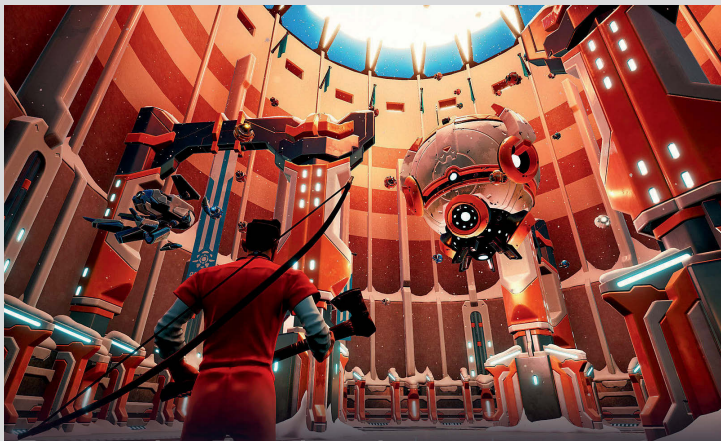


A hónap frissítése

StarCraft II – 4.3

Még valamikor 2009-ben ígérte meg a Blizzard, hogy a *StarCraft II* térképalkotói kereshetnek majd pénzt egy-egy jól eltalált pályával. Eltartott néhány évig a fejlesztőknek, mire végre összehozták a rendszert, a legutóbbi frissítéssel élesítették a Premium Arcade névre keresztelt piacot. A Blizzard saját kezűleg, a közösség segítségével választja ki azokat az alkotásokat, amelyek elég jók ahhoz, hogy pénzt kérjenek értük. Első körben két térkép, az ARK Star (körökre osztott szerepjáték) és a Direct Strike (a Desert Strike

HotS átalakított változata) került be a megvásárolható pályák közé. Darabjukat egyébként 1500-1600 forint körüli áron lehet letölteni, és az összeg egy részét egyenesen az alkotóknak utalják. A Premium Arcade külön szekciót is kapott a Blizzard üzletében, ebből is látható, hogy a fejlesztők tényleg komolyan gondolják a modok árusítását. Mivel maga a *StarCraft II* már teljesen ingyenesen játszható, ez hozzájárul a játék fenntartásához, másrészt a térképek megvásárlásával tényleg segíthet kedvenc moddereid munkáját.



Darwin Project – Customization Update

A legújabb (és a battle royale-tömegben talán legkülönlegesebb) PvP-csoda szép útemben bővül, legutóbb a fejlesztők azt akarták elérni, hogy ne találkozhassunk két ugyanúgy öltözött, túlélésért küzdő rabbal. A *Darwin Project*-ben az a célunk, hogy elitként rajongókat gyűjtsünk egy fura és véres túlélőműsorban. Minél több rajongót szerzünk, annál menőbb cuccokhoz jutunk hozzá, és most már ez a meccseken kívül is igaz. Egy-egy menet után ugyanis már esélyt kapunk új kozmetikai cuccok feloldására, hála

a Customization Update-nek. A csomag több mint kétszáz egyedi szelvést tartalmazott, amelyeket a tipikus lootboxrendszerben gyűjthetünk össze. Az, aki valódi pénzt fizet, beszerezhet belőle annyit, amennyit akar, de aki elég rajongót gyűjt össze a meccsek alatt, ingyen is kap dobozokat időről időre. A cuccok között egyébként akadnak különleges fegyverek is, de ezek valójában csak fegyverkinézetek, tehát tényleges extrát nem nyújtanak a vizuális átalakításon kívül. A küzdelem így továbbra is fair marad.



World of Warships – 0.7.4

Komolyan veszi a közösség felügyeletét a Wargaming, ehhez pedig új eszközöket épített be a *World of Warships*-be. Azok, akik folyamatosan a csapattársait zavarják az ellenfelek helyett, először kapnak egy figyelmeztetést. Az első büntetési szinten egy trükkös kis szabály lép életbe: amennyiben a játékos a továbbiakban is csapattársait lövöldözi, úgy ő maga is komoly sebzést fog elszenvedni. Amennyiben az érintett a továbbiakban sem hagy fel a többiek gyilkolásával, több játékmódból is zárja a rendszer. A büntetési szin-

ten túl a meccskeresőn is finomítottak a fejlesztők. Mostantól a keresőmotor igyekszik úgy összeállítani a mérkőzéseket, hogy mindkét oldalra egyenlő számú hajó jusson az adott hajóosztályból. Ha nem sikerül három percen belül összerakni egy ilyen menetet, akkor a gyorsaság kedvéért a motor visszaáll a régi logikára. A játék felhasználói felülete is sokat fejlődött, a kikötőben könnyebb átlátni az egyes menüket és lehetőségeket, illetve minden adatot megkapunk már alapbeállításként a képernyőnkre a meccsek közben.

Tera – Godsfall

A *Tera* legutóbbi frissítése azoknak a veteránoknak szól, akik töviről hegyre ismerik már karaktereik erősségeit és gyengeségeit. A *Godsfall*-ban egy új küldetés várja őket, amely exkluzív invitálással indul. Egy banketten vehetnek részt Velikában, és bár jól hangzik, nem fog sokáig tartani a buli. A misztérió elindítása után istenek halnak meg, Velika összedől, és karakterünk visszarepül az időben, hogy ott küzdjön meg Khemadiával, egy erős sárkánnyal, aki azért jött, hogy megbosszulja az első sárkány halálát. Hőseinknek le kell küz-

deniük saját démonjaikat, haragjukat, kételyeiket és büntudatukat, amelyek mind egy-egy ellenfél képében jelennek meg a csataterén. Kemény harc vár azokra, akik elindulnak az úton, de ha sikerül teljesíteni a kalandot, a sikeres túlélők új, APEX képességekkel lesznek gazdagabbak. Minden kaszt négy-nyolc új varázslattal bővül. Lesz mivel kísérletezni. Ha valaki azért hagyta ott anno a *Tera* világát, mert ráunt a karakterére, most érdemes lesz visszatérnie, és várnia a meghívóját a titokzatos bankettre.



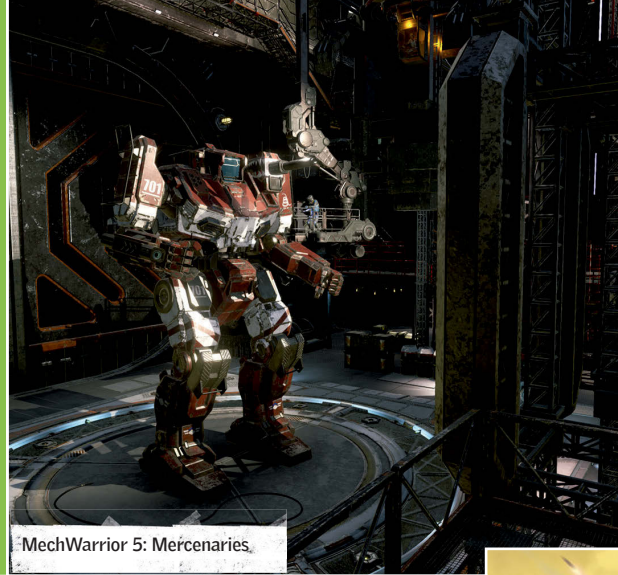
Extra life

» BATTLETECH

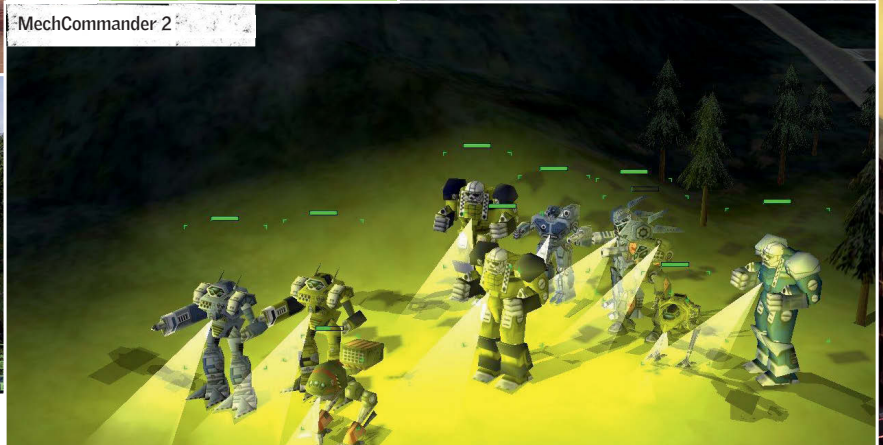


MICROSOFT, HA HALLASZ...

Érdeemes még megemlíteni pár szó erejéig egy konzolekkluzív vadhajítást; a *MechAssault* és annak folytatása, a *MechAssault 2: Lone Wolf* Xboxon, a *MechAssault: Phantom War* pedig Nintendo DS-en öregbítette a franchise hírnevét. Talán nem volna rossz ötlet, ha az exkluzív játékokban hiányt szenvedő Xbox One kedvéért adnának még egy esélyt a sorozatnak, amely elsők között profitált az Xbox Live akkoriban előremutatónak tartott megoldásaiból.



MechWarrior 5: Mercenaries



MechCommander 2

Játékvilág

BATTLETECH

MINT ROVATUNK KORÁBBI VENDÉGEI KÖZÜL TÖBBEN, A BATTLETECH IS TÁRSAS-JÁTÉKKÉNT KEZDTE.

A Shadowrunt (lásd a 2018/02-es GameStarban) is megálmodó Jordan Weisman, Sam Lewisszal és III. L. Ross Babcockkal összefogva tervezte meg 1984-ben a hexagonális felosztású táblát, amelyen a játékosok több tíz tonnás harci lépegetők, ún. battlemechek miniatúráit tologatva igyekeztek kivívni a győzelmet. Két évvel később asztali szerepjáték is követte, amely az időközben száznál is több regény, képregények, animációs tévésorozat és gyűjtögetős kártyajáték révén gigantikusra duzzasztott univerzumba MechWarrior néven tagozódott be. A huszadiktól a harminckettedik század közepéig zavarba ejtő részletességgel kidolgozott történelemmel rendelkező, a földönkívüli intelligens élet létezését teljesen elvető világ tökéletes táptalajként szolgált videojátékok számára ikonikus kétlábú harci gépezetei, szövevényes politikai intrikái és nem utolsósorban összetett, mégis világosan érthető, mi több, szórakoztató játékelemként adaptálható szabályrendszere okán.

PARANCSNOK

Mivel a jogokat birtokló FASA kezdetben senkivel sem kötött kizárólagossági klu-

ISMERD MEG JÁTSZÓTEREDETI

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

zulával ellátott licencmegállapodást, elméletben boldog-boldogtalan megkereshette a vállalatot saját, BattleTech-alapú videojáték-ötletével. Nem is kellett huzamosabb ideig számolgatni a zöldellő mezőn keresztbefutó kerítésen ügyetlenül átbukdácóló battlemecheket, 1988-ban elsőként kísélt az akkor még alig ismert Westwood garázsából a *BattleTech: The Crescent Hawk's Inception*, amelyben egy háborús hős fiának karrierjét lehetett egyengetni. A kiadó Infocom gondolt a gyűjtőkre is, ezért a speciális kiadás dobozába egy-egy Phoenix Hawk LAM miniatúrát is rejtettek. A PC mellett Amiga, Atari ST, Commodore 64 és Apple II platformokra megjelent, körökre osztott kaland- és szerepjáték hibrid két évré folytatást kapott *BattleTech: The Crescent Hawk's Revenge* címmel. Ebben újfent Jason Youngblood kalandjait élhettük át, játéktörténelmi jelentősége mégsem ebben rejlik, hanem a *Dune 2* előfutárának számító valós idejű játékműben. Parancskiadáskor megállíthattuk az időt, máskor pedig igény szerint felgyorsíthattuk, vagy lelassíthattuk. Hogy mások se maradjanak ki a buliból, az Extreme Entertainment Group megbízásából megszületett a *BattleTech: A Game of Armored Combat* SEGA Megadrive-ra. A Malibu Interactive izometrikus nézetű játékát a Madden NFL-szériát gondozó

Tiburon portolta NES-re, ám hiába egyezett meg minden tekintetben az eredeti változattal, az Activision valamilyen oknál fogva *MechWarrior 3050* címmel hozta forgalomba, holott egyáltalán nem passzolt az alsorozatba. Érdekesen oldották meg a kooperatív játékmódot is: két játékos osztozott egy lépegetőn, míg tehát az egyikük a behemót mozgatójáért felelt, a másikra maradt a fegyverrendszerek kezelése. 1994-et írtunk ekkor. A taktikai játékok következő hullámára négy évet kellett várnunk, ám a *MechCommander* az összes, centivágással töltött percért kárpótolta a rajongókat. Fejlesztői jó érzékkel a könyvsorozatnak hála kirobbanó népszerűségnek örvendő Davion házat és a Füstjaguár klánt is bevonták a nem kevesebb, mint harminc küldetést felölelő hadjáratba. Az izometrikus nézetből vezényelt valós idejű harcok szünetében mechekből és kiegészítő harcjárművekből álló kontingensünket vásárolt vagy zsákmányolt komponensekkel fejleszthettük, míg pilótáink idővel szintet léptek, ha kellő gyakorisággal és hatékonysággal vettek részt ütközetekben. Kevésen múlt, hogy 1998 legjobb stratégiai játékának kiáltásuk ki, ám végül a szaksajtó egyik fele a *Sid Meier's Alpha Centauri*-nak, a másik pedig a *StarCraft*-nak adományozta a kitüntetést. Mesés idők jártak akkoriban a műfaj rajongóira. Készült hozzá amúgy egy ki-



egészítő is, a *Desperate Measures* az egyik szereplőn keresztül kapcsolódott a *MechWarrior 2: Mercenaries*hez. A Microsoft kiadásában megjelent folytatás pedig már 3D-s megjelenítést kapott, és egy híján harminc típust vonultatott fel a BattleTech univerzum ismert lépegetőmodelljei közül. Arra is figyeltek, hogy kiütözközenek az egyes házak eltérő karakterisztikái, azaz Steinerék mechjei nagyobb tűzerejükkel, Liaóék hadigépezetei mozgékonyaságukkal és fejlettebb radarjukkal tűnjenek ki a harcmezőn. Ha tudtuk volna, mekkora hiátus keletkezik a *MechCommander 2* után, hibernáltatjuk magunkat. Mostanáig mindössze egy iOS-játék (*MechWarrior: Tactical Command*), valamint egy hamvában holt free-to-play próbálkozás (*MechWarrior Tactics*) borzolta az idegeinket, ám a Harebrained Schemes-féle *BattleTech* (teszt a 48-49. oldalon) miatt ismét jó érzés rajongónak lenni. Lett volna ám világra szóló felháborodás, ha a közösségi finanszírozás segítségével megvalósult projekt annak ellenére is kisiklik, hogy fejlesztői között többen is kulcsszerepet játszottak a BattleTech univerzum megteremtésében. Rendkívüli taktikai mélységgel felruházott, kö-

rökre osztott harcrendszer, jól megírt kampány, valamint példaértékű testre szabhatóság jellemzi, s bár nem hibátlan, stabil alapjává válhat egy rendszeres tartalmi frissítésekkel, kiegészítőkkel és folytatásokkal még hosszú évekig fenntartható sorozatnak.

HARCOS

A Windows még kanyarban sem volt, amikor az Activision és a Dynamix együttműködéséből született *MechWarrior* megmutatta, hogy fest egy Jenner vagy akár egy Shadow Hawk pilótafülkéje belülről. Az MS-DOS-on futott 1989-es játékban kiemelt figyelmet fordítottak a táblás szabályrendszer megfelelő adaptálására, emiatt a játékosnak figyelnie kellett a fegyverek termelte hőre, valamint kénytelen volt két küldetés között kijavítani a károkat – ha volt miből –, különben mehetett volna a szétesés határán egyensúlyozó lépegetővel harcolni. Később azonos címmel, de profásabb látvánnyal és más sztorival költözött SNES konzolra a mechpilóta életérzés pár évvel később, ezt már a Beam Software hozta tető alá. Aztán 1995-ben óriási lendülettel megérkezett az első számozott folytatás: a *MechWarrior 2: 31st Century*

Combat PC-s verziójából három hónap alatt félmillió példány fogyott, ami még manapság is meggyőző teljesítménynek számítana. Változatos és szórakoztató küldetéseket kínált a Farkas és a Jadesólyom klánok sírjében, ráadásul későbbi, javított kiadásai már támogatták a kilencvenes évek végén felfutóban lévő 3D-s gyorsítókártyákat. A taktikai elemekben bővelkedő játékmotort árkádosabbra cserélték a PlayStation- és Sega Saturn-verziók kedvéért, ám mindebből semmit sem érzékelt az elsődleges célközönségnek számító PC-s tábor, amelyet inkább a kiegészítők hoztak lázba. A *Ghost Bear's Legacy* a címadó klán viselt dolgaiba avatta be a közönséget, valamint légűres és víz alatti környezet játékba emelésével gondoskodott a korábbi felülmúló változatosságról. A korábbi, egészen pontosan 3044 és 3053 között játszódozó eseményeket feldolgozó *Mercenaries*zel pedig az Activision végérvényesen búcsút intett a franchise-nak, így az 1999-es *MechWarrior 3* a Hasbro égisze alatt formálódott annak a Zipper Interactive-nak a kezei között, amely később a *SOCOM* szériával ért a

csúcusra. Ebben a részben teljes létszámú láncza (négy mechből álló csapat) állt a rendelkezésünkre, valamint a sorozat történetében először is utóljára mobil javító- és utántöltő-állomások szolgáltatását is igénybe lehetett venni. Kiegészítője, a *Pirate's Moon* két kampányt is tartalmazott: az egyikben a kalózok ellen, a másikban pedig épp őket támogatva vonultunk harcba. Az utolsó teljes értékű epizód, a *MechWarrior 4: Vengeance* dobozán már a Microsoft logója díszelgett, hiszen a terjeszkedőben lévő szoftvervállalat felvásárolta a FASA-t. Kiterjedt többjátékos mód mellett természetesen sztorikampány (ez alkalommal polgárháborús tematikával) is járt hozzá, valamint két kiegészítő, a *Black Knight* és a *Mercenaries*. Utóbbi önállóan is futott, és sok-sok évvel később, 2010-ben egy ideig ingyen le lehetett tölteni. Jelen pillanatban a Piranha Games két játékon is dolgozik a Microsoft engedélyével: a free-to-play *MechWarrior Online* hatodik éve üzemel szolid sikerrel, és kapja a tartalmi csomagokat, míg a singleplayer gyökerekhez visszakanyarodó *MechWarrior 5: Mercenaries* debütálását decemberre ígéri.

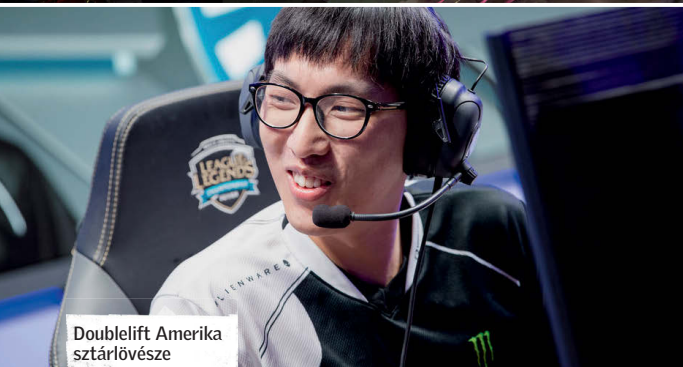
Chavalier

Extra life

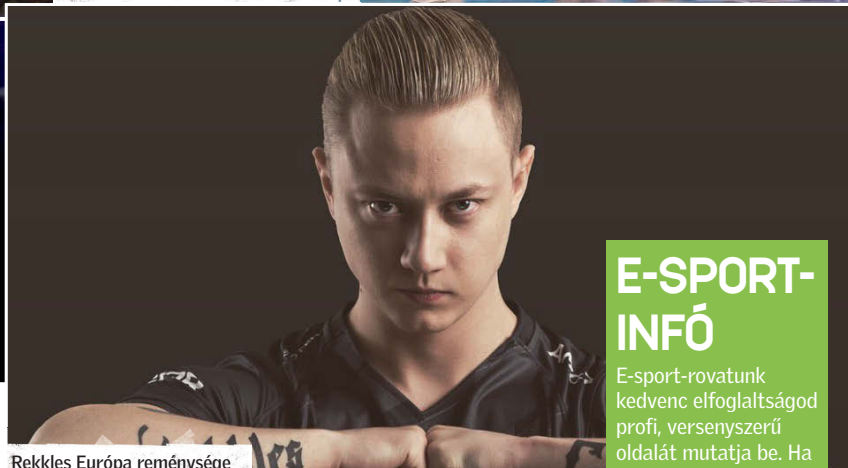
» LEAGUE OF LEGENDS SEZONKÖZI BAJNOKSÁG



PraY már a tavalyi világbajnokságon is bizonyított



Doublelift Amerika sztárlövésze



Rekkles Európa reménysége

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 legjobbak arénája

LEAGUE OF LEGENDS SEZONKÖZI BAJNOKSÁG

**ELJÖTT AZ ÉVNEK AZ A RÉ-
SZE, AMIKOR A LEGJOBBAK
LEGJOBBJAI KÜZDENEK
MEG EGYMÁSSAL A SEZON MÁ-
SODIK LEGFONTOSABB VERSE-
NYÉN.** Bár a Mid Season Invitational

még mindig nem akkora esemény, mint a *League of Legends* világbajnoksága, mégis érdemes odafigyelni rá, pusztán azért, mert itt tényleg csak a topcsapatok játszanak. A négy nagy liga (Európa, Észak-Amerika, Dél-Korea, Kína) első helyezettjei gyűlnek össze, hogy felmérjék egymást a nyár végi megmérettetés előtt. Hamarosan kiderül, hogy ki jelent tényleges fenyegetést Dél-Korea trónjára.

A KAPUŐR

Nagyon régóta nem képviselte olyan jó csapat Európát, mint a Fnatic idei ötöse. Az előző két évben a G2 Esports nyerte a tavaszi szezonokat, akik ugyan kétségtelenül tehetségesnek mutatkoztak, és hazájukban leiskolázták ver-

senytársaikat, a nemzetközi szintéren mégis meglepően rosszul teljesítettek. A 2016-os 2:8-as vereséget a mai napig nem heverte ki a csapat, de szerencsére emiatt már nem kell aggodniuk. Ezúttal egy régi-új szervezet áll a tabella tetején, amelynek képviselői közt legendák ülnek. A Fnatic jelenlegi csapatában a veterán Soaz őrzi a felső ösvényt, Broxah felel a dzsungelért, Caps tartja a középső ösvényt, és Rekkles Hylissang oldalán felel a térkép alsó feléért. Az öt játékos mindegyike megérdemli a figyelmet, de az MSI alatt Rekkles játéka várhatóan kiemelkedő lesz. Az európai csodagyerek a G2 ellen játszott európai döntőben kétszer is legyálulta az ellenséges csapat mind az öt tagját. Nagyon kevesen mondhatják el magukról, hogy tétmeccsen Pentakillt zsákoltak, azt pedig még kevesebben, hogy kettőt is. Látszik a srácon, hogy a többéves bukdácsolás után most győzni indult Párizsba. Egy kicsit szurkolunk is neki.

A CSILLAGÖRZŐ

Az amerikai Team Liquid a profiligába kerülése óta eltelt három évben végig egy karmyújtásnyira volt a nagyságtól. A 2015-ös nyári szezon óta nem sikerült komoly helyezést elérniük, és minden

vényt az amerikai veterán, Pobelter védi, míg az alsó ösvényt a Doublelift-Olleh páros foglalja el. Mindegyikük szépen teljesített a tavaszi szezonban, de nem rajtuk múltott az előkelő helyezés. Amikor a lövészek dominálják a *League*

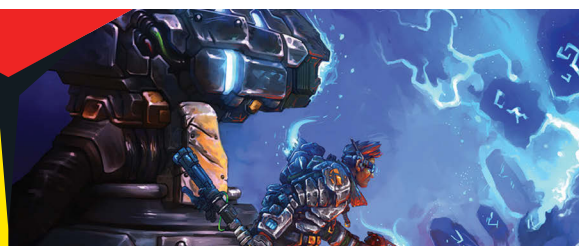
**” A NÉGY NAGY LIGA ELSŐ
HELYEZETTJEI GYÜLNEK ÖSSZE,
HOGY FELMÉRJÉK EGYMÁST A NYÁR
VÉGI MEGMÉRÉTTETÉS ELŐTT**

Worldsről lecsúsztak. A türelem azonban meghozta gyümölcsét, és ezúttal valóban van esélyük nemcsak arra, hogy megmutassák magukat egy nemzetközi színpadon, de egy komolyabb helyzetre is. Ezt nagy részben annak köszönhetik, hogy a 2017-es szezon után egy teljesen új csapatot hoztak össze. A koreai legenda, Impact felel a felső ösvényért, az erdőket Xmithie uralja, a középső ös-

of Legends csataterét, akkor nem meglepő, hogy az az osztag jár elől, amelyikben Doublelift ujjai szorítják a ravaszt. Az amerikai LCS döntőjében az ADC összesen egyszer halt meg a három kör alatt, és 13 gyilkossággal biztosította, hogy a 100 Thieves egyetlen sárkányhoz, baronhoz vagy heraldhoz se férjen hozzá. A tavaszi záráskor a TL megmutatta, hogy egy lépéssel a régió előtt jár:

LEGION
by Lenovo

Lenovo Legion Y520





HA LEMARADTÁL

Ha esetleg lemaradtál volna az MSI meccsekről, de szeretnéd bepótolni őket mindenféle spoiler nélkül, akkor azt javasoljuk, hogy látogass el a [reddit.com/r/LoLeventVods](https://www.reddit.com/r/LoLeventVods) oldalra. Garantáltan spoiler- és ponttáblamentes felvételeket találhatsz itt minden mérkőzésről.



Uzi a sorozatos vereségek után sem adja fel



Faker idén kimarad a harcból

a második helyezett csapatot folyamatos, 10 ezer aranyos hátrányban tartották. Már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy ez a lendület a nemzetközi szintérré is elegendő lesz-e.

A LEGBŰSZKÉBB VESZTES

Az örök második helyezett, Uzi idén elégtételt vehet Dél-Koreán (ha nem is magán Fakeren), mivel a 2018-as

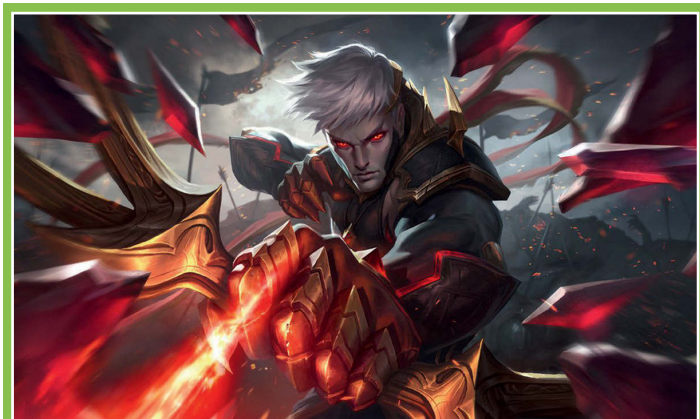
MSI-on is a Royal Never Give Up képviselheti Kínát. Név annyira még nem passzolt csapathoz, mint az RNG-é Uzihoz. A legendás ADC osztagát négyszer gáncsolta el az SKT, és kétszer volt második helyezett a világbajnokság színpadán. Mint minden évben, most is elhangzott, hogy ezúttal másképp lesz, és minden körülmény adott, hogy ez valóra is váljon.

Az MSI-on Looper játszik a felső ösvényen, MLXG a dzsungelben, Xiaohu közepén, valamint Uzi és Mata az alsó ösvényen. A kínai liga döntőjében igazi vérrengés zajlott: az RNG és az Edward Gaming csaptak össze, és a két felső kategóriás osztag megmutatta, hogy miért ők vezetnek kézen fogva az egész régiót. A négy kör átlagosan 35 percig tartott, ami jól mutatja, hogy tempós és akciódús meneteket kaptunk. Bár az első meccset meglehetősen fölényen nyerte az EDG, a maradék három elképesztő lendülettel vette át az RNG. Az utolsó két körben Uzi összesen egyszer halt meg, 11 gyilkolást szedett össze, és meg is kapta ezzel a meccs legértékesebb játékosának járó díját. Ez volt a nagyszerű játékos egyik legfontosabb szériája, és akármi is történik az MSI csataterén, egy kupa már biztosan várja őt otthon.

DragonX képviseli, ami egyébként egy régi szervezet játékosából, a Longzhu Gaming srácaiból állt össze. A felső ösvényen Khan figyel, a dzsungelben Peanut örökdió, a középső ösvényen Bdd játszik, míg az alsó ösvényen PraY és Gorilla lövöldöznek. A koreai döntő mind a négy menetben PraY volt a főszereplő, aki a viszonylag újnak számító, Kaisa nevű hóst terelgette. Attól függetlenül, hogy a karakter egy frissen érkezett szereplője a játéknak, PraY hiba nélkül táncoltatta azt, és 22 gyilkolást össze is szedett vele.

Az idei Mid Season Invitational a négy nagy régió négy legnagyobb lövészt terelte egy helyre: PraY, Uzi, Doublelift és Rekkles. Nagyon kicsi az esély arra, hogy valaha lesz még alkalmunk enélkül izgalmasabb felhozatalt látni. Akik szeretik játszani a *League of Legends* üvegágyúit, azok mindenképpen szegezzék tekintetüket a monitorokra, még akkor is, ha az élő meccsekről lemaradnak. Várhatóan izgalmas és végzős menetekre számíthatunk, és amikor lehull a függöny, ki fog derülni, hogy melyik régió a legveszélyesebb az idei világbajnoki kupára. Az MSI-nak mindig is ez volt a lényege: Kína, Dél-Korea, Európa és Észak-Amerika összecsügölnek, hogy felmérjék ellenfelüket a nagy csata előtt. Mi pedig izgatottan nézhetjük majd, ahogy szétépít egymást a színpadon.

Hunter



MID SEASON INVITATIONAL A JÁTÉKBAN

Ha teljesen elkopott az MSI hangulat, akkor nemcsak az élő adások előtt, de a saját meccseid közben is élvezheted azt. Az eseményt idén a Conqueror Varus kinézet képviseli, amit csak a verseny időtartama alatt vásárolhattok meg (az előző évekről visszatérő kinézetekkel együtt). Közben pedig a profik a kupáért küzdenek, addig ti különleges MSI küldetések teljesítéséért harcolhattok. Minden feladat valami spéci jutalmat kínál, így érdemes nekiugrani a kihívásoknak.

LENOVO LEGION KUPA 2018

Találkozunk a PlayIt Show e-sport színpadánál!

www.lenovo.hu

Lenovo

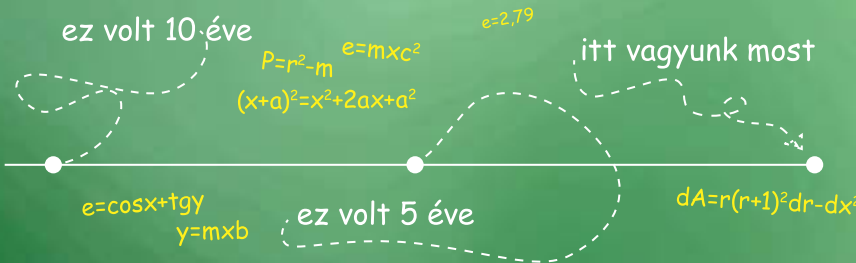
$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

Tényleg ezt írtuk?

VISSZAPILLANTÓ

BOE TÍZ ÉVVEL EZELEŐTT AZT FEJTEGETTE, HOGY AZ „ÁTLAGPÉCÉS” ÉPPEEN MEGÖLNI KÉSZÜL A JÁTÉKIPART. „A warezolás elképesztő méreteket ölt, és szó szerint a platform létét veszélyezteti. S nemcsak az olyan érzékeny piacokon, mint Magyarország, hanem a nyugati piacokon is, pusztán azért, mert technikailag lehetséges, és semmilyen kézzelfogható jogi következménye nincs” – tette hozzá, és ezeket a sorokat olvasva elmerengtünk azon, hogy vajon mi változott ebben a tíz évben. Nincs olyan esztendő, amikor ne hallanánk valamilyen formában, hogy a PC halott, de ez így mégsem igaz. A warez továbbra is velünk van, és ha erről vita indul, szélsőséges, demagóg érvek sorakoznak fel pro és kontra, de abban az egyben Boe-nek végül nem lett igaza (még ha 2008-ban tényleg látszóttak ennek jelei), hogy a PC-s játékipar elhal szépen, csendben. Helyette lett erősebb digitális kereskedelem, filléres tételben vásárolható játékok, online, ingyenes multis tömegjátékok, sok problémát okozó másolásvédelmi rendszerek (és ezek folyamatos bukása), örök harc a bizalmatlan fogyasztók és a biztosra menni akaró kiadók között. Nem biztos, hogy sokkal előrébb vagyunk, de egy biztos: GameStar még mindig van, bőszen írunk nektek mindenről, ahogy tették ezt elődeink is. A többit már tudjátok, vizszatekintünk szépen, elkalandozunk, felidézünk, beüt a nosztalgiajombomba.



10 ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

S ha legközelebb siránkozni támad kedvünk a PC-s játékipart illetően, vagy szidni valamelyik kiadót, jusson eszünkbe felnézni a polcunkra, s megszámlálni, hány eredeti játék sorakozik ott. Ha a kelleténél kevesebb, a download gomb megnyomása helyett inkább szép csendben ballagjunk el egy szoftverboltba megvenni az épp aktuális kedvencünket, mert többet érünk el vele, mint a kiadók parttalan fikázásával a vonatkozó fórumokon.

Boe zárógondolata a fentiekhez világos álláspont, még akkor is, ha azóta még nehezebb ezt ilyen fekete-fehéren látni, főleg a játékok kiszámíthatatlan minősége miatt.



Idézet: Chavaller – Meet Da Team bemutatkozás

Jövendő kommunikációs szakemberként hosszabb ideje kacérkodom az írással, s mintegy fél éve kóstolhatam bele először az újságírásba. Mostanában a kortárs művészetek népszerűsítése, a cikkek és hírek kavalkádja, életem első lakásának felújítása mellett, ha csak egy kis időm van, akkor a nyulam füle tövének vakargatásával töltöm.

Bizony, Chava már több mint tíz éve nyomul velünk, azóta veterán kommunikációs szakember, és ha főgonosz lenne, forgó székében ülve, egy nyuszi fülét simogatva kacagna fel diadalittasan a villámfénynél.



Idézet: BZ – Sacred 2 előzetes

Örül a Dragon a dragonnak.

Hősünk rövid, de hatásos képpel írta le, hogy stúdiólátogatáskor Gyu mennyire elégedett volt a ténynyel, miszerint lesznek a játékban sárkányok is.



Idézet: Duncan – Turok teszt

Az ellenséges seregről annyit mindenképpen érdemes elmondani, hogy aligha találánák a világon tábornokot, aki az irányítását elvállalná. 2008-ban azt hiszem, nyugodtan nevezhetjük őket egyszerűen idiotáknak.

Így jobban belegondolva 2018-ban is nyugodtan nevezhetjük őket idiotának. Kár volt ezért a játéért, azóta is várjuk, hogy a Turok név megint szép legyen.



$$p=r^2-m$$

$$e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5
ÉVE

Idézet: HP – Aréna rovat



Rügyeznek a munkások a majálison, végre nemcsak a másik anyjára gondolunk, hanem a sajátunknak is viszünk virágot, élvezzük a tavaszt (ami idén leginkább télből tragikus hirtelenséggel kánikulába forduló nyár monszunozéseivel vegyítve), szóval tagadhatatlanul itt a május.

Idén hasonló, csak az eső maradt el érdeklődés hiányában, és mintha mindenki folyamatosan csak a másik anyjára gondolna, meg-megállva.

Idézet: daev – Watch Dogs előzetes



Érdekes volt, hogy a lövöldözés kellős közepén az egyik ór azt találta mondani, hogy „I will enjoy killing you!”, ami nemcsak hogy simán lehetne Dolph Lungren mottója, még ráadásul pontosan ugyanaz is, ami az egyik gerilla szájából hangzik el a Far Cryban.

Minden apró részletet kiszúrt sasszemű utazóriporterünk, aki akkor még nagyon akart hinni abban, hogy a Watch Dogs sokra viszi. Öt évvel és egy résszel később mi már csak kicsit reménykedünk benne, de azért még nem adjuk fel.

Idézet: Paca – Grand Theft Auto V előzetes



Ha nem látnám magam előtt, ahogy kollégáim csattogtatják az áramra kötött krokodilcsipeszeket, mindenféle megbánás nélkül használnám az „élő, lélegző város” kifejezést. A kifejezést, ami elcsépeltebb, mint Angliára „ködös Albion”-ként hivatkozni; melyet hiába mondunk el minden alkalommal, úgyis jön egy alkotás, ami újraértelmezi jelentését.

Öt évvel később még mindig a GTA az egyik legjobb példája ennek, lássuk be. Bár most a Red Dead Redemption 2 kapcsán még többet remélünk az első előzeteseket látva.

Idézet: Nightwolf – Don't Starve teszt



Mit tennék akkor, ha hétköznapjaink hirtelen felperzselődnének körülöttünk, és egy olyan vadonba csöppennénk, ahol egy darab gallyért is élet-halál harcot kell vívniuk? Megmondom, én mit tennék: megkeresném azt a fát, amelyik a legjobban hasonlít anyukámra, átölelném, és hüppögve várnam az elkerülhetetlen véget.

Mi is ott lennének veled, Wolfi, keresnének a saját faanyukánkat. Meg együtt is lenne a csapat, állítólag jobb közösen éhen halni.



Idézet: Mocsy – Már a Star Wars sem a régi című cikk

A mi részünkről szívesen látnánk egy Star Wars alapokon nyugvó, nyitott világú Uncharted akciójátékot, amelyben az ifjú Han Solo tör borsot az ereje teljében lévő Birodalom orra alá. Nekem ez a vonal valahogy jobban tetszik, mint a Kinect Star Wars irányzat.

Igen, itt még a Visceral-féle címről álmodozott Mocsy, de sajnos maradt neki a Kinect Star Wars. Gyász.

Idézet: Csirke – Star Wars Battlefront II előzetes

Versio hűséges birodalmi katona, de többször megfogalmazta már kritikáit a rendszer felé. Harminc év alatt pedig sok minden megváltozhat, nem lepődnék meg, ha Az Ébredő Erő idejében már nem az Első Rend kötelékét erősítené.

Tessék, Csiri leírta előre, mindent tud ez a srác. Persze ez kábé annyira kiszámítható jóslat, mint például az, hogy „feltehetően még 2018-ban vizes lesz”, de akkor is, van saját jóslatunk a csapatban. Jogosan vádolhatnak nagyozólással.

Idézet: Kaci – Prey teszt

A legapróbb neszre is veszettül rángattam az egeret, hogy vajon melyik bögre akarja átharapni a torkomat.

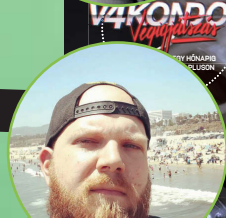
Igen, a Prey az a játék, amelynek kapcsán ennek a mondatnak értelme is van, és aki játszott már vele, pontosan ismeri az érzést. A reggeli kávézás sosem lesz már a régi.

Idézet: mazur – PaRappa The Rapper teszt

A legnagyobb kísértés egyébként az volt, hogy álszent komolysággal elkezdjem vázolni és elemezgetni a sztorit, hogy egy rappelő kutya a hős, aki egy két lábon járó napraforgóba szerelmes, és hogy elnyerje álmai haszonnövénye szívét, először egy hagyománytól harcművészeteket tanul, majd egy rénszarvastól vezetni, illetve egy beszívott békával a lomizás és piacozás mint alternatív megélhetési lehetőségeit is kielemezni.

Minden, amit egy játéktól akarunk, egyetlen mondatba sűrítve.

1
ÉVE



Több mint száz cím egy játék árának töredékéért

XBOX GAME PASS

IDÉN JANUÁRBAN ROBBANTOTT A HÍRT A MICROSOFT, HOGY A HAVONTA ÚJ JÁTÉKOKKAL BŐVÜLŐ ELŐFIZETÉSES SZOLGÁLTATÁSÁBAN MOSTANTÓL FOGVA AZ ÖSSZES JÁTÉKÁT AZONNAL, MÁR A MEGJELENÉS NAPJÁN ELÉRHETIK AZ ELŐFIZETŐK. A gyakorlatban ez nem kevesebbet jelent, mint hogy havi 2500 forintért cserébe Xbox One konzolokon és Windows 10-es PC-ken is további díj fizetése nélkül, az érkezésük pillanatától fogva játszhatunk majd a *State of Decay 2*-vel, a *Crackdown 3*-mal, valamint természetesen ez volt a helyzet a *Sea of Thieves* esetében is. A májusi GameStar magazin extra ajánlataként pedig most minden GameStar-vásárló egyhavi Xbox Game Pass-elfizetést kap.

BÉRELJ OKOSAN, FIZESS KEVESETI

Még tavaly február végén érkeztek az első hírek az Xbox Game Passről,

amely lényegében egy, kvázi a játékvilág Netflixének is tekinthető, előfizetési szolgáltatás. Havonta 2500 forintért cserébe egy folyamatosan alakuló, több mint száz játékot tartalmazó katalógusból szabadon tölthetjük le a jobbnál jobb címeket, amelyeket egészen addig használhatunk, amíg él az előfizetésünk. Ezekben a játékokban minden tartalmat ugyanúgy elérünk, mintha boltban vagy digitálisan megvásároltuk volna őket – persze a multiplayer funkciókhoz azért így is kell Xbox Live Gold-elfizetés, de alapvetően nem feltétele a Gold a Game Passnek. Nem nyomja már többé a megfontolt játékosok vállát teher; nem kell félve kiadni egy nagyobb összeget egy frissen megjelent videójátékért, hiszen a szolgáltatásnak hála rengeteg játékot, köztük a Microsoft legújabb megjelenéseit is azonnal kipróbálhatják. Maga a Game Pass 2017. június 1-jén startolt el, de már május 24-től kaptak kéthetes próbaidőt az Xbox Live Gold-tagsággal rendelkezők.

Cseppet sem volt meglepő, hogy játékosok tömege vetette magát rá erre a lehetőségre, hiszen a kezdeti időszakban is olyan játékok közül szemezgethettek, mint a *Gears of War: Ultimate Edition*, a *Halo 5: Guardians* vagy a *Sunset Overdrive*.

Minden hónapban formálódik egy kicsit a Game Pass kínálata: bizonyos játékok kikerülnek a felhozatalból, helyükre pedig a legújabb sikercímek érkeznek. Természetesen mindig előre lehet tudni, hogy mely játékok távoznak a Game Pass-szel ingyenesen elérhető programok sorából. Persze ha később megvásároljuk az adott játékot, akkor pont onnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Ugyanez igaz arra az esetre is, ha esetleg lemondanánk az előfizetésünket: az Xbox One konzol vagy a Windows 10-es PC merevlemezéről nem törlődik automatikusan a játék, mindössze a hozzáférésünk szűnik meg. Azt sem szabad elfelejteni, hogy előfizetőként az Xbox Game Pass kínálatában megtalálható játékokra 20

százalékos árkedvezmény jár nekünk, tehát bőven lehet előregondolni, és kedvezményes áron megalapozni egy szép gyűjteményt. A Game Pass játékaikhoz tartozó kiegészítőkre, DLC-kre 10 százalékosos engedmény jár. Hónapról hónapra remek új játékokkal bővül a kipörgő címek helyett a szolgáltatás. Idén májusban például a *Pro Evolution Soccer 2018*, az *Overcooked*, a *The Escapists*, a *Homefront: The Revolution*, az indie puzzle *Unmechanical: Extended*, a *Sonic & Knuckles* és a *Laser League* foglalta el méltó helyét az Xbox Game Pass felhozatalában.

HOSSZÚ HÓNAPOKRA ELEGENDŐ KALAND

Ember legyen a talpán, aki végig akarja játszani az Xbox Game Pass több mint száz videójátékát, amelyeket kellő odafigyeléssel válogattak össze az illetékesek, így az összes népszerű műfaj kedvelője megtalálhatja közöttük a kedvenceit. Nem hiányozhat a listá-

Most bepótolhatod az egész Gears of War sorozatot



A Sea of Thieves gyönyörű naplementéit is bármikor élvezhetik az előfizetők



Megjelenését követően a Crackdown 3 is azonnal elérhetővé válik



IMÁDJUK A RÉGI JÁTÉKOKAT

A Game Pass legnagyobb húzóereje kétségkívül a megjelenés napján beke-
rülő exkluzív játékok azonnali elérése, de rengetegen döntenek az előfizetés mellett a korábbi játékok, többek között az Xbox 360-as címek miatt is. A visszafelé kompatibilitás az Xbox One egyik legsikeresebb funkciója, egy nemrég kiadott közlemény szerint több mint egymilliárd órát töltöttünk a régebbi játékokkal a platformon.



Remek bemelegítés lesz a focivébéré a Game Passbe most érkező Pro Evolution Soccer 2018

Május zombis különlegessége, a State of Decay 2 sem marad ki a sorból



A 2016-os ReCore akár Windows 10-es PC-n is játszható

„ AZ XBOX PLAY ANYWHERE LEHETŐSÉGNEK KÖSZÖNHETŐEN A WINDOWS 10-ES PC-VEL RENDELKEZŐ JÁTÉKOSOK SEM MARADNAK KI A XBOX GAME PASS ELŐNYEIBŐL

ról például a teljes *BioShock* trilógia – bizony, nemcsak one-os játékok, hanem Xbox 360-as címek is kerültek ide, amelyek értelem szerűen a visszafelé kompatibilitásnak hála Xbox One konzolokon is futtathatók, az esetek nagy részében ráadásul jobb teljesítménnyel és feljavított látvánnyal élvezhetjük őket. Nem maradhatott ki a szolgáltatással elérhető programok közül a három *Fable* epizód (az első rész esetében természetesen az Anniversary kiadás), valamint a teljes *Gears of War* sorozat sem, tehát a négy számozott epizód mellett a *Judgment* és a *Gears of War: Ultimate Edition* is ott díszelg a listán. *Halo* fronton jelenleg a két *Halo Wars* játék, a *Spartan Assault* és a *Halo 5: Guardians* színesíti a felhozatalt, de nemsokára érkezik a *Halo: The Master Chief Collection*, amely a sorozat négy számozott része mellett tartalmazza a *Halo 3: ODST*-t is, igazából csak a *Reach* nincs benne. A kalandjátékok kedvelői a *Rise of the Tomb Raider* mek örülhetnek, a pörgősebb akció szerelemeseinek pedig ott van a *Sunset*

Overdrive, szóval a tartalom terén tényleg nem lehet ok a panasza. Versenyjátékokból sincs hiány: az *F1 2015*, a *DIRT Rally* és a *WRC 5 FIA World Rally Championship* mellett ott figyel az előfizetéses játékok között a *GRID 2* is.

A PC SEM MARAD KI

Az Xbox Play Anywhere lehetőségnek köszönhetően a Windows 10-es PC-vel rendelkező játékosok sem maradnak ki a Xbox Game Pass előnyeiből. Ebben a pillanatban nyolc olyan játékot kínál az előfizetés, amelyek nemcsak Xbox One konzolon, hanem Win 10-es PC-n is futtathatók. Név szerint ez a *Gears of War 4*, a *Halo Wars 2*, a *Halo Wars: Definitive Edition*, a *ReCore*, a *Riptide GP: Renegade*, a *Sea of Thieves*, a *Super Lucky's Tale*, illetve a *Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection*. Ez a lista azonban folyamatosan bővül, mivel a Microsoft összes, belső fejlesztésű Xbox One-os játéka borítékolhatóan megkapja a Play Anywhere funkciót, és az idén megjelenő *State of Decay 2*-vel vagy a *Crackdown 3*-mal sem csak kon-

zolon múlathatjuk az időt – mindkét játék azonnal elérhető lesz az Xbox Game Pass-előfizetőknél, bármiféle további díj kifizetése nélkül. A történet pedig nem ér itt véget, ugyanis a még be nem jelentett, új Microsoft játékok esetében is állnak a korábban taglaltak.

ÍGY AKTIVÁLHATOD AJÁNDÉK HÓNAPODAT

Maga az aktiválás végtelenül egyszerű, nem nehezebb, mint bármelyik kódbevitel. A májusi GameStar magazinhoz járó Xbox Game Pass-kódot bármelyik böngésző segítségével vagy akár az Xbox One konzolon is beválthatod. Ha a böngésző mellett döntesz, akkor az xbox.com weboldalt megnyitva a jobb felső sarokban kell a Bejelentkezés-gombra nyomnod. Ha már rendelkezel Microsoft-profilal, akkor az ehhez tartozó e-mail-címet és jelszót szükséges megadni, ha pedig nincs még ilyen accountod, akkor nyilván létre kell hozni egyet, de ez sem több pár kattintásnál. Belépés után a már említett bal felső sarokban a profilod neve tűnik fel. Erre

kattintva egy lenyíló menüben válaszd ki a „Kód beváltása” lehetőséget. Már csak be kell pötyögni az ajándék kódot, és kész is az aktiválás, 30 napon át pörgő az Xbox Game Pass-előfizetés, a Microsoft Store-on keresztül már töltheted is le azt a több mint száz játékot, amit a Game Pass kínál.

Talán Xbox One konzolon még egyszerűbb a dolog: jobbra haladva a Store menüpontig kell elnavigálni, majd pedig a „Use a code” lehetőséget megkeresni. Itt már csak magát a kódot kell beírni, és kész is vagy. A My games and apps menüpont Memberships szekciójában külön listázva is megtalálod az összes Xbox Game Pass-játékot. Nagyon fontos, hogy a magazinhoz kapott kódokat 2018. június 31-ig lehet felhasználni, szóval bár nem kell rohannod, érdemes ezt a dátumot felvélned a naptárba, hogy semmiképpen se csússz le erről a remek lehetőségről. Azt is tartsátok szem előtt, hogy az ajándék kódot csak azok aktiválhatják, akik korábban még sosem fizettek elő az Xbox Game Passre.

Csírke

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Crossoverek crossoverje

Avengers: Végtelen háború



Film
képregényfilm

MIKÖZBEN A JÁTÉK- ÉS FILMIPAR VÁLLVETVE, VÉRT IZZADVA ERŐLKÖDIK, HOGY ÖSSZEHOZZÁK A VILÁG ELSŐ VÁLLALHATÓ JÁTÉK-ADAPTÁCIÓJÁT, addig a nézők már lassan azt is elfelejtik, hogy volt idő, amikor még a képregényfilmek is ugyanettől a betegségtől szenvedtek. Arról nyilvánvalóan megoszlanak a vélemények, hogy melyik pillanatot is érdemes fordulópontnak nevezni, de az nem kérdés, hogy a Marvel első saját gyártású filmje, a Vasember alapjaiban írt felül mindent, amit előtte a szuperhősös zsánerről gondoltunk. Azóta a képregényfilmek a mindennapjaink részévé váltak, az MCU, azaz a Marvel filmes univerzuma pedig Hollywood legambiciózusabb projektjévé nőtte ki magát. A szkeptikusok persze az elmúlt tíz évben folyamatosan kipukkanó lufikat vizionáltak, miközben a Marvelnek erről valószínűleg senki se szólt; filmjeik azóta is folyamatosan döntögetik a bevételi rekordokat, és írnak filmtörténelmet. Persze azzal azért valamennyire ők is tisztában vannak, hogy van egy elméleti maximum; a Végtelen Háború gyakorlatilag egy nagyságrenddel több nevesített karaktert mozgatót meg, mint a legelső Avengers, így sokáig kérdéses volt, hogy ez a mennyiségi játék mennyire

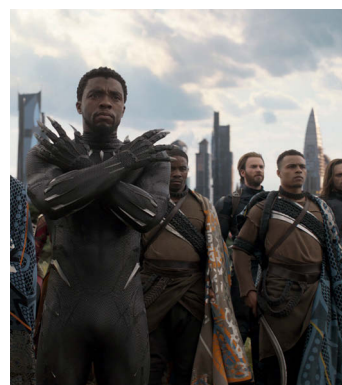
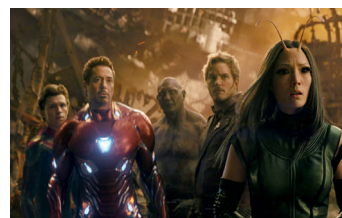
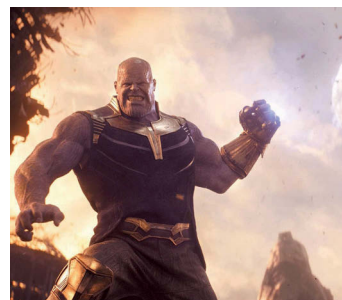
fog a minőség rovására menni. Nos, úgy tűnik, hogy nem ment, bár azért helyenként erősen rezgett a léc. Nyilvánvalóan nem lehet büntetlenül összemészélni ennyi karaktert, pláne anélkül, hogy ne keltené túlszűfolttság érzetét. Ráadásul mostanra az is kiderült, hogy sok össze nem illő stílus, világ és hős van ezen az – egyébként egységesnek mondott – univerzumon belül. Amitől azonban ez a sok szálon csapongó, kissé kesze-kusza történet mégis működni tudott, az nagyjából két dolognak köszönhető. Egyrészt annak a zseniális húzásnak, hogy a film főszereplőjének Thanost, a főgonoszt tették meg, másrészt pedig annak, hogy a Marvel végre mert kockáztatni. Már a film első perceiben nyilvánvalóvá tették, hogy ez nem olyan, mint a többi filmjük, itt bizony bárki bármikor meghalhat. A hősök a csata hevében nemhogy az ártatlan civileket, de sok esetben még saját magukat sem tudják megmenteni. Emiatt jóval komorabb is a hangulata, mint bármelyik Marvel filmnek, amit az utóbbi időben láthattunk; üdítő is volt látni, hogy egy picit visszább vettek az olykor már túlságosan is infantilis humorból. Ráadásul ez most már zsinórban a harmadik olyan Marvel film, amelyben a

főgonosznak van karaktere, motivációja, írd és mondd, valódi mélysége. Sok új persze nincs a nap alatt. Thanos sem több, mint Killmonger galaktikus léptékű változata, egy pofátlanul tápos pay-to-win játékos, habár ezt a később megjelenő, bővített változat még valamennyire árnyalhatja, hiszen a rövidnek egyáltalán nem mondható, 155 perces játékidő dacára is Thanos háttértörténetének java része a vágóasztalon végezte. Még nem tudni, hogy kár-e érte, sok suta – vagy legalábbis sutának tűnő – jelenetet tehet ez majd helyre, de az összképen már mindez vajmi keveset fog változtatni. A Végtelen Háború számszerűsítve már így is minden idők „leg-leg-leg” képregényfilmje, innen már nehéz hova tovább fokozni a tétet. A Marvel mégis kockáztatott, szó szerint 19-re lapot húzott, helyenként még trollkodott is (ami sokaknál ki is verte a biztosítékot), ugyanakkor elérte, hogy az egy év múlva érkező Avengers 4 még a mostaninál is sokkal jobban várt film legyen, amelyben nem kevesebb, mint 21 film története fog kulminálni. S hogy utána mi jön? Senki sem tudja. De hogy addig biztosan nem fog kipukkadni a lufi, az tuti.

mercenary

Borítékolt győzelem; kompetitorok hiányában a Marvel jó ideje már csak saját magával versenyez.

5/5





Sorozat
sci-fi

Veszély, Will Robinson! Lost in Space

NAGYJÁBÓL AZÓTA ZABÁLJA A KÖZÖNSÉG A HAJÓTÖRÖTTEK TÖRTÉNETEIT, HOGY 299 ÉVVEL ELŐTT EGY BIZONYOS ROBINSON CRUSOE-T PARTRA VETETTEK A HULLÁMOK.

A Daniel Defoe alapművével azonosított műfaj, vagyis a robinzonád számos követőre lett a későbbiekben Jules Verne-től kezdve (A rejtelmes sziget, Kétévi vakáció) William Goldingon át (A legyek ura) egészen Andy Weirig (A marsi). Közülük is az egyik legnagyobb hatású Johann David Wyss 1812-ben publikált Robinson családja, amely tulajdonképpen az 1965-től három éven át vetített Lost in Space tévésorozat alkotóját inspirálta. A baleset következtében a világűr egy ismeretlen pontján kikötött família kalandjait harminc évvel később a New Line Cinema vitte filmvászonra, meglehetősen kétes eredménnyel. Az ötvenedik évfordulón pedig a saját gyártású tartalmakra dollármilliókat költő Netflix próbálkozott meg Irwin Allen sorozatának újragondolásával. Megőrizve annak könyvedebb hangvételét és családbarát jellegét, a veszélyes szituációk és sürgős megoldásért kiáltó problémák (extrém időjárási körülmények, kritikus üzemanyaghiány stb.) mellett elsősorban

Robinsonék személyes gondjait állított reflektorfénybe a Matt Sazama–Burk Sharpless alkotópáros. Visszatekintések révén értesülünk a kolonizációs folyamatot beindító eseményről, és ugyancsak a Földön játszódo jelenekek ágyazzák kontextusba a családtagok egymáshoz fűződő viszonyát. Így érthetővé válik, miért hidegült el anyu aputól, miért nem tarthatott volna Will a többiekkel, vagy épp kicsoda Dr. Smith. Fél évszázada még egy gonosz tudós volt a széria antagonistája, a mozifilmekben már terrorista Garry Oldman alakításában, ezúttal pedig imposztor és egyúttal az új Lost in Space talán legnagyobb mellényúlása. Mert Parker Posey nagyszerű komika, ám a forgatókönyvírók által egydimenziósra vett karakterrel, akinek egyetlen jellemvonása az önzősége, láthatóan nem tud mit kezdeni. Átlátszó kísérletei a legifjabb Robinson csemétéhez csapódó robot feletti irányítás megszerzésére legalább annyira zavaróak, mint a középső lány kényszeres poénkodása vagy a biodíszletté redukált mellékszereplők súlytalansága. Emiatt aztán a zsánert érdemben gazdagító mű helyett csupán egy igényesen kivitelezett, ám túlzottan óvatkoskodó omázs lett a végeredmény.

Chavalier

Főhajtás csupán, nem több.

3/5



Sorozat
horror

Expedíció a halálba Terror

SOKÁIG A TÖRTÉNELEM EGYIK LEGNAGYOBB REJTÉLYEKÉNT KEZELTÉK A FRANKLIN-EXPEDÍCIÓ TAGJAINAK ELTŰNÉSÉT.

Miközben nálunk lángelkű fiatalok követelték a Tizenkét pont megvalósítását, a brit admirális az amerikaiakat is bevonva tucatnyi hajóval kereste azt a nyom nélkül felszívódott 127 férfit, akik Sir John Franklin és Francis Crozier kapitányok parancsnoksága alatt kihajóztak az angliai Greenhite kikötőjéből 1845. május 19-én. Az HMS Erebus és az HMS Terror feladata az Atlanti- és a Csendes-óceánt a Jeges-tengeren át összekötő északnyugati átjáró megtalálása lett volna, de mint 160 évvel később kiderült, az expedíció felszerelésére szánt idő rövidsége mindannyiuk számára végzetesnek bizonyult. A közelmúltban feltárt maradványok vizsgálata rámutatott, hogy a jég közé szorult hajókon rekedt legénység pusztulásához a hidegen, az éhezéssel, a skorbuton, a tüdővészten és egyéb betegségeken túl a sebtiben készített, rossz minőségű konzervek okozta ólommérgezés is hozzájárult. Balsorsú vállalkozásuk történetét a Hyperion sorozatával rangos sci-fi-díjakat nyert Dan Simmons még a rej-

tély leleplezése előtt feldolgozta, ám ő valami mást is a halálkok közé sorolt: rászabadított egy vérengző fenevadat az amúgy is szorult helyzetben lévő legénységre. Az AMC pedig Sir Ridley Scott bábáskodása alatt Magyarországon készített tízrészes sorozatot az említett könyv alapján, ezért aztán rengeteg hazai szakember nevével fedezhetjük fel a stáblistán. Jórészt az ő hozzáértésüknek is köszönhető, hogy Jared Harris (Crozier), Ciarán Hinds (Franklin), Tobias Menzies (Fitzjames) és a többi, rutinos sorozatnézők számára ismerős színész pazar díszletek és hitelesnek ható külsőségek (-17 fokban hideg, ipari sóból kialakított jégmező) között játszhatta el, hogyan hat rájuk a soraikat módszeresen ritkító szörny felbukkanása, a körülmények fokozatos romlása és ezáltal túlélési esélyük mindinkább nyilvánvaló csökkenése. S habár azután, hogy teljes pompájában megmutatja magát a hófehér gyilkos, veszít erejéből a sorozat varázsa, sosem foszlik szét teljesen, hiszen az emberek testi és szellemi leépülésének ábrázolása a maga módján legalább olyan sokkoló, mint amikor premier plámban marcangolnak valakit halálra.

Chavalier

Ez a klasszikus hangvételű horror az ékes bizonyítéka, hogy a zombik után is van élet.

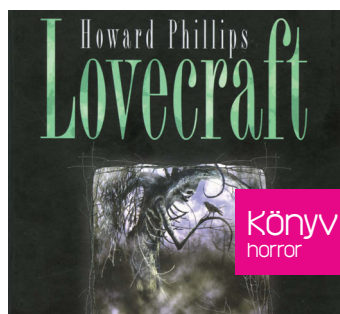
4/5

Howard Phillips Lovecraft összes művei – második kötet

KELL LENNIE VALAMI KÜLÖNLEGESNEK NEW ENGLAND LEVEGŐJÉBEN, VI-ZEIBEN ÉS FÖLDJÉBEN, HISZEN EZ A RÉGIÓ ADTA A VILÁGNAK A HORRORIRODALOM TÖBB MEGHATÁROZÓ ALAKJÁT. Most Stephen King műveit olvasva fog el bennünket nyugtalan érzés lámpaoltás után, a múlt század első felében viszont Lovecraft írásai borzongatták a nagyérdeműt. Novellái, rövid történetei és prózakölteményei közül 25-öt találunk az életművét összefoglaló sorozat közbülső kötetében, amelyeket általa jegyzett irodalmi tanulmányok is kiegészítenek. Megértem, ha utóbbiakat valaki szárazabbnak találja, és kevésbé izgalmasnak, ám rajtuk keresztül bepillantást nyerünk a szerző gondolkodásmódjába, aki jó szókása szerint mindig az utolsó sorokra tartogatja a csattanót, egészen addig csupán a feszültséget növeli mesterien.

Érdekes, hogy a válogatásban szereplő történetek hősei között akadnak kimondottan tette kész alakok is, akik felveszik a küzdelmet a kimondhatatlan rettenettel, érkezzék bár ismeretlen dimenziókból, a végtelen világűr legtávolabbi zugából vagy közülünk, halandó emberek közül. Természetesen a tudás-szomjnak mindig ára van, olykor túlságosan is nagy.

Chavalier



Könyv
horror

Helyenként nehéz olvasmány, de meghálálja a türelmet

4,5/5

David Gemmell Vérkő

HÚSZ ÉVE MÁR, HOGY UTOLJÁRA ELDÖRDÜLTEK JOHN SHANNOW STUKKEREI, DE A HOZZÁ HASONLÓK SORSA ÁLTALÁN NEM AZ, HOGY BÉKÉBEN ÖREGEDJENEK MEG. Zarándokvölgy prédikátoraként lemondott az erőszakról, ezért ha megütötték, odatartotta a másik orcáját ahelyett, hogy pisztolyt rántott volna. Ám amikor Isten nevében – meggyőződésből vagy haszonlesésből, oly mindegy – rágyújtják a templomát, mégis felülkerekedik a régi énjé, amelyik azt vallja: a bűn zsoldja a halál. Egy szempillantás alatt maximális sebességre pörög a cselekmény fordulatszáma, majd hullani kezdenek a szereplők – rokonszenvesek és gyűlöletesek egyaránt. Aki tehát hozzám hasonlóan él-hal a sodró lendületű történetekért, jó eséllyel le sem teszi a könyvet, mielőtt a végére érne. A Vérkő az egyik pillanatban még klasszikus western benyomását kelti, a másikban már horrorba hajlik, hogy a következőben a sci-fi és a

fantasy határmezsgyéjén egyensúlyozzon. Egy szerényebb képességű író kezei alatt alighanem kusza és élvezhetetlen masszává formálódott volna ez a műfajkavalkád, ezzel szemben Gemmell boszorkányos ügyességgel forrasztja egybe az egymáshoz látszólag nem illeszkedő elemeket is.

Chavalier



Könyv
posztapokaliptikus
fantasy

Pazar lezárása egy nagyszerű trilógiának.

5/5

Junkie Kid Find Yourself

AZ ÚJKORI HARD HOUSE HALLOTT. EZ VALÓSZÍNŰLEG SENKIT SEM ÉRINT ÉRZÉKENYEBBEN, MINT MAGÁT A STÍLUS ATYJÁT. Junkie Kid belátta, hogy ha már egyszer az idő kerekét nem fordíthatja vissza, muszáj mihamarabb továbblépnie. Kiadóját, a hard house fellegvárának tartott Harsh Recordsot már tavaly elkezdte az olyan, divatosabb stílusok felé fordítani, mint a hardtrap, a hardpsy vagy a hardstyle, így már csak saját magán kellett elvégeznie a megújulás műveletét. Ez azonban a jelek szerint korántsem megy zökkenőmentesen. Beszédes című „Find Yourself” albuma egy olyan útkeresés történetét meséli el, amely nem feltétlenül zártult sikerrel. A 16 számos lemez közel egy tucat különböző stílust vonultat fel a synthwave-től kezdve a könnyedebb elektronikus stílusokon át egészen a drum&bassig, és természetesen a kiadóját jelenleg leginkább jellemző hardtrap–hardpsy–hardstyle

háromszög sem maradhatott ki. Igazi „összelektronikus” kavalkád ez, amelyen egyáltalán nem érződik, hogy emberünk megtalálta volna magát. Az útkeresés tehát minden bizonnyal folytatódni fog, reméljük, legközelebb már jobb eredménnyel.

mercenary



Zene
EDM

Egy szellemi gyermekét elvesztő zenész sikertelen útkeresése az elektronikus stílusok erdejében.

3/5

The Outside Agency & Ophidian The Return of the Silence

VISSZATÉRTEK AZ INDUSTRIAL KIRÁLYAI, HOGY AKTUALIZÁLJÁK EGYIK SOK ÉVES SZERZEMÉNYÜKET, A MÉLTÁN HÍRES, DOCTOR WHO-HANGMINTÁKKAL OPERÁLÓ THE SILENCE-T. A kétszamos, 10 inches vinylen is megjelent EP két újabb variációt ad ugyanarra a témára. Tulajdonképpen remixeknek is tekinthetnénk őket, különösen ami a címadó The Return of the Silence-t illeti. Nehéz azonban megmondani, hogy mi volt a valódi szándékuk vele, hiszen első blikkre nem tűnik többnek, mint egy divatos formára hozott rawcore-átiratnak. Ezzel talán az volt a céljuk, hogy felüljenek az N-Vitral vezette hype-vonatra, de az nem az ő stílusuk, sokkal valószínűbb, hogy csupán szerették volna, ha a sok lelketlen rawcore-sláger közé keveredik valami igényesebb is. Az EP másik szerzeménye, a The Church of the Silence pedig a legszebb B oldali hagyományo-

kat hozza vissza egy igazán mocskos kísérleti elektronika formájában. Az egész egy teljesen konvenciómentes csőrömpölés, sivítás és zakatolás, amely visszaadja a hitet mindazoknak, akik már teljesen lemondtak az industrialról, és elfemették a hardcore kísérletező szellemét. Egy fecske azonban még nem csinál nyarat, több ilyen megjelenés kellene, mint ez.

mercenary

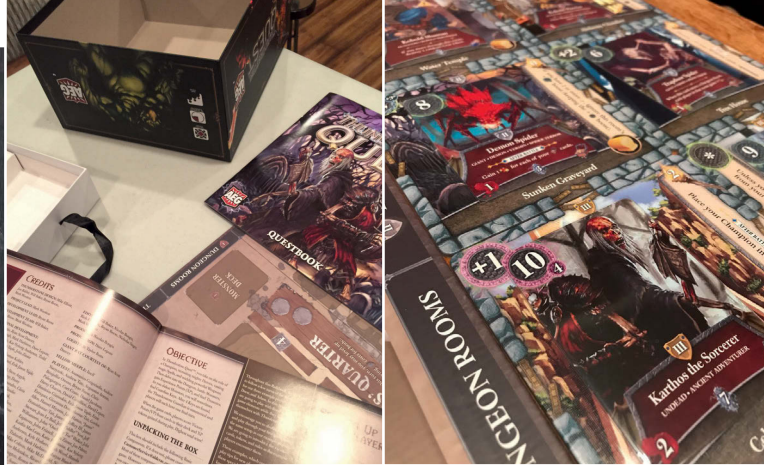


Zene
industrial
hardcore

Nem világmegváltó, de jelzőfénynek kiváló; van még kraft az industrial hardcore-ban.

4/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZELEK FELHASZNÁLVA
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA



Társasjáték
fantasy

A pakliépítő játékok új királya

Thunderstone Quest

SOK JÓ TÁRSASJÁTÉKOT LÁTTUNK MÁR A KICK-STARTER RÉVÉN NAPVILÁGRA JÖNNI, MÉGIS MIND ELTÖRPÜL AZ AEG LEGUTÓBBI KAMPÁNYÁNAK GIGÁSZI SIKERE MELLETT. A Thunderstone harmadik iterációja egy ambiciózus vállalkozás eredménye, amely az alapokig bontotta vissza az eredeti játék minden elemét, hogy aztán a felhasználói visszajelzések és a legújabb játékmechanikai megoldások segítségével minden idők legjobb pakliépítő játékaiként születhessen újjá. A végeredmény ráadásul nemcsak minőségében, de mennyiségében is impresszív; maszszív doboza a különféle Kickstarter-csomagoktól függően 1000, 1500 vagy akár 2000 lapot is magában rejt. Ez a hatalmas mennyiség a számos különböző játékmóddal, illetve küldetések belüli variációval ötvözve közel végtelen lehetőséget nyújt. A Thunderstone Quest egy generikus fantasykörnyezetben játszódó, kompe-

tív játék kettő-négy fő részére, amelyben a cél az, hogy minél több győzelmi pontot gyűjtsünk össze. Ehhez azonban ütős paklira lesz szükségünk, mert a kezdőlapokkal bizony nem sokra megyünk. A játék mindössze két fázisból áll. Körünk elején el kell döntenünk, hogy vagy a faluba megyünk gyógyulni, vásárolni, tápolódni, vagy a közeli kazamaták mélyére szörnyeket irtani. Ez utóbbi az elején, megfelelő erőforrás hiányában esélytelen; kezdő hőseink semmit sem érő, nullás szintű gyalogok, akikkel minél előbb szintet kell tudnunk lépni és kasszt választani. Az, hogy milyen karakterekkel megyünk tovább – harcosokkal, varázslókkal, gyógyítókval vagy tolvajokkal –, alapjaiban határozhatja meg pakliépítési stratégiánkat, és ezzel egyidejűleg eredményességünket is a játékban. Akkor vagyunk jók, ha idejében felismerjük, hogy az adott küldetéshez kapott hőskökből, fegyverekből, varázslatokból és tárgyakból milyen kombókat tudunk kihozni, valahogy korábban tudjuk tartani a paklink méretét,

és – ami a legfontosabb – minimalizálni a véletlen laphúzásokban rejlő kockázatokat. Ráadásul arra sem árt figyelni, hogy a lapok száma is erőteljesen korlátozott, hármas szintű hőskökből például már csak kettő-kettő áll rendelkezésre, így a játékosok között folyamatos a verseny a rendelkezésre álló erőforrásokért. A játék akkor ér véget, ha a játékosok megtalálták a megfelelő számú, szörnypakliba rejtett kulcsot, majd pedig megküzdöttek az ennek hatására felbukkanó főellenséggel. Erre mindenkinek csupán egy kör áll a rendelkezésére, és bár nem kötelező, erősen ajánlott, mivel kis szerencsével és egy jól irányított támadással rengeteg győzelmi pont üthető ki belőle. Ezután mindenki összeszámolja, hogy hány pontot sikerült a játék során összegyűjtenie, s eldől, hogy ki nyerte az adott meccset. Kampánymódban itt nem áll meg

a játék, mindenki kiválaszthat egy lapot (tárgyat, fegyvert vagy varázslatot) a felépített paklijából, amelyet továbbvihet a következő menetre. Az 1500 lapot számláló Champion Edition öt küldetést tartalmaz, amely három-négy fővel olyan 12-14 óra alatt abszolválható, és tetszőleges alkalommal, számos – akár véletlenszerű, akár előre megtervezett – variációban újrajátszható. Fontos megjegyezni, hogy kickstarteres projekt lévén hiába is keresnénk a boltok polcain, ha lemaradtatok a tavaly meghirdetett kampányról, akkor beszerzésére jelenleg az egyedüli esélyetek a különféle „keres-kínál” csoportokban rejlik. Ugyanakkor nemrég az AEG hivatalosan is bejelentette, hogy júniusban indul egy újabb kampány, amely a meglevőkön felül magában foglalja majd a játék egyszemélyes, illetve kooperatív változatait is.

mercenary

Remekül átgondolt, igényesen kivitelezett, izgalmas kártyajáték. Vagyázat, addiktív!

5/5

Megjelenik június 15-én

KÖVVSZÁM



ANCESTORS LEGACY

Viking témában már sok mindent láttunk, de valósidejű stratégiai játékkal csak elvétve találkoztunk. A 1C és a Destructive Creations közös munkájának hála rövidesen különböző népcsoportok seregeit és táborait menedzselhetjük, miközben megpróbáljuk majd meghódítani Európát.



DETROIT: BECOME HUMAN

A Quantic Dream csapata magasra tette a léceket történetmesélésben, így nem csoda, hogy következő játéka az egyik legjobban várt címe ennek a konzolgenerációnak. Jövő hónapban befut az androidos történet, mi pedig alig várjuk, hogy megtudhassuk, milyen robotként élni a jövőben.



STATE OF DECAY 2

Éppen csak lecsúszott a májusi lapszámról a State of Decay 2, de a jövő hónapban semmi sem állja már útját annak, hogy alaposan kivesézzük a zombis kaland folytatását. Az első SoD sok szempontból tudott újat mutatni a műfajban, ezt reméljük a második résztől is.



THE ELDER SCROLLS ONLINE: SUMMERSSET

A The Elder Scrolls Online következő fejezete egy gyönyörű világba, Summerset Isle-re, a High Elf faj otthonába visz bennünket. A csodálatos szigetvilágot egy sötét erő fenyegeti, a mi dolgunk pedig az lesz, hogy megóvjuk az elf királyságot a biztos pusztulástól.

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

[igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

Barcraft Esport Bár
1092 Budapest, Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a
06 30 502 2464-es telefonszámon vagy
a barcraftbudapest@gmail.com címen!



DOBHATSZ EGYET A
VÉGZET KOCKÁJÁVAL, ÉS
TIÉD LESZ AZ EREDMÉNYŰL
KAPOTT KOKTÉL

☛ vagy ☛

EGY DARAB INGYEN BELÉPŐ
A TÁRSASJÁTEK - 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

[igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

BarCraft Szeged
6722 Szeged, Gogol utca 9.

A kedvezményről érdeklődj
a 06 62 444 440-es telefonszámon
vagy a barcraftszeged@gmail.com címen!



EGY INGYENES HEALTH vagy MANA POTION KOKTÉL

[igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

BarCraft Debrecen
4024 Debrecen, Piac utca 26.

A kedvezményről érdeklődj
a 06 52 400 435-es telefonszámon
vagy a barcraftdebrecen@gmail.com címen!





ANCESTORS

— L · E · G · A · C · Y —



2018. MÁJUS 22.



© 2018 1C Company. Developed by Destructive Creations. All rights reserved. Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



IT'S TIME FOR U TO RAGE!



URAGE
by *hama*®

Akciós ajánlatunkat keresd a PlayIt kiállításon!