

TELJES
JÁTÉK

DUNGEONS 2

6500 FORINT ÉRTÉKŰ STRATÉGIAI JÁTÉK

STEAM



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2018/07

EXTRA
AJÁNDÉKOK
6400 Ft

összértékben

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



Invite-kód (új accountokhoz),
7 nap prémium tagság
és 500 arany

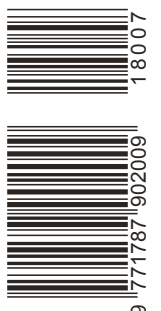
A GameStar Los Angeles-i kalandjai.

Első kézből értesülhettek az E3 legjobb pillanatairól!

E3

Total War: Three Kingdoms | The Crew 2 | Vampyr | Lego The Incredibles
Unravel Two | Jurassic World Evolution

www.gamestar.hu
1995 Ft
2018/07



9 771787 902009 1 80 07

576 KByte

TÖBB, MINT 28 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

KÖVETKEZŐ EGEREDÉRT GYERE AZ 576-BA!



AULA KILLING THE SOUL

- 6+1 gomb
- Akár 2 000 DPI-s optikai szenzor
- USB csatlakozás

3 999 Ft



ASUS ROG GLADIUS

- Cserélhető kapcsolók, teflon talpak
- Hordtáska, 2 cserélhető kábel
- Akár 6 400 DPI-s gamer optikai szenzor

21 999 Ft



HAMA URAGE ILLUMINATED2

- DPI gyorsváltó gomb
- 6 programozható gomb
- Akár 1 000 Hz-es mintavételi gyakoriság

8 499 Ft



RAZER DEATHADDER CHROMA COD: BLACK OPS KIADÁS

- 2,1m fonott kábel, arany USB csatlakozással
- Akár 10 000 DPI-s gamer optikai szenzor
- Kiterjedt szoftveres támogatás

28 999 Ft



TRUST GXT 188 LABAN

- Akár 15 000 DPI-s optikai szenzor
- Beépített memória 5 profil tárolásához
- 7 programozható gomb

13 599 Ft



LOGITECH G900 CHAOS SPECTRUM

- Piacvezető PMW3366 optikai szenzor
- 1000 Hz-es mintavételi gyakoriság vezeték nélküli módban is
- Akár 32 óra vezeték nélküli üzemidő

55 999 Ft

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.) vcsheh@gamestar.hu

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdői Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) mardos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Kálvin Balázs (Flatline) flatline@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Molnár József (hmolnarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stöki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Epreszuszle) 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 fotója:

Antal Zsani Photo

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

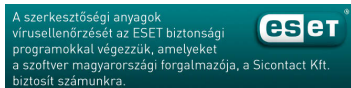
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESSZ auditálja.



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



CÍMLAPSZTORI

» 12

SZIASZTOK!



ESOROK ÍRÁSAKOR MÁR CSAK NÉHÁNY NAP VÁLASZT EL A 2018-AS GAMESTAR-TÁBORTÓL.

Bevallom férfiasan, szeretnék már ott lenni, és élvezni a nyár legjobb hetét a velünk táborozó barátaink között. Kicsit öszszecsaptak a hullámok az utóbbi hetekben a fejünk felett. Annak ellenére, hogy ezerrel tombol a nyár, bőven van tennivalónk, nem jut idő a pihenésre és az év közben elmulasztott játékok pótlására. Pedig pont ez lenne az az időszak, amikor előszedhetnénk a kihagyott címeket, végre befejezhetnénk a félbehagyott hadjáratokat, és alaposan bejárhatnánk a fel nem fedezett területeket. Nagyon remélem, hogy a GameStar-táborban lesz erre lehetőségem, bár a tapasztalat azt mutatja, hogy sokkal kevesebb időm jut ilyesmire, mint szeretném.

Sikeresen túl vagyunk egy kalandos E3-as utazáson; a GameStar szerkesztőségéből Kaci és Paca járt Los Angelesben, hogy első kézből tudósítsanak a játékkipar legrangosabb seregszemléjéről. Értelemszerűen ez foglalja el a legnagyobb részt a lapból, de emellett jutott hely annak a néhány játé-

nak, amelyet pont a legnagyobb forráságban adtak ki. Hajtottuk a legmenőbb gépezeteket földön, vízen és levegőben a *The Crew* második felvonásában, verszívóként próbáltunk meg életben maradni a *Vampyr* szerepjátékban, kétszer is megmentettük a világot a kockásított szuperhős csatláddal, és kijavítottuk azokat a hibákat, amiket John Hammond elkövetett a *Jurassic Park* tervezésekor. Az évszakhoz képest nem is rossz ez a felhozatal, soha rosszabb ne legyen. Teljes játéknak ebben a hónapban egy *Dungeon Keeper*-klónt választottunk. A *Dungeons 2*-ben rosszcsont teremtényeinkkel kell meghódítanunk és megtartanunk földalatti birodalmunkat. Könnyed kikapcsolódás júliusra, érdemes kipróbálni. A lap mellé adunk egy ajándék invite-kódot is a *Total War Arenához*; aki most kezdi a játékot, az 500 arannyal és hét nap prémium tag-sággal az erszényében vágthat bele a hódításba. Köszönjük szépen, hogy a szünetben is a GameStar választottatok. További nagyon kellemes nyarat, szünidőt és szabadságot kívánunk! Maradjatok velünk augusztusban is!

Mocsy

TARTALOM



E3 2018

12



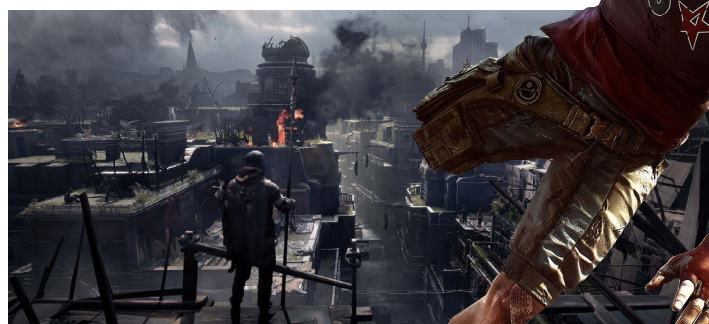
CYBERPUNK 2077

17



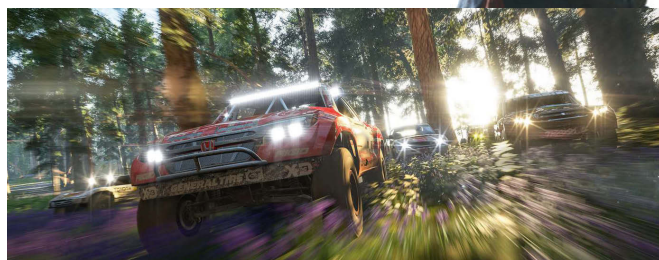
DAYS GONE

18



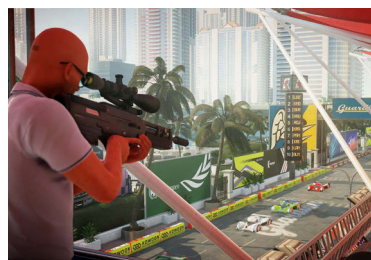
DYING LIGHT 2

21



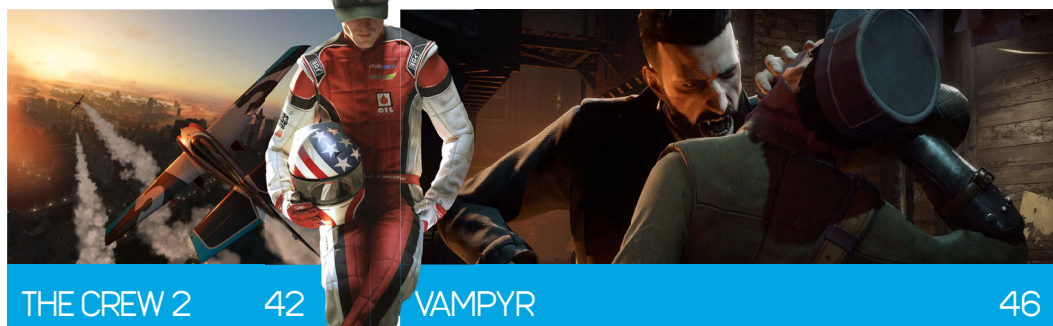
FORZA HORIZON 4

23



HITMAN 2

26



THE CREW 2

42

VAMPYR

46



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 E3 2018
- 17 CYBERPUNK 2077
- 18 DAYS GONE
- 21 DYING LIGHT 2
- 22 FALLOUT 76
- 23 FORZA HORIZON 4
- 26 HITMAN 2
- 34 SOULCALIBUR VI
- 38 TOTAL WAR: THREE KINGDOMS
- 40 TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

TESZT

- 42 THE CREW 2
- 46 VAMPIR
- 50 LEGO THE INCREDIBLES
- 52 UNRAVEL TWO
- 54 JURASSIC WORLD EVOLUTION
- 56 WRECKFEST
- 57 BUS SIMULATOR 18
- 58 MXGP PRO
- 59 MOTOGP 18
- 60 MARIO TENNIS ACES
- 61 ANTIGRAVIATOR
- 62 UNFORESEEN INCIDENTS
- 63 OVERLOAD
- 64 THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT
- 65 NEW GUNDAM BREAKER
- 66 LUST FOR DARKNESS
- 67 HAIMRIK
- 68 THE SPECTRUM RETREAT
- 69 PREY: MOONCRASH
- 70 FAR CRY 5: HOURS OF DARKNESS
- 71 CALL OF DUTY: WWII - UNITED FRONT
- 72 ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 DELUXE EDITION
- 73 RED FACTION GUERRILLA RE-MARSTERED
- 74 CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
- 75 NIER: AUTOMATA BECOME AS GODS EDITION
- 76 SUDDEN STRIKE 4 - EUROPEAN BATTLEFIELDS EDITION
- 77 FAR CRY 3: CLASSIC EDITION
- 78 STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION
- 79 LUMINES REMASTERED
- 80 TIME CARNAGE
- 80 ANIMAL FORCE
- 81 EVERSPACE - ENCOUNTERS
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 84 HÍREK
- 86 A LEGGYORSABB SSD-K
- 92 PIAC TÉR
- 94 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 96 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: A LEGÚJABB ŐRÜLET: FORTNITE BATTLE ROYALE
- 98 HA A ROVIO MEG TUDTA CSINÁLNI, AKKOR TE IS MEG TUDOD
- 100 MOZDULJ GAMER
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 104 JÁTÉKVILÁG: WORLD OF DARKNESS
- 106 JÖN A FORTNITE WORLD CUP
- 107 LEGENDÁSAT BUKOTT A SANGHAJI OVERWATCH LEAGUE-CSAPAT
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



UNRAVEL TWO



52



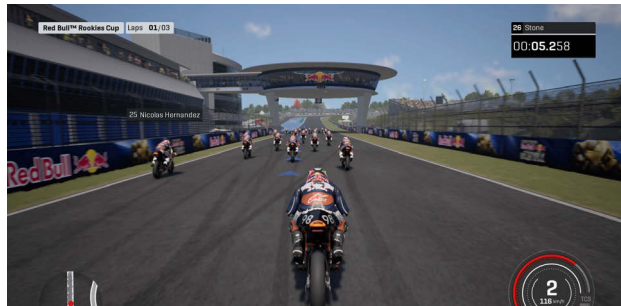
JURASSIC WORLD EVOLUTION

54



BUS SIMULATOR 18

57



MOTOGP 18

59



A LEGGYORSABB SSD-K

86



JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: A LEGÚJABB ŐRÜLET: FORTNITE BATTLE ROYALE

96



DUNGEONS 2

A DUNGEON KEEPER 2 VOLT MINDEN IDŐK EGYIK LEGZENIÁLISABB STRATÉGIAI JÁTÉKA, ÍGY NEM CSODA, HOGY MINDENKI IZGATOTTAN VÁRTA PÁR ÉVE A DUNGEONS 2 MEGJELENÉSÉT, AMELY PETER MOLYNEUX CSODÁJÁNAK NYOMDOKAIN PRÓBÁLTA MEGCSINÁLNI A SZERENCÉJÉT. Ezúttal is félelmetes kazamaták egész

hálózatát kell kialakítanunk, és amikor az alvilágban már elég sok lelket megkínóztunk, felmehetünk a felszínre, hogy az emberek életét is megkeresítsük. Egy izgalmas kampány, valamint számos különböző egy- és többjátékos mód is vár rátok, sőt akár LAN-ban is versenghettek a haverokkal.

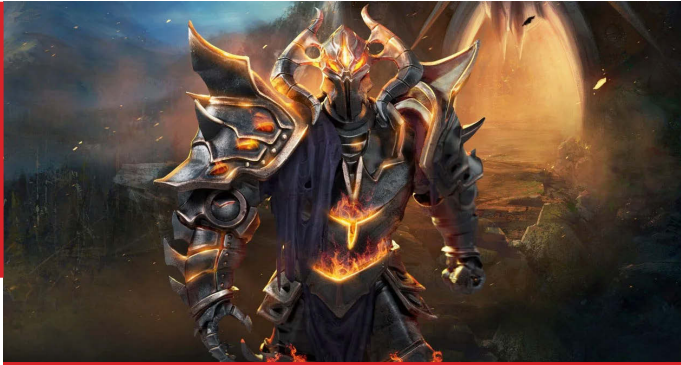
A teljes játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

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.

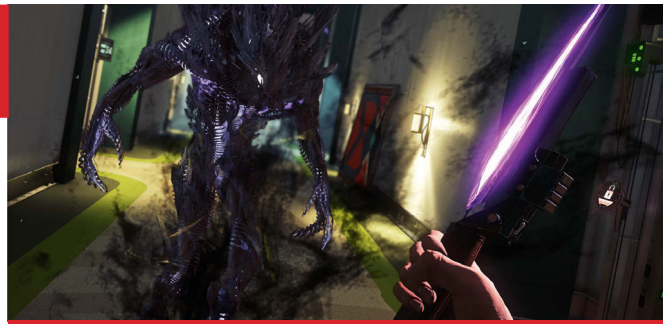
TELJES JÁTÉK



DUNGEONS 2

Túl vagyunk az E3-on, de a pörgés nem áll meg, hiszen mikor ez a lap megjelenik, épp javában zajlik a GameStar-tábor, ahol természetesen ezúttal is a játékok kapják a főszerepet. Biztosan nyomunk majd pár kört például a *The Crew 2*-vel, amiről egy videót is találtok a GameStar Pluson, közvetlenül a *Vampyr* és a *Prey: Mooncrash* mellett. Teljes játéunk ebben a hónapban a *Dungeons 2*, amelyben szörnyeket irányítva kell meghódítanunk a vidéket, és természetesen most sem maradtak le sem a menő gamer háttérképek, sem a minőségi magyarítások. Ahogy természetesen az ESET vírusirtó kulcsokat is megtaláljátok a szokásos helyen. Jó szórakozást!

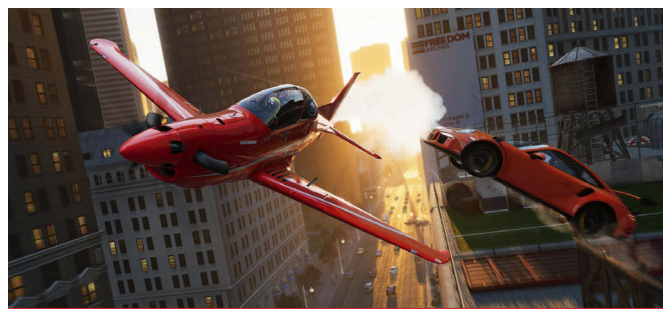
GSTV



PREY: MOONCRASH



VAMPYR



THE CREW 2

MAGYARÍTÁSOK: Rock of Ages II, Super Mario 64 Last Impact, Transport Fever
HÁTTÉRKÉPEK: Vampyr, Total War: Three Kingdoms, Cyberpunk 2077
HASZNOS PROGRAMOK: Acrobat Reader, BSPlayer, DisplayEx, DirectX, Gimp, Steam, TeamSpeak3, TotalCommander, VLC Media Player

GAMESTAR PLUS EGYEDI KÓDOD

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



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

Az antivírusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2018. augusztus 31-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a gamestar.hu/plus oldalra, és add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. 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 mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2018. augusztus 31-ig. A regisztrációhoz látogass el a gamestar.hu/plus weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a support@sicontact.hu címen kérhető segítség.

MEET THE TEAM

Az E3-on jobbnál jobb játékokkal igyekeztek a kiadók megnyerni a nagyközönséget. Melyiket választanád a felhozatalból, ha csak egyet lehetne?



MOCSY

VÁLASZ: A Division sok játékosnak okozott csalódást, de én 200 óránál is többet beletettem. A javításokkal remek játék lett belőle, ha ezt a szintet hozza a második rész, újabb 200 óra szabadidőre vehetek keresztet.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Star Wars Galaxy of Heroes



CHAVALIER

VÁLASZ: Kérem jegyzőkönyvbe venni, hogy tiltakozom az igazságtalan korlátozás ellen. Gyűlölök választani, de ha már mindenképpen muszáj, akkor a Cyberpunk 2077-et emelném ki a tömegből, ugyanis pillanatnyilag képtelen vagyok bármelyik másik szerepjátékról elhinni, hogy felülmúlja vagy legalább megközelítene a The Witcher III-at.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Fallout 4, God of War



MAZUR

VÁLASZ: Elsőre a Dying Light 2-t mondanám, mert még Chris Avellone nélkül is nagyon vártam, hát még így! De legyen inkább a Control, mert ugyan a Quantum Breaket is szerettem (nem beszélve a korábbi Remedy-opusokról), de a The Evil Within (2) felé elvitt képi világgal, atmoszférával számomra még vonzóbb.

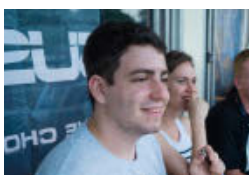
MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
God of War, Warhammer: Vermintide 2



HP

VÁLASZ: Kellene írni egy programot, hogy amennyiben van Resident Evil játék az E3-on, automatikusan azt tegye a Meet The Team rovatba szerkesztői kérdésre válaszolva, miszerint mit is várok. Mégis mit is várna a magamfajta zombibérenc? Hát persze, hogy a Resident Evil 2 újraálmódott változatát!

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
The Crew 2



PACA

VÁLASZ: Az van, hogy gondolok valamire, aztán eszembe jut, hogy „jaj tényleg, volt olyan is, hogy...”. Szóval most mondom az első, ami beugrik: Hitman 2. Tudom, hogy nagyon sokáig le fog kötni, egyszerre lesz izgalmas és mókás, és nem kell megverekednem senkivel a tesztelés lehetőségéért.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Rainbow Six: Siege, Call of Duty: WWII



KACI

VÁLASZ: Nem felválni akarok, csak objektíven megjegyzem, hogy ha ti is láttátok volna élőben a Cyberpunk 2077-et, sokkal egyhangúbb lenne ez a rovat, esetetekbe se jutna mást írni.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Rainbow Six: Siege, Dota 2



CSIRKE

VÁLASZ: Nagy szükség van már egy olyan, Marvel képregényhőst a középpontba helyező játékra, amely hozni tudja az Arkham sorozat színvonalát. Az Insomniac Spider-Manjét elnézve ezúttal erre minden esély megvan, ezért mindenképpen a hálószővő kalandjai mellett tenném le a voksomat.

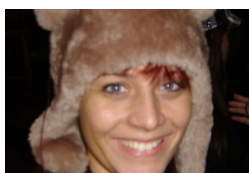
MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Nier: Automata Become as Gods Edition, Magic: The Gathering Arena



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Én Unrealen, Duke 3D-n és Wolfensteinen szocializálódtam, így nem is csoda, hogy az E3-as felhozatalból a legjobban a Doom: Eternalnak örültem, amelyben még több démon lesz, ráadásul a Földön. Már nagyon várom az augusztusi QuakeCon-t, ahol többet mutatnak majd a játékból.

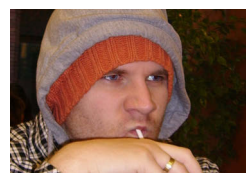
MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Dishonored 2, Hellblade: Senua's Sacrifice



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Nibel erdeje ismét Ori védelmére szorul, és milyen ember lennék, ha az újabb megindító bemutató után nem fogom meg a kezét, hogy támogassam, miközben próbál átevicskélni a legrettentőbb akadályokon is?

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Heroes of The Storm, Hearthstone



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Már az E3 előtt is felfigyeltem a Concrete Genie nevű kincsre, de a rendezvényen bemutatott játékmenezt óta annyira sóvárgok utána, hogy minden falra felfirkálok valamit. Csak nálam nem kelnek életre a figurák, mindössze a közteresek rohannak rám.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Heroes of the Storm



RG

VÁLASZ: Majdhogynem érintetlenül elszárgultam mellettem a rendezvény, és még az autós címekre is csak fél szemmel figyeltem oda. Majd ha megjelenéskor szembe jön valami, úgyis kiderül, mennyit ér.

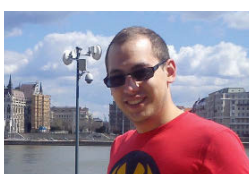
MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
FarCry 5, Spintires: Mudrunner



GRATH

VÁLASZ: Nagyon rég volt, hogy Naughty Dog játékban csalódnom kellett. A bemutatott videó minden téren lenyűgözött, szóval kiszámítható választ kell hogy adjak: ha csak egy játékot lehetne választani, a második Last of Us lenne az. Szerencsére nem csak egyet lehet.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Etrian Odyssey, Shining Resonance Refrain, Lumines Remastered



GÓCZA

VÁLASZ: Nagyon nehéz a választás, mert a Spider-Man játék elképesztően néz ki, és minden álmom, hogy kapjunk egy igazán ütős Marvel játékot, de közben ott a From Software új IP-je a Sekiro: Shadows Die Twice, amely Mijazaki Hidetaka munkásságát ismerve biztosan rendkívüli élményt fog nyújtani, így ez utóbbit választanám.

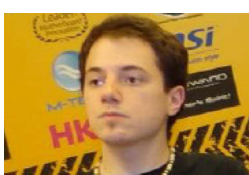
MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Rainbow Six: Siege



SZADA

VÁLASZ: Egyértelműen a Ghost of Tsushima, mert köpni-nyelni nem tudtam attól, amit a Sucker Punch prezentált. Nagyon kevés gameplay képes elérni, hogy tátott szájjal nézzem, és felrisszójon eltompult tudatom a Sony hajnali előadásakor, de ennek a gyönyörű samurájos koncepciónak sikerült. Azonnali vétel.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Wolfenstein II: The New Colossus, Heavy Rain



HUNTER

VÁLASZ: Nyilván a Kingdom Hearts III-at, végre megkapjuk Nomura Tecuja 2002-ben indított, csodálatos sztorijának lezárását. Nagyon, nagyon távolinak érződik a 2019. januári megjelenés, de hogy le nem mondanék róla semmiért, az is biztos.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
World of Warcraft, Persona 5



BZ

VÁLASZ: A Beyond Good & Evil az egyik legszebb játékmélem, ezért egyértelműen a BGE2-re szavazok, még ha előre sok minden homályos is a trailerek alapján (amelyek egyébként gyönyörűek). Mindemellert pedig én igenis hiszek a Fallout 76-ban is, mert fanboying... fanboying never changes.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Beyond Good & Evil, Fallout 4 (felkészülési fázis)

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



GAMESTAR-TÁBORRA GYŰRŐS, SPORTMÁMORBAN ÚSZÓ GAMERNYARAT MINDENKINEKI

Fejlődünk. Jobbak akarunk lenni. Többek, ha úgy tetszik. Felemeljük nemesebbik felünket, és teszünk magunkért. A GameStar-tábor eddig sem csak és kizárólag az éjszakai LAN-partik fellegvára volt (bár kétségtelenül mi vagyunk a legjobbak ezen a téren), mivel a mélyen tisztelt kollektíva mindig örömmel mozdult meg egy csapatos csobbanásért, Pokémon Go-túráért, pingpongbajnokságért. Most azonban a Mozdulj Gamer főtámogatója, a Chio is társult hozzánk, hogy egy kicsit komolyabban is megmozgassuk magunkat a tábor ideje alatt. Nem kell megijedni, semmi durvulás, semmi kötelező sportterror, csupán tetszőleges móka mindennap, ráadásul aki részt vesz benne, értékes lootot érdemelhet ki a hét végén – de erről majd a gamestar.hu-n számolunk be. Nézzétek az oldalt naponta, nyomogassátok elvetemült arccal az F5-öt, maradjatok ott ÖRÖKRE! Ha BZ írta ezt a rovatot, gyorsan közbevetné, hogy ez az úgynevezett „örökre osztott tartalmi stratégia”, de szerencsére nem BZ írja ezt a rovatot, így nem kell ilyen förtelmeket olvasnotok. Még szerencse, nem? Különben úgy járnátok, mint RG, aki éppen egy hasonló szövecc okán lefejelni készült a betont.



Szóval mire ez az újság a kezetekbe kerül, már dübörög a GameStar-tábor. Remélhetőleg éppen ott kerül a kezetekbe, mert akkor most egészen különlegesnek érezhetitek magatokat – rólatok szól a rovat. Az igazi persze majd az augusztusi lapszám lesz, amelyben az Aréna vendégei a táborlakók lesznek, és remélhetőleg megosztják (megosztjátok, amennyiben még itt vagytok/lesztek) velünk élménye(ite)ket. Ez már amolyan hagyomány. De most még a nagyközönségé a szó. Egészen elképesztő leveleket kaptam az elmúlt hónapban, érdekes írásokat mutatok be most, remélem, mindenkinek annyira élvezetes lesz majd, mint nekem volt. Akár igen, akár nem, az Aréna kapuja nyitva áll, tiétek a lehetőség, hogy olyan tartalommal töltsétek meg ezt a négy csodálatos oldalt, amelyet jónak láttok.

KARRIERPARA

Kedves HP!

Kedves olvasó!

2003 óta vagyok GameStar-olvasó, ennek ellenére még soha nem írtam, de most olyan szakaszhoz érkeztem az életemben, hogy úgy gondoltam, itt a megfelelő pillanat.

Sokkal hamarabb kellett volna írnod, mert az egy csodálatos, üdítő érzés.

Tanácsot szeretnék kérni az újságírói szakmával kapcsolatban.

Remélem, tudok érdemi tanácsot adni, de nem biztos, hogy tetszeni fog.

Engem mindig is nagyon érdekelt ez a terület, és úgy gondolom, megvan bennem azok a képességek, amiket ha fejlesztenék, sikeres tudnék lenni újságíróként. Sok témában tájékozottabbnak tartom magam a hétköznapi embereknél (például videojátékok, filmek, sorozatok, politika, sport). Tudom, ez még semmit sem jelent, de rengeteg időt töltök cikkolvasással, és napi szinten tájékozodom az engem érdeklő témákról. Talán ez egy apróság, de az újságíráson belül megfelelő alap lehet ahhoz, hogy milyen irányba induljak el. Ennek ellenére soha nem alakult úgy az életem, hogy belevágtam volna az újságírásba. Valahogy nem hittem el, hogy én meg tudnék élni abból, ami korábban csak hobbiszinten érdekelt engem, meg nem is nagyon támogatott senki. Az érettségi után nagyon sok mindent csináltam. Tanultam jogásznak, színháztechnikusnak, HR-esnek, dolgoztam ügyfélszolgálaton stb. FelSOROLNI IS NEHÉZ LENNE, MENNYI MINDEN

történt velem, és sajnos egyik területen sem tudtam helytállni. Vagy nem tetszett, amit tanultam/dolgoztam, vagy pedig nem voltak hozzá megfelelő képességeim. A fő kérdésem az lenne, hogy jelenleg, 26 évesen van-e még értelme elindulnom az újságírói pályán.

Az alapján, amit leírtál, erre nagyon nehéz válaszolni. Már csak azért is, mert az újságírás mint szakma egyáltalán nem azt jelenti már, amit akkor jelentett, mikor én kezdtem. „Akkor keféltem utoljára, amikor a medvecukor két cent volt” – mondta ugyebár Mitch Hennessey az Utánunk a tűzözön című filmben, de már a hasonlatom is olyan régi, hogy ezzel is csak azt tudom szemléltetni, milyen koros fazon vagyok, vén róka. Bárhogy is, szerintem változtatni, új dolgokat kipróbálni mindig van értelme. Nem biztos, hogy az újságírás most a szakmák krémje, én a magyar piacon nem ezt látom, és bár teljes szívemből szeretem, amit csinállok, rengeteg buktatója van. A megváltozott tartalomfogyasztási szokások, a social media, a youtuber és insta influencer jelenség feje tetejére állította a piacot. „Senkiháziak kezében a popszakma” – mondhatnám, ha megint fura idézetekkel próbálnám leplezni valódi mondanivalót, de a válaszom röviden, őszintén és tömören: nem tudom. Nem tudom, mennyire van értelme most újságírói pályát választani, mert sokkal több lehetőség van a modern média eszközeivel kitűnni, lehetőséghez jutni. Még egy darabig legalábbis,



Arcom, amikor Mitch Hennessey-
idézetével dobálózik a GameStar



Gócza tavaly a Kulcsok Óra, Wins Clortho volt

amíg nem telődik ez a piac, vagy rá nem ébred arra, hogy miért kétélű fegyver a teljesen felelősségmentes kommunikáció. Bocsánat, hogy így rád borítom a szakmai keserűséget, de ha követted az Arénát, akkor tudod, hogy ez milyen nehéz téma, többször felmerült már, és sosem tudtam leplezni a kétegyeimet és sérelmeimet ezen a téren, amelyek azért jócskán túlmutatnak azon, hogy „irigy vagyok”.
 Illetve a Kommunikáció és médiatudomány szak elvégzésével meg lehet tanulni az alapokat, hogy utána boldogulni tudjak?
Igen, de ami most a médiában megy, ahhoz még ez sem kell. Ha-

marabb megtanulod élesben, gyakorlatokként a mély vízben. Vagy akár a médiatrendeket követve, önszorgalommal.

Ehhez a szakhoz elegendő a pontszámom, hogy továbbtanuljak, és itt a közelben van egyetem, ahol lehetőségem lenne. De félek, hogy későn határoztam el, hogy az újságírást választom. Jelenleg nagyon kisiklott az életem, mind a magánélet, mind pedig a munka és a tanulás terén. Te mit gondolsz, HP? Nagyon sokat számítana nekem, hogy mit javasolsz, és remélem, tudom majd hasznosítani tanácsaidat. Előre is köszönöm a segítséget! **(M. Gábor)**
Nagyon nehéz helyzet ez, Gábor, mert bármennyire megtisz-

telsz is azzal, hogy az én tanácsomat kéred, nem lehetek annyira felelőtlen, hogy pár mondat alapján mondjam meg neked, mit csinálsz. Annyit tehetek, hogy elmesélem, én mit csináltam, mert nekem is sokszor volt ilyen az életem során, többször éreztem úgy, hogy minden szétcsúszott, az elejéről kell felépíteni mindent. Pedig maradtam a szakmában, nem kezdtem új dolgokba, csupán új helyeken, új cégnél, új lakásban, ha kellett, egyedül néztem szembe azzal, ami éppen a kihívás volt. Nyilván nem könnyű ez, de csak teljesen sablonos módon az elszántság segített abban, hogy tovább tudjak

lépni. És persze kell szerencse, jó kommunikáció, megfelelő környezet, olyan emberek, akik mellett tanulsz, és lehetőséget kapsz sa-többi. Nincs tökéletes receptem, bármennyire szívesen osztanám meg veled most. Csak popslágereket megszegyenítő banális egysorosok jutnak eszembe, hogy „higgy magadban”, meg „légy erős”, és „minden ember értékes”. De ilyeneket puffogatni kábé annyi értelme lenne, mint együtt egy üveg hideg mérget meginni. De kérlek, ha tudsz, keress lehetőségeket, és alkoss. Ne feltétlenül az iskolapadban, mert ma már olyan gyorsan fejlődnek és változnak a dolgok, hogy úgyis folyamatosan tanulnod kell. Keresd azt, ami boldoggá tesz egy kicsit is, amitől értékesnek érzed magad. Tuti van valami, akár az írás, akár bármi más. Nagyon sajnálom, hogy nem vagyok igazán hasznosra, de ennél többet tényleg nem tudok tanácsolni, szerintem csak egy igazán nagy hi-ba van: ha az ember nem emeli fel a nemesebbik felét, hogy kezdjen valamit magával. A többi már alakul valahogy. Ha ebben egyetértünk, akkor tők jó, és drukkolok, hogy sikerüljön megtalálnod az utad, a helyed vagy bármit, amit keresel. Ha írsz még, és mesélsz arról, mi van veled, megtisztelnél. Sok sikert!

(Kedves Gábor! Habár nem tőlem kértél tanácsot, engedd meg, hogy pár mondatban én is elmondjam neked, mit gondolok erről. Az újságírási színvonal immár olyan mélyre süllyedt, hogy talán James Cameron se tudná onnan felhozni. Ezzel együtt az úgynevezett kommunikációs szakok sem feltétlenül garantálnak minőségi oktatást. Nagy szükség lenne pedig gondolkodó, bölcsész beállítottságú emberekre, akik persze olvasnak, műveltek, és a véleményüket képesek kerek egész mondatokban, válasz-tékosan kifejezni. Szerintem 26 évesen semmiről sem késtel még le, és ha érdekel az írás, írd. Nem könnyű ebből megélni, de én szeretnék hinni abban, hogy idővel megújják az emberek a média teljes spektrumából áradó igénytelenséget, és a platformok újra hozzáférő, minőségi munkára képes szerzőket alkalmaznak – V.)

f Facebook-sarok

Elég szomorú hogy ilyen degenerált „profi e-sportolók” (kamu sportolók) már tananyag lett. Ez a 21.század... ahol lassan már azok fognak szegyenben élni akik olyan neveteket tanultak mint pl: Radnóti, Ady, Shakespeare, Dosztojevskij stb...
Bezzeg ha azok is rendszeren streameltek volna...

Ki a tököm kölcsönöz ma már filmet? De már 2012-ben a Ted megjelenésekor is kb annyira életszerű vállalkozás volt videótékát üzemeltetni mint iwiw meghívókat pénzért árulni.
Pedig pont most akartunk nyitni egy apróhírdetés-rovatot, ahol

antik iWiW-meghívók adás-vételét, cseréjét bonyolítanánk. Szerinted ne kezdjük bele?

És igenis a játékosok is szerves részei a társadalomnak melyet ilyen és hasonló építőjelleggel folyvást nyilvánosságra is hoznak! Lehet van 1-2 zombi aki nem tud különbséget tenni a jó és rossz között. De ettől függetlenül jó emberek vagyunk!
Kétség sem fér hozzá.

Az addig oké, hogy minél több platformra kiadják, viszont egy rendes patch-et képtelenek voltak kiadni 7 év alatt (még a Special Editionhoz

se). Tele van exploitokkal és glitchekkel a játék. Szerintem nagyon gáz, hogy moddereknek kellett egy Unofficial Patch-et csinálniuk, ami viszont zárolja az achievementeket konzolokon.

Todd Howard szerint továbbra is milliók játszanak a The Elder Scrolls V: Skyrimmel, de a jelek szerint nem mindegyikük elégedett.

Már szinte látom is magam előtt a univerzál pikcsórsz logót, Dwayne Johnson szakállt növeszt és még durvább izomzatra számíthatunk offkorsz, a fiát meg mondjuk játszhatná Kevin Hart, úgyis annyira jó páros nem...?

Egy tökéletes ötlet a God of War filmadaptációhoz. Néznénk!

GAMESTAR-TÁBOR ELŐTTI IZGALOM

Pálinkás jó napot minden szerkesztőnek!

Egészségére uram! Vegyen GameStart!

Jelentem, már csak bő két hét van hátra a nyár legjobb gamerbulijáig (mi-re ezt olvassa bárki, már lehet, hogy az





★ A HÓNAP LEVELE ★

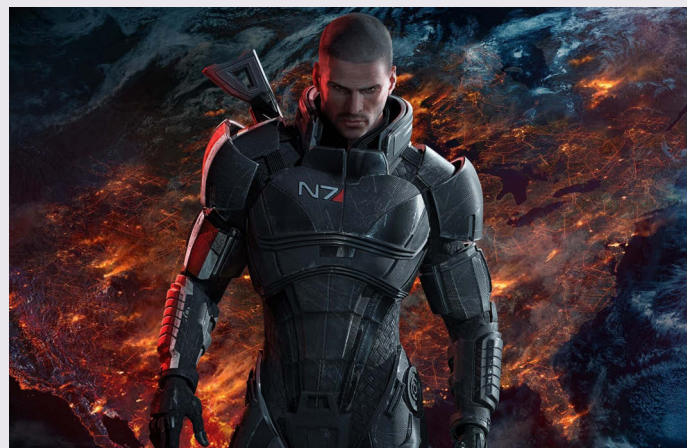
NOSZTALGIKUS HONVÁGY AZ ANDROMÉDA-GALAXISBAN, AVAGY MIÉRT VAN BAJBAN A MASS EFFECT SZÉRIÁ?

Az alábbi értekezést nem fogom megszakítani egymondatos belebőfögésekkel, ugyanis meglepően komoly és összeszedett írás született Tomi tollából, megérdemli a zavartalan figyelmet. Olvasásokat, és ha van kedvetek, írjatok rá választ, ellenvéleményt, cáfoló esszét:

Nem könnyű jelenleg a Mass Effect-rajongó élete. Shepard parancsnok úreposza után gyermeki lelkesedés lett úrrá rajtam, amikor az Andromeda első képsorait megmutatták a nagyközönségnek. Drew Karpshyn világa iránt érzett szerelmem viszont csak akkor tudatosult bennem igazán, amikor a BioWare 2017-es, meg lehetőséges vegyes fogadtatású játékában sokadik próbálkozásra sem tudtam találni valamit, ami akár töredékét is visszaadná az eredeti trilógia varázsának. Eközben viszont rá kellett döbennem arra, hogy az EA és a BioWare olyannyira nem tervezett előre, hogy az egész szériát át kellett költöztetni egy ismeretlen galaxisba annak érdekében, hogy a franchise életben maradjon. A trilógia záróakkordja rontotta volna el a dolgokat? Közel sem.

Az egész levelem eredetileg egy óda lett volna három fantasztikus játékhoz, ami részint továbbra is az lesz, ám ahogy újból átéltem Shepard parancsnok történetét, életem legnagyobb hatású játékrilógiájával egyetemben, úgy vált világossá a BioWare egy egészen gigantikus méretű hibája, ami a trilógiát szerencsére nem végezte be, könnyen lehet, hogy magát a szériát jelen for-

májában mégis. Érdemes az elejéről kezdeni a mesét: a 2007 végén debütált Mass Effect gyakorlatilag a semmiből értelmezte újra mindazt, amit „sci-fi-RPG” címszó alatt értünk. Az univerzum kiötlője, Drew Karpshyn Casey Hudsonnal az oldalon egy olyan lebilincselő és végtelen alapaossággal megírt történetet tett le az asztalra, amely mind a mai napig számos libabőrözős élményt ad nekem. Ez pedig azért is döbbenetes teljesítmény, mert a játékményt illetően ritkán öregszik annyira rosszul egy játék, mint a Mass Effect első felvonása. A harcrendszer hiába avatta fel a taktikázós, időállítós mechanikát, Shepard parancsnok csatái gyűszűnyi stratégiát vagy tervezést sem igényelnek. Az ellenséget és a csapattársakat kontrolláló mesterséges intelligencia botrányosan gyenge, a túlmelegedő fegyvereknek se súlya, se élvezeti faktora nincsen, és az akkor egészen újszerű fedezékrendszer is inkább csak púp a játékos hátán. A játék által prezentált világ gazdagsága és a végig csak erősödő atmoszféra viszont igenis megéri és megérdemli, hogy a galaxis minden apró zugába benézzünk. A Mass Effect hibátlanul vetítette előre a Pusztítók és az általuk megismételt ciklus eljövételét, ami a számos kritikával illetett harmadik rész történéseinek fényében nyer csak igazán értelmet. Ebben az értelemben abszolút nem jogos azt mondani, hogy a BioWare ne tervezett volna előre. A Pusztítók motivációja és a trilógia fináléjának döntései mind-mind ott vannak elhintve a részletekben, mia-



latt a játékos a megbolydult turian, Saren üldözésével van elfoglalva. Akkor hogy is van ez? Miért kelti a sietség és kapkodás érzését sokszor a játékméntileg amúgy tökéletesre csiszolt Mass Effect 3? A Mass Effect feltette a megfelelő kérdéseket, megágyazott az eposzi történetnek, majd a finálé mindenre remek válaszokat adott, még úgy is, hogy döntéseink nem igazán játszottak szerepet a végző, nagy döntésben. Néhányak szerint a Mass Effect 3 és annak történetét a BioWare főbb íróinak távozásával szinte az utolsó pillanatokban írták meg, ez pedig tönkre is tette a szériát. Nos, az biztos, hogy a cselekmény közel a végig abban a mederben folyt, ahogy az már az első rész idején el lett tervezve. Évekkel később pedig az is egyértelmű számomra, hogy a Mass Effect 3-nak közel lehetetlen feladat súlya nyomta a vállát, amit alázatosan, ügyesen és stílusosan tudott abszolválni, majd hogyan megmentve az egész trilógiát. Na, de miért volt erre szükség? Shepard és a Cerberus együttműködésének története, avagy a Mass Effect 2 volt az, aminek köszönhetően örök életre a szívembe zártam Karpshyn gazdag, zseniálisan kitalált univerzumát. A Mass Effect 2 cselekménye pár évvel az első

rész történései után veszi kezdetét, Shepard parancsnokot pedig túlzás nélkül a halálból hozta vissza a radikális emberi szövetség, a Cerberus. A trilógia második installációja ugyan kapott egy főbb történeti szálát, ám a BioWare játéka kis túlzással nem más, mint mellékküldetések tömkelege. Ennek is köszönhető valószínűleg, hogy a Mass Effect 2 játékoskarrierem legnagyobb kedvence, amibe mind a mai napig úgy tudok órákat sülyesztetni egyhuzamban, hogy egyszer sem pillantok rá az órára. A játék tökéletes munkát végzett abban, hogy a Karpshyn által megálmodott világot a lehető legnagyobb mértékben kibővítse, olyan küldetésekkel, amelyek a fő történeti szálától függetlenül, önmagukban is megállják a helyüket. Talán a Star Trekhez vagy esetleg a Csillagkapu sorozatokhoz lehetne hasonlítani a Mass Effect 2 történetvezetését, ami tengernyi időt hagyott a játékosnak a felfedezésre. Oda mehattunk, ahova akartunk, amikor akartunk, ami azért is volt végre hatalmas élmény, mert az első rész fapados játékménye akciódúsabb irányt vett, és végre élmény volt a különböző fegyvereket kezelni, hogy a biotikus és mechanikus képességek változatosságáról már nem is



beszéljünk. Keményvonalas szerepjátékból egy lágyabb, de annál élvezetesebb akció-RPG-vé vált, amely egy életre meghatározta a Mass Effect stílusát.

Hiába a hatalmas szabadság, a kötetlen világméretű és a közel hibátlan kivitelezés, a Mass Effect 2 azért válhatott a játéktörténet egyik legkiválóbb címévé, mert magasról tett a trilógiát illető kötelezettségeire, a BioWare átgondolatlan döntései pedig hatalmas veszélybe sodorták a franchise-t, ami közvetlenül és teljes erővel a Mass Effect 3-at sújtotta. Többen mondták, hogy szerintük a Mass Effect 3-at két játékba kellett volna szedni, és hogy a második résszel szemben a Pusztítók eljövételében, a világvége hangulatú háború közepette a játékosnak semmi ideje nem volt arra, hogy kiélvezze az apróbb pillanatokat. Ezek a benyomások abszolút jogosak, a harmadik részt pedig tényleg két félre kellett volna bontani, ami viszont megtörtént, legalábbis papíron. A Mass Effect 2, pontosabban a BioWare felelőssége

” KÉNYELMESEN HÁTRADÓLVA ÉLVEZHETTEM AZ ARÉNA CSODÁS ELŐNYÉT, HOGY OLYKOR A TISZTELT OLVASÓ DOLGOZIK HELYETTEM

volt az, hogy előkészítse azt a háborút, amire az első rész óta készültünk. Ám ez semmilyen mértékben nem történt meg, így a harmadik epizódra hárult a feladat, hogy ne csak saját fináléját, de annak expozícióját is elmesélje, ami közel lehetetlennek tűnt, mégis megcsinálta.

A BioWare hatalmasat hibázott, amikor a Mass Effect 2-ben több tízórnyi játékidővel összeverbuált csapat minden tagját feláldozhatóvá tette. Tény, a durván három darab főkuldetéssel amúgy sem történt volna meg a finálé felvezetése, sőt a két rész közötti rést is egy, a második szegmenshez utólag kiadott DLC tömte be. A BioWare viszont gyakorlatilag tökön szúrta magát azzal, hogy a Mass Effect 2-ben bemutatott fantasztikus karakterek közül szinte senkinek sem adhatott főszerepet a folytatásban,

ugyanis könnyen megeshetett, hogy míg Pistike mentéseiben Shepard úrtesója, Garrus vígan kalibrálta a Normandia generátorait, addig Béla játékában már alulról szagolta az ibolyát, ezzel kizárva, hogy a harmadik részben visszatérhessen. Ez pedig ténylegesen így is történt, ugyanis megtörténhetett, hogy döntéseink és a Mass Effect 2 eseményei miatt a harmadik részben egyszerűen egy kisebb csapattal dolgozhattunk, mint azok, akiknél mindenki túlélte a korábbi ütközeteket. Mindez azt jelentette, hogy a BioWare-nek megint egy teljesen új team behozatalával kellett volna kitöltenie a Mass Effect 3 játékidőjét, ez viszont még papíron sem működött volna. A fejlesztőcsapat remek érzékkel rakta össze a trilógia lezárását, igyekeztek minden korábbi karaktert visszahozni valamilyen formában, annak ellenére, hogy a játékosok egy jelentős részének történetében azok már nem is élnek. Kulcsszerepet persze egyszerűen senki sem kaphatott, ennek okát valószínűleg nem kell megmagyaráznom.

Úgy gondolom, csodával határos az, hogy a BioWare-nek sikerült annyira korrigálnia a Mass Effect 2 során vétett, a trilógiára nézve közel kritikus hibáit, hogy mindebből mit se érezzünk a harmadik rész végső csatája alatt. A BioWare megalkotott egy olyan univerzumot és trilógiát, amely valószínűleg mindig lelki menedéket nyújt majd számomra, ám nagyon elkeserít a gondolat, hogy a jövőben se Drew Karpyshyn-regény, se videójáték formájában nem bővíthet tovább ez a lenyűgöző univerzum. A Mass Effect 3 végső döntései annyira eltérő

módon befolyásolják galaxisunk sorsát, hogy a BioWare-nek rögtön egy másikba kellett menekülnie annak érdekében, hogy újabb Mass Effect játékot készíthessen. Hiába korrigálták hibáik nagyját a harmadik felvonással, az előretervezés hiánya piszok nehézetbe sodorta a szériát, hiszen vagy el kell távolítani a kánonból a trilógia eseményeinek nagyját, vagy azzá kell tenni a három-negy lezárás valamelyikét, ezzel semmivé téve a játékosok döntését. Persze utóbbi tűnik a legcélszerűbbnek, ám nagyon furcsa lenne egy olyan Mass Effect játékba visszatérni, ahol semmi sem olyan, mint amilyennek korábban megismertük.

Nem tudom, hogy lesz-e egyáltalán folytatás, ha pedig igen, akkor milyen utat választ az Electronic Arts és (remélhetőleg) a BioWare. Az Andromeda ugyan elegáns kikerülése volt e problémáknak, önmagában pedig egy remek akció-RPG-ről beszélünk, a Mass Effect-érzés, számomra legalábbis, elmaradt. Bocs a hosszú levélért, HP, remélem azért beleférlek az újságba. **(Tomi)**

Épp hogy, Tomi, épp hogy, de megszaj volt belepréselmem az egész gondolatmenet, mert csodásan építetted fel; remélem sokakhoz eljut (a MATESZ legyen veled!). Másfelől külön hálás vagyok, mert még csak nem is kellett gépelnem, elég volt átolvasni az írsodat, én kényelmesen hátradőlve élvezhettem az Aréna csodás előnyét, hogy olykor a Tisztelt Olvasó dolgozik helyettem. Jövök egy sörrel, azt hiszem. Vagy négygyel. Hálás köszönet!



➔ illető a Velencei-tó vizében lógtatja a lábát ezt olvasva).

Pontosan ezt írtam én is a bevezetőben. Gondolattestvérek vagyunk.

Vicces, mert ez az „Amikor ezt olvasod, akkor már ez, meg ez történik éppen.” mondat beleillene a Rick és Morty azon jeleneteibe, amikor Rick és Morty egy másik idősíkba utaznak valami miatt.

Tehát nagyjából mindegyikbe.

Na de térjünk vissza, ahonnan elkezdtem. Tavaly, mikor első éves táborozó voltam, úgy éreztem, hogy nehézkes lesz beilleszkedni a környezetbe és a Tolnai Mátéék-féle társaságba, de tévedtem.

Komolyan, a Tolnai tesók lassan híresebbek lesznek itt, mint mi. Ne haragudjon már meg a világ!

Hamar sikerült beilleszkednem a srácok közé. Megismertem a táborozókat, a GameStar-szerkesztőket. A tavalyi versenyfelhozatal nagyon jó volt, meg minden más program is. Nagyon úgy érzem, hogy bármi megtörténhet a táborban, akár idén is, mivel most is aktívan nézem a tábori archívumokat. Üzenem a jövőbeli énemnek, mikor ezt olvassa, már ha megveszi (tessék majd rászólni magamra, hogy vegyem meg, amint kijön majd a következő GameStar újság), akkor ezeket a sorokat olvassa el ő is, mivel a múltbeli énem által írt Aréna rovat írományát is elolvastam.

Teljesen meta!

Ja, és üzenem még azt neki, hogy érezze jól magát, na meg a többi táborozó is, mivel ez a tábor több mint egy kockatábor. Remélem, bekerülök az Aréna rovatba. Fogadjatok meg HP pohárkoccintós mondatát, és vegyetek GameStart! **(Sanyi)**

Sanyi, hatalmas arc vagy, a múltból pacsizom veled most, amikor a Velencei-tó partján lógtatod a lábad, és olvasod ezeket a sorokat. Mindenkinek nagyon király hetet, igyekszem meglátogatni titeket én is, és akkor koccinthatunk is egy korsó jéghedig, szűretlen limonádéval.

Ez volt tehát az Aréna, kedves cimborák, irány a tábor, a kompetitív játékok és a kooperatív strandolás élménye, ott megint látjuk egymást. Személyesen. Készen állok a nagy ivós játéokra, amikor elkiáltom magam, és ti mind egyszerre magasba emeltek a (természetesen nem alkoholos) sört, és koccintunk. „Vegyetek GameStart!”

HP

E3

Álmaimban Amerika

E3 2018

AZT MÉG NEM MONDANÁM, HOGY HAZAJÁROK A LOS ANGELES CONVENTION CENTERBE, DE KÉTSÉCTELEN, HOGY MÁSODJÁRA MÁR SOKKAL KÖNYVEBB VOLT NAVIGÁLNI AZ E3 FOLYOSÓIN. Bár az év legfontosabb és egyik legnagyobb gamerrendezvényéről beszélünk, közel sincs akkora tömeg, mint amekkorába a Gamescomon belefuthatunk, így egy kis gyakorlattal és helyismerettel már viszonylag egyszerűen eljut az ember a Ubisoft standjától a Sony zárt ajtós előadásáig. De ne rohanjunk ennyire előre, hiszen a kaland már jóval azelőtt elkezdődött, hogy egyáltalán beléptünk volna a csarnokba.

VÁRATLAN FORDULATOK

Már a Los Angelesbe vezető utunk sem volt kifejezetten sima Pacával, hiszen technikai problémák miatt késve indult a gépünk, így lemaradtunk a torontói csatlakozásról, úgyhogy egy pil-

lanatra el is játszottunk a gondolat-
tal, hogy milyen lehet Kanada az év-
nek ebben a szakában. Szerencsére
alig pár óra várakozás után már repül-
tünk is tovább, de így is csak 24 órá-
val azután tudtuk kulcsot dugni az aj-
tónk zárjába, hogy itthon bezártuk a
sajátunkat. Várost nézni idén sem na-
gyon volt időnk, mert bár szellősebb-
re hagytuk a programot, így is bőven
volt mivel foglalkozni, de a Hollywood
Boulevard csillagain azért végigsétál-
tunk. Nem feltétlenül a siker, a fény és
a csillogás az a három szó, ami először
eszembe jut róla, maradunk annyiban,
hogy a filmekben egész más hangulata
van annak a környéknek. Nemcsak itt
volt azonban időnk nézelődni, hanem
a Microsoft Theatre közelében is, mia-
latt a zöldek konferenciájára vártunk.
Nem akartunk semmit a véletlenre bíz-
ni, ezért korán megérkeztünk a hely-
színre, ám így is nagyobb sor fogadott
minket, mint amekkorára számított-
tunk. Szerencsére kiszúrtunk pár ismer-

rőst, így több száz emberen átvágva
előrefurakodtunk, és még így sem ju-
tottunk be időre. A konferencia első 15
percét még a csarnok bejárata előtt,
a telefonunkat bámulva izgultuk végig
több száz másik meghívottal, köztük
a játékvilág olyan nagygúyúival, mint
a *Max Payne* írója, Sam Lake. Lehet,
hogy ezért kapott végül a Sony pro-
gramjában helyet a Remedy új játéka?

EGYSZER FENT, EGYSZER LENT

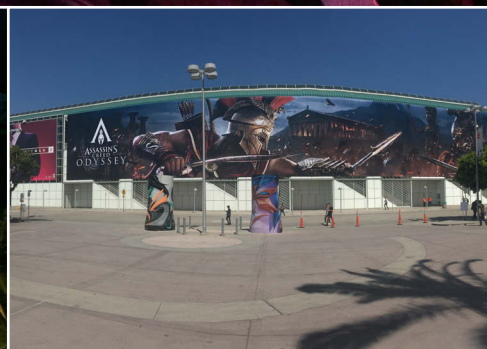
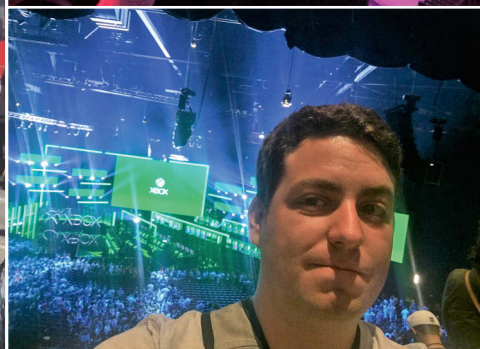
A konferenciák csúcsa ezúttal is a So-
ny előadása volt; csak a *The Last of
Us Part II* trailerének kedvéért felépi-
tettek egy külön helyszínt, hogy a je-
lenlévők autentikus környezetben él-
jék át az előzetest, aztán átkísérték
őket egy másik csarnokba, ahol csak
úgy ömlöttek a következő évek leg-
jobbiban várt játéka. Bár a Microsoft
nagyon kitett magáért idén, és egy ki-
fejezetten ütős show-t rakott le az
asztalra, ezzel nem tudta felvenni a
versenyt.

A spektrum másik végén pedig ott
találtuk egyrészt a Square Enixet,
aki idén meghirdette a saját sajtó-
konferenciáját, aztán letudta az egé-
szet egy 25 perces, előre bekészít-
tett trailerkavalkáddal, másrészt a
továbbra is koncepciótlan és halál fe-
leslegesnek tűnő PC Gaming Show-t,
amelyről sokat elárul, hogy a legér-
dekesebb pontja az volt, amikor va-
laki kacsajelmezben besétált a kép-
be, és elmondta, hogy amúgy lehet
nyerni egy csomó csokit. Egyszerű-
en érdektelen volt az egész, emlékeze-
tes trailert vagy bejelentést nem tud-
tak felmutatni, ráadásul idén a hely-
színt is úgy választották meg, hogy az
egyébként viszonylag sűrűn egymás
mellé pakolt többi konferenciától tá-
vol eszen, úgyhogy már odajutni sem
volt egyszerű.

Az E3 hangulata még mindig utá-
nozhatatlan. A kiadók kitétek ma-
gukért a show flooron, és noha az
installációk meg sem közelítették a



Már le kellett volna szállnunk a gépről, de Kaci Angry Birds-özött az ülésbe épített kivétitőn



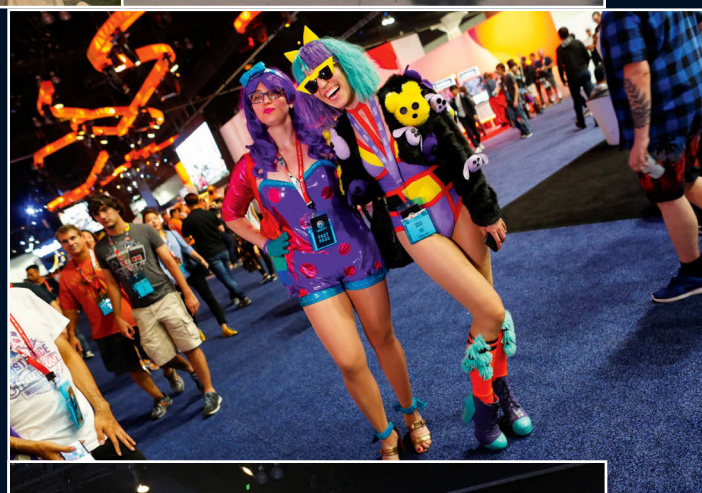
” AZ E3 HANGULATA MÉG MINDIG UTÁNOZHATATLAN

gamescomos díszletek színvonalát (Európában a Wargaming fellógatott egy tanót a levegőbe csak a hecc kedvéért, ezzel nehéz is versenyezni), mindenki igyekezett valami egyedivel feldobni nemcsak a standot, hanem a zárt ajtós bemutatókat is, ahova csak néhány újságíró mehetett be. A *Resident Evil* előadásához például egy sötétbe borult rendőrőrsön kellett átjutni egyetlen elemlámpával, miközben zombik ugrottak elő a sarokból; a *Rage 2* standjánál egy vidámparki kalapácsos játékkal szórakozhattak a látogatók (és nem mellesleg nyerhettek egy egyedi PS4-et); a *Fortnite*-rajongók pedig egy mozgó lámát próbáltak megülni minél tovább. A zombis téma egyébként elég népszerű volt, a *Dying Light* demójára például alig fértünk be, úgy kellett kihajtani a teremből UV-lámpával az élőhalottakat, de a kedvenceim egyértelműen a folyosón sétálgató *The Walking Dead*-zombik voltak. Ne nevezzük őket cosplayernek, mert nem egyszerűen felkenték magukra a sminket, hanem tíz órán keresztül karakterben maradtak, bandukoltak a látogatók között, megijesztették a figyelmetlen beszélgetőket (egyszer

Paca is majdnem hanyatt vágódott, amikor egy tízéves forma zombikislány mögé settenkedett).

MIT HOZ A JÖVŐ?

Egyértelműen látszik, hogy az E3 fokozatosan változik. Néhány évvel ezelőtt kiszállt az EA, hogy megcsinálják saját rendezvényüket, és idén már a Microsoft játékeit sem a központi csarnokban, hanem a szomszédban lévő Microsoft Theatre-ben mutatták be. A nagy kiadók nem annyira az újságírókat és a média képviselőit, sokkal inkább a rajongókat akarják lenyűgözni, az ő igényeiket próbálják kiszolgálni, ehhez pedig alaposan át kell alakítani azokat a szabályokat és berendezéseket, amelyeket az elmúlt több mint húsz évben megszokott az ipar. Jövőre a rendezvény szerződése is lejár a helyszínnel, ami szintén hatalmas lökést adhat az újításoknak. Akárhogy is, az E3 minden bizonnyal még sokáig ott szerepel minden gamer bankcslistájának élén, és addig, amíg olyan játékokat villantanak, mint amilyenekkel a következő harminc oldalon találkozhattok, mi mindig ott leszünk, hogy első kézből számoljunk be nektek az eseményekről.



A Take-Two játékot nem mutatott, de nagyon gyönyörű standot húzott fel az üzleti meetingekhez

Előzetes
GAMESTAR E3 2018



Pestisesen Párizsban **A PLAGUE TALE: INNOCENCE**

Bőven jutott érdekes játékokból az idei E3-ra, de ez az a cím, amely azonnal szíven üt az embert. A sztori, a látvány és a hangulat is pazar, és az egész olyan elegyet alkot, ami miatt a zárt ajtók mögött tartott előadás után elismerően bólogattunk. A fejlesztőcsapat a 14. századi Franciaországot választotta a történet helyszínéül, főszereplője pedig egy testvérpár, akik közül az idősebb, a nővér is csak 14 éves. Az ő feladata, hogy jóval fiatalabb öccsét átkísérje a pestis tépázta vidéken, ahol nem annyira a fertőzésveszély, sokkal inkább a mindent ellepő milliárdnyi patkány jelent majd fenyegetést. Na meg persze az inkvizíció, amelynek emberei mindent tűvé tesznek értünk. Szerencsére a rágszálók nem válogatnak, úgyhogy a katonákat is pillanatok alatt felfalják, ha sikerül elvenni tőlük az egyetlen dolgot, amittől a patkányok félnek: a fényt. Rengeteg fejtörő és megannyi szívszorító pillanat vár majd ránk a durván 15 órás kaland során, miközben megpróbáljuk kivezetni a slamasztikából a testvérpárt.



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
 Fejlesztő **Asobo Studio**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2019**



Indul a görög aludni

INFO

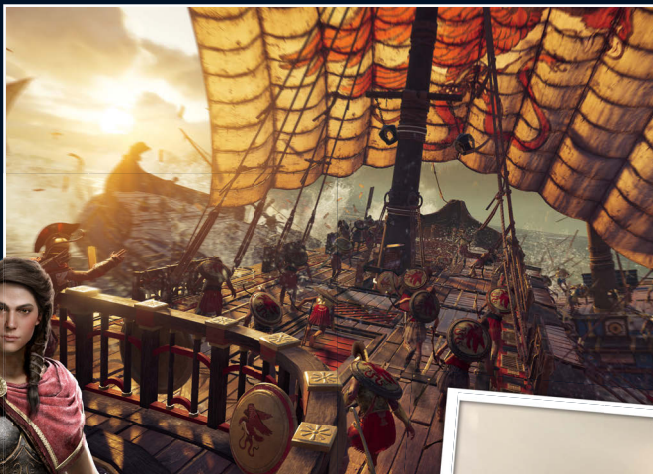
Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Quebec**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2018. október 5.**

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Hála egy kulcstartó fotójának, már pár nappal az idei E3 előtt tudni lehetett, hogy valóban az ókori Hellász felé veszi az irányt az *Assassin's Creed* sorozat. Az eddig látott gameplay anyagok és közzétett információk alapján egyértelmű, hogy a fejlesztők még inkább a szerepjátékos vonal felé szeretnék terelni a szériát. Rögtön a játék elején döntenünk kell, hogy női vagy férfi karaktert (Kassandra és Alexios nem mellékesen I. Leónidasz spártai király unokái) szeretnénk irányítani, akikből értelemszerűen a kaland végére hatalmas hellén hős válik. Főhősünk megörökölte a nagypapa törött lándzsáját, ezt forgatja bal kezében. E fegyver tulajdonképpen felváltja az *Origins*ben használt pajzsokat – blokkolás helyett így

marad a villámgyors hártás csa-ta közben. Az említett szerepjátékos elemekre remek példa az új dialógusrendszer, amely többféle válaszlehetőséget kínál a beszélgetések során – ha megfelelően csavarjuk a szót, akkor akár még a lepedőt is összegyűrhetjük a hellén nép nagyjával. Kicsit megkavarja a megszokott nyugodt öldöklést az új körözési rendszer, amely a *GTA* sorozat játékaiban megszokott sémát követi: ha túlzottan sok zíványáságot követünk el, akkor bizony ránk szállnak a helyi erők. Az újdonságok mellett régi nagy kedvencek is visszaköszönnének, újra részt vehetünk például tengeri ütközetekben. A hajózás egyébként is fontos lesz, ugyanis egy hatalmas térképen temérdek görög

sziget várja, hogy végre felfedezzük. A „madárdrón” rendszeren semmi sem változik, ismét egy tollas pajtásunk deríti majd fel a gaz ellent. A Ubisoftot illetékesei azt is elárulták, hogy az autentikus játékélmény érdekében görög vagy görög felmenőkkel rendelkező színészeket szerződtek a szinkronszerepekre. A kiadó nem titkolja, hogy szolgáltatás-ként tekint az *Odyssey*-re, szóval a megjelenés után is rengeteg új tartalom várható. Egyelőre még nem teljesen tiszta, hogyan fog illeszkedni a kánonba egy ilyen, régmúlt időkben játszódó történet, hiszen közel négyszáz évet ugrunk vissza az *Origins*hez képest. Mi mindenesetre nagyon várjuk már, hogy választ kaphassunk erre a kérdésre.



Egy hatalmas tükör előtt lehetett fotózni, hogy olyan legyen, mintha felhőn ülénk



Húsz évvel később

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA DICE**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2018. október 11.**

BATTLEFIELD V

A modern hadszínterek és az amerikai drogháborúk után a *Battlefield* sorozat 2016-ban visszatért a múltba, és lazán kezelve a történelmet megmutatta, milyen lehetett az első világháborúban harcolni. A *Battlefield I*-et zabálta a nép, egyrészt mert ki voltunk már éhezve egy új, élvezetes világháborús FPS-re, másrészt mert a DICE a Frostbite motor segítségével mintha egy filmbe helyezett volna minket; felváltva irtottuk ellenségeinket, és ámuldoztunk a látványon. A *Battlefield V* (melynek nevében a V a „victory”, avagy a győzelem rövidítése, nem a római ötös szám) a második világháborúban játszódik, és visszatér benne minden, amit az előző já-

tékban szerettünk: autentikus környezet, hatalmas pályák, régi kedvenc módok. Ezt egészíti ki a sokkal csapatközpontúbb játékmenet, amelyben lényegesen nagyobb szerepe lesz annak, hogy osztagunk tagjaival együtt mozogjunk, kommunikáljunk. Ez például abban mutatkozik meg, hogy limitált mennyiségű lőszerrel indulunk csatába (a support kiemelten fontossá válik ezáltal), illetve nemcsak egy szanitéc, de az osztag bármelyik tagja felszedheti padlóra került társait. A játék egy kicsit enged a történelmi hűségből az élmény javára: részletes testre szabhatóság, művésztalálók és női katonák kerülnek be, ami eleinte okozott egy kis felhördülést a játékosok körében, de aki ját-

szott már *Battlefield*dzel, az tudja, hogy az ellenfelek legtöbbször apró pontnak látszódnak a távolban, úgy meg mindegy, ki nek milyen a neme, mit visel, a lényeg, hogy ha tüzel, vissza kell löni rá. Visszatérnek a nagy siker aratott rövid történetek, a War Storyk, a többjátékos mód a Grand Operationsszel, az Operations-mód kibővített változatával bővül, illetve elkerülhetetlen volt, hogy készüljön egy battle royale mód, amit a *Battlefield* elemeivel tesznek majd egyedivé. Hogy ez pontosan mit jelent, azt gyaníthatóan az augusztusi Gamescom folyamán tudjuk meg, addig is izgatottan várjuk a megjelenést. Ha lesz olyan jó, mint a *Battlefield I*, már örülhetünk.



E3



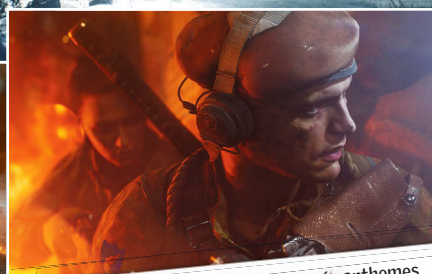
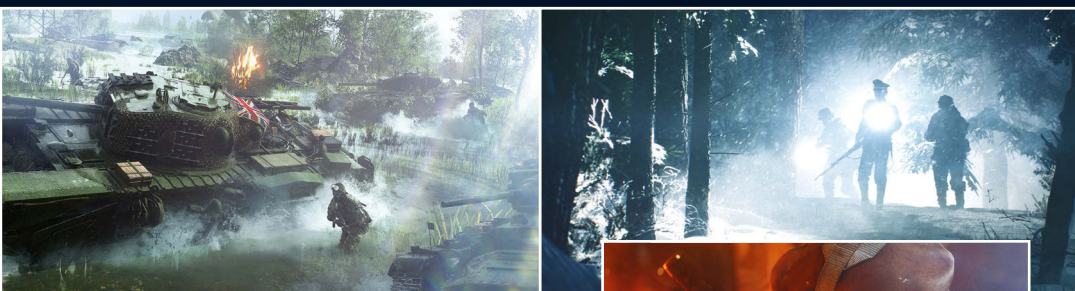
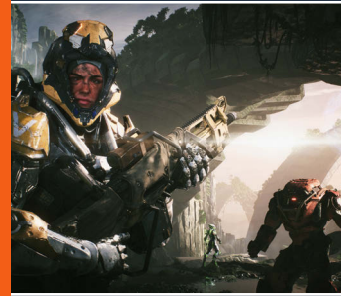
A Vasember is irigyl

ANTHEM

A BioWare multiplayer lövöldéje már tavaly is lenyűgözően nézett ki, idén erre még egy lapáttal rátertek a készítők. A futurisztikus háttérnek köszönhetően azonnal otthon éreztük magunkat, ugyanis erősen emlékeztet a *Destiny* világára. Szabadúszó zsoldosokból áll kis csapatunk, akiknek feladata az ellenséges vidék felderítése és a veszélyes küldetések végrehajtása. Emberfeletti képességeiket egy exoszkeletonnak köszönhetik, ennek a segítségével tudnak korlátozott ideig repülni, harcolni, és ráadásul még vízálló is. Az E3-on bemutatott irányított demóban bepillantást nyerhettünk a játékmenetbe és a harcrendszerbe; a látvány tényleg elképesztő, de az adok-kapoktól egyáltalán nem olvadt le a hajunk. Tucatnyi ilyen megoldással találkoztunk az elmúlt években, ennél több kell ahhoz, hogy pár hónapnál tovább kitarson a lelkesedésünk. A BioWare szerepjátékos múltja szerencsére visszaköszön, a pilóták képességei fejleszthetők lesznek, és a javelin névre hallgató felöltöket cserélgetve bármikor kipróbálhatjuk magunkat egy új szerepkörben.

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **BioWare**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019. február 22.**



PACA ÍGY LÁTTA

Két menetet játszottunk az E3-on, ami alapján az jött le, hogy nagyjából a *Battlefield I* élményét hozza, csak mások a fegyverek, újak a terepek, és fontosabb a csapatösszhang. Nagyon bizakodó vagyok, nekem ennyi is elég.

Tűző napon vártuk ki battlefieldes és anthemes sorunkat. Az egyikre be is jutottunk végül!



Disznóság az ūrben

BEYOND GOOD AND EVIL 2

A *Beyond Good and Evil* második része a tavalyi E3 egyik nagy bejelentése volt, érthető, miért várta minden kalandjáték-rajongó az új verziót. A Ubisoftot készült is idén a nagy megmérettetésre egy teljesen új bemutatóval, amelyben végre az első rész főszereplője is felbukkant, egy kis csavarral, persze. A fejlesztők már korábban közölték, hogy a játékmenetben komoly változásokra számíthatunk az annak idején megszokotthoz képest; mondjuk ez nem is csoda. Amekkora anyagi bukta volt az első

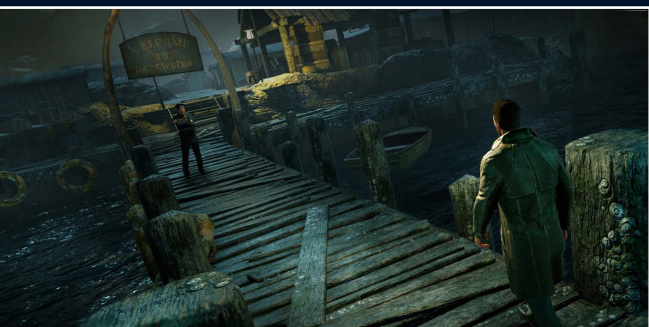
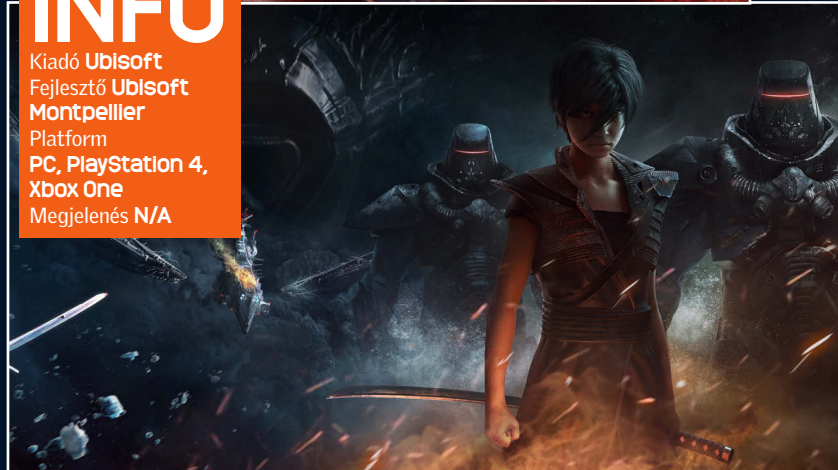
felvonás, mi sem kockáztattunk volna meg egy hasonló fiaskót. A folytatás már egy felfedezésre épülő, nyitott világú, online akciójáték lesz, amelyben jól megfér egymás mellett a harmadik nézetben vívott botharc és az ūrcsata. Egyelőre még nem világos, hogy mi fog mást nyújtani, mint a hasonló koncepcióra épülő barangolós-felfedező, nyitott világú akciójátékok, de nagyon bízunk benne, hogy a Ubisoft és Ancel mester tudják, mit csinálnak, kár lenne megint a kispadra ültetni a sorozatot újabb 15 évre.

A FOLYTATÁS MÁR EGY FELFEDEZÉSRE ÉPÜLŐ, NYITOTT VILÁGÚ, ONLINE AKCIÓJÁTÉK LESZ



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montpellier**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **N/A**



A mérhetetlen vén hívása

CALL OF CTHULHU

A *Styx* sorozat fejlesztése közben a Cyanide Studio annyira hozzászokott az árnyakhoz, hogy eszük ágában sincs kitörni ebből a közegeből. Ismét egy olyan játékot készítenek, amelyben sötét szobákban botorkálhatunk, noha ezúttal nem mi leszünk a bajkeverők. Az asztali szerepjáték világára épülő, ugyanakkor teljesen egyedi történetet feldolgozó kalandban nem túl meglepő módon egy nyomozót alakítunk, aki egy tragikus és rejtélyes halál ügyében kutakodik. Ahogy azt H. P. Lovecraft hívei már megszokhatták, most sem lesz minden egyértelmű, és miközben főhősünk megpróbálja összerakni a szálakat, úgy örül bele egyre jobban a nyomozó atmoszférába, és egy idő után már mi sem leszünk biztosak abban, hogy mi a valóság. A szerepjáték-rajongók otthon érzik majd magukat, hiszen a különböző próbákat itt is láthatatlan kockadobásokkal intézi a játék, de a fejlesztők igyekeztek minden szempontból a lehető legautentikusabb élményt megalkotni, amelyben a narratívát mi alakíthatjuk.

INFO

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



Átlagos nap az irodában

CONTROL

Bevett szokása Sam Lake csapatának, hogy ha valakinek kipattant a fejéből egy izgalmas ötlet, amely nem passzol az aktuális projekthez, azt feljegyzik, és később, egy másik játék kapcsán újra előveszik. Ilyen, korábbi fejlesztések során félretett elképzelések formáltak a Remedy legújabb akciójátékát, amelyben a Federal Bureau of Control frissen kinevezett igazgatójának szerepében kell felszámolnunk egy természetfeletti eredetű fenyegetést. Jesse Faden (Courtney Hope alakítja, akit már a *Quantum Break*ben

is láthattunk) kétféleképpen veheti fel a harcot a titokzatos Hiss erőivel: először is kap egy sokoldalúan, igény szerint átalakítható és fejleszhető löfegyvert, másfelől pedig telekinetikus képességekkel is felruhazzák őt. Egyebek mellett súlyos tárgyakat vághat így ellenfeleihez alkalmi lövedékként, illetve rögtönzött pajzsot vonhat maga elé mindabból, ami mozdítható. Márpedig utóbbiból akad majd bőven, ugyanis a környezetet rombolható, még ha ennek mértékét korlátok közé is szorítják.

INFO

Kiadó **505 Games**
Fejlesztő **Remedy Entertainment**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019**



Az évszázad játéka

CYBERPUNK 2077

A CD PROJEKT RED 2015-BEN EGYSZER ÉS MINDENKORRA MEGVÁLTOZTATTA A JÁTÉKIPART.

Miközben a videojátékok egyre rövidebbek, egyre sablonosabbak, és a rengeteg DLC-nek és alapjátékból kiemelt, majd fizetősé tett tartalomnak köszönhetően egyre drágábbak lettek, a lengyel csapat piacra dobta a *The Witcher III*-at elképesztő mennyiségű tartalommal, több mint egy tucat ingyenes DLC-vel és olyan komplexitású melléklettel, amelynek elképzelhetetlenek lennének másol. Az elmúlt három évben gyakorlatilag műfajtól függetlenül minden játékot a *Witcher III*-hoz hasonlítottunk, és ez valószínűleg így is marad addig, amíg meg nem jelenik a *Cyberpunk 2077*, amely átveszi a stafétát.

A VÁRAKOZÁS ÉVEI

Több mint öt évvel ezelőtt robbant be a köztudatba az első teaser, amit mély hallgatás követett, és egészen az ideig E3-ig csak találgatni tudtunk,

INFO

Kiadó **CD Projekt**
 Fejlesztő **CD Projekt RED**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **N/A**

hogyan dolgozza majd fel a Mike Pondsmith megálmodta világot a CD Projekt. A hangulatos trailert egy zárt ajtós bemutatóval is megfejtette a stúdió, így durván ezer ember már láthatta, hogyan fest majd a *Cyberpunk 2077* futás közben. Persze számtalan alkalommal felhívták a figyelmet arra, hogy a játék még csak pre-alfa állapotban van, vagyis egyrészt ne számítsunk arra, hogy hónapokon belül megjelenik, másrészt addig még rengeteg dolog változhat. Az viszont már most teljesen biztos, hogy nem egy futurisztikus *Witcherről* beszélünk, bármennyire is ez a koncepció létezett a legtöbb ember fejében.

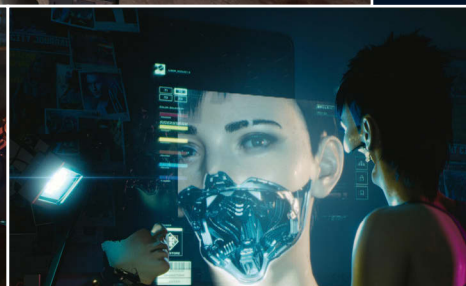
EKKORÁT MÉG NEM LÁTTÁL

Sokaknál már az kiverte a biztosítékot, hogy FPS-nézetből fogunk játszani, pusztán azért, mert Geraltot mindenki a váll fölötti kamerával szokta meg. Ugyanakkor a *Cyberpunk 2077* világa annyira kidolgozott és részletes, hogy egyszerűen lehetetlen lenne visszaadni egy külső kamerás megoldással, arról nem is beszélve, hogy a látásunkat befolyásoló augmentációk igencsak furcsán viselkednének, ha sokkal szélesebb látószögben kelle-

ne dolgozni, és mi magunk is rajta lennénk a képernyőn. A közel 50 perces demóból egyértelműen kiderült, hogy közvetlen közről fogjuk csak igazán értékelni Night Cityt, annak minden vadságával együtt. A futurisztikus megoldásokat és a '80-as évek punkhangulatát tökéletesen ötvöző, színeszagos metropolisz elképesztő mennyiségű kalandot, videojátékban talán még sosem látott kidolgozottságú NPC-eket és küldetésrendszert és persze rengeteg döntéshelyzetet tartogat, így mindenkire egy teljesen egyedi történet vár.

A fejlesztők elmondása szerint több mint százféle járművel közlekedhetünk a városban (természetesen autós üldözésekre és lövöldözésekre is számíthatunk), a rosszfiúkat száznál is több különféle fegyverrel utasíthatjuk rendre, és akkor még nem beszéltünk a rengeteg implantációról és egyéb „fejlesztésről”, amit a karakterünkön elvégezhetünk, hogy például a karjából kiugró, hatalmas tüskékkel nyársaljon fel valakit. Az biztos, hogy a lengyelek nem fogják elkapkodni a megjelenést, de mi már most odaéltük művünknek az év játéka díjat, függetlenül attól, hogy milyen címmel kell majd versenyeznie.

MINDEN JÁTÉKOT A WITCHER III-HOZ HASONLÍTOGUNK, ÉS EZ ÍGY IS MARAD, AMÍG MEG NEM JELENIK A CYBERPUNK 2077



Előzetes
GAMESTAR E3 2018



A Days Gone minden felvezetés nélkül úgy ott volt – kipróbálható változatban



PACA ÍGY LÁTTA

A rövid demóban, amellyel az E3-on játszottam, egyetlen dolog zavart csupán: a robbanószereket nem lehet egy gombnyomással eldobni, ki kell őket választani egy menüből. Ettől eltekintve mind a lopakodós, mind a mérszárlós rész nagyon tetszett, a Days Gone továbbra is a kívánságlistám élményében szerepel.

A zombiapokalipszis lovasai

DAYS GONE



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Bend Studio**
Platform **PlayStation 4**
Megjelenés **2019. február 22.**

A RÁNYLAG KEVÉS SZÓ ESETT A RENDEZVÉNYEN A BEND STUDIO JÁTÉKÁRÓL A SONY MÁS JÁTÉKAI (MINT A SPIDER-MAN, A GHOST OF TSUSHIMA, A THE LAST OF US PART II ÉS A DEATH STRANDING) MELLETT; MINTHA KÜLÖNCKÉNT KEZELNÉK. Pedig az alapján, amit eddig láttunk, a csapat hosszú ideje (egész pontosan a 2010-es *Syphon Filter: Logan's Shadow* óta) első, igazán nagy projektjében minden megvan, ami a sikerhez kellhet: nagy, nyitott világ, megszámlálhatatlan mennyiségű zombi (valójában nem zombik, mert nem élőholtak, hanem fertőzött élőek, de az egyszerűség kedvéért hivatkozunk rájuk így), érdekes történet és egyediség, ami egyértelműen elkülöníti mind a téma más játékaiktól, mind a Naughty Dog hasonló helyzetet feldolgozó, ugyancsak (vagy ténylegesen) zombis címétől.

VADON AZ ÉN OTTHONOM

Persze a szokásos alapok itt is visszaköszöttek: egy vírus kiirtotta az emberiséget nagy részét, sokakat úgynevezett freakerekké változtatott, akik pedig nem

fertőződtek meg, bandákba verődve próbálnak életben maradni, ki-ki a maga elvei szerint. Néhányan a lények megszállottai (ők a ripperek, akik nem hajlandók legyilkolni a fertőzötteket, ezzel lehetőséget adva nekünk arra, hogy egy hordát némi fondorlatossággal rájuk küldjünk), míg mások a teljes tisztogatásban hisznek. A fertőzés az állatokat is elérte, medvék, hegyi oroszlánok és hollók is áldozatul estek, így gyakorlatilag minden a vérünket és a halálunkat akarja. A főszereplő, Deacon nincs egyedül, motorjával és hozzá hasonló érdeklődésű pajtásaival vág neki a nagyvilágnak, amelyben nemcsak ellenséges frakciókkal, de segítőkész árusokkal és baráti táborokkal is találkozhat.

LEHET CSENDZEN, ÉS LEHET HANGOSAN

Mivel a *Days Gone* erősen sztoriközpontú, főleg a cselekményt előregördítő kuldéseket teljesíthetünk. Ezek során eldönthetjük, hogy lopakodva, a terepet jól feltérképezve, csapdákat állítva és alaposan felkészülve vágunk-e neki a ránk váró feladatnak, vagy előkapjuk fegyverünket,

annyi Molotov-koktélt készítünk, amennyit a rendelkezésünkre álló alapanyagokból csak tudunk, majd szabadjára engedjük a bennünk rejlő mérszárlóst. Természetesen előbbi a kifizetőbb, de utóbbiba sem fogunk automatikusan belebukni, akár milyen nagy hordával is nézzünk szembe. A freakerek gyorsak, de el lehet szaladni előlük, sokan vannak, és gyorsan ölnek, viszont hamar meghalnak. Éjszaka vagy megváltozott időjárási körülmények között nehezebb dolgunk lesz: a sötétben az óvatosság a nagyobb erény, hóban nehezebb a motort hajtani, hidegben erősebbé válnak a lények, és az eső előcsalogatja őket.

A Sony 2018-ban még nem okozott csalódást (gondoljunk csak a *God of Warra* vagy a *Detroit: Become Humanre*), és jó esély van arra, hogy nem a szeptemberben érkező Pókember játékkal fogja megtrónni a sort. A *Days Gone* 2019. február 22-én jelenik meg, így a jövő év egyik első díjesélyes játéka lehet; nagyon várjuk már, hogy lássuk, hogyan vette a kihívást a Bend Studio, milyen lehetőségeket kínál, és mennyire lesz épkezláb, emlékeztetes a történet.

Fogyatkozó dekoltázs

DEAD OR ALIVE 6

Hatodik részéhez érkezett a nagynevű sorozat, amely olyan konzolokat vezetett győzelemre, mint például az eredeti Xbox. Az E3-on bemutatott trailerből kiderült, hogy legalább hat ismert karakter (Hayabusa, Kasumi, Hayate, Helena, Jann Lee, Zack) visszatér a korábbi részekből, de biztosak vagyunk benne, hogy ez nem a teljes lista, találkozzunk még a múltból ismerős harcosokkal. Új karakterekből sem lesz hiány, de kilétüket egyelőre hétpécsetes titokként kezelik. Azt viszont elárulták, hogy az aktuális DoA teljesen új grafikus mo-

tort kapott, amely már képes arra, hogy a verekedés közben beszerzett sérüléseket is megmutassa az aprólékosan kidolgozott karaktereken. Ez volt a jó hír, de sajnos van egy rossz is. A fejlesztők komolyan visszavettek a női karakterek kebelméretéből, és a fizikával is jóval élethűbb kapcsolatot fognak ápolni, mint korábban, továbbá a lányok ruházata is konzervatívabb lesz. A trailer alapján sokkal komorabb atmoszférájú játéknak ígérkezik, kicsit úgy kell elképzelni a hangulatát, mint amilyen az eredeti *Ninja Gaiden*é volt.

INFO

Kiadó **Koel Tecmo**
Fejlesztő **Team Ninja**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019**



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Kojima Productions**
Platform
PlayStation 4
Megjelenés **N/A**

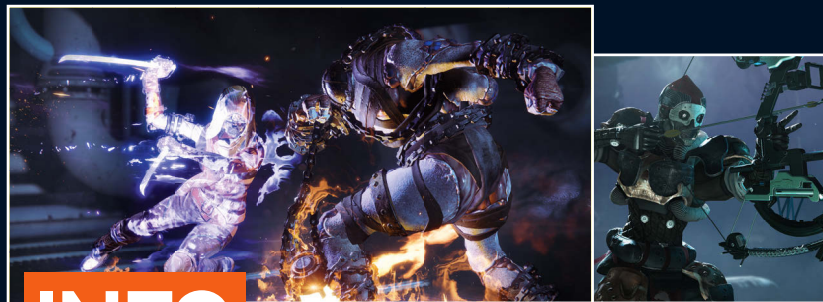
A halál csak egy állomás

DEATH STRANDING

A Sony jó vásárt csinált Kodzsima mesterrel, olyan nagygúyúkkal közösen mutatták be a *Death Stranding*-et, mint az új *Spider-Man*, a *Ghost of Tsushima* vagy a *The Last of Us Part II*. Értelemszerűen Sony-exkluzív cím lesz, és már most óriási hype övezi Kodzsima első olyan munkáját, amit nem a Konami ad ki. A vicces az, hogy igazából nem is tudni, hogy mi lesz a tényleges játékmotívum, az E3-as demóban Norman Reedus többet szenvedett, mint a nyolc *Walkind Dead* évadban összesen. Jó sokat bandukol

bűnrössz cipőben, amely folyamatosan feltöri a lábát, láthatóan nehéz csomagokat cipel a vadonban, egy inkubátorban lévő újszülöttet hordoz a mellkasán, és hatalmas, sötét tónusú szellemlények elől menekül. Annyi bizonyos, hogy van hangulata, de jelen pillanatban nemigen tudnánk megmondani, hogy a bemutatott játékelemek mennyi ideig lesznek képesek lekötönni bennünket. Kodzsima szerint ez a játék teljesen más lesz, mint amit eddig csinált: nyitott világú akciójátékra számíthatunk online elemekkel.

” AZ E3-AS DEMÓBAN NORMAN REEDUS TÖBBET SZENVEDETT, MINT A NYOLC WALKIND DEAD ÉVADBAN ÖSSZESEN



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2018. szeptember 4.**



Még pislákol a remény

DESTINY 2: FORSAKEN

Egy pocskék és egy mindössze közepes DLC után a *Destiny 2*-nek hatalmas szüksége lenne egy igazán ütős kiegészítőre, ami végre visszacsalogatja a csalódott játékosokat. Nos, pont erre az egyébként sem könnyen teljesíthető feladatra vállalkozik a *Forsaken* címet viselő expanzió, amely a játék eddigi legnagyobb bővítése lesz, és szinte napra pontosan az alapjáték megjelenése után egy évvel érkezik meg. A *Forsaken* egyik legmarkánsabb újítása a Gambit névre keresztelt új játékmód, amelyben a két csapat két külön arénában mozog, lehetősége

van azonban akadályozni az ellenfél bandáját. A legtöbb keserű kritika a *Destiny 2* játék végi tartalmait illetve eddig, szóval nem csoda, hogy ezúttal egy külön területet szenteltek a magas szintű játékosoknak. Ez lesz Dreaming City, ahol az ígéretek szerint rengeteg kihívás vár bennünket, illetve itt lesz megtalálható az új raid is. Természetesen egy halom új páncél és fegyver is készül (jönnek például az íjak), érdekes újítás azonban, hogy halálosztó fegyvereinkből ezentúl bármilyen összeállítás kiválaszthatunk, szóval simán lehet nálunk akár egyszerre három shotgun is.

Egy életnagyságú Norman Reedus-szoborral lehetett fotózni. Egy pillanatra azt hittük, az igazi színész van ott.

Előzetes

GAMESTAR E3 2018

Győzelem a démonok felett

DEVIL MAY CRY V

A *Devil May Cry* sorozat ötödik etapa a tíz évvel ezelőtti negyedik epizód után játszódik (a 2013-as *DmC*-hez nincs köze). A főszereplő Nero, a démonvadász, aki saját ügynökséget és vállalkozást hozott létre, hogy megjelenjen démonölő képzettségéből. Az új részhez új grafikus motor is jár; azt a RE engine-t kapja meg, amit először a *Resident Evil* hetedik fejezetében láthattunk. A készítőik szerettek volna fotorealisztikus látványt a képernyőre varázsolni, ez többé-kevésbé sikerült is nekik. A főhős egyik leg-

fontosabb fegyvere mechanikus keze lesz, amit egy nagyon vagány mérnök-lány készített el neki. Ennek segítségével démonfeletti erőre tesz szert, és még a legnagyobb démonoknak is eséllyel megy neki; megálíthatja például az időt, sőt még a távoli ellenfeleket is eléri vele egy pillanat alatt. A fejlesztők mindenképpen szeretnék jövő tavasszal kihozni a játékot, és erre minden esélyük megvan, hiszen már az augusztusi Gamescomon is bárki kipróbálhatja a demóverziót.

” AZ ÚJ RÉSZHEZ ÚJ GRAFIKUS MOTOR IS JÁR; AZT A RE ENGINE-T KAPJA MEG, AMIT ELŐSZÖR A RESIDENT EVIL HETEDIK FEJEZETÉBEN LÁTHATTUNK



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019**



Mindörökké végzet

DOOM ETERNAL

Az a legnagyobb baj a klasszikus címmel, hogy újrafeldolgozásuk tönkrevágja a nosztalgiafaktort. Az új grafikus motor, a 4K felbontás és a 60 képkocka másodpercenként nem pótolja azt a hangulatot, amit évtizedekkel ezelőtt éreztünk, amikor kipróbáltuk az adott sorozat nyitódarabját. Az id Software *Doom*jával szerencsére nincs ilyen gond, pontosan ugyanazt a remek játékélményt élhettük át a két évvel ezelőtt megjelent új részben, mint 1993-ban; a grafikai nyálákságok és a modern játékelemek csupán ráadást jelentettek. Nem is lepődtünk meg, amikor az idei E3-on egy hangulatos trailer segítségével bejelentették a folytatást, a *Doom Eternal*-t. Sajnos egyelőre még semmilyen információt nem osztottak meg velünk az új részt illetően, de ha minden igaz, akkor az augusztusban esedékes QuakeConon már láthatunk gameplayvideót is, sőt a szerencsésebbek akár még ki is próbálhatják. Rengeteg ötletünk lenne, amivel fel lehetne dobni az új részt, de bízunk a jó öreg id Software játéktervezőiben, nem fognak csalódást okozni most sem.

INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **id Software**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019**

A svéd vadonban

GENERATION ZERO

Az Avalanche Studios egyik kezében a *Just Cause 4*, a másikban a *Rage 2* van, de még így is le tudott magából szakítani egy kis csapatot, amely egy nagyon ígéretes, az említetteknel kisebb, de nem kevésbé érdekes játékon dolgozhat. A *Generation Zero* hősei fiatalok, akiknek az 1980-as évek Svédországában, egy szigeten kell szembenézniük idegen robotok támadásával. Szerencsére a környék jól felkészült, így lépten-nyomon találhatnak fegyvereket, kiegészítőket, öltözékeket, amelyek mind-mind javítják esélyeiket a túl-

élésre. A támadókról anélkül is leszedhetünk hasznosítható komponenseket, hogy örökre kiiktatnánk őket, így bár viharverten, de üzemképes állapotban járják majd a terepet. A játékot egyszerre négyen is játszhatjuk kooperatívan, de egyedül ugyanúgy élvezhető. A fejlesztők egy nagy, nyitott világot ígérnek változó napszakokkal és időjárással, realisztikus hangokkal és a '80-as évek zenéivel – viszont nem egy AAA cím lesz. Kérdés, hogy ez a csapat méretén és a fejlesztési költségeken túl mi-ben mutatkozik majd meg.

INFO

Kiadó **Avalanche Studios**
Fejlesztő **Avalanche Studios**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019**



Már megint a zombik

DYING LIGHT 2

VALÓSZÍNŰLEG A DYING LIGHT PRODUCEREINEK LEGMERÉSZEBB ÁLMÁBAN SEM FORDULT MEG ANNO, HOGY HÁROM ÉVVEL A MEGJELÉNÉS UTÁN MÉG MINDIG TÖBB MINT FÉLMILLIÓ AKTÍV JÁTÉKOS LESZ AZ EGYÉBKÉNT ALAPJÁRATON A NARRATÍV KAMPÁNYRA KIHEGYEZETT JÁTÉKNAK.

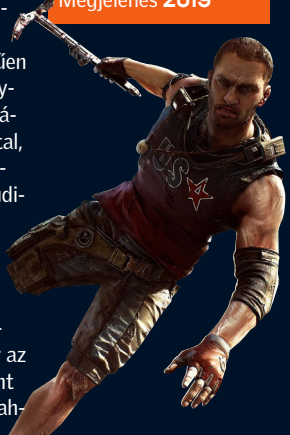
A Techland ügyesen keverte a kártyákat, folyamatosan izgalmas extrákkal gazdagította alkotását, az elmúlt időszak ingyenes frissítései és tartalmi bővítései pedig egyértelműen előrevetítették, hogy jön majd a folytatás. Ez lehetett volna egy biztonsági játék három új parkourmozdulattal, két új zombival és egy közepesen izgalmas történettel, de a lengyel stúdiónál mertek nagyot álmodni.

EGY LEGENDA A HÁZBAN

De mit keres itt Chris Avellone? – csattantak fel jó néhányan a Microsoft E3-as előadása közben, amikor az Obsidian egykori dizájnere megjelent a színpadon. Ha valaki, akkor ő ért ah-

INFO

Kiadó Techland Publishing
Fejlesztő Techland Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2019



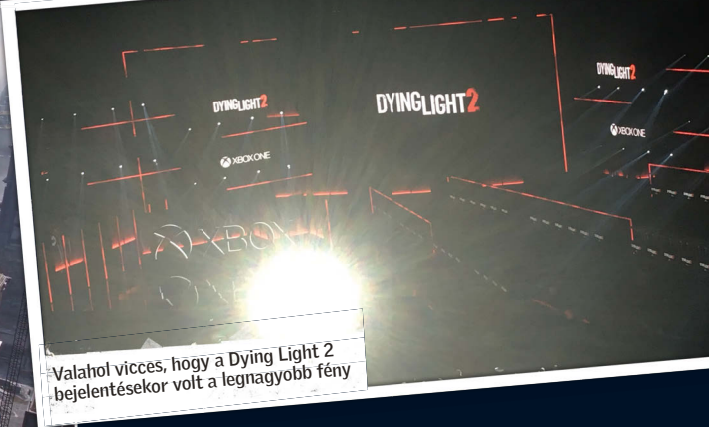
hoz, hogy miként kell a játékos kezébe adni a döntést, hogyan lehet megalkotni a jelentőségteljes döntésekkel telepakolt, szerzteágazó narratívát. És pontosan ez az, amire felkérték. Verbuváltak mellé egy fantasztikus írói gárdát (a *The Witcher III* sokat emlegetett Red Baron küldetésorozatának megálmodói is a keze alá dolgoznak), és hagyták, hogy szabadjára engedje a fantáziáját. Ennek köszönhető, hogy döntéseinktől függően egy pillanat alatt megváltozhat a játék képe. Az előző részhez képest négyszer nagyobb város frakcióit erősítve vagy gyengítve alaposan átalakulhatnak az erőviszonyok, megváltozhatnak az útvonalak, kinyílnak új lehetőségek.

PARKOURÓS A HÁZTETŐN

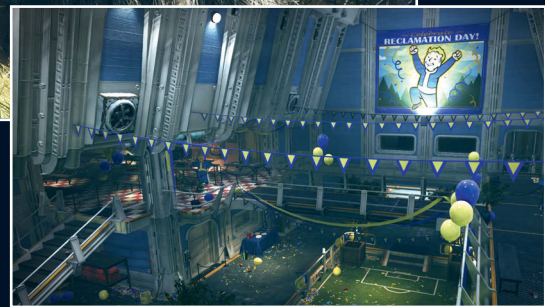
Persze az alapok megmaradtak. Most is profi parkourósként szaladgálunk majd az egykor szebb napokat is látott metropolisz házainak tetején, hősünk azonban alaposan kiképezte magát az első rész óta, így most kétszer annyi különböző mozdulattal ugorhatunk, vetődhetünk, gurulhatunk, hogy a lehető leggyorsabban elérjünk a megadott helyre. A *Dying Light* nem fogja a kezéd, nem világít minden, amiben meg lehet kapaszkodni,

ugyanakkor gyakorlatilag bárhová fel lehet mászni, legfeljebb az lehet a kérdés, hogy el tudunk-e egyáltalán ugrani addig a kiszögellésig, amit kinéztünk magunknak.

Természetesen most sem marad ki a coopmód, legfeljebb három barátunkkal vághatunk neki a történetnek. Ilyenkor mindig a host játéka lesz a mérvadó, vagyis ha mi másféle frakciókat támogatunk, akkor egy egészen máshogy kinéző városba kerülünk a közös játékok alkalmával. Nézelődni persze most sem lesz időnk, különösen éjszaka nem, a zombik ugyanis továbbra is ilyenkor vannak igazán elemükben, úgyhogy jobban tesszük, ha mesziről elkerüljük őket. A fókusz ezúttal is a közelharc fegyvereken van, de a kampány során belefutunk majd néhány lőfegyverbe is, amelyek kifejezetten jól jönnek majd az erősebb élőhalottak ellen. És akkor még nem beszéltünk a látványról, ami egyszerűen lenyűgöző (már amennyire egy szétróhadt, élőhalottaktól hemzsegő város gyönyörű tud lenni), ugyanakkor a fejlesztők hangsúlyozták, hogy a legfontosabb a könnyed irányítás és a dinamikus mozgás, így inkább a képkockaszámra, mintsem a felbontásra koncentrálnak.



Valahol vicces, hogy a Dying Light 2 bejelentésekor volt a legnagyobb fény



Gombafelhők árnyékában

FALLOUT 76

INFO

Kiadó Bethesda Softworks
Fejlesztő Bethesda Game Studios
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2018. november 14.

MÉRÉSZET LÉPETT A BETHESDA, AMIKOR VÁRATLANUL SZEMBEFORDULVA MÁSODIK LEGJELENTŐSEBB FRANCHISE-A MASSZÍV RAJONGÓTÁBORÁVAL, TRADICIONÁLIS EGYJÁTÉKOS RPG HELYETT EGY MULTIPLAYER FÓKUSZÚ TULÉLŐJÁTÉKOT LEPEZETT LE.

A *Fallout* 76 képében debütál a széria első olyan darabja, amelyik kizárólag online játszható, a formulán végrehajtott módosításokat számba véve pedig egyértelművé válik, hogy a kiadó más igényekkel rendelkező közönség megszólítására készül.

A VISSZATÉRŐK

A címbéli 76-os számú óvóhely fontos szerepet játszik a széria legendáriumában, ugyanis úgy tervezték, hogy negyed századdal a nukleáris töltetek felrobbanását követően kinyíljon, az összkomfortos ellátásban részesített túlélők pedig megkezdjék a felszín visszahódítását. Az Egyesült Államok legélesebb elméi és legkiválóbb szakemberei alkotják ezt a csoportot, akiknek feladata a civilizáció újjáépítése lenne, ám a jelek szerint leg-

alább annyi időt töltenek majd egymás legyilkolásával, mint lakóházak alapozásával. Kivéve, ha valamikor a megjelenést követően elérhetővé válnak az ígért privát szerverek, amelyekre csak azok csatlakozhatnak, akiket mi magunk meginvitálunk. Így másoktól nem zavartatva felhúzzhatjuk álmaink bázisát, csupán a sugárzással és a helyi faunával muszáj megküzdenünk, miközben azon fáradozunk, hogy sose kelljen üres hassal álomra hajtunk fejnket. Publikus szervereken legfeljebb négyfős csapatokba verődhetünk, de megpróbálkozhatunk a szólózással is, noha a magányos farkasokra valószínűleg könnyű prédaként tekintenek majd az agresszívabb természetű játékosok. Emiatt, valamint az NPC-k hiánya okán sem lehet olyan a játékelmény, mint a korábbi epizódokban. Mivel nem akad senki, aki tennivalóval látná el a játékosokat, vagy elbeszélgetne velük a világ dolgairól, a Bethesda-nak más eszközöket kellett alkalmaznia a narratíva átadására. Robotok útján, illetve hangüzenetek és holofelvétel formájában közlik majd velünk a szükséges tudnivalót.

IRÁNY NYUGAT-VIRGINIA

A továbbfejlesztett Creation motornak köszönhetően a későbbiekben bővíthető játéktér mérete a négyeszerese a *Fallout* 4-ben megismertnek, ehhez pedig megnövelt látótávolság társul. Így nem csupán a távolban dúló vihart szűrhatjuk ki idejekorán, hanem a helyi folklór ihlette rusnyaságokat is, amelyek kivétel nélkül két lábon járó löncshúskonzervnek nézik az erőpán-célba öltözött játékosot. Természetesen ezúttal is leadhatunk majd célzott lövéseket az érzékenyebb testrészekre, de a kapcsolódó V.A.T.S.-rendszer használata már nem jár együtt az idő drasztikus lelassításával. Elsőre szórakoztatónak hangzó (aztán lehet, hogy inkább frusztráló lesz) újdonságként pedig atomcsapást hajthatunk végre a régió egy tetszőleges szektorra ellen, ha sikerül megszereznünk a szükséges parancskódokat, majd behatolunk a vezérlőbe. Az erősen sugárzennyezett celterület ezt követően mágnesként vonzza magához a szokásosnál veszedelmesebb lényeket, no meg a többi játékos is, akik a ritka és értékes zsákmány megszerzéséért semmitől sem riadnak vissza.



Európában is áll a bál

FORZA HORIZON 4

NEM VOLT KÉRDÉS, HOGY AVÁLYAI FORZA MOTORSPORT 7-ET IDÉN EGY ÚJ FORZA HORIZONNAK KELL VÁL-TANIA. Még úgy sem, hogy a pletykák szerint a – már a Microsoft kötelékébe tartozó – Playground Games egyik divíziója a következő *Fable* fejlesztésén munkálkodik. Továbbra sem készült olyan versenyjáték, amelyik élményben meg tudná közelíteni a *Horizon*okat, így a csapat nagy kényelemben dolgozhat, de ők is tudják, hogy több kell az autók számának növelésénél. Méghozzá évszakok, amelyek időszakosan átalakítják, hogyan kell játszaniuk.

VÁLTOZNAK AZ ÉVSZAKOK

A játék helyszíne a pletykákkal ellentétben nem Japán, hanem Nagy-Britannia lesz, annak is főleg vidéki területei; sajnos London belvárosában nem cirkázhatunk. A helyszínválasztás lehetővé tette a fejlesztőknek, hogy mind a négy évszakot megjeleníthessék, így hetente változik majd, hogy épp tavasz, nyár, ősz vagy tél van a



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Playground Games**
Platform
PC, Xbox One
Megjelenés **2018. október 2.**

világban. Új események nyílhatnak meg, más feltételek mellett vezethetünk, olykor kénytelenek leszünk leváltani kedvenc járművünket, hogy ne csak forogjunk a jégen, hanem legyen esélyünk versenyt nyerni. A *Forza Horizon 3 Blizzard Mountain* kiegészítőjében már kaptunk egy kis ízelítőt abból, mennyire nem egyszerű hóban az úton maradni; aki azzal játszott, nagyjából tudja, mire kell felkészülnie.

AZ AUTÓK SZERELMÉSEINEK

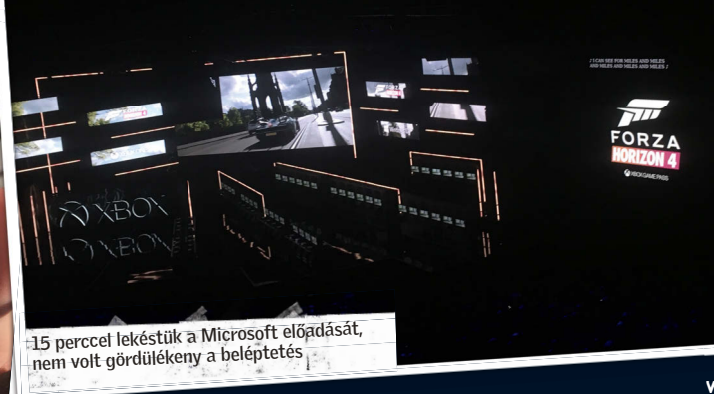
Bár a különleges események során vetélytársként megjelennek majd például motorok is, vezetni csak autót lehet, abból viszont többet, mint bármely korábbi *Forza Horizon* játékban: 100 gyártó 450 gépjárművét hajthatjuk a klasszikustól a koncepcióig, a sportautótól a versenyautóig. Ebbe még nem számítanak bele a később letölthetővé váló járgányok, úgyhogy megint egy kielégítően széles választékból válogathatunk. Lehetőségünk lesz tuningolni, testre szabni masináinkat, sőt pilótánkat is, valamint készíthetünk saját versenyeket, amelyek általunk meghatározott útvonalakon zajlanak. Vásárolhatunk különböző tárgyakkal és egyéb jutalmakkal járó ingatlanokat is.

GÉPI HELYETT IGAZI BARÁTOK

A Playground meglepte, ami már régóta érett: online nem drivatarokat látunk majd a szabad cirkálás során, hanem valódi játékosokat. Egyszerre akár 72-en járhatják ugyanannak a világnak az útjait, de ha inkább magányosan cirkáznánk, lehetőségünk nyílik offline módba kapcsolni, ilyenkor visszatérnek barátaink gép irányította másai. Nem kell félni: aki nincs a barátlistánkon, nem tud majd kilökní, ha elmegy a net, csak szimplán átkapcsol a játék szinte észrevétlenül, és ugyanúgy használhatjuk a visszapörgetést, a fotómódot vagy akár a szüneteltetést, mint eddig. Akik közösségi élményre vágyunk, öt barátjukkal együtt kooperatívan vagy ismeretlenekkel kompetitíven is nekivághatnak a kihívásoknak.

A TARTALOM AZ IGAZI KINCS

Már most biztos, hogy két kiegészítő készül, de addig is rengeteg feladat vár minket. Az alapversenyeken túl óránként, naponta és hetente változó kihívásokat teljesíthetünk, rengeteg elfoglaltságot találhatunk, amelyek nagyon sokáig a gép elé kötnek bennünket. Kévs gondolkodás után előlegezzük meg az év versenyjátéka címet neki, és csak örülünk, ha ezt valaki más viszi el végül.



15 perccel lekéstük a Microsoft előadását, nem volt gördülékeny a beléptetés

PACA ÍGY LÁTTA

Mind a négy évszakban kipróbáltam a versenyzést, és kétségtelenül a tél jelenti a legnagyobb kihívást: pláne mivel a fejlesztők vannak annyira barátságosak, hogy a célegyenest tükörjéggel fedjék le. Jó lesz, ha nem is könnyű.



Meglesz végre az
ättörés?

GREEDFALL

A *GreedFall* mögött álló Spiders nem újonc már az RPG műfajban. A *Mars: War Logs*, a *Bound by Flame* és a *The Technomancer* is szórakoztatóra sikeredt, de egyik játék sem igazán tudott kiemelkedőt nyújtani. Hogy a *GreedFall* varázslattal átszőtt világa képes lesz-e megugrani azt a bizonyos mágikus lécezt, az egyelőre kérdéses, de félok, hogy a fejlesztők megint rosszul csoportosítják az erőforrásaikat. Az új világba érkező gyarmatosítóknak az őslakosok mellett a sziget különleges élővilágával és szömeivel is szembe kell majd nézniük, és míg bizonyos esetekben támaszkodhatunk majd a diplomáciára, máskor csak és kizárólag harcban éreztetjük a dominanciánkat. Látszik, hogy a fejlesztők szerettek volna valami tényleg egyedit alkotni, ezért olyan extrákat is bevállaltak, mint hogy egy nyelvész segítségével egyedi dialektust dolgozzanak ki az őslakosoknak, ugyanakkor lehet, hogy inkább a harcrendszer animációira és a mechanikák polírozására fordíthatnak volna több energiát, mert ezen a téren sajnos egyelőre meglátszanak a hiányosságok.



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Spiders**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019**



Őrségváltás

INFO

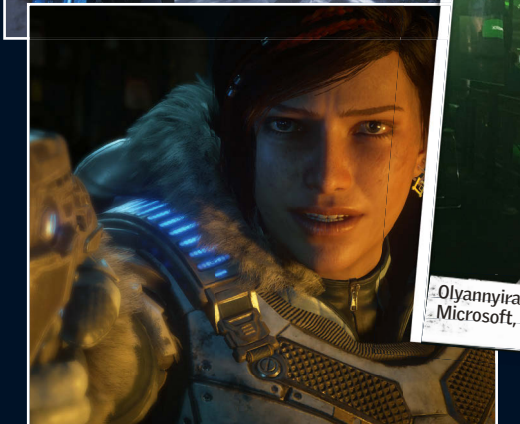
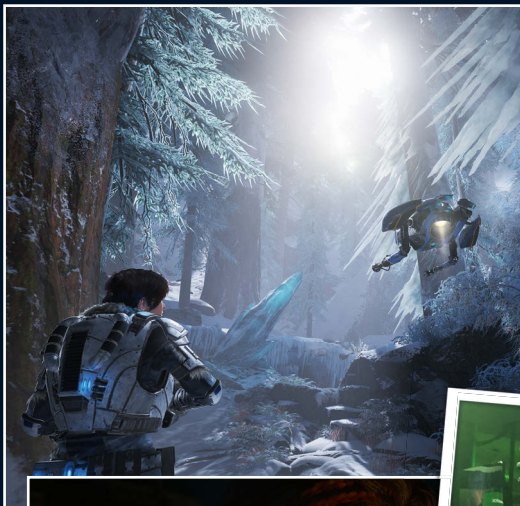
Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **The Coalition**
Platform
PC, Xbox One
Megjelenés **2019**

GEARS 5

Egyszerre három játékot is bejelentett Rod Fergusson stúdióvezető a Microsoft színpadán. Előbb a mobilkészítőket cuki kabalafiguráival letámadó *Gears POP!* borzolta a rajongók idegeit, utána a sorozat előzményeként is felfogható, PC-re tervezett, körökre osztott taktikai játék, a *Gears Tactics* kapott némi figyelmet. Csak ezt követően mutatta meg magát a *Gears 5* (így röviden, of War toldalék nélkül) a nagyközönségnek, amely nem meglepő módon az előző rész közvetlen folytatása, noha több jel is utal arra, hogy eltelt némi idő a két epizód eseményei között. Ez alkalommal Kait Diaz a történet főszereplője, a meglepően rossz bőrben lévő JD Fenix – aki

időközben visszatért a CoG állományába, és már századosi rangban szolgál – háttérbe vonul, és engedi bajtársát érvényesülni, akivel láthatóan eltávolodtak egymástól. A döntés, miszerint innentől fogva a négyes egyetlen hőségre fókuszál a történetet, az előző rész befejezésének ismeretében (nem kívánjuk elspoilerezni) abszolút érthető. Kulcsfontosságú láncszeme ő annak rejtélynek, amely a locust horda eredetét övezi. Rajtuk kívül az elnyúlhatatlan Marcus Fenix, akinek filmbeli szerepére Dave Bautista jelentkezett be, valamint Delmont Walker is visszatér, illetve garantáltan megismerkedünk majd eddig nem látott karakterekkel. A saját útját járó Kaitet gyöttrő kérdésekre a válasz messze ész-

kon található, ennél fogva a helyszínek egy része téli ruhát ölt. Del kíséretében többek között befagyott tavon és hótakaró alá rejtőző erdőn kel át, miközben korábbról ismerős és új típusú ellenfelek is az életükre törnek. Az eddig látottak alapján érintetlenül hagyták a sorozat fundamentumait, tehát a játékidő túlnyomó részében fedezékről fedezékre haladunk, és megpróbáljuk Lancer-végre kapni az ugyancsak valamilyen tereptárgy mögött lapuló ellenséget. A többjátékos komponensről még nem beszéltek a fejlesztők, ellenben a kampányt illetően elmondták, hogy osztott képernyőn és online is játszhatjuk majd kooperatív módban. Viszont a résztvevők maximális száma egyelőre rejtély.



Olyannyira komolyan gondolja a Microsoft, hogy egy hatalmas figurát is készített



Leveleket fúj az őszi szél

INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **Sucker Punch**
 Platform **PlayStation 4**
 Megjelenés **N/A**

GHOST OF TSUSHIMA

Következő alkotásával jelentősen eltávolodik a Sucker Punch az *InFamous* sorozattól, amellyel az elmúlt közel tíz évben kizárólagosan foglalkozott. A *Ghost of Tsushima* nem is szuperhősös, nincs benne természetfeletti, és nem a jövőben játszódik, hanem a múltban – nehéz egyetlen dologot is megnevezni, amiben hasonlít a csapat korábbi játékaira, de ez nem jelenti azt, hogy nem sikerülhet jól, sőt; az E3-on bemutatott trailer alapján a következő évek egyik leglátványosabb, leghangulatosabb játéka lehet. Az első mongol invázió idején, az 1200-as évek vége felé játszódik, és a Tsushima szigetén élő utolsó samurájt, Jin Sakait irányítjuk, aki útnak indul, hogy legyőzze a hadakat, és megvédje Japán

függetlenségét, eközben kalandja során új mozdulatokat sajátít el. A hatalmas világot szabadon felfedezhetjük (akár lóháton is), tájoló nélkül. Szabadságot kapunk a missziók során is, így annak megfelelően, milyen irányba indulunk el, bizonyos események megtörténnek, mások viszont nem. A fő küldetés mellett mellékküldetésekben is részt vehetünk, valamint egy az egy elleni, opcionális csatákban tökéletesíthetjük technikánkat. A mozgást egy csáklya segíti, amellyel könnyedén felmászatunk épületekre, hogy akár felülről lépjük meg kiszemelt áldozatainkat. Ahogy haladunk, úgy válunk egyre ügyesebbé, új mozdulatokat tanulunk, de Jin egyébként sem lesz ügyetlen.

A fejlesztők külön figyelmet fordítottak arra, hogy a körülöttünk lévő világ a lehető leginkább valóságos legyen. A sár, a vér a ruhánkra tapad, a szél és a szaladgálásunk felkavarja a faleveleket, lépten-nyomon gyászolóba botlunk, hiszen a mongol invázió akkor is tarol a környéken, amikor mi másról járunk. Szemképrázta látványvilága, a részletekre ügyelés és az érdekes alapfelütés miatt mindenképp érdemes odafigyelni rá. Sok mindent nem tudunk még róla, de a készítőknél bőven van ideje többet elárulni – még azt sem tudni, a játék melyik évben jelenhet meg, viszont ha a Sony megtartja jó szokását, annyi időt ad, amennyi csak kell.

” SZEMKÁPRÁZTATÓ LÁTVÁNYVILÁGA A RÉSZLETEKRE ÜGYELÉS ÉS AZ ÉRDEKES ALAPFELÜTÉS MIATT MINDENKÉPP ÉRDEMES ODAFIGYELNI RÁ



E3™



Előbb a technológia, aztán a játék

HALO INFINITE

A legoptimistább becslések szerint is legalább egy-másfél év, mire megjelenik Master Chief következő kalandja, sőt olyan pletykák is szárnyra kaptak, amelyek szerint jövőre csupán az egyjátékos mód lát napvilágot, a multiplayer rész pedig később követi. A bizonytalanság oka, hogy a csapat ahelyett, hogy tiszta vizet öntött volna a pohárba, homályosan fogalmaz, és inkább hagyja, hogy találgassunk. Annyit biztosra vehetünk, hogy a *Halo Infinite* már Windows 10-es PC-ken is futni fog, a vadonatúj Slipspace motor pedig lehetővé teszi, hogy a fejlesztők valóra váltsák minden korábbinál ambiciózusabb terveiket. Igazán grandiózus helyszíneket építhetnek fel, emiatt aztán nemcsak az képzeltető el, hogy az uralkodó trendeknek megfelelően battle royale-móddal ruházzák fel alkotásukat, hanem az is, hogy a *Halo 5: Guardians* eseményei után játszódó kampány hagyományos, lineáris szerkezetét nyitott világgá cserélik. Ne feledjük, a nagy távolságok leküzdésére szolgáló járműpark kezdettől fogva a sorozat része.

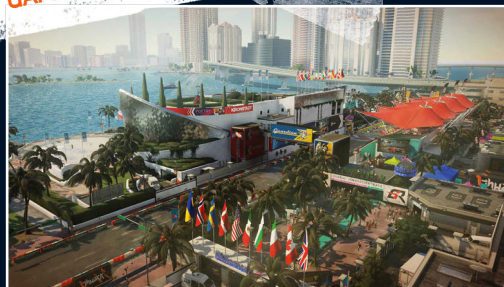
INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **343 Industries**
 Platform **PC, Xbox One**
 Megjelenés **N/A**



Előzetes

GAMESTAR 2018



PACA ÍGY LÁTTA

Imádtam a 2016-os Hitmant – némely küldetését jobban, mint másokat –, és a Sierra Knox-os misszió pont azt az élményt adta, mint amit az előző játék. Az epizodikus megjelenés elhagyása a legkevésbé sem fájó, a megjelenés utáni támogatás pedig a legjobb dolog, ami történhetett.



A 47-es megint utazik

HITMAN 2

INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő IO Interactive
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2018. november 13.

KEVÉS ANNÁL KIELÉGÍTŐBB DOLOG LÉTEZIK, MINT AMIKOR MINDENKI SZEME LÁTÁRA EGY HATALMAS HALLAL CSA-PUNK LE EGY ROSSZARCÚT EGY AUTÓVERSENY HELYSZÍNÉN – A HITMAN 2 ERRE IS LEHETŐSÉGET

AD. Az előző játék alapjaira építkezve az IO Interactive immáron a Warner Bros.-szal együttműködve készíti a 2016-ban felbukkant, epizódokban megjelent *Hitman* folytatását. A csapat összeszedte minden tapasztalatát, és mivel a részekre bontás nem vált be, egészben adja ki a csomagot, sok minden azonban úgy marad, ahogy azt a rajongók segítségével sikerült az elmúlt két év során megformálni.

A CÉLPONT MÉG MINDIG ÉL

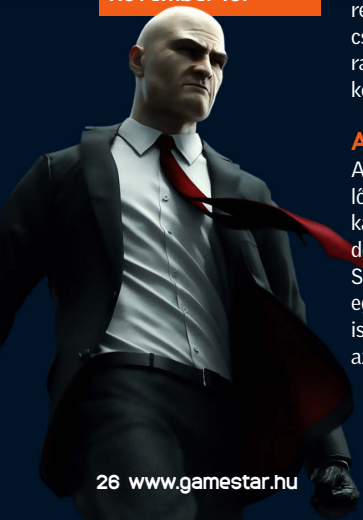
A *Hitman* legfelelhetőbb része az átívelő sztori volt; ne hibáztassatok magokat, ha semmi sem rémlik belőle. Ez mindenesetre folytatódik, a 47-es a titokzatos Shadow Client nyomába ered, miközben egy, a saját múltjával kapcsolatos titokra is fényt derít. Ez a keret, de végső soron az a lényeg, hogy bejárhatjuk a világot, és

különböző egzotikus, illetve kevésbé kellemes tájakon gyilkolhatunk le olyanokat, akik megérdemlik a halált. Alapjáraton hat helyszín vár majd, amelyek egyike Miami lesz, ahol egy autóversenyző, Sierra Knox likvidálása a feladatunk. Apja fegyvereket adott el egy diktátornak, ami nyilván nem épp Nobel-békedíjat érdemlő cselekedet, és megrendelőnk szeretné ennek megfelelően jutalmazni. A versenypálya mellett hatalmas terület vár arra, hogy felfedezzük, tele minitörténetekkel, amelyek új lehetőségeket nyithatnak meg előttünk. Beöltözhetünk ornek, szerelőnek, kabalának, többféleképp szabotálhatjuk a Sierra vezette kocsi, de választhatjuk a hagyományos módszert, és mesterlövész-ként is pontot tehetünk karrierje végére. Használhatunk mérgeket, lehetünk kreatívak – úgy csináljuk, ahogy nekünk tetszik, de a játék folyamatosan a jó irányba terel. Épp, ahogy a 2016-os *Hitman*. Bevezetik a szédítő kutyúket, és visszatér öreg barátunk, a bőrönd, amit a játék a pálya egy pontján automatikusan elhelyez, így a biztonságiak nem fognak meg minket egy puskával, de mi mégis hozzáférhetünk.

NEM CSAK A 47-ESÉ A VILÁG

A *Hitman 2* egy speciális, részben kooperatív módot is tartalmaz majd *Sniper Assassin* néven, amely leginkább a mobilis *Hitman: Sniper*hez vagy a *Hitman: Absolution* előtt megjelent Sniper Challenge-hez hasonlít. Egy vagy két játékos mesterlövészpuskával és különböző lövedékekkel ül a fészkekben, feladatuk pedig megadott célpontok minél kreatívabb kiiktatása. Ebből egy ízelítő az előrendelők számára azonnal elérhető: egy bécsi villában tartott esküvőt oszlatunk szét némi véráldozattal.

Az IO már a megjelenés utánra tervez; két kiegészítőt biztosan kapunk, de ha minden misszió olyan tartalmas lesz, mint a Miami-ban játszódó vagy az előző rész bármely küldetése, jó sokáig eltölthetjük az időt elsődleges, másodlagos, ideiglenesen felbukkanó és mindenféle egyéb célpontok kiiktatásával. A megjelenést követő támogatásnak köszönhetően mindig vár majd minket valami új tennivaló, így kétségtelen, hogy a tartalom miatt megéri a pénzt.



Son Goku és a haverok

JUMP FORCE

A *Jump Force* valóra váltja az animerajongók legmerészebb álmait: egymásnak eresztik az anime- és mangavilág leghíresebb karaktereit, szóval most tényleg kiderül, Son Goku vagy épp Naruto az erősebb. Persze azért ügyelnek arra is az alkotók, hogy ne tolják el teljesen az erőviszonyokat. A Death Note két főszereplője ugyan benne lesz a játékban, de a harcok során nem vehetjük át felettük az irányítást. Ez érthető is, hiszen Ryukkal igazán pofonegyszerű dolgunk lenne. A sztori egyébként nagyjából annyi, hogy a különböző közismert harcosok világai szépen

lassan összeolvadnak, ennek pontos okát azonban senki sem ismeri – feltehetően a mi dolgunk lesz fényt deríteni a nagy titokra. Maguknak az összecsapásoknak New York ad otthont, az eddig látott gameplayvideók alapján pedig a fordulatszám a hasonlószerű 3D-s verekedős játékokhoz igazodva folyamatosan a maximumon pörög. Háromfős csapatunk tagjai között a meccs közben szabadon váltogathatunk, ezeket a triókat pedig ezúttal tényleg úgy formáljuk, ahogy csak szeretnénk, simán lehet keverni a különböző sorozatok hőseit és gonosztevőit.

INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Spike Chunsoft**
Platform
**PC, PlayStation 4
Xbox One**
Megjelenés **2019**



E3™



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Avalanche Studios**
Platform
**PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Megjelenés **2018.
december 4.**



Rico rombol

JUST CAUSE 4

Sosem a történet állt a *Just Cause* játékok középpontjában, hanem a káosz. Az Avalanche az új résszel is erre gyűrrá. Rico Rodriguez egy új sziget, a dél-amerikai Solis felé veszi az irányt, ahol a Black Hand katonai szervezet tanyázik. Feladatunk a megszokott lesz: minél nagyobb pusztítás, rombolás a béke megteremtésének érdekében. Ténykedésünket ezúttal környezeti elemek (hóvihar, tornádó) nehezítik vagy segítik. Ezek nemcsak látványelemként szolgálnak, hanem komoly szerepet kaphatnak taktikáinkban. Szintén új-

donság, hogy kalkulálnunk kell a széljárással, amely befolyásolja ejtőernyőnk és szárnyas ruhánk használatát. Rico legfontosabb eszköze, a szigonyvető új funkciókat kap, teljesen testre szabható és módosítható lesz, így számos új módszer segíti küldetése elvégzésében. A *Just Cause 4* egyértelműen azoknak szól, akik szerették a korábbi játékok örületét, szabadságát, de tökéletes lehet azok számára is, akik most kapcsolódnak be a sorozatba – ne aggódjatok, a korábbi részek ismerete nem szükséges.

” A JUST CAUSE 4 EGYÉRTELMŰEN AZOKNAK SZÓL, AKIK SZERETTÉK A KORÁBBI JÁTÉKOK ÖRÜLETÉT, SZABADSÁGÁT

A félelmetes hotdogember kalandjai

LEGO DC SUPER-VILLAINS

Éppen itt volt már az ideje, hogy ne csak a DC univerzum hősei, hanem gonosztevői is kiemelt szerepet kapjanak – szerencsére sokan vannak, érdekesek, és még nem unják a gonoszkodást. A TT Games második ideji játékának középpontjában Joker és barátai állnak, de nem csupán velük keseríthetjük meg Gotham lakóinak életét. Most először teljesen saját karaktert is kreálhatunk, akit úgy öltöztetünk, ahogy nekünk tetszik. Vehetjük komolyra vagy komolytalanra a dolgot, csinálhatunk rózsaszín szakállú, hotdogjelmez

csínytevőt vagy komor arcú, boszszúszomjas figurát is. Természetesen különféle képességekkel és felszereléssel ruházhatjuk fel (minél tovább haladunk a sztoriban, annál többel), és az, hogy milyen háttértörténetet találunk ki hozzá, csak a fantáziánkon múlik. Persze mindig kíséri őt egy-két ismerős, hiszen mint azt a Lego játékokból már régóta tudjuk, még a legerősebbek sem képesek mindenre. Nem biztos, hogy a fiatal játékosokat fogja megragadni, de a DC-rajongóknak már csak a felütés miatt is ajánlott.



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
Fejlesztő **TT Games**
Platform
**Nintendo Switch,
PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Megjelenés **2018.
október 19.**

PACA ÍGY LÁTTA

Már kiégttem a LEGO játékokból, nem tudnak úgy lekötöni, mint régen, de ez mégis nagyon érdekel. Jokert irányítani meglepően jó móka volt, jobb, mint amire számítottam, és saját gonosztevőim, a félelmetes hotdogember örökre a szívembe lopta magát.



Akit a mozdony füstje megcsapott

METRO EXODUS

A *Metro* sorozat mindig is a kedvencünk volt, a moszkvai metróhálózat szűk, klausztrófiát keltő folyosói ideális teretnek bizonyultak a posztapokaliptikus akciójátékokhoz. A kelet-európai fejlesztők felnőttek a nagy nyugati csapatokhoz, az új részhez minden anyagi támogatást megkaptak a kiadótól, és a bemutató alapján minden egyes kopejkaért keményen megdolgoztak, nem okoztak csalódást. Az új fejezetben magunk mögött hagyjuk Moszkvát, és egy szebb új jövő reményében a túlélők átszelik a kontinenst, hogy egy olyan ha-

zát találjanak maguknak, amelyet nem pusztítottak el az atombombák. Útközben azonban számtalan veszély leselkedik az utasokra, és ezek közül nem a mutáns szörnyetek számítanak a legrosszabbnak. Bűnözők, vallási fanatikuskok, félkatonai csoportok igyekeznek megállítani a vonatot, Artyomnak és barátainak lesz dolguk bőven útközben. Az első bemutatók alapján sokkal változatosabbnak tűnik a cselekmény helyszíne, ismét lehet majd módosítani a fegyverzetet, és fontos szerepet kapnak a túlélést elősegítő felszerelések.

BŰNÖZŐK, VALLÁSI FANATIKUSOK, FÉLKATONAI CSOPORTOK IGYEKEZNEK MEGÁLLÍTANI A VONATOT, ARTYOMNAK ÉS BARÁTAINAK LESZ DOLGUK BŐVEN ÚTKÖZBEN

INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **4A Games**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019. február 22.**



INFO

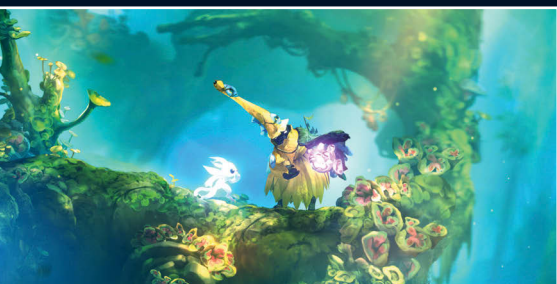
Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Moon Studios**
Platform
PC, Xbox One
Megjelenés **2019**

Készíthetjük a zsebkendőt

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Pazar látvány, precíz irányítás, pompás muzika és pityergésre készítő cselekmény jellemezte az elmúlt évek talán legjobban sikerült, metroidvania jellegű platformerét, amelynek folytatása jó úton jár afelé, hogy megismételje agyondíjazott elődje bravúráját. Ori, a halványan leműrra emlékeztető, hófehér őrzőszellem a rendezvényre kivitt demóban félsivatagi környezetben szökdécselt, csapkodott, illetve lövöldözött megújult, kardra és újra emlékeztető támadási formáival. Közel-keleti motívumokkal átítatott dal-

lamok kíséretében mutatta be egyik korábban nem látott képességét, amelynek segítségével fűrge vakondként fúrhatott magának vájatot a homokba. Láthatóan nem elégedtek meg a fejlesztők annyival, hogy új történetet, kulisszákat és skilleket kreáljanak, hanem NPC-kkel töltötték fel az összefüggő játéktérrel, akik opcionális feladatokkal bízzák meg a játékost, alkalomadtán pedig jó kufár módjára hajlandók hasznos holmikat eladni neki, amennyiben rendelkezik elegendő konvertibilis fizetőeszközzel.



Konyhai kalamajka

OVERCOOKED 2

A szerkesztőségben nagy az egyetértés azzal kapcsolatban, hogy minden idők egyik legjobb kooperatív játéka az *Overcooked*, amely csapatépítő programnak sem utolsó. Ha alkalmanként sikerült összeverődnünk, egymással kibáblunk, hogy hol vannak a szelektált zöldségek, és miért nem vette le senki a tűzhelyről az elkészült levest, ha meg épp egymástól távol voltunk, barátainkkal, családtagjainkkal próbáltuk lehetőségeinkhez mérten jól vezetni a mindenféle konyhákat. Az *Overcooked 2* nem forradalmasítja az első rész formuláját, viszont új recepteket, új ki-

hívásokat kínál. Számos különböző, nem kimondottan az ANTSZ vagy a józan ész előírásai szerint megépített konyhába látogathatunk el, hogy ott szusit, tortát, hamburgereket készítsünk – néha mindet egyszerre. Dolgotkat telepörtek könnyítik vagy nehezítik meg, és a kaják eldobásának lehetőségével hatékonyabban főzhetünk – már ha mindenki a feladatát csinálja, és nem épp a tűzoltókészülékkel szaladgál a mosogatónál. Az élőholt kenyerék (zseniális angol szóviccel unbreadek) támadását muszáj lesz visszavernünk.

INFO

Kiadó **Team17 Digital**
Fejlesztő **Ghost Town Games, Team17**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One, Switch
Megjelenés **2018. augusztus 7.**



PACA ÍGY LÁTTA

Családi összejöveteleken nálunk állandó program az overcookedozás, pedig egyébként nem gamer a família. Az élmény összehoz és szétszakít, már előre félek, a második rész milyen kihívások elé fog állítani.



Drágán add az életed!

INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **FromSoftware**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2019**

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Mijazaki Hidetaka legújabb játéka sokak meglepetésére nem egy újabb *Dark Souls* epizód vagy egy második *Bloodborne* lesz, hanem egy teljesen új IP, a *Sekiro: Shadows Die Twice*. A címszereplőt irányítva az 1500-as évek végi Japánban kóborolhatunk majd, ahol temérdek, kardélen hányható ellenség feni ránk a fogát az egyszerű közkatonáktól kezdve egészen a rusnya szörnyetegekig. Karakterünk, Sekiro nem véletlenül kapta az Egykarú Farkas becenevet, bal keze ugyanis hiányzik. Ezt a testi fogyatékoságát viszont bőven kompenzálja az a fura művégtag, amely leginkább egy mechanikus extrákkal ellátott csontkézre hasonlít. A protézis legalább olyan hatékony gyilkos szerszám lesz,

mint Sekiro félelmetes pengéje, ráadásul lehetőség lesz arra is, hogy fejlesszük az eszközt, egyre több brutális képességet feloldva. Ilyen például az az opció, hogy a csontkezet tűzalapú módba kapcsolva képessé válunk aktuális fegyverünket teljesen lángba borítani. Értelemszerűen, ha egy ellenfelet megsuhintunk az égő fegyverrel, akkor ökelme is lángra kap. A karakterfejlődés elsősorban felszerelésünk tuningolására épül, a játék teljesen nélküli például az elosztható képességpontokat, illetve a kasztokat is – Sekiro mindenképpen egy nindzsa. A fejlesztők egyelőre annyit árultak el, hogy menet közben specializálódhatunk majd mindenféle extrákra, amivel kapcsolatban teljesen új rendszert terveznek kiépíteni.

Izgalmas újtásnak tűnik, hogy a *Souls* játékok kötött mozgási lehetőségei helyett ezúttal egy jóval dinamikusabb megoldást kapunk: könnyedebb az ugrás, sőt protézisünk csákyaként is használható, azaz bármikor felkapaszkodhatunk vele a magaslati pontokra. Batman-szintű röpködésre azért talán még nem kell számítani, de így is érdekesnek látszik a dolog. Bizonyára sokat színesít majd a játékmeneten a lopakodás lehetősége is, ugyanis ha valakinek ez az irány fekszik jobban, onna is ellóghat az ellenfelek mellett. A FromSoftware szerint a *Sekiro: Shadows Die Twice* sok szempontból a *Bloodborne*-nál és a *Souls* játékoknál is nehezebb lesz, úgyhogy érdemes felkötni a gatyót.



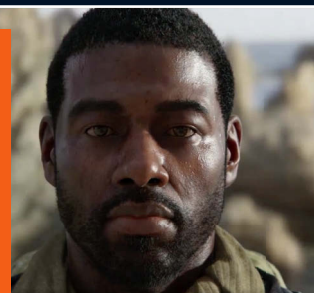
A zombik sosem fogynak el

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

A *Walking Dead* tévésorozat sok-sok éven keresztül rémisztgette az akció-horror rajongókat. Játékok is készültek belőle, jobb-rosszabb eredménnyel próbálták meg visszaadni a sikeresebb évadok hangulatát. Az *Overkill's The Walking Dead* világában a fertőzöttek tovább vadásznak a túlélőkre, a túlélők meg teszik, amit tenniük kell: ölnek, hogy megérvék a másnapot. A játékról 2014 óta tudunk, de azóta már kétszer elhalasztották a megjelenését, olyan mondvascsinált indokkal, hogy az ázsiai piacon is elérhető legyen a megjelenés napján. Négy nevesített karakter került a középpontba, velük kell életben maradnunk a zombik által megszállt Washingtonban. A fejlesztők ígérete szerint fontos szerepet kapnak a lopakodós, a túlélőhorror- és a szerepjátékos elemek. Ez nagyon szépen hangzik elsőre, kár hogy látunk már hasonló játékot, nem is egyet, és igazából alig tudjuk néhánynak felidézni a címét. Reméljük az *Overkill's The Walking Dead* lesz az üdítő kivétel.

INFO

Kiadó **Starbreeze Publishing, 505 Games**
 Fejlesztő **Overkill Software**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2019. november 8.**



Előzetes

GAMESTAR 2018



PACA ÍGY LÁTTA

Egy nagyon rövid demót tudtunk csak megnézni, amelyből annyi derült ki, hogy a lények elkapása valóban úgy működik, mint a Pokémon Góban, a harc pedig olyan, mint a korábbi részekben. Aki szereti a Pokémon játékokat, ezt is zabálni fogja.

Zsebszörnyekből nem elég

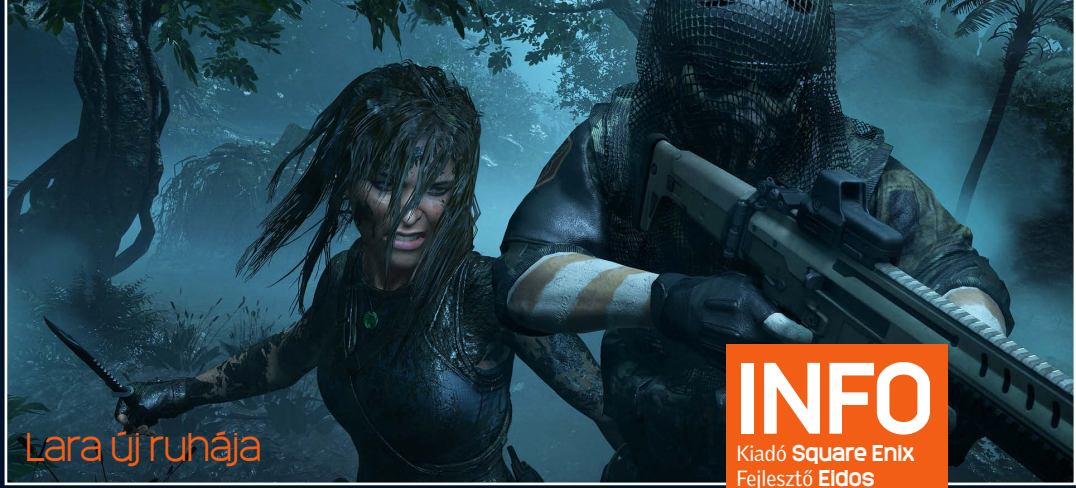
POKÉMON LET'S GO, PIKACHU! / LET'S GO, EEVEE!

Ha új Pokémon játék jön, felbolydul nyugat és kelet, a tengerentúlon, Nyugat-Európában és Ázsiában is úgy veszik, mintha ez lenne a válasz az élet nagy kérdésére. Az viszont nem volt kérdés, hogy a 3DS-es és az okostelefonos hódítás (rémlik még a Pokémon Go?) után Switchre is kell érkeznie egy új, teljes értékű szerepjátéknak, és mindössze 2018 novemberéig kell rá várnunk. A Let's Go játékokban a Kanto régiót járhatjuk be, ahol összesen 151 különböző típusú pokémon és azok alolan változatai tanyáznak. Új, vadon élő szörnyeket pokélabdákká és gyümölcsök eldobásával gyűjthetünk be, megküzdhetünk más karakterekkel (akár kooperatíván is, ha csatlakozik hozzánk egy pajtásunk), szabadon felfedezhetjük a világot magunk körül. A játékhoz egy egyedi controller, a pokélabda-formájú Poké Ball Plus is megvásárolható lesz, amely mozgásérzékelős, illetve egy analóg és két gomb található rajta. A két változat annyiban tér el, hogy az egyikhez Pikachut, a másikhoz Eevee-t kapjuk kezdő lényként.



INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Game Freak**
Platform **Nintendo Switch**
Megjelenés **2018. november 16.**



Lara új ruhája

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Eidos Montréal, Crystal Dynamics**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2018. szeptember 14.**

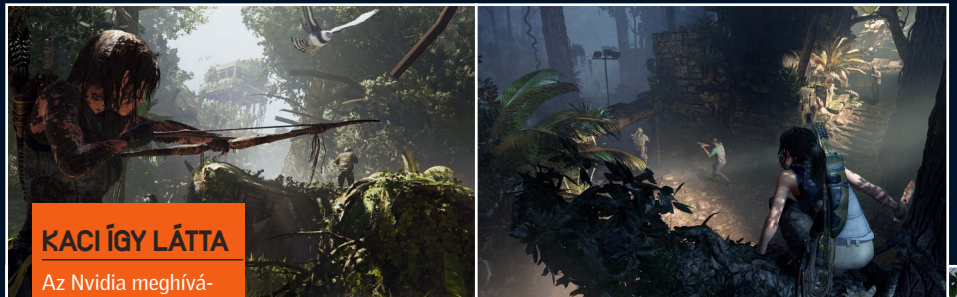
SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Még ha az új Tomb Raider film nem is nyugtázott le mindenkit, az Eidos Montréal és a Crystal Dynamics játéka várhatóan nem fog csalódot okozni a rajongóknak. A reboot 2013-as debütálása óta a Lara Croft kalandjait feldolgozó alkotások folyamatosan épültek-szépültek, és nem lesz ez másként a folytatásban sem. Az egykor kalandot csak az Indiana Jones filmekből ismerő régész kislány mostanra igazi harcos amazonná érett, akitől retteghet minden rossziú, akinek kincsre fáj a foga. Az anno esetenül ugrabugráló Lara

mostanra gyakorlatilag ott közeledik, ahol kedve tartja: a korábbiakhoz képest is többet fogunk úszkálni, és immár a víz alól is veszélyt jelenthetünk a zsoldosokra (illetve felfedezhetünk elárasztott barlangokat, titkos átjárókat, elsüllyedt sírkamrákat), de ha valaki inkább a magasból lepné meg a katonákat, az a fákon ugrálva is megközelítheti az őrzőkatokat. Ha mindez nem lenne elég, Lara eszköztárába a falon futás is bekerült, ami elég sok alternatív útvonalat megnyithat nemcsak a katonák kerülgetése, hanem a sírok kifosz-

tása közben is. A fegyverek közt is válogathatunk: csendes gyilkosok a magas fűben rejtőzködve, a már jól megszokott íjjal vagy egy törrel lephetik meg az őröket, de ha valaki inkább ajtóstul rontana a házba, az csemegézhet a különböző gépkarabélyok közül, vagy összedobhat egy rögtönzött Molotov-koktélt, és rágyújthatja a dzsungelt a gonosztevőkre. A központi sztori várhatóan 15 órára köti majd le a játékosokat, ami a rengeteg felfedezésre váró serral és gyűjthető extrával kényelmesen kitölthető akár 25 órára is.

AZ INDIANA JONES FILMEKBŐL ISMERT RÉGÉSZ, KISLÁNY MOSTANRA IGAZI HARCOS AMAZONNÁ ÉRETT



KACI ÍGY LÁTTA

Az Nvidia meghívásának köszönhetően PC-n, 4K-s felbontás mellett, a lehető legmagasabb grafikai részletesség kíséretében próbálhattuk ki az új Tomb Raidert, ami elképesztően fest. Minden annyira részletes és annyira valóságghú, amennyire csak lehet. Maga a játék hozza a hamisítatlan Tomb Raider hangulatot, ami egyben azt is jelenti, hogy várhatóan semmi forradalmi nem nyújt majd, csak tovább finomítja azt, amit már megszerettünk.





Az örület új szintje

RAGE 2

NAGYON SOK CÍM ÉS FRANCHISE MEGFORDULT A FEJÜNKBEN, AMIKOR AZON TANAKODTUNK, MILYEN BEJELENTÉSEKKEL KÉSZÜLHET A 2018-AS E3-RA A BETHESDA, DE A RAGE 2 VALAHOGY NEM VOLT KÖZTÜK. Az első rész egynek elment, de nem vált emlékezetessé, sőt kimondottan megosztotta a közönséget, a másodíknak viszont jó esélye van minden hibát helyrehozni. A név és a posztapokaliptikus környezet maradt, de az örület újabb szintre emelkedett.

A VILÁGVÉGE JÓ MÓKA

A folytatást az id Software és az Avalanche Studios közösen készítik. Utóbbi egyrészt kaotikus játékokkal (*Just Cause* sorozat, *Mad Max*) szerzett tapasztalatait adja bele, másrészt az Apex motort, amely részletes belső és hatalmas külső terek megteremtését teszi lehetővé (plusz általa szükségtelemmé válnak a töltőképernyők, ami az első játékot játszottaknak talán

INFO

Kiadó Bethesda
Softworks
Fejlesztő id Software, Avalanche Studios
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2019

külön öröm). Tim Willits elismerte, hogy annak idején a *Rage* a technikai korlátok miatt nem lehetett olyan, amilyennek megálmodták, most viszont már elhárultak az akadályok. Az Avalanche emellett kimondottan örül, hogy míg a *Mad Max* esetében kötötték őket bizonyos szabályok, ezek itt nincsenek, viszonylag tág határon belül azt tesznek, amit csak szeretnének. Pontosan nem tudni, hogyan oszlik meg a munka a két csapat között, de nekünk elég, ha ők tudják, mit csinálnak. A történet harminc évvel az eredeti játék sztorija után játszódik, így lesznek visszatérő és vadonatúj karakterek is. Mi az utolsó ranger, Walker szerepében játszunk, aki egy mutánsokkal és ellenséges csoportosulásokkal teli világban próbál életben maradni fejleszhető, bővíthető fegyverek, jól felszerelt földi és légi járművek, valamint különleges képességek segítségével. Stukkereink hatékonyak lesznek, de az olyan lehetőségek, mint a földbe csapódás, a lökés és a suhanás még több esélyt adnak ellenfeleink kiiktatására és a lövedékek elkerülésére. Olykor egész nagy hordákban támadnak ránk, de ha jól játszunk eszközeinkkel, élvezettel darálunk be mindenkit. Felszerelésünk

ben egyébként egy bumeráng is megtalálható, ami egyre több mindenben válik majd hasznunkra.

Az id azt ígéri, száz órát is eltölthetünk majd a világban, viszont kizárólag egyedül – nincs többjátékos mód. Cserébe a megjelenés után is támogatják, bővítik majd, közösségi funkciók várhatók.

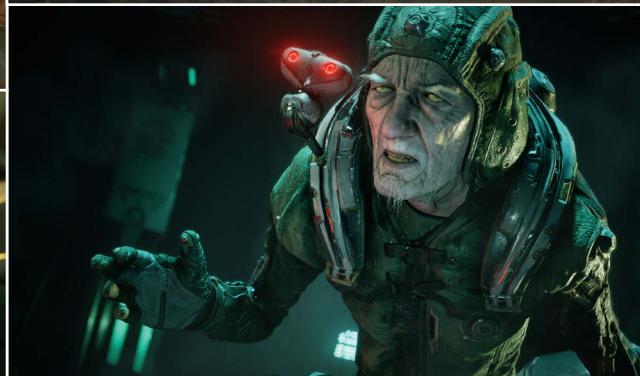
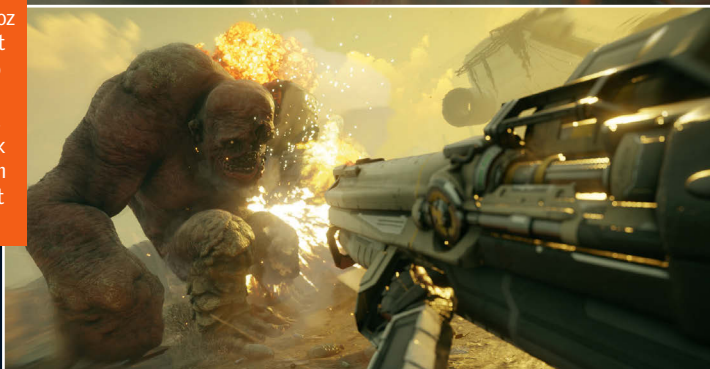
CSAK PUSZTULÁS VÁR

A környezet nem teljesen sivatagos és egy síkú, ezt nagyon fontosnak tartotta a csapat a fejlesztés során. Egyszerűen túl sok már az olyan játék, amelyekben kihalt a világ. Harminc év alatt azért a természet dolgozott, erdőségek, mocsarak, vizes területek jelentek meg. Törekedtek a készítőik arra, hogy a világ ne komor és sivár legyen, ezért vezettek be élénk színeket például a karakterek és egyes pályaelemek megrajzolásakor. Mind az id Software, mind az Avalanche Studios bizonyított már, ketten együtt pedig valami tényleg erőset és ütőset hozhatnak létre, ami elfeledtetni velünk az előd minden hibáját, és hosszú időre a kedvencünké válik. A játékok 2019 első felében jelenhet meg leghamarabb, addig még sokat elárulnak majd róla.



PACA ÍGY LÁTTA

Számomra az egész E3 egyik legnagyobb meglepetése volt a *Rage 2*. Úgy ültem le elé, hogy semmit sem vártam, és ahhoz képest nagyon sokat adott. A rövid demó alatt is megmutatkozott a játékművet változatossága, csak azt kívánom, tartson ki ez a száz óra alatt mindvégig.



Előzetes

GAMESTAR 2018



PACA ÍGY LÁTTA

Tényleg nem tudom elmondani, mennyire kellemes meglepetés volt az újradolgozott Resident Evil 2-vel játszani. Halvány emlékeim vannak az eredetiről, de nem is számít, mert ha azt mondaná valaki, hogy ez egy előzmények nélküli, vadonatúj játék, elhinném neki.



Raccoon City új szemszögből

RESIDENT EVIL 2

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2019. január 25.**

NEM EGY RESIDENT EVIL JÁTÉKOT KIADOTT MÁR TÖBBÉ-KEVÉSBÉ FELÚJÍTVA A CAPCOM, DE EGYIK ELKÉSZÍTÉSÉBE SEM FEKTETETT ANNYI MUNKÁT, MINT A RESIDENT EVIL 2 REMAKE-JÉBE. A játék vadonatújnak érződik, mintha a húsz évvel ezelőtti eredeti nem is létezett volna – ez jó az újonnan ismerkedőknek, hiszen nem kell elavult játékmechanikákkal és megoldásokkal küzdeniük, és jó a nosztalgizálni vágyóknak, akik sokkal magasabb minőségben élhetik át ismét a kalandokat.

EGY ÉJSZAKA A RENDŐRSÉGEN

A játék ugyanazt a motort használja, amit a *Resident Evil VII*, és valahogy még szebb is nála. Nem fix kameraállásokból, hanem TPS nézetből vagy filmszerű, kiválóan újraszinkronizált átvezetők során láthatjuk az eseményeket, amiktől nem lett kevésbé rémisztő, sőt. A készítőket sokat dolgoztak azon, hogy a történetet a lehető leginkább kibővítsék, a karaktereket jobban kidolgozzák, így bár a történetek nagy része ismerős lesz, bizonyos események máshogy fognak lezajlani. Persze az,

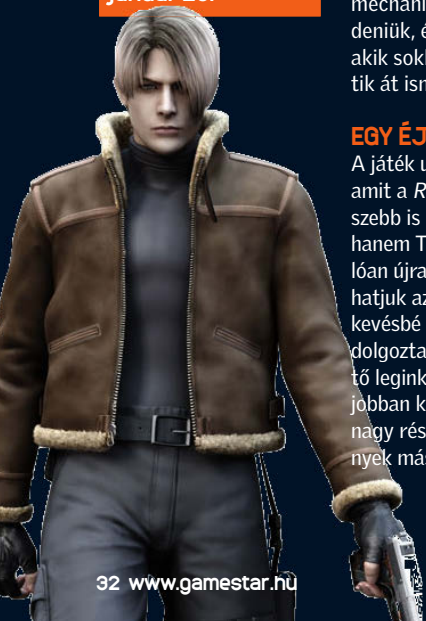
hogy Claire és Leon saját, de összekapcsolódó kampányait játszhatjuk végig, megmarad, csak többet kapunk, kevesebbet semmiképp. Bizonyos szituációk sokkal véresebbek és vadabbak lesznek, a modern technológiának hála premier plánban láthatunk kettészakadó testeket és fröcsönő vért.

Célozni, tüzelni lényegesen könnyebb, mint régen, de azért nem válik belőlünk sebezhetetlen meszaros. Limitált mennyiségű töltény áll rendelkezésünkre, a zombik szívósak, egy fejlődés sosem elég, és bár egy-két harapást még méltósággal, komoly következmények nélkül tűrünk, ha négyszer elkapnak, semmi sem menthet meg. Minden egyes ütközetnél érezzük, hogy tétje van annak, milyen ügyesen célzunk, nem elég vaktában lövöldözni, és hamar megtanuljuk, hogy a kés a legjobb barátunk. A nehézségi szint a *Resident Evil 4*-ben látott rendszerhez hasonló: nem állíthatjuk manuálisan, de teljesítményüinktől függően lesz könnyebb vagy nehezebb fokozat. Viszatar a *The 4th Survivor* és a *The Tofu Survivor* mód is azoknak, akik extra kihívásra vágynak.

Modernizáltak bizonyos játékelemeket is, de részben meghagyták a korábban használtakat, így van automatikus mentés, viszont az írógépeknél magunk is menthetünk. Attól, hogy a nézet megváltozott, a játék nem válik a *Resident Evil 4*-hez hasonlóan akcióközpontúvá, továbbra is a maszkálás, a felfedezés, a fejtörők és persze a rémisztő jelenetek maradtak a középpontban.

AZ ÚJ RÉGI

Nem győzzük hangsúlyozni, mennyire lenyűgöző, amit a Capcom a játékkal művelt. Úgy tartotta meg mindazt, ami a régi rajongók szívét megdobogtatja, hogy rengeteg dolgot átvárt, és ennek köszönhetően a *Resident Evil 2* remake-je nekik is tud még újat mutatni, valamint a mai játékosoknak is csalogató lehet. Akármilyen furcsa is, a *Resident Evil VII* után ez a következő teljes értékű játék, és ki tudja, még hány évre vagyunk a nyolcadik epizódtól. Korai is erre gondolni, egyelőre bőven beérjük a remake-kel, és alig várjuk, hogy modern látvány mellett, akár 4K-ban játszassuk újra minden idők egyik legjobb zombis túlélő-horror-játékát.





Kalóznak lenni jó móka

INFO

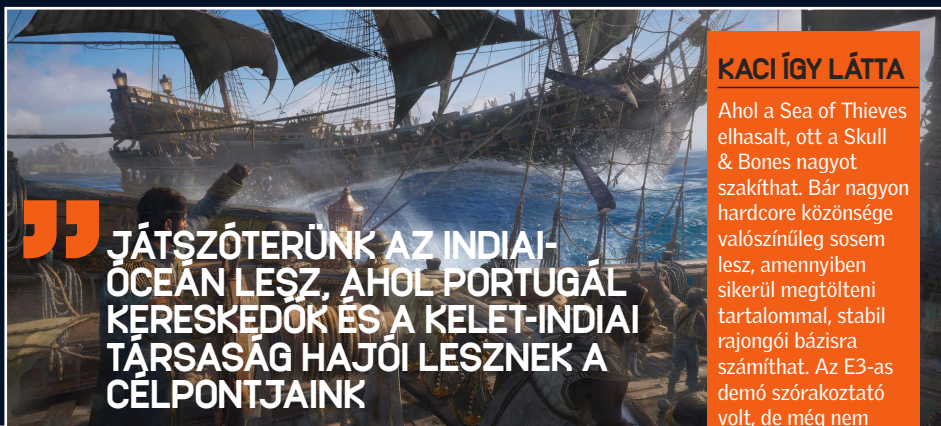
Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Singapore**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2019**

SKULL & BONES

A Ubisoft kalózos játékában nem egyetlen matrózt, hanem az egész hajót irányítjuk. Első ránézésre a *Black Flag* tengeri csatáihoz hasonlíthatnánk a dolgot, de annál sokkal részletesebb, kifinomultabb a hajó kormányzása. Bár a vitorlák állásával nem kell külön foglalkoznunk, a szélirány fontos szerepet játszik abban, hogy milyen gyorsan haladunk, vagy egyáltalán tudunk-e az adott irányba menni, amit az üldözések közben kénytelenek leszünk figyelembe venni. Az E3-on játszható demóban három különböző hajótípus közül választhattunk, amelyek felépíté-

sükben, sebességükben és fegyverzetükben is eltérnek, így egészen más játéktípust követelnek meg. Játsszóterünk az Indiai-óceán lesz, ahol portugál kereskedők és a Kelet-indiai Társaság hajói lesznek a célpontjaink, de vadászhatunk hírhedt kalózokra is. Ha valaki nem akar arccal a falnak menni, akár álcázhatja is a hajóját úgy, hogy egy másik frakció vitorláját húzza fel, ám ez is csak ideig-óráig jelent biztonságot. Ha sikerül egy elleneséges hajóban kárt tennünk, az elsüllyesztés helyett akár át is mászhatunk a fedélzetére, hogy felfedezzük a rakományt. Ha-

jóinkat teljes mértékben testre szabhatjuk, a kormánykerék formájától a különböző ágyúig és mozsarakig, amelyekből az áldást osztjuk. A tengeren az MI irányította vitorlások mellett más játékosokkal is találkozhatunk, és mire kiderül, hogy a szembe jövő dzsunka barát vagy ellenség, már lehet, hogy késő lesz, ezért minden eshetőségre fel kell készülnünk. A Ubisoft számos különböző küldetést bejelentett, így várhatóan a változatosságra sem lesz panasz, már csak az a kérdés, hosszú távon milyen izgalmakat kínál a *Skull & Bones*.



JÁTSSZÓTERÜNK AZ INDIAI-ÓCEÁN LESZ, AHOL PORTUGÁL KERESKEDŐK ÉS A KELET-INDIAI TÁRSASÁG HAJÓI LESZNEK A CÉLPONTJAINK

KACI ÍGY LÁTTA

Ahol a *Sea of Thieves* elhasalt, ott a *Skull & Bones* nagyot szakíthat. Bár nagyon hardcore közönségre valószínűleg sosem lesz, amennyiben sikerül megtölteni tartalommal, stabil rajongói bázisra számíthat. Az E3-as demó szórakoztató volt, de még nem látom, mitől marad az a játék 40-50 óra után is. Valószínűleg a producerek sem, ezért is tologatják bőszen a megjelenést.



A Starfox után szabadon

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

Miután a toys-to-life játékok szép lassan elbuktak, nem gondoltuk volna, hogy az amiibo vonal mellett valaha még visszatérnek a controllerre szerelhető kiegészítők, de a Ubisoft meglátta a fantáziát (és a pénzt) a dobozos kiegészítőkben és a felépíthető űrhajókban. Ha nincs a Switch, talán a *Starlink* sohasem készül el, a Nintendo egyedisége és kreativitása azonban kétségtelenül meghihlette a franciákat. A hangulatot és a játékmenetet elnézve valószínű, hogy ezen a platformon lesz a legnépszerűbb az űrhajós móka, és csak drukkolni tudunk a kiadónak, hogy sikerüljön feltámasztani ezt a szomorú véget ért műfajt. Nem lesz könnyű feladat, de a Ubisoft nem is szokta hamar feladni, így valószínűleg ezt a brandet is hosszú évekig támogatja majd.



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Toronto**
 Platform
Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2018. október 16.**



Előzetes
GAMESTAR E3 2018



INTERJÚ

GameStar: A Tekken után mi jelentette a legnagyobb kihívást?

Okubo Motohiro: A Tekkenben pusztakezes bunyó van, így ott arra koncentráltunk, hogy minden ütés kielégítően csattanjon, és minden bekapott pofon után szinte érezhető legyen a fájdalom. A fegyverekkel bejön egy új tényező, az ütéstávolság, ami a karakterek esetében eltérő, ez pedig extra mentális terhet rak a játékosokra harc közben, hiszen ezzel a távolsággal is folyamatosan számolniuk kell.

GS: Tesztek valamit annak érdekében, hogy megkönnyítsétek az újoncok ismerkedését a franchise-zal?

OM: Történet tekintetében visszaugrottunk egészen a Soulcalibur és a Soul Edge játékokig. Eredettörténeteket dolgozunk fel, ezért úgy gondolom, hogy mindenképp jó kiindulópont az új epizód. A harcrendszert úgy próbáljuk kialakítani, hogy a dinamikus mozgás és a 3D-térben manőverezés intuitív legyen az újoncoknak. Emellett bevezettük a Reversal Edge rendszert, amely lehetővé teszi a kezdők számára, hogy kompetitívebben játszanak.

GS: Mi a helyzet a profikkal?

OM: A harcrendszert már a fejlesztés korai szakaszában véglegesítettük, így bőven maradt időnk kiegyensúlyozni a harcosokat. Rengeteg korábbi profi is van a fejlesztőcsapatban, így pontosan tudjuk, mit várnak el a kompetitív játékosok, és ezt próbáljuk is teljesíteni.



Mit keres itt Geralt?

SOULCALIBUR VI

INFO

Kiadó Bandai Namco Entertainment
Fejlesztő Project Soul
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2018. október 19.

BÁR NÁLUNK INKÁBB A MORTAL KOMBAT ÉS A STREET FIGHTER NÉPSZERŰ, KELETEN HATALMAS RAJONGÓTÁBORNAK ÖRVEND EGY OLYAN VEREKEDŐS JÁTÉK, AMELY EGÉSZEN MÁS IRÁNYBÓL KÖZELÍTI MEG AZ EGY AZ EGY ELLENI CSATÁKAT. A Soulcalibur sorozat több mint húszéves múltra tekint vissza, és ez idő alatt mit sem veszített népszerűségéből. Ezekben a játékokban mindig fontos szerepet játszottak a vendégszerplők, és ez most sem lesz másként, hiszen a tekkenes Yoshimitsu mellett a The Witcher Geraltja is tiszteletét teszi, és a bemutatott videók alapján nem is kell majd szégyenkeznie, simán megállja a he-

lyét a sokat látott kardforgatók között. Természetesen ezúttal is készíthet saját karaktert az, aki nem éri be a legendás harcosokkal. Hogy mennyire szabhatjuk testre hősünket, egyelőre nem árulták el, de várhatóan elég részletes lesz a rendszer ahhoz, hogy mindenki megtalálja benne a számítását. A 3D-környezetet szokni kell, de a játék remekül fut, a kezelés hihetetlenül reszponzív, így viszonylag könnyű ráérezni, hogyan kerülgetheti az ember a villámgyors csapásokat. A kombók megtanulása persze időbe telik majd, de a most bevezetett Reversal Edge-nek köszönhetően (ami gyakorlatilag egy kő-papír-olló alapú rendszer) azok is túljárhatnak az ellenfelek eszén,

akik nem ismerik az összes kombót, de mernek egy kicsit nagyobb rizikót vállalni. Mivel a rajongók mindig is imádták a Soul sorozat történetét, a fejlesztők most is nagy hangsúlyt fektettek az egyjátékos kalandra, ami a korábbiaknál durvább, nagyobb volumenű lesz, ráadásul a már bejelentett sztorimód mellé egy meglepetéssel is készülnek, ami elmondásuk szerint biztosan lenyűgözi majd a játékosokat. De vajon mindez elég lesz-e ahhoz, hogy a nyugati piacokon is nagyot szakítson a játék? Október végén kiderül. Az új rész egy olyan legenda irányítása alatt készült, mint a Tekken 7 útját is egyengető Okubo Motohiro, akit sikerült is mikrofönvégre kapnunk az E3-on.



Csak lengni és elmerengni

SPIDER-MAN

A kiadók között ide-oda patogó Insomniac most történelmének legkiválóbb játékát készítheti el a Sony és a PlayStation 4-tulajdonosok számára, amely emellett még a rajongók elvárásainak leginkább megfelelő, egyik legjobb Marvel játék is lehet egyben. A Pókember-játékok többnyire egyébként is jobban sikerültek, mint bármely más, filmes vagy képregényes adaptáció, az E3-on látottak után pedig még inkább bizakodóak vagyunk, mint eddig.

A *Spider-Man*ben látszólag minden megvan, ami egy jó, minden igényt kielégítő Pókember-játékhoz kell. Szabadon lengezdhetünk a hatalmas, híven (de azért nem egy az egyben) lemodellezett Manhattan utcáin egy

szűk öltözetű, nagyszájú hőssel, aki azonban nemcsak kommunikációs készségeivel, de mozgataival is tarol. Némi gyakorlással ügyesen összefűzhetjük a különböző támadásokat (az ütések és rúgások mellett hálóval is végrehajthatunk majd ezt-azt), de folyamatosan figyelniünk kell arra, hogy ellenfeleink nem pihennek, nem várják meg, míg egyesével végzünk velük. Nem fogjuk tudni minden szituációból egyetlen gomb nyomkodásával kimenteni magunkat, de elegendő gyakorlással még a tapasztalatlanabb játékosok is elsajátíthatják az irányítást.

Bár főellenségünk Mr. Negatív lesz, rosszarcúak teljes hadával fogunk szembenézni: Rhino, Skorpió, Késelyű, Electro és a pletykák szerint Dr. Octopus is

igyekszik keresztbe tenni Peternek, ami az E3 során látott trailer alapján sikerül, de egy pillanatnyi hátrány sosem jelentette egy főhős halálát. Ugyanakkor Miles Morales, a későbbi Pókember is szerepelt már egy trailerben, így bármi, akár egy egészen drámai esemény is megtörténhet.

A város rengeteg tenni valót kínál, a fő küldetések mellett számos mellékes teendő, gyűjtögetni való és véletlenszerű esemény is vár ránk. Ha megállunk egy pillanatra pihenni, már küldik is az infót egy közeli autós üldözésről, boltrablásról vagy más bűncselekményről, ahol számítanak gyors segítségünkre. Okkal reménykedünk benne, hogy folytatódik a Sony sikerszériája – szorítunk.

INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **Insomniac Games**
 Platform **PlayStation 4**
 Megjelenés **2018. szeptember 7.**



E3

A Nintendo legkevésbé családbarát játéka

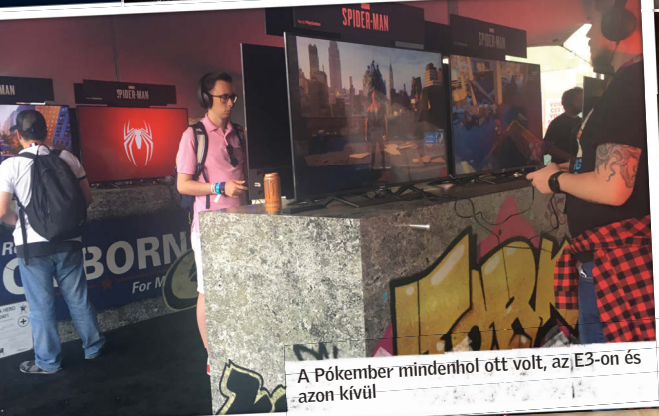
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Miután a Switch befutott, a Nintendo nagyon durva ütemben kezdte el áthozni azokat a játékokat, amelyek Wii U-n nem értek el akkora sikert, amekkorát megérdemelték volna. A következő lépés, hogy a régóta futó, egy ideje minden generációban legalább egy új rész erejéig jelentkező franchise-okat folytassa; ennek eredménye a *Super Smash Bros. Ultimate* is, amely határozottan nem csak egy kipofozott port lesz. Persze a lényeg megmarad: népszerű franchise-ok karaktereivel püfölhetjük és taszigálhatjuk egymást szédülésig, viszont ezúttal mindenki visszatér, aki a sorozatban valaha megjelent, sőt új karakterek is csatlakoznak a felhozatalhoz, köztük a *Splatoon* inklingjei és a *Metroid* Ridley-je. A legtöbben régi mozgólataikat hozzák, így a gyakorlott *Smash*-játékosoknak nem kell újratanulniuk kedvenceiket, de változásokra is lehet számítani. Az biztos, hogy ez lesz az eddigi legnagyobb, legteljesebb *Smash* játék, amellyel a Nintendo-nak nagy tervei vannak az e-sport színtéren is; kizárt, hogy a rajongók csalódjanak.

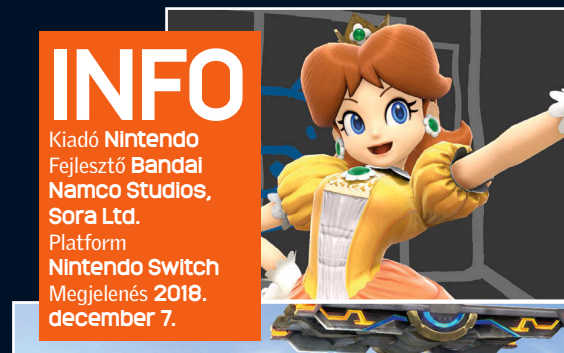


PACA ÍGY LÁTTA

Kellemes emlékek törtek fel bennem, amikor újra Manhattan épületei között lengedeztem a Pókemberrel. Nem egy kiváló (vagy legalább számomra élvezetes) *Spider-Man* játékkal játszottam az évek során, és egyelőre ez is abszolút hozza, amit kell.



A Pókember mindenhol ott volt, az E3-on és azon kívül



INFO

Kiadó **Nintendo**
 Fejlesztő **Bandai Namco Studios, Sora Ltd.**
 Platform **Nintendo Switch**
 Megjelenés **2018. december 7.**



Előzetes

GAMESTAR 2018



Sünik a volánnál

TEAM SONIC RACING

A SEGA megelégedte a vízvezeték-szerelő autós sikereit, és úgy gondolta, ha egy túlsúlyos olasz szaki ilyen bődületes eladásokat produkál, akkor az nekik is menni fog a kék színű, akrobatikus ügyességű sündisznóval. Ez persze így nem teljesen helytálló, mivel 2010-ben már kijött a *Sonic&SEGA All-Stars Racing* autós játék, de a mostani egészen más lesz, mivel ebben kizárólag a *Sonic* világában megismert és megszeretett karakterek közül választhatunk. 15 hős és antihős áll rajthoz, egyedi sportautókba ültethetjük őket, és máris kezdődhet a nagy verseny. Van azonban egy kis csavar a dologban, ami megkülönbözteti a többi hasonló jellegű autós játéktól, ez pedig nem más, mint a csapatmunka. Háromfős csapatok versenyeznek a pályákon, össze kell dolgozniuk egymással, hogy nyerjenek. Hiába gyors valaki, ha a csapatársa túlságosan lemarad, az hatással van az ő helyezéskére is. Autóverseny kategóriában neveztek az idei E3 legjobbjá díjra, de az új *Forzával* szemben annyi esélye volt, mint a Trabantnak a Tesla ellen egy gyorsulási versenyen.



INFO

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



Ellie felnőtt

THE LAST OF US PART II

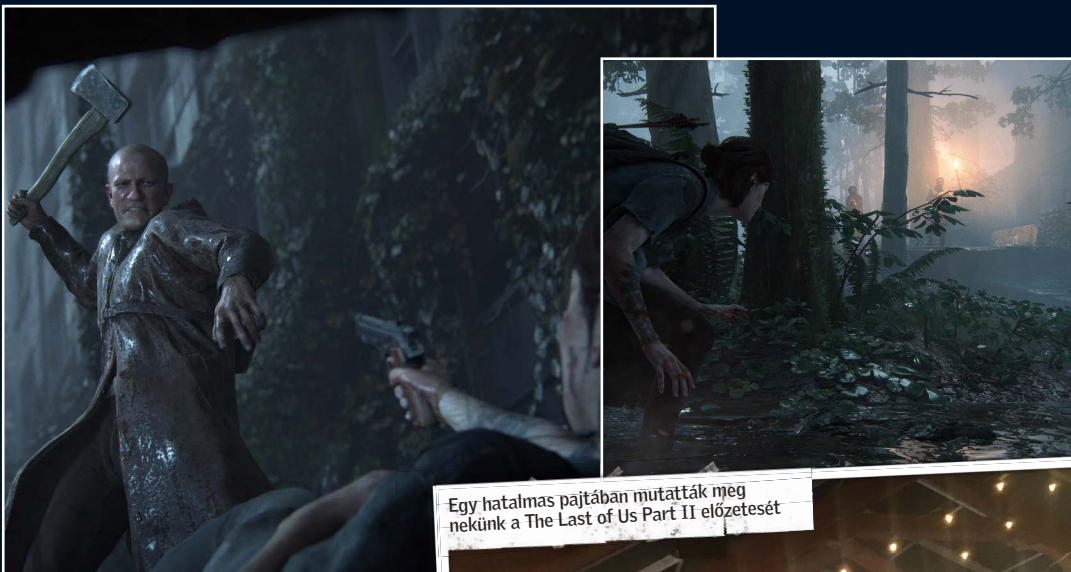
INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Naughty Dog**
Platform
PlayStation 4
Megjelenés **N/A**

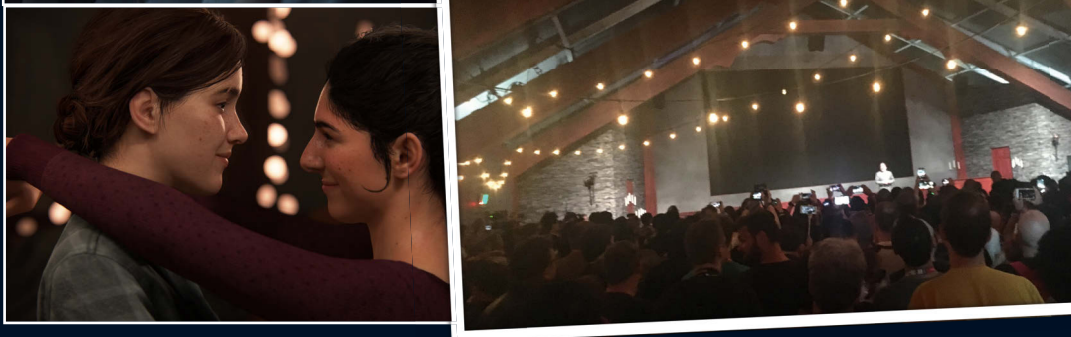
Jöhet *Spider-Man*, jöhet *Ghost of Tsushima*, azért a PlayStation 4-tulajdonosok nem elhanyagolható része mégis a *The Last of Us Part II* megjelenésére vár. A Naughty Dog játéka már négy éve készül, és egyelőre csak meg-saccolni tudjuk, mikor kaphatjuk meg (és részben a realitásokat nézve, részben reményeinket megfogalmazva 2019 nyará-ra-őszére tippelünk), viszont ha megérkezik, garantáltan felborítja minden tervünket. Bejelentések sem volt kérdés, hogy a fantasztikus első rész és a hasonlóan lenyűgöző *Uncharted* játékok után ez is azonnal befűrja magát az általuk leginkább várt játékok közé, és az idei E3-on láttak csak megerősítettek abban, hogy akármikor is érkezik, már most érdemes rá félretenni.

Időben öt évvel az előző játék eseményei után járunk, Ellie tinédzserre cseperedett, de a kegyetlen posztapokaliptikus világban másképp érnek a fiatalok. A teljes játék középpontjában ő áll majd, ő lesz az egyetlen irányítható karakter, de jelentősen megedződött az elmúlt években. Míg az első játék témája a szeretet volt, ezé a harag és a gyűlölet, amit a lányban szeretteinek elvesztése válthatott ki. Egyelőre ködösen fogalmaz a fejlesztőcsapat, de az apró utalásokból sejthető, hogy barátnője (és felettébe) vagy akár egész csapata halálát akarja megtorolni. Annyit tudunk biztosra, hogy a bosszúhadjárat kezdete előtt Joel még él, vezéreként igyekszik egyben tartani a közösséget.

Az első rész sem óvatoskodott, de ebben különösen kemény jelenetekre számíthatunk sok vérel, brutalitással mind az el-lenséges frakció, mind Ellie részéről. Lefejezéseknek, torkon szúrásoknak, kegyetlen gyilkosságoknak lehetünk szemtanúi, de minden akár csak kicsit is meredek eseménynek meglesz az oka, nem érezzük majd túlzónak, hatásadásznak egyiket sem. A maga módján gyönyörű a *The Last of Us II*, és továbbra is ámuldozunk azon, mit képes kihozni egy belső Sony-csapat a PlayStation 4 hardveréből, illetve mennyire filmszerű lehet egy játék a mocap (digitális mozgásrögzítés) eljárásának köszönhetően. A megjelenésig próbálunk másra gondolni, de nincs könnyű dolgunk.



Egy hatalmas pajtában mutatták meg nekünk a *The Last of Us Part II* előzetesét



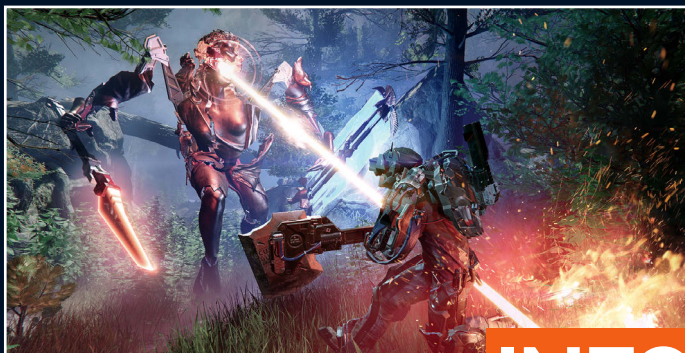
Gumicsizmát fel!

THE SINKING CITY

Nagyjából azóta dolgoznak nyitott világú horrorjátékukon a srácok, hogy máig ismeretlen okból véget ért évtizedes múltira visszatekintő, gyümölcsöző együttműködésük a Focus Home kiadóval. Ekkor vette át a *Call of Cthulhu* pályolgatását egy másik csapat, ám a dublini és kijevi irodákkal rendelkező Frogwaresnek esze ágában sem volt elengedni Howard Philips Lovecraft kozmikus rémségeit, inkább nekilátott egy, a hivatalos adaptációval konkuráló saját projektnek. Utóbbiban Charles W. Reed magánnyomozó bőrébe bújva

kell fényt derítenünk a víz alá került Oakmont titkaira. A massachusettsi település szárazon fekvő részei között motorcsónakkal közlekedünk majd, mialatt a megoldást keressük az előzetesen elvállalt ügyekre. Az E3-as demó egy opcionális mellékküldetésbe engedett bepillantást; az eltűnt férj hollétét kutatva Reed szóba elegyedett a helybéliekkel, bűncselekményre utaló nyomokat keresett, sorrendbe állított egy feltételezett eseményláncot, és nem e világi teremtmények porhüvelyét pumpálta tele ólommal.

” AZ E3-AS DEMÓ EGY OPCIONÁLIS MELLÉKKÜLDÉTESBE ENGEDETT BEPILLANTÁST



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Deck 13**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2019**



Bögnék a motorok

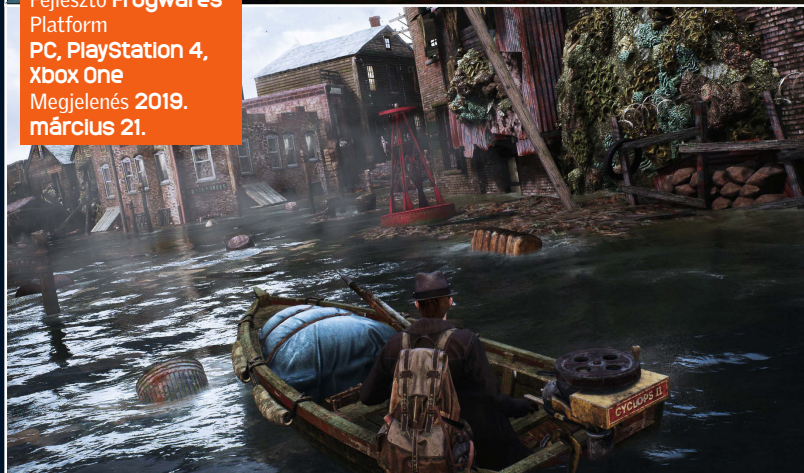
TRIALS RISING

Valószínűleg senki sem számított arra, hogy a Ubisoft előrángatja még a *Trials* sorozatot. Nagyon élvezetes játékok jelentek meg korábban, csak az volt a kérdéses, hogy fel lehet-e még dobni bármi újjal a bejáratott, triálmotorozós formulát. A RedLynx és a Ubisoft Kiev úgy gondolta, igen, ezért 2019 elején érkezik majd a *Trials Rising*, amelyben a világ számos pontján, többek között az Eiffel-toronynál és a Mount Everesten motorozhatunk, akár egyszerre többben, helyi vagy online többjátékos módokban

is. A versengés nagy szerepet kap, értesítést kérhetünk arról, ha valaki megdöntötte a rekordjainkat, vagy tanulhatunk más rekorderektől. Készíthetünk saját pályákat, valamint testre szabhatjuk mind a motorost, mind az alatta bűgő gépet. Egy mókás módon két játékosnak ugyanazt a motort kell irányítania kooperatívan. Örülünk a széria visszatérésének, az egyetlen kérdés tényleg az, hogy mi olyat mutat még, amitől a gyakorlott játékosok nem unnak bele hamar, és esetleg mivel vonzhat be újakat.

INFO

Kiadó **Bigben Interactive**
Fejlesztő **Frogwares**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2019. március 21.**



Robotpáncélos Dark Souls

THE SURGE 2

Pörgösebb, durvább, kegyetlenebb. Ezekkel a szavakkal lehetne összefoglalni, hogyan változott meg elődjéhez képest a *The Surge 2*. A *Dark Souls* által tökélyre fejlesztett játékményt futurisztikus környezetbe ültette a Deck 13 csapata, és az első részhez hasonlóan most is fontos szerepet játszanak a robotvégtagok. Az ellenfelek megfelelő testrészeire támadva nemcsak több sebést vihetünk be, de egy kíméletlen mozdulattal le is téphetjük azokat, hogy feltápoljuk velük immár teljesen egyedi karakterünket. Az

elhagyott gyárépületek mellett ezúttal a természet lágy öléi is küzdünk majd életünkért, az új mozdulatok és kombók mellé pedig bekerültek a *Bloodborne*-ből ismert, átalakítható fegyverek, amelyeket játéktípusunkhoz és az aktuális kihíváshoz igazíthatunk. Főhősünk fürgébb, az akció dinamikusabb, és bár lőfegyverek nem lesznek, a hátunkról előugró droid ágyúja képes megszakítani az ellenfelek támadásait. Ha sikerül mindent a helyére tenni, akkor a műfaj rajongói nem fognak panaszkodni.



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **RedLynx, Ubisoft Kiev**
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2019. február**



Előzetes
GAMESTAR 2018



A császár harcba szólít

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

A MŰFAJ RAJONGÓINAK NAGY BÁNATÁRA ELÉGGE MECSAPPANT A STRATÉGIAI JÁTÉKOK NÉPSZERŰSÉGE, ÉS A TOTAL WAR SZÉRIA MÉG EZEKEN BELŰL IS RÉTEGJÁTÉKNAK SZÁMÍT. Hatalmas csatákat kell megvívni, gyakran több ezer fős sereget kommandírozva a csatamezőn. Ez eddig sem volt kifejezetten könnyű feladat, de a Creative Assembly most még izgalmasabbá próbálta tenni a hadvezérek életét.

REGÉNYES TÖRTÉNET

A fejlesztők ezúttal az 1800 évvel ezelőtti Kínát választották alapul, amely az utolsó Han császár bukása után három részre szakadt. A régió urai évtizedekig csatáztak egymással a hatalomért, az ország újbóli egyesítésére azonban közel 60 évet kellett várni, ez idő alatt pedig véres háborúk dúlták fel a vidéket. Játékfejlesztők

INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Creative Assembly**
Platform **PC**
Megjelenés **2019**

tők eddig nem nagyon vállalkozott arra, hogy feldolgozza az egyébként jól dokumentált korszakot, a brit stúdiónál azonban meglátták a benne rejlő kihívást és potenciált. A történet feldolgozásában nagy segítségükre volt a harmadik századból származó történelmi krónika, még ennél is nagyobb szerepet játszott azonban A három királyság regényes története. A 120 fejezetes nagyregény cselekménye nem kizárólag a tényekre korlátozódik, részletes képet fest a kor legfontosabb szereplőiről, társadalmi rétegeiről, kultúrájáról, politikai és katonai konfliktusairól. A fejlesztők célja az volt, hogy amennyire csak lehet, autentikus képet fessenek a harmadik század Kínájáról, beleértve annak legfontosabb szereplőit.

VAN ÚJ A NAP ALATT

A korábbi *Total War* részekhez képest fontos különbség, hogy ezúttal mindenmin-dennel összefügg. Ez elsősorban abban mutatkozik majd meg, hogy a csaták és a kampánytérkép nem különül el teljesen egy-

mástól, sokkal koherensebb egészet alkotnak majd a játék során. Például a kampányban megépített épületek megjelennek a városokban, sőt le is rombolhatjuk őket, ezzel jelentősen akadályozva az ellenfelet. Ha például sikerül felgyűjtanunk a magtárat, az a kampányban erősen visszaveti majd az egységek utánpótlását, így az ostromok során érdemes a kulcsfontosságú épületekre koncentrálni. Míg korábban a harcok két helyen összpontosultak (egyszer a falaknál, aztán a város közepén), a Three Kingdomsban a seregek fokozatosan vonulnak majd vissza, és minden zsebkendőnyi területért megküzdenek.

Ha korábban megszabadultunk egy NPC-től, azt sosem láttuk viszont. Ha most valakit elküldünk a seregünktől, az lehet, hogy néhány körrel később egy másik frakció élén tér majd vissza, hogy elégtételt vegyen. Hadvezéreink találkozhatnak a csatamezőn, ahol párbaírt vívhatnak (ezeket egyébként motion capture technológiával, vusu harcművészek segítségével rögzítet-

ték, és közelről kifejezetten jól néznek ki), és ha valamelyikük elmene-kül, arra a következő találkozáskor emlékezni fog a győztes, és nem lesz rest azt szóvá tenni. Ha egy testvérpár egyik tagja meghal a csatában, a másik összeomlik, vagy pont ellenkezőleg, átkapcsol berserker módba, és mindenkit kardélre hány, aki elé kerül. Vége azoknak az időknak, amikor figurákat tologattunk a saktáblán. Fontossá válik a karakterek személyisége, és hogy mit visznek magukkal a csatába, mert a legtöbb összecsapás fejben dől el.

ÚJ PARANCSNOK KERESTETIK

Bár ebből a szempontból jóval komplexebb lett a játék, nem kell attól tartani, hogy csak a tapasztalt *Total War*-játékosok igazodnak majd ki a harcokban, sőt! A Creative Assemblynél arra törekedtek, hogy egy minél letisztultabb, átláthatóbb kezelőfelületet adjanak a játékosok kezébe, amelyen mindennek van valamilyen funkciója. A sallangoktól mentes, színkódolással is megtámogatott interfé-

szén könnyű átlátni seregünk aktuális állapotát és karaktereink attribútumait. A hősök mellett rövid összegzéseket is találunk például az aktuális erőről, morálról, amit azonnal össze is hasonlíthatunk más karakterekkel. Ez persze nem azt jelenti, hogy bármit kivettek volna; aki részletes statisztikákat akar látni, az továbbra is elérheti ezeket, de mivel eleinte nem feltétlenül ezekkel akar mokolni az ember harc közben, inkább becsomagolták őket, hogy ne legyenek útban.

A megjelenésig még legalább fél év van hátra, ez pedig bőséges idő ahhoz, hogy tökéletesítsék a játékmenetet, és kiegyensúlyozzák a 11 játszható frakció seregeit. A fejlesztők rengeteg újítást szeretnének még implementálni, amelyekkel nem találkozhattunk a sorozat korábbi részeiben. Plusz ezek sem egymástól teljesen független mechanikák lesznek, hanem olyan feature-ök, amelyek hatással vannak egymásra, és együtt alkotnak majd maradandó játékmenetbeli változtatásokat.

” A SALLANGOKTÓL MENTES, SZÍNKÓDOLÁSSAL IS MEGTÁMOGATOTT INTERFÉSZEN KÖNNYŰ ÁTLÁTNI SEREGÜNK AKTUÁLIS ÁLLAPOTÁT ÉS KARAKTEREINK ATTRIBUTUMAIT

EGY HADVEZÉRREL TÁRGYALTUNK

Az E3 forgatagában szerencsére nemcsak arra nyílt lehetőségünk, hogy kipróbáljuk a *Total War: Three Kingdoms* demóját, hanem csevegtünk is egy kicsit a játék vezető dizájnerevel, aki beavatott bennünket a grandiózus stratégiai játék kulisszatitkaiba.

GameStar: Mi jelentette a legnagyobb kihívást fejlesztés közben?

Simon Mann: Úgy gondolom, hogy a karakterek közti kapcsolatok kialakítása; nem feltétlenül ezek bonyolultsága, egyszerűen csak újdonsága miatt. A kampányban nagyon fontos szerepet kap a kínai guanxi (a véget nem érő szívességek, segítség folyamat, örök körforgása); igyekeztünk egy karaktercentrikus játékot alkotni, és így el kellett gondolkoznunk azon, mi tesz valakit egyedivé. Játékainkban mindig is ott voltak az erős karakterek – Attila, Cézár, Napóleon –, de most egészen más oldalról kellett megfognunk őket, ez pedig minden szempontból kihívást jelentett. Mostantól nemcsak parancsokat osztogatsz, hanem egyedi személyiségekkel kell együtt dolgoznod. Nem egyszerű parancsnoknak kell lenned, hanem igazi vezetőnek, aki hatással van a népére

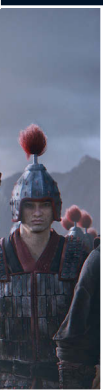
GS: Jó kezdőpont ez valakinek, aki sosem játszott Total War játékokkal?

SM: Abszolút. A legutóbbi történelmi Total War játék az Attila volt, de az a hardcore rajongóknak készült. Ezúttal egy sokkal szélesebb közönséget vettünk

célba. Ez egy olyan történelmi kor, amivel nyugaton senki nem foglalkozott korábban, és így játék közben az emberek rengeteget tanulhatnak ezekről az eseményekről és hadvezérekéről. Mindig is fontos volt számunkra, hogy edukáljuk a játékosokat, én magam is rengeteget tanultam a középkori történelemtől a *Total War* epizódokból.

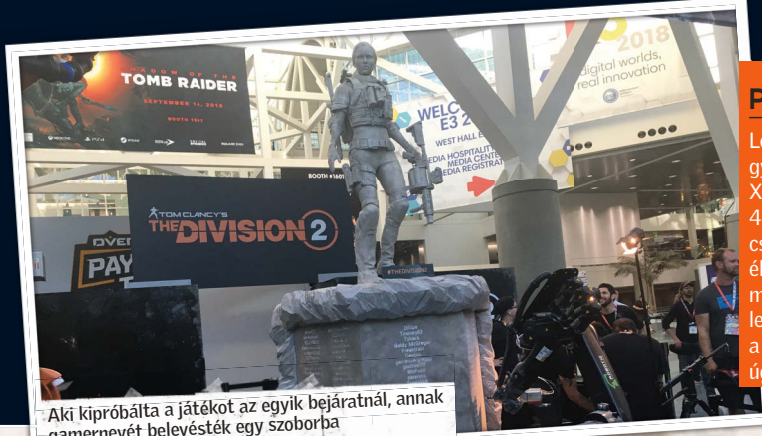
GS: Azt kell mondanom, kifejezetten tetszik az új kezelőfelület.

SM: Ugye, hogy gyönyörű? Igyekeztünk a kortárs titiművészetet megcélózni. Rengeteg művész dolgozik Kínában tradicionális színekkel és tínktákkal, miközben modern módszereket használnak, és mivel mi is új oldalról közelítünk meg egy több ezer éves dolgot, úgy gondoltuk, hogy ez lesz a tökéletes megoldás.



Előzetes

GAMESTAR E3 2018



Aki kipróbálta a játékot az egyik bejáratnál, annak gamernevét belevészték egy szoborba

PACA ÍGY LÁTTA

Lenyűgözően gyönyörű a játék Xbox One X-en és 4K-ban, ehhez már csak adalék, hogy jó élmény játszani. Jövő márciusban gyakori lesz a betegkedés a szerkesztőségben, úgy érzem.



Bár a The Division 2-vel csak keveset játszhattunk, beültünk egy kör Rainbow Six: Siege-re

Washington elesett

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Massive
Platform
**PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Megjelenés **2019.
március 15.**

LEGJOBBA A TOM CLANCY'S THE DIVISION PÉLDÁJÁN KERESZTÜL LÁTHATJUK, MENNYIRE JÓ, HOGY A SZÉLES SÁVÚ INTERNET VILÁGÁBAN A JÁTÉKOKAT FOLYAMATOSAN LEHET JAVÍTANI ÉS MÓDOSÍTGATNI. A Ubisoft kitalált valamit, de egy ekkora projektnél nehéz mindegyikre felkészülni. A közönség szerencsére hangot adott véleményének, és életciklusa végére, jóval megjelenése után az akció-szerpjáték egészen más, sokkal jobb lett, mint az induláskor volt, és ez meglátszott a játékoszámon is. A *The Division 2* fejlesztésének már tapasztalatokkal tele foghattak neki, így az a pármillió gamer, aki órákon át kalandozott New Yorkban, fejfájás nélkül teheti ugyanezt Washington D.C.-ben.

ÉSZAKON SEM JOBB A HELYZET

A havas, fertőzés sújtotta New York után, a vírus kiterjedésének kezdetét követően fél évvel az Egyesült Államok fővárosába utazunk, ahol nincs hó, de ez nem változtat azon, hogy a helyzet még mindig nem teljesen ideális. Az emberek megkezd-

ték a világ újjáépítését, kialakult egy békes kolónia, megindult a zöltség- és gyümölcsstermesztés – ez az idill viszont nem mindenkinek megfelelő, az utcákat törvényen kívüliek járják, akik kegyetlenül ritkítják a lakosságot. Szerencsére maradtak még alvó ügynökök, akik készek felvenni a harcot a bandákkal – ezek leszünk mi. Washingtonban számos emlékmű és fontos, jellegzetes épület található, amelyek mindegyike tökéletes terep az ütközetekhez, ráadásul ahogy az E3-on bemutatott játékmene- videóban láthattuk, még a lezuhant Air Force One-t, az elnöki repülőgépet is bejárhathatjuk használható cuccok után kutatva. Visszatérnek a Dark Zone-ok, avagy a PvP-zónák is, illetve a csapat az endgame-re fekteti a legnagyobb hangsúlyt, ami az első részben eredetileg nem kínált túl sokat, de később jelentősen javult a helyzet. Lesz per sze kampány, sokáig elszórakozhatunk a színterjedéssel és a küldetések teljesítésével, de a maximális szint elérése után indul be csak igazán az élet. Ekkor specializálódhatunk különböző kasztokra, amivel egy-egy különleges fegyver is jár (ezek-

be nehéz lesz lőszert szerezni, viszont annál nagyobb pusztításra képesek). Az igazán nagy kihívásra és jutalomra vágyók próbára tehetik magukat a nyolcfős raidekben, amelyek során az egyéni képességek és a csapatok együttműködése egyaránt fontos szerepet kap. A megjelenés után ingyenes frissítésekkel fogják bővíteni, köztük összesen legalább három nagy csomaggal, amelyek az első rész kiegészítőihez hasonló értékű és mennyiségű tartalmat kínálnak, de nem kell fizetni értük. Ezek közé ékelődnek be javítások és a szezonális események.

A ROSSZAK KORÁN HALNAK

Bár alapvetően nagyon hasonló élményt nyújt, mint elődje, sokat finomítottak a játékmene-ten, így ugyan lesznek olyan ellenfelek, akikbe sokáig kell töltenünk a lövedéket, a legtöbbjük egy jól célzott fejlo-vestől elterül. Ennek hála mindig élvezetes marad a játék, és nem érezzük úgy, hogy csak a vérünket akarja, vagy hogy túl fárasztó. Akinek az első *Division* kimaradt, most lesz igazán jó becsatlakoznia, aki pedig azt is szerette, ezt is fogja.

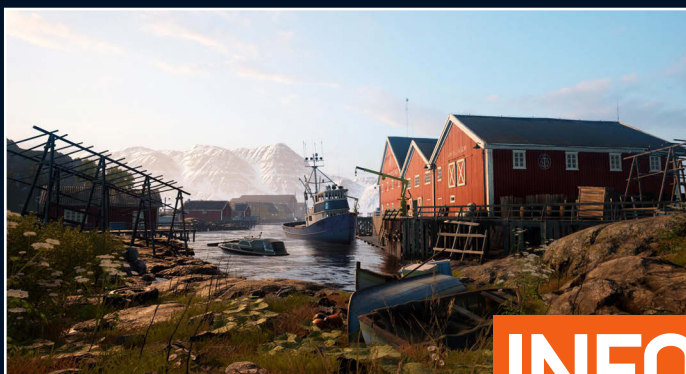
Tükröm, tükröm

TWIN MIRROR

A Dontnod Entertainment nemcsak a már megjelent *The Awesome Adventures of Captain Spirit* és az idén ősszel érkező *Life Is Strange 2*-n dolgozott, illetve dolgozik, hanem *Twin Mirror* címmel egy teljesen új játékot is készített. Egyelőre viszonylag keveset lehet tudni a *Twin Mirror*-ról, annyi tűnik csupán biztosnak, hogy egy karakterközpontú nyomozós játék lett. Az eddig megvillantott előzetesből az is kiderült, hogy főhősünk, Sam egy barátja halálát követően tér vissza szülővárosába, ahol azonban sem-

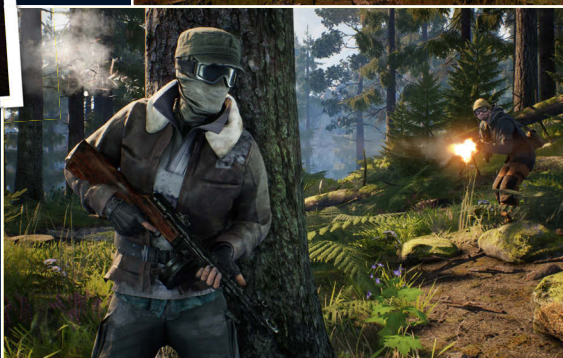
mi sem tűnik már olyannak, mint régen. Az egyre ismeretlenebbé váló környezetet ráadásul még balljósabbá teszi, hogy Sam elméjéből teljesen kiesett az elmúlt éjszaka története, hoteleszobájában pedig észreveszi saját véres ingét, ami nem sok jót jelenthet az elhomályosult este fényében. A Dontnod eddigi munkáinak tükrében bizakodva tekintünk az új IP-re, és nagyon reméljük, hogy nem kell csalódnunk. A felütés láttán mi már azonnal belefognánk a történetbe, de erre sajnos még 2019-ig várunk kell.

A DONTNOD EDDIGI MUNKÁINAK TÜKRÉBEN BIZAKODVA TEKINTÜNK AZ ÚJ IP-RE



INFO

Kiadó **Bohemia Interactive**
Fejlesztő **Bohemia Interactive**
Platform **Xbox One**
Megjelenés **2019. február**

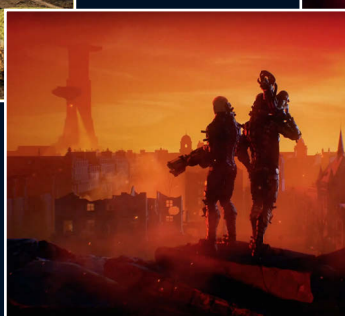


Párizsi randevő

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

Már biztosan tudjuk, hogy a színpalak mögött készül a *Wolfenstein* egyelőre cím nélküli harmadik része is, de a trilógia lezárása előtt még lesz olyan kedves a MachineGames csapata, illetve a Bethesda Softworks, hogy leszállít nekünk egy érdekes mellékszálát. A *Wolfenstein: Youngblood* 19 esztendővel az Egyesült Államok felszabadítása után játszódik, amikor hiába lett sikeres az amerikai forradalom, a náciakat még mindig nem sikerült elzavarni a hadszínterről. Az 1980-as években járunk, B. J.-nek pedig nyoma veszett

a Vichy-kormányzat által igazgatott Franciaországban. Egy ilyen spinoff epizód egyébként korántsem meglepő, elég csak a *The Old Blood*-ra gondolni. Maguk a játszható karakterek viszont rögtön egy csavart rejtenek, ezúttal ugyanis nem B. J. bőrébe bújhatunk, hanem a jó öreg Blazkowicz ikerlányait irányíthatjuk. Az is kiderült, hogy nem csak egyedül irthatjuk a náciakat a *Youngblood*-ban, hiszen coop mód is kerül a játékba – az ikerfőhősök megoldás miatt mondjuk adja is magát az a lehetőség.



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Dontnod Entertainment**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2019**

Azok a '90-es évek!

VIGOR

Végre kiderült, hogy mi is az a titokzatos Xbox One-exkluzív játék, amelyen már jó ideje dolgozott a Bohemia Interactive csapata. A *Vigor* egy meglehetősen ritkán használt helyszínen, a nukleáris háború utáni Norvégiában játszódik, egészen pontosan 1991-ben. A történet körülbelül annyit fed le, hogy ebben a barátságatlan világban már ember embernek farkasa, a kevés megmaradt erőforrásért ádáz harc dúl. Mi is ebből a soha véget nem érő küzdelemből vehetjük ki a részünket 8, illetve 16 fős meccsekben – a *Vigor* ugyanis egy túlélőjáték lesz, amelyben tulajdonképpen

minden a lehető legjobb loot megtalálásáról szól. A szükséges élelem felkutatása mellett táborhelyünket is fejlesztenünk kell annak érdekében, hogy az ellenséges játékosok ne kapjanak szét pillanatok alatt. A *Vigor* teljes pompájában csak 2019 elején érkezik meg free-to-play verzióban, de az Xbox Game Preview programon keresztül már elvileg idén nyáron befut a fizetős korai hozzáférés, vagyis a *Founders Pack*. Az *Arma III* és a *DayZ* fejlesztőinek új, alternatív történelemmel megtöltött játéka a műfaj kedvelőinek mindenképp tartogat pár emlékeztető kalandot.



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **MachineGames**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2019**

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 42 THE CREW 2
- 46 VAMPYR
- 50 LEGO THE INCREDIBLES
- 52 UNRAVEL TWO
- 54 JURASSIC WORLD EVOLUTION
- 56 WRECKFEST
- 57 BUS SIMULATOR 18
- 58 MXGP PRO
- 59 MOTOGP 18
- 60 MARIO TENNIS ACES
- 61 ANTIGRAVIATOR
- 62 UNFORESEEN INCIDENTS
- 63 OVERLOAD
- 64 THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT
- 65 NEW GUNDAM BREAKER
- 66 LUST FOR DARKNESS
- 67 HAIMRIK
- 68 THE SPECTRUM RETREAT
- 69 PREY: MOONCRASH
- 70 FAR CRY 5: HOURS OF DARKNESS
- 71 CALL OF DUTY: WWII – UNITED FRONT
- 72 ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 DELUXE EDITION
- 73 RED FACTION GUERRILLA RE-MARS-TERED
- 74 CRASH BANDICOOT N. SANE TRILLOGY
- 75 NIER: AUTOMATA BECOME AS GODS EDITION
- 76 SUDDEN STRIKE 4 – EUROPEAN BATTLEFIELDS EDITION
- 77 FAR CRY 3: CLASSIC EDITION
- 78 STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION
- 79 LUMINES REMASTERED
- 80 TIME CARNAGE
- 80 ANIMAL FORCE
- 81 EVERSPACE – ENCOUNTERS
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mindegy, mi, csak zümmögjön!

THE CREW 2

MINDEN ÁRKÁD VERSENYJÁTÉK TESZTELÉSEKOR ÚGY ÉRZEM MAGAM, MINT EGY MAXIMALISTA SZÜLŐ.

Lehet a „gyerek” négyes tanuló, én csak arra tudok gondolni, hogy miért nem olyan kiváló, mint a csillogos ötös *Forza Horizon* (bármelyik része, minél újabb, annál jobb), vagy ha a képességei nincsenek meg hozzá, miért nem próbál legalább puskázni a nála jobbról? A *The Crew 2* első néhány órájában is csak erre tudtam gondolni, pedig érezhetően inspirálódott az Ivory Tower a Playground Games alkotásából. Aztán ahogy haladtam előre, egyre inkább elhalványult a gondolat, és csak azt láttam, hogy bár technikailag volna hova fejlődni, tartalom és élmény tekintetében ez az utóbbi évek egyik legjobb versenyjátéka.

HA MEGY, VEZETJÜK

A kiadó és a fejlesztőcsapat alaposan átgondolta, mi legyen a folytatással, aminek eredményeképpen teljesen elfelejtethjük, hogy valaha létezett az előd. A *The Crew 2*-ben is van egy erőltetett, semmilyen sztori (végtelenül kellemetlen megjegyzésekkel és olyan arcokkal, akik előtt az ember akár egy egész estét át képes lenne inkább telefonálást színlelni, csak beszélgetni ne kelljen velük), viszont nem nyomják az arcunkba, nem erre húzták fel az egész előrehaladást, és szinte minden átvezető átugorható. Választunk egy karaktert, megismerjük a négy fő csa-

patot, akiknek megbízásából a versenyeket fogjuk teljesíteni, majd nekivágunk az Egyesült Államok nem pontos, de hiteles és óriási másának.

New Yorkból San Franciscóba eljutni negyven perc (onnan tudom, hogy az egyik versenynek pont ez a két város a kezdő- és a végpontja), közben pedig változatos tájakon hajtunk keresztül. A települések, tájak inkább csak hasonlítanak a valódi földrajzi területekre, de azonnal felismerhető, mikor hol járunk. A nevadai sivatagban száguldani éppúgy jó és különleges élmény, mint a Grand Canyonnál autózni vagy a hegyekben medvéket kergetni (akiket persze nem lehet elűzni, csak fotózni). Én viszonylag hamar kezdtem úgy érezni, hogy ez a térdkézetem már túl nagy, és ahelyett, hogy járművekkel közlekedtem volna, a menüből választottam ki, melyik eseményhez akarok menni. A versenyeket listázó menüben láthatjuk, hogy az egyes frakcióknál, adott versenykategóriában hány százalékon állunk, és én, mint a rendezettséget kiemelten szerető ember, ezt nagyon tudtam díjazni.

A játék nem csak az autóversenyzésről szól, és nem is csak motorokat adtak hozzá a kínálatához. Az Ivory Tower nem másolni akart, hanem valami eredetit és emlékezeteset alkotni, így hát bedobta a mixerbe a repülőket és a motorcsónakokat is, amelyek bár nem kapnak akkora hangsúlyt, mint a földi járművek, jó néhány órán át vezethetjük őket – de csak ha akarjuk. Akit nem kap el a repülés,



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ivory Tower Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Autókkal, repülővel és hajókkal szelhetjük át az Egyesült Államokat. PEGI 12+

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.

TARTALOM ÉS ÉLMÉNY TEKINTETÉBEN EZ AZ UTÓBBI ÉVEK EGYIK LEGJOBB VERSENYJÁTÉKA

vagy nem érzi teljesen biztonságban magát a vízen, nyugodtan figyelmen kívül hagyhatja mindkét opciót, csak annyi hátrány éri, hogy lassabban fejlődik, meg kell ismételnie versenyeket, illetve ki kell hagynia a hibrid futamokat (amelyekben közvetlenül egymás után vezetünk különböző típusú járgányokat). Ha ez az áldozat belefér, körülbelül 15 órányi tartalom így is marad.

AUTÓK A TENGER FELÉ

Hogy teljesen élvezni tudjam a játékot, ki kellett zárnom minden narratív elemet, és nektek is elég, ha annyit tudtok, hogy van a sárga, a narancs, a kék meg a rózsaszín csapat, amelyek az utcai, az offroad, a profi és a szabad stílusú versenyzést kedvelik. Az első kategóriában találjuk a klasszikus, városi versenyeket, a driftelést, a gyorsulást (drag) és a kitartóknak szóló Hyper Cart, amelyben nagyon drága és nagyon gyors autókkal kell 20-40 perces versenyeken bizonyítanunk. A másodikban az a fontos, hogy sár és mocsok legyen: a terepjárókkal és a kétkerekűekkel száguldás árkon-bokron át, illetve a motokrossz és ralikrossz tartoznak ide. A harmadikban a légi mutatványok, a mocsárjáró motorcsónakok és a

gördeszkaparkban ugráló monster truckok kerülnek előtérbe, a negyedikben pedig nyílt vízen manőverezhetünk, túraautókat találhatunk, valamint a Red Bull Air Race-hez hasonló, pylonkerülőgés légi versenyben vehetünk részt, és a Red Bull Formula-1-es autóját (vagy egy koncepcióautót) hajtva száguldhatunk zárt versenypályákon. Minden csapatnak van egy vezéralakja, akit egy hosszabb, több versenytípus magába foglaló ütközet során kell legyőznünk egy spéci járgányért cserébe. Emellett mindhez tartoznak úgynevezett skillek, avagy minifeladatok, mint a szlalomozás, a sebességhatár átlépése vagy az, amikor egy növekvő piros zóna elől kell menekülnünk, ahogy csak bírunk. A 100 százalékos teljesítést úgy érhetjük el, ha mindnél megcsináljuk a fotózásokat is, amelyek során néha a járműveket, olykor a környezetet, máskor meg vadállatokat kell elcsípnünk. És akkor még nem említettem az XTREM versenyeket, amelyek szintén vegyesek, és egy kis tévéműsoros körítést kaptak. Ez mind nagyjából harminc órányi szórakozást jelent az ügyesebbeknek, és ez csak a



normál nehézségi szint, ugyanis mindenből létezik egy nehezített változat is. Én egy pillanatil sem unatkoztam; amikor már épp belefásultam volna abba, hogy a Minimmel próbálok szűk utcákban lavírozni, átugrottam egy reptülőbe, és máris olyan volt, mintha egy másik játékkal játszanék. Azt azért hozzátésem, hogy nem voltam mindennel ugyanannyira elégedett. Érthetetlen például, hogy a ralikrossz miért nem követi a sportág szabályait, miért csak egy rövidebb útvonal a Joker pályaszakasz, amire ráadásul nem is kötelező rámenni (a valóságban versenyenként egyszer mindenkinek az), és amit az MI úgy használ, mintha nem lenne más irány. A Formula-1-es autóval elkövettem azt a hibát, hogy erőset fékeztem

egy éles kanyarban, de amikor láttam, hogy ellenfeleim milyen sebességgel veszik be, ki kellett ráznom magamból a Codemasters játékaiban tanultakat, és teljesen más szemlélettel nekiállni. A *The Crew 2* ugyanis egy verbeles árkádjáték, ezért a fék legtöbbször opcionális, viszont ettől lehet igazán élvezetes bárki számára. Persze az



a legjobb, ahogy a *Forza Horizon* játékokban láthatjuk: mindenki testre szabhatja az élményt, annyi segítséget kapcsol be, amennyit szükségesnek érez. De azért így is jó, na. A repüléssel nem volt bajom, a hajózással meg csak annyi, hogy néhol túl sekély volt a víz, ami miatt értékes másodperceket vesztettem; legalább az lehetett volna egyértelmű, melyik terület használható vízi közlekedésre, és hol ül fel a csónak alja.

Árkádos mivoltával az is együtt jár, hogy törés nincs, csak karcolások, a motoros nem hagyja el paripáját ütközéskor, és a repülővel oszlopnak csapódás sem jelenti mindig a szárnyalás végét. Ugyanakkor ha túl erősen csapódunk neki valaminek, hiába látjuk, hogy egyébként simán mehetnénk tovább, aktiválódik a visszaállító mechanika, és jó pár hellyel hátrébb kerülünk vissza a pályára. A másik tipikusan árkádos vonás a rubber banding, avagy csúzoeffektus: bizonyos versenytípusoknál (és nem mindnél, ez fontos) hiába szerünk jelentős előnyt, és hiába haladunk lassítások,

ütközések nélkül, egy MI rivális elénk vágódik, lelassít a mi sebességünkre, és pár másodperc múlva megelőzhetjük – ha épp nem a célegyenesben történik ez. Nem olyan undorító, mint a *Need for Speed* játékokban, de meggyőződésem, hogy nem csak képelem. Az MI egyébként alapvetően nem túl okos, gyakran megy neki falnak és tereptárgyaknak, olykor behajt a híd alá, ami persze nekünk kedvez, de nem mutat igazán jól. A helyezés sokszor nem számít, a legtöbb verseny a harmadik hely elérésével is teljesítettnek tekinthető, jár érte jutalom, és regisztrálják időeredményünket a világranglistán. Néha meg csak a győzelem ér.

TEREPRENDEZÉS

A pályadizájn gondolkodhattak volna még egy kicsit. Az árkád autóversenyekben az ember kalkulál azzal, hogy ha esetleg túl gyorsan vesz be egy kanyart, a fal vagy a korlát megfogja, és csak minimális sebességvesztéssel kénytelen számolni. Itt viszont – főleg a városban – nagyon

nagyon óvatosnak kell lenni, ugyanis az épületek viszonylag részletes kidolgozásának átká, hogy a legkisebb tégladarabban is fennakadhatunk. Nyilván az a cél, hogy ne a falon, hanem az úttesten közlekedjünk, de egy negyvenperces verseny közben minden ilyen apróság extra bosszúságot okoz. Azt meg pláne nem értem, miért gondolták azt jónak, hogy a négy-sávós autópálya közepére beraktak egy kiüthetetlen oszlopot; a legtöbb-ször sikerült elkerülni, de olykor választanom kellett, hogy egy civilnek vagy az oszlopnak hajtsak-e neki, és nem voltam boldog, amikor biztos első helyemet a nyolcadikra voltam kénytelen cserélni, és újra felverekedni magam az élre. Ugyanígy bosszantó, hogy egyes helyeken nincs korlát, és ha esetleg túl gyorsan veszünk be egy kanyart, akár le is repülhetünk a felüljáróról. Ez szabad cirkálásban feelinges volt, de amikor szigorúan kellett követnem egy verseny útvonalát, és lezuhantam, nem a „feelinges” volt az első jelző, amit előástam a szótárból.

HP MÁS-VÉLEMÉNYE

Ha valaki a Turbo Outrun bővületében nőtt fel, és az arcade hangulat rajongója (igen, magamról beszélek), az szeretni fogja a *The Crew* második részét, már csak azért is, mert az előző, kissé erőltetett *Need for Speed* mellékiz után most sokkal inkább *Forza Horizon*-os lett az irány, még kevésbé komolyan vehető formában. Szeretem, ha egy versenyjáték nem akar versenyre kelni a „szimulátor” jelzőért, a *The Crew 2* látványosan el is határolódik ettől. Gyors, pörgős, nagyon változatos látványvilágot és élményt kínál alkotás, amely hosszú órákra lekötött. Tele van persze kisebb hibákkal, korai Mario Kart-időket idéző versenyekkel (például mindegy, hány másodperccel vezetünk a többiek előtt, a legapróbb hiba vagy erősebb fékezés is elég ahhoz, hogy azonnal beérjenek), de mégis napok óta kikapcsol, szórakoztat, teszi a dolgát. A két sima konzolt viszont felejtse el, PS4 Pro és Xbox One X az ajánlott platform a PC mellett (ahol szintén érdemes komolyabb konfigurációval versenybe szállni), az élvezhető látvány és teljesítmény ezekkel indul, de még a két legerősebb konzol között is látható különbség van (az Xbox One X 3200×1800, a PS4 Pro 2816×1584 felbontásban tájalja a látványt, a legalja amúgy a sima Xbox a maga 1600×900-es pixelszámaival). Bárhogy is, arcade élménynek remek a *The Crew 2*, sokkal jobban illik a műfajba elődjénél, de komoly szimulátorélményt, érdemi sztorit vagy elmélyülést ne keressen senki, ez a versenyjátékok gyorsétterme. És ízlik a kajájuk.

A városok úgy vannak megépítve, hogy extrém mutatványokat is bemutathassunk



Hajóval hasítani a folyókon nagy élmény



A Rally Raidekben eldönthetjük, autóval vagy motorral mennénk. Az erdőben jobb ez utóbbi



HA TE MONDOD

Stephane Jankowski producer, Ivory Tower: „Ha csak repülni akarsz a The Crew 2-ben, megteheted.”

És ha már arról van szó, mitől tudnék a falnak hajtani, itt említem meg a játék szerintem legnagyobb hiányát: nincs túl jól optimalizálva. Ez nem is feltétlenül a látványon mutatkozik meg (bár a recés textúrákat nem igazán értem, amelyek még az autókban is jól láthatók, holott ha a világot nem is, általában a kocsiakat nagyon körültekintően dolgozzák ki a fejlesztők a versenyjátékokban), hanem a tereptárgyak kirajzolásának sebességén. Az alagutakban pontosan látszik, hogyan építi őket a játék, hiába látjuk a kijárat fényét (vagyis hát azt, amit annak gondolhatunk), a rendszer hamar befalazza. A velünk egy sávban haladó civil autókat még csak-csak ki lehet szűrni a távolból, de a szemből érkezőket csak a világerekord-közelire reakcióidővel rendelkezők kerülhetik el. A kötött pályás vagy szűk utcákön zajló városi versenyeken ez nem olyan szembeszökő, de ahogy egy autópályára érünk, azonnal problémákat okoz. Belső nézetben nem működnek a visszajelentők, csak homályt láthatunk, és a műszerfal sem tűléles. Hiányoltam továbbá a terelőket, különösen a 15-40 perces versenyekből. Legalább átlátszó nyilak, kis táblák vagy GPS-hang mondhatta volna, hol forduljak be, mert hiába voltam én a leggyorsabb, és vezettem 10 másodperces előnnyel, amikor 340-nél épp nem a jobb alsó sarokban lévő minitérképet, hanem az utat néztem (ami azért valljuk be, észszerű do-

log), többször túlszaladtam kereszteződéseken, és csak nagy veszteségek, kűszködés árán tudtam visszatérni. A bonyolult felüljáróknál, ahol három elágazás vezet három teljesen eltérő irányba, ez a probléma még inkább érezhető. Néha a játék sem tudja eldönteni, arra bátorítson-e, hogy a nekünk leginkább tetsző útvonalon haladjunk, vagy azt akarja, kövessük, amit kijelölt.

MÉRT VAN EGY HAJÓ A NAPALIBAN?

A járműfelhozattal nem vagyok teljesen elégedett. Bár sokféle márka érhető el, mindegyikből csak egy-kettő jutott a játékba, amelyikből meg több, ott általában ugyanabból a típusból található különböző célokra (ralira, utcai versenyre) használhatókat. Elégedett voltam azokkal, amiket választottam, de megértem, ha valakinek hiányérzete támad. Az viszont mindenképp pozitívum, hogy a leggyengébb kocsiakat is feltuningolhatjuk úgy, hogy a keményebb versenyeken is fel tudják venni a harcot. A fejlesztés úgy működik, hogy minden futam végén véletlenszerű lootot kapunk, mindig abban a kategóriában, amiben épp indulunk. Az alkatrészeket szabadon cserélgethetjük az azonos kategóriájú masinák között, és nem hozzáadnak az alap teljesítményértékhez, hanem szintre hozzák. Gyengébb járgányokkal persze kicsit nehezebb érdemben előrelépni, de nem annyira, hogy ne

a felturbózott Mini Cooper S-emmel toljam le az utolsó utcai versenyt az Aston Martinom helyett. Alapvetően nem tartom kimondottan jónak a fejlesztési rendszert, ráadásul a cuccok felpakolgatása csak egy fölösleges kör a menüben (automatikusan is felrakhatná mindig a legjobbat), de így legalább nem kell autónként (és motoronként, repülőnként, hajónként) mindent egyesével megvenni, és egy valag pénzt elszórni erre.

A testre szabhatóságra viszont nem lehet panasz. Házunkban (a Season Pass vásárlóinak kettő van) láthatjuk az épp kedvencnek beállított járműveinket a nappaliban. A részletes szerkesztővel egyedi festéseket, mintázatokat kreálhatunk, vagy alkalmazhatjuk a mások által készítettet. Emellett kismértékben, de öltöztethetjük a sofórt is, sisakot, versenyruhát vagy épp kötött sapkát és pulóvert adhatunk rá, ahogy tesszük. Alkatrészeket is változtathatunk, cserélhetünk lökhárítókat, színezhettünk kereteket. A játék ezt ugyan nem hangsúlyozza, de ne hagyjátok ki a kozmetikázást.

MI VAN A SZTÁRSÁG UTÁN?

Aki mindennel végzett, szinteket léphet az ikonná válás ranglétráján, újabb és újabb jutalmakat feloldva, illetve fejleszthet ezt-azt (a loot minőségét, a szélárnyék hatékonyságát) pontok elosztásával. Persze ehhez ismételni kell a teljesített versenyeket, de mindig lesz egy újabb világ-

LESZ MÉG DOLGUNK

A Ubisoft más játékaiban már láhattuk, milyen jól jár mindenki a folyamatosan érkező frissítésekkel, így az Assassin's Creed Origins és a The Division példáját várhatóan a The Crew 2 is követni fogja. Egyelőre annyi biztos, hogy havonta két jármű jön, illetve szeptemberben jelenik meg – ingyenesen – az első komolyabb kiegészítő, a Gator Rush, amelyben légpárnás járművekben ülve versenyezhetünk, és nagyobb értékű alkatrészekre vadászhatunk. Ezt decemberben követi a PvP-mód, azaz az egymás ellen versenyzés lehetősége, ami érthetetlen módon kimaradt a megjelenéskor. Hogy ezek mellé még mit kapunk, egyelőre kérdés, de jövő tavaszig biztos nem áll le az Ivory Tower, és a decemberi frissítés sem csak multis élményt hoz.

rekord, amit meg kell dönteni. Ha a patcheket is adagolják az újítások mellé, rendben leszünk, és ha a The Crew 3 alá olyan játékot pakolnak, amelynek nem tudjuk legyorsulni a textúrabetöltését (ez kis túlzás, persze), és nem akadozgat néha még a legerősebb gépeken is, a Forza Horizon sorozat komoly vetélytársat kaphat. Első lépésnek ez így tökéletes.

Paca

HARDVER
Windows 7 SP1 (64 bit), Intel Core i5-2400s 2,5 GHz/AMD FX-6100 3,3 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660/AMD HD 7870 2 GB

- + rengeteg verseny, sok különböző élmény
- + változatos játéktér
- + élvezetes, egyszerű irányítás
- lassú textúrabetöltés
- irracionálisan viselkedő MI
- neveltségesen bárgyú körítés

PACA
Akkor most repülni még egy kicsit.

80

Véradó kerestetik

VAMPYR

PRÓBÁLKOZHATTAK NAP-FÉNNYEL, FOKHAGYMÁVAL, KERESZTTTEL, SZENTELT VÍZZEL VAGY SZÍVBE DÖFÖTT KARÓVAL AZ ÉVSZÁZADOK SORÁN, SEMMI SEM TETT AKKORA KÁRT A VÁMPÍROKBAN, MINT STEPHENIE MEYER REGÉNYSOROZATA. Va-

lóló igaz, az Alkonyat és folytatásai tinilányok tízmillióival szerették meg az olvasást világszerte, ugyanakkor megfosztották méltóságuktól Vlad Tepes, Orlok gróf, Lestat de Lioncourt, Gabriel Belmont, Strahd von Zarovich és Kierkan Rufo rokonságát. Nem csoda, hogy a zombik játsszi könnyedséggel átvették a vezető helyet a szörnyek népszerűségi versenyében. Ám hiába tűnnek holtanak a maguk sápadtságában, pislákol még némi élet a vérszívók jéghideg testében, csupán arra van szükségük, hogy valaki újra vért pumpáljon összeszikkadt ereikbe. Ez lehet friss, eredeti elgondolásokkal teli vagy a legfinomabb óborokkal vetekedő évszázadú, hiszen a tradíciókhoz ragaszkodás legalább olyan erős horgony, mint elszánt törekvésünk a megújulásra. A *Life is Strange*-dzel komoly hírnévre szert tett Dontnod a hagyo-

mányokhoz visszatérést választotta; ennél fogva a csapat első szerepjátékában szereplő élőhalottak alig térnek el a róluk kialakult tradicionális képtől, és Erdély vadregényes tájai után vitathatatlanul a ködbe burkolódzó, Viktória korabeli London a legautentikusabb vadászterület.

LONDONBAN HEJ, VAN SZÁMOS UTCA

Ámde a fejlesztők ugrottak egyet az időben, és nem csupán a britek második leghosszabb ideig hatalmon lévő királynőjének uralma által fémjelezett érárt hagyták maguk mögött, hanem az azt követő Edward kort is, mígnem 1918-nál megállapodva rátaláltak a tökéletes díszletre. A Nagy Háború végóráit éli, közel a központi hatalmak kapitulációja, de még nem lélegezhet fel a világ, mert irtózatossá járvány szedi áldozatait. Jonathan Reid, a frontot megjárt sebészorvos, aki egy újfajta vértranszfúziós eljárás kidolgozásával vívta ki a szakma megbecsülését, ekkor tér haza szülővárosába. Ám még mielőtt csókot nyomhatna rég nem látott édesanyja arcára, és megölelhetné szeretett testvérhúgát, jóvátehetetlen és megmásít-

hatatlan gaztett szenvedő alanyává válik. Ezzel pedig kezdetét veszi az ő személyes tragédiája.

Alighogy leperegnek az intró képsorai, Jonathan egy tömegsírban tér magához, ahova a spanyolnátha pénztelen, névtelen és arctalan áldozatait hordják halomba. Emlékei hézagosak, különös, sosem tapasztalt érzések kerítik hatalmába, s amikor belefut az első élőlénybe, önkéntelenül is táplálkozni kezd. Saját tettétől elborzadva botorkál arra, amerre a lábai viszik, ám amikor ismeretlenek törnek az életére, emberfeletti erőt fedez fel magában, páratlan gyorsaságáról nem is szólva.

A kezdeti bizonytalan lépések után felpörögnek az események, Reid barátokra és szövetségeseire lel, akiktől ha nem is minden kérdésére, de választ remélhet. Innentől fogva pedig kettős cél vezérli: fel akarja kutatni azt, aki a történetekért felelős, emellett pedig továbbra is kötelességének érzi, hogy megtalálja a járvány megfékezésének módját. Eközben persze birokra kel benne nehezen kordában tartható éhsége és az élet megóvásárra tett hippokratészi esküje. Jonathan belső küzdelme végigkíséri a cselekményt, a Dontnod pedig briliáns hú-

zással tette e tusakodást a játék szer- ves részévé, belevonva minket is hőstünk dilemmájába.

ÉS MINDEN UTCÁN TÖBB SAROK

Egyszerű a helyzet: ha táplálkozunk, azaz elbűvöljük, majd egy sötét zugban kiszívjuk a derék polgárok véréit, jóval nagyobb hatalmú vámpírrá válhatunk, mintha önmeg- tartóztatást fogadnánk. Nem mindegy, hogy amikor nyugovóra térünk, mennyi tapasztalati pontot költhetünk a képességek feloldására és továbbfejlesztésére. Az első végigját- szásom során senkinek egy haja szála sem görbült, hacsak kezem nem emelt rám, emiatt elsősorban a pasz- szív tulajdonságokra (stamina, élet- erő, vérkészlet stb.) gyúrtam, és csu- pán néhány támadási formát sajátí- tottam el a megtanulhatóak közül. Annak, aki erre az útra lépne, min- denképpen fel kell készülnie rá, hogy sokszor találja majd szembe magát a saját szintjét jócskán meghaladó el- lenfelekkel. Tápolni persze korláto- zott mértékben még így is lehet, hi- szen a küldetésekért nem kevés XP- jár, ahogy a rendszeres vizitek, az éjszakánként újratermelődő ször-



INFO
Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Dontnod Entertainment**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Vérből szerepjáték, amelyben egy vámpírrá változtatott orvos szerepében küzdünk a Londont maga alá gyűrő spanyolnátha ellen.
PEGI 18+





Vámpírvadászok róják az utcákat, akik a legkülönfélébb fegyverekkel törnek az életünkre, például lángszórával.



nyek és vámpírvadászok lemészárlása, valamint a polgárok titkainak kifizérése után is csurran-cseppen valamicske.

Ha viszont felprédálnánk Londont, akkor sem érdemes elharmkodni a dolgot (lásd a keretes írást), nem beszélve arról, hogy ha akarnánk, se tudnánk azonnal mindenkibe belemélyesztetni a fogunkat. Addig ugyanis senkit sem szípolozhatunk szárazra, míg nem hipnotizáltuk. Egyes polgárok ellenállóbbak a delejzéssel szemben, mások akaraterije a legapróbb nyomásra semmivé foszlik, és mivel e képességünk csupán a történet előrehaladtával erősödik, mindig csak azokból válhat táplálék, akiknek mentális védelme nem múlja felül Jonathan mesmerize-szintjét.

Remekül oldották meg, hogy az emberbarát játékosok folyton ki le-

gyenek téve a csábításnak. Számos szekrény, asztalfiók és láda marad előttünk zárva, ha nem szerezzük meg a beléjük való kulcsot krónikus vérszegénységben elhunyt tulajdonosuktól. Kompromisszumos megoldás lehet, hogy csupán megritkítjuk a nyáját, nem meszárólunk le min-

TANÁCSOK KEZDŐ VÉRSZÍVÓKNAK

1.

URALKODJ AZ ÉHSÉGEDEN!

Ostobaság volna túl korán csapra verni a polgárokat, inkább derítsd ki minden titkukat, hajtsd végre a tőlük kapott feladatokat, és kúrálj ki őket különféle nyavalyáikból. Már eközben is üti némi XP a markodat, de türelmed elnyeri jutalmát, ugyanis egy egészséges emberből, akiről már mindent tudsz, jóval több tapasztalati pontot nyerhetsz ki tiszta és tápláló vérének köszönhetően.

2.

NÖVELD A KITARTÁSODAT!

Függetlenül attól, hogy mennyi tapasztalati pont felett diszponálsz, mindenképpen a staminát részesítsd előnyben a többi tulajdonsággal és képességgel szemben. Még az életerőnél és a vérkészletnél is fontosabb. Ha ugyanis már néhány suhintás után zihálni kezdesz, kiszolgáltatod magad ellenségeidnek, és nem marad reményed arra, hogy legyőzd őket, vagy elmeneküjl előlük.

3.

KÍSÉRLETEZZ A KÉPESSÉGEKKEL!

Amennyiben nem kívánsz prédaként tekinteni a londoniakra, csupán töredékét oldhatod fel és maxolhatod ki a megszereshető skilleknek. De még ekkor is lehetőség nyílik kipróbálni pár új trükköt, ugyanis a menedékházakban újraoszthatod az addig megszerzett és felhasznált összes tapasztalati pontot, ráadásul az első alkalom még ingyenes is.

4.

SZEREZD MEG A TRUE DRAGONBANE-T!

A játék legjobb fegyveréhez csak akkor juthatsz hozzá, ha anélkül szállítod le a csomagot a megbízónak a Pandora's Box mellékküldetés során, hogy egyszer is belekucskálnál. Ezután már csak össze kell gyűjtened a még hiányzó dokumentumokat, hogy a teljes kollekción birtokában megfejtethesd az iratokon jól elrejtett feladványt.

5.

NE CSAK NÉZZ, LÁSS IS!

Noha akad pár kereskedő East End sikátoraiban, oly sok eladható vagy összetevőre lebontható használati tárgyat találsz szekrények és fiókok mélyén, áldozataid zsebében vagy szemeteskukákban turkálva, hogy csak elvétele veszed hasznukat. Egy-egy éjszakai portya alkalmával simán összegyűjtheted az elhasznált szérumok, orvosságok és töltények pótlásához szükséges mennyiséget.

A TÁRSADALOM OSZLOPAI



DR. EDGAR SWANSEA – PEMBROKE HOSPITAL

Legelső szövetségünk a spanyolnátha ellen vívott harc utolsó védőbástyájának tartott kórház igazgatója. Reidet már akkor is sokra tartotta, amikor még „csak” egy elismert orvos volt, ám átváltozása óta egyenesen rajong érte. A Szent Pál Stólája Testvériség tagjaként ismeretei széles körűek a vámpírokat illetően, ugyanakkor hiányosak is, ezért mohón szomjazza a tudást. Talán túlságosan is mohón.



DOROTHY CRANE – WHITECHAPEL

Egykor Hasfelmetsző Jack tartotta rettegésben a bevándorlók lakta városnegyedét, most rejtélyes eltűnések, megmagyarázhatatlan halálesetek és fegyveres őrjáratok okoznak álmatlan éjszakákat a helybelieknek. A jórészt a világháború pusztítása elől ide menekült külföldiek alkotta közösség védelmezője egyben a Pembroke Kórház egyik legtapasztaltabb nővére is, aki illegális rendelőt tart fenn, hogy a legszegényebbek is megkapják az őket megillető egészségügyi szolgáltatásokat.



SEAN HAMPTON – THE DOCKS

Az East End szomorú szentje üzemelteti a terület egyetlen hajléktalanszállóját. Sean a legjobb tudása szerint igyekszik gondoskodni a szűkséget szenvedőkről, emiatt nagy megbecsülésnek örvend a dokkok környékén, még a bűnözők sem zaklatják. Bár a katolikus egyház nevelésében részesült fickót első benyomásunk alapján átlagos szentfázéknak gondolnánk, valójában jóval árnyaltabb személyiség, aki meglepő titkot őriz.



ALOYSIUS DAWSON – WEST END

Az Egyesült Királyság legvagyonosabb emberével csak a játék második felében találkozunk, amikor már átkelhetünk a jómódú West Endet a város söpredékétől elválasztó karanténon. Dawson – aki éltes kora miatt rettegi a halált, problémájára pedig a titokzatos Ascalon Club vezetésétől remél megoldást – kidolgozott tervvel rendelkezik a járvány megfékezésére. Ha minden az ő elképzelései szerint alakulna, akkor egy áthatolhatatlan fal mögött várhatnák ki a gazdagok és szerencsések, míg kitombolja magát a spanyolnátha London szegények lakta kerületeiben.

denkit. Ugyan kinek hiányozna egy sorozatgyilkos vagy egy életunt öngyilkosjelölt? A másik oldalról szemlélve pedig nehéz végezni azzal, aki minden tétivel és megszólasásával rászolgál elismerésünkre. Hatvanánál is több potenciális vérzsáknak írtak érdekesítő háttértörténetet és személyiséget, ráadásul még arról is gondoskodtak, hogy amikor végzünk velük, a fülünkbe csengjen utolsó gondolatuk, szertefoszló reményük, soha meg nem valósuló álmuk. Sosem éreztem még magam ennyire nyomorultul, amikor kioltottam egy NPC életét.

Közülük is kiemelkednek azok a közösségformáló szereplők (lásd a másik keretes írást), akiknek elveszejtése nem csupán közvetlen ismerőseiket viselné meg, hanem egész városrészeket taszítana káoszba. Ilyenkor még visszarángathatjuk a szakadék széléről az adott területet, kiemelt figyelmet fordítva az életben hagyottak egészségi állapotára, ha mégsem tesszük, akkor bezárnak a boltok, eltűnnek az utcákról a polgárok, helyükön pedig a korábbiaknál is több vérszívót, valamint a faj teljes kiirtására törekvő vadászt találunk.

ÉS MINDEN SARKON VANNAK HÁZAK

Utóbbiak aztán garantáltan nem hallgatnak a szép szóra, bár Reid emberi külseje megtévesztő lehet számukra, ugyanis előbb figyelmeztetik, csak utána lőnek rá pisztollyal, sörétes puskával, számszerűen, próbálják meg lángra lobbantani, gázzal megfojtani, kardéltre hányni vagy a kereszt hatalmával távol tartani. A különböző alfajokba sorolható vérszívók némelyike szintén fegyvert ragad, mások nem restek a karmaikat használni, és ha úgy adódik, jó nagyokat kortyolni az emberből... pardon, vámpírből.

Természetesen Jonathan sem marad adósuk, konkrét célpontra vagy területre ható vér- és árnyékmágiával vághat vissza, kiéhezett tigrisként vetheti magát áldozataira, hogy szétmancangolja őket. Természetfeletti képességeit maximumra fejlesztve úgy vághat át halandó és halhatatlan rosszakarói tömegén, mint kés a vajon, ám ezek a kunsztok pillanatok alatt kimerítik vérkészletét, és akkor nem marad lehetősége az öngyógyításra sem. Még szerencse, hogy szinte minden helyzetre hordhat magánál néhány injekciót. Ezenfelül világháborús veteránként egész ügyesen bánik a kézfegyverekkel. Utóbbiakat a következő csoportba lehet sorolni: kétkezes, egykezes, ki-segítő és tűzfegyver. Az első hal-maz nem szorul különösebb magya-

A SIKER MÉRCÉJE

A kiadó úgy számol, hogy egymillió értékesített példánytól tekintheti egyértelmű sikernek a Vampyr-t, viszont ha csak ennek a felét tudná összehozni, már akkor is megtérülne a befektetése. Tekintve, hogy megjelenése hetében az első helyen nyitott az Egyesült Királyságban, abszolút elérhetőnek tűnik a kitűzött cél.



HA TE MONDOD

Stéphane Beauverger vezető író, Dontnod Entertainment: „Játékaink mindegyikének erőteljes sztorival és kidolgozott karakterekkel kell rendelkeznie.

rázatra: lomhábbak, viszont amikor találnak, nagyobb fájdalmat okoznak, és némelyikük másodlagos támadási formával is rendelkezik. Az egyetlen kézzel forgatható kard, fejsze, bozótvágó mellé pedig választhatunk törst, kihegyezett karót, pisztolyt, sörétest satöbbit. Ha elegendő alapanyag áll a rendelkezésünkre, továbbfejleszhetjük őket ugyanazoknál a menedékházakban található barkácsasztaloknál, ahol különböző szérumokat és orvosságokat tudunk kutyvasztani. Aztán már csak rajtunk áll, hogy melyiket részesítjük előnyben. Mielőtt rátettem volna kezemet a True Dragonbane kardra, a játék legjobb fegyverére, egy jókora husángot használtam a legtöbbször, mert mindamellett, hogy fájdalma-

sakat lehetett csapni vele, az ellenfél stamináját is kikezdte. Addig utlegettem áldozataimat, míg kábultan el nem terültek, aztán ittam egy keveset a vérükből, majd folytattam a naspángolást. Ha mindezt úgy tehettem volna, hogy közben egyszer sem akadályoz az érvényesülésben az irányítás, sosem zavarodik össze a célpontválasztás, azaz mindig azt bántom, akit akarok, és a megfelelő személynek fordítok hátat, akkor a számszerűsített értékelés közelebb járna a kilencvenes tartományhoz. Ezért egy idő után már nem is álltam rá a célpontra, ha többen jöttek ellenem, inkább körbecikáztam őket, és akkor sóztam oda, amikor a hűlt helyemet lesték. Megtehettem, hiszen elsőként

Jonathan stamináját húztam fel a maximális szintig.

ÉS MINDEN HÁZON ABLAKOK

Tényleg kevés hiányzott ahhoz, hogy a *Vampyr* minden tekintetben kiváló játékként vonuljon be a történelembe. Az értékelődobozban felsorolt negatívumok egyike sem olyan, amit több odafigyeléssel és alaposabb teszteléssel ne lehetett volna kiszűrni, állapotukon pedig számottevő mértékben javítani. A visszafogott látvány és a kissé merev animációk még bőven a bocsánatos bűnök kategóriájába tartoznak, ugyanis a jobbára szabadon bejárható (egyes helyszíneket a sztori miatt találunk ideiglenesen zárva, más területekre alternatív útvonal vezet) városrészek atmoszférája kellőképpen sűrű, már-már torokszorító. Az NPC-k, a hozzájuk kapcsolódó történetek, Reid sorsa és belső küzdelme, a végső soron kielégítő, bár helyenként kiszámíthatóvá váló cselekmény, a gondosan kidolgozott világ és annak gazdag legendáriuma bőségesen kárpótol a hiányosságokért. Persze továbbra is örömmel adnék egy kis vért miniapért, safehouse-ok közötti gyorsutazásért és New Game+ opcióért cserébe. Ha pedig valaha készülsz hozzá folytatás – bármelyik befejezést is tekintésük majd a kánon részének –, feltétlenül szakítsok rá időt.



HARDVER
Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i3-2130 (3,4 GHz)/AMD FX-4100 (3,6 GHz), 8 GB RAM, GeForce GTX 1050/Radeon R7 370 (2 GB), 20 GB szabad hely

- + maradásra ösztönző atmoszféra
- + remekül működő citizenrendszer
- + a főhős belső vívódása
- kiforratlan harcrendszer
- a 2018-as elvárásokat alulmúló látvány és animációk
- butus, kiszámítható MI

CHAVALIER
Hibái dacára az utóbbi évek legjobb vámpiros játéka.

81



Ha megkíméljük a civilek életét, ne is álmodjunk arról, hogy minden képességet megtanulhatunk

Chavalier

Hihetetlenül hihetőek

LEGO THE INCREDIBLES



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **TT Fusion**
 Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Nem kerülhette el a sorsát a hihetetlen család sem, kockásítva lett a szuperhősök új generációja.
PEGI 7+

TAGADHATATLAN, HOGY A SZUPERHŐSFILMEK KORÁT ÉLJÜK.

Van, aki örül ennek, és az összes filmet megnézi, amelyben maszkos/testre feszülő ruhás/közpönyeges igazságosztók és rosszfiúk küzdenek meg a nézők kegyeiért. Aztán vannak olyan mozirajongók, akik szerint Hollywood nem kicsit tolta túl ezt a műfajt, és eszük ágában sincs pénzt kiadni valamelyik harmadrangú szuperhős előzményfilmjének premier előtti vetítésére.

A CSALÁD A LEGFONTOSABB

A hihetetlen család a Pixar egyik legjobban sikerült animációs filmje volt jó tizenégy évvel ezelőtt, tipikusan az a mese, ami egyszerre volt szórakoztató kisciknek és nagyoknak egyaránt. Ötévente nyugodtan elő lehet venni, a poénonk még ma is ülnek, és egy kicsit sem érezzük azt, hogy eljárt volna felette az idő. A második rész éppen mostanában került a mozikba, s a kritikusok egy része szerint ez az idei év legjobb szuperhősfilmje, ami nyilvánvaló fricska a futószalagon érkező Marvel és DC alkotások felé, de van benne valami igazság. A Traveller's Tale

régi adósságát törlesztette a szuperképességekkel felvértezett család kockásításával. A *Lego The Incredibles* egyszerre mind a két filmet feldolgozza, mégsem fog túl sok időt elvenni az életünkől, mindenféle rutin nélkül is 6-8 óra alatt le lehet tolni mindkét részt. Ez kevés, még akkor is, ha telepolták a játékot ismerős Pixar-karakterekkel, amelyeket összegyűjthetünk. Papíron ez nagyon jól hangzik, de aki játszott már komolyan *Lego* játékot, az tudja, hogy a teljes karakterlista kimaxolása nem tartozik a legszórakoztatóbb feladatok közé. Összesen 113 különböző figurát oldhatunk fel, de nem kell megijedni, ezek nagy része olyan Pixar-filmekből ismerős, mint a Némó nyomában, a Szörny Rt., a Merida, a bátor vagy éppen a kiváló Verdák. Azt azért nem árt észben tartani, hogy a játék kimondottan hűen követi a mozifilm cselekményét, tehát aki nem akarja előre megismerni a film meglepetéseit, az jobb, ha egy időre elhalasztja a végigjátszást.

VÁLTOZATLANUL ÁLLANDÓ

A *Lego* játékok második évtizede vannak velünk, ez idő alatt nagyon keveset

változtak. A célcsoportot figyelembe véve ez valahol jó, hiszen egy-egy új fejezet elé leültetve a csemetéket nem kell bonyolult, új mechanizmusokat megtanítani nekik, ismerős terepen találkoznak kedvenc mesehősökkel, és meglehetősen sokáig lekötik magukat a játékkal. Ez persze főként akkor igaz, ha közösen próbálják megoldani a feladatokat a coop játékmódban. Gyakorló szülőként nem kis büszkeséggel figyelem ilyenkor gyermekeim játékát, titokban szurkolok nekik, hogy minél előbb és főként maguktól jussanak el a megoldásig. A *Lego The Incredibles* hosszú idő óta az első olyan játék, amit egy napnál tovább nem nyűstöltek, egyszer végigjátszották a filmekre épülő kampányokat, de másnap már nem érdekelte őket. Ez az oka annak, hogy kevesebb pontszámot kap ez a rész, mint a korábbi epizódok. Ha a hétéves célcsoportot nem képes lekötönni ennél hosszabb ideig, akkor ott valami gasz van.

A formula 2005 óta változatlan: verj szét mindent az adott pályarészleten, építs fel új dolgokat a törmelékből, majd válassz ki egy, az adott helyhez passzo-

INCREDIBLES 2 – A MOZIFILM

A folytatások általában gyengébbek az első részeknél, ez különösen igaz az animációs filmekre. Az *Incredibles 2* jegyeladásai azonban alig egy hónap alatt túlszárnyalták elődjét, és a Pixar egyik legnagyobb bevételt hozó animációs filmje lett, amelyet nemcsak a mozilátogatók, de még a kritikusok is imádtak. Ilyen folytatásokat szeretnénk, jó sokat.

A FORMULA 2005 ÓTA VÁLTOZATLAN: VERJ SZÉT MINDENT AZ ADOTT PÁLYARÉSZLETEN, ÉPÍTS FEL ÚJ DOLGOKAT A TÖRMELEKBŐL, MAJD VÁLASSZ AZ ADOTT HELYHEZ PASSZOLÓ KARAKTERT



HA TE MONDOD

LEGO DC SUPER VILLAINS

Október 19-én jön az új Lego játék, amely már a negyedik lesz a DC világában. A főszerepet a rossziúk kapják, Joker és Lex Luthor száll szembe egy alternatív univerzumból érkező szuperhőscsapattal. Az új felállításban a rossziúkra hárul a feladat, hogy megmentse a Földet, miközben az igazi Justice League valamelyik párhuzamos világban kolbászol. Rosszakkal lenni mindig jobb, ezért gondoljuk azt, hogy az őszi Lego DC Super Villain lehet az utóbbi évek legjobb kockajátéka. Bárcsak igazunk lenne!

ló karaktert. Siker esetén átjuthatsz a következő pályára, ahol pontosan ugyanezeket a fázisokat kell követned. Annyira egyszerű ez a játékmenet, hogy még egy ötéves is képes rájönni az összefüggésekre. A legtöbb epizódban azonban van valami extra, ami csak arra a feldolgozásra érvényes. A *Lego The Hobbit*-ban a tör-

Richard Greer game director, TT Fusion: „A Lego játékok lényeges pontja, hogy közösen vigyük végig a játékot, ugyanabban a szobában, ugyanazon a kanapén, megosztva ugyanazt az élményt. A Lego The Incredibles összes tartalmát végigjátszhatjuk párban.”

pék egymás nyakába tudtak állni, hogy elérjék a magasabb helyeket, a szuperhősök bevezették a repülést, a nindzsák meg egy teljesen új harcrendszerrel dobták fel az amúgy 15 éve majdnem változatlan veredését. A *Lego The Incredibles*-ben azonban ilyen nagyságrendű újítás nincs, be kell érniük Mr. Hihetetlen szupererejével, az anyuka szuperhajlékonyságával és a gyerekek különféle szuperképességeivel. Apró újdonságnak számíthatjuk a kockák gyűjtögetését, amelyekből aztán egy méretesebb eszközt tudunk létrehozni egy apró minijáték keretén belül, de egy nem elég ahhoz, hogy elégedetten csetintstünk.

A *Lego The Incredibles* is büszkélkedhet egy központi világgal, ahol két misszió között megpihenhetünk, és szabadon bókászhatunk. Most egy tíz

kerületből álló metropoliszt kapunk, itt kell felvinnünk a harcot különféle bűnözői csoportokkal és azok vezetőjével. A kerületek megtisztításáért különféle jutalmakat kapunk; aki szereti teljesen kipucolni az ilyen stílusú játékokat, az jól fog boldogulni ezzel a résszel.

LEGALÁBB A HIBÁKAT JAVÍTSÁKI

A *Lego The Incredibles* tisztességgel összerakott játék, de már nagyon érezni, hogy elfáradt a sorozat. Tudom, hogy a legtöbb *Lego*-cikk végén ezt írom, de már tényleg eljött az ideje a váltásnak, mert ez az út nem vezet sehová, maximum a franchise kifulladásához. Első lépésben javítani kellene azokat az idegesítő kis hibákat, amelyek a kiadás után megmaradtak a játékban, az-

tán a kamerakezelést, mivel az sokszor botrányos. A járművek irányítására is ráférne egy nagy generál, mert sokszor azért nem ülünk be egy járgányba, mert túlságosan macerásnak tartjuk a kezelését. A 12 évnél idősebb generációnak igazából a humor adja el ezt a játékot. Millió kikacsintást és pixaros utalást zsúfoltak a játékba, ezeket felismerni és megérteni csak a felnőtt korosztály fogja. Nincs ezzel baj, kell valami szórakozás azoknak az apukáknak és anyukáknak is, akik veszik maguknak a fáradságot, és leülnek a kisklambókkal játszani egy coopmeccset. A Pixar-rajongók tehetnek vele egy próbát, de a többieknek inkább a *Lego Marvel Super Heroes 2*-t ajánlom, szuperhős kate-góriában még mindig az a legjobb.

Mocsy



HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64 bit), Intel Core i3-3240 (2x3400)/AMD Athlon X4 740, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 (1 GB)/Intel Iris Pro 5200/Radeon HD 5850 (1 GB), DirectX 11, 16 GB szabad tárhely

- + jó a humora
- + két film egyben
- + Pixar-karakterek
- unalmas játékelemek
- hatóság kampány
- technikai gondok

MOCYSY
Volt már ennél
hihetetlenebb is.

70

Több köt össze, mint ami elválaszt UNRAVEL TWO



INFO
Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Coldwood Interactive**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A valaha készült legszebb platformerek egyikének kooperatív játékmóddal megtöltött folytatása.
PEGI 7+

SOKUNK EMLÉKEZETÉBE BELEÉGTEK A 2015-ÖS EA PLAY EGYIK, A MAGA SUTASÁGÁBAN IS MEGKAPÓ JELENETE. Amikor egy vékonydongájú fiatalember felsétált a színpadra, és kabátzsebéből elővarázsolt egy drótvázra rádolgozott pamutfigurát, mielőtt beszélni kezdett volna játékaról, egyetlen szempillantás alatt puhára főzte a közönséget. Martin Sahlin remegő hangon megtartott előadása jókora önbizalomhiányról árulkodott, amiből egy kevéske át-szívárgott az *Unravel*be is, amely szemkápáráztató csomagolással igyekezett leplezni játékmechanikai felszínességét. Ennélfova bőven maradt mozgásterük a fejlesztőknek, sokféleképpen gyúrhatták a Yarni jelképezte masszát, hogy a folytatás tényleges előrelépésnek hasson. Mivel az EA villámgyorsan leszerződött a második részre, és ezt a tényt meg sem próbálta eltitkolni a nyilvánosság elől, tudható volt, hogy előbb-utóbb viszontlátjuk a szívünkhez nőtt piros csöppseget. Arra viszont aligha számított bárki is, hogy amint lehullik az *Unravel Two*-t takaró lepel, máris fáradhatunk a kasszához. Pedig így történt.

KÖTÉLHÚZÁS

Miután azt tapasztalták a fejlesztők, hogy single player alkotás mivolta ellenére rengetegen játszották úgy az első részt, hogy közben valaki mellettük kuporgott a kanapén kíváncsi

nézőként, esetleg kézről kézre járt (sic!) a kontroller, a kooperatív játékmódot tartották a következő evolúciós lépcsőfoknak. Emiatt Yarniból még akkor is két példány lengedezik aprócska Tarzanként a szélben, ha egyedül kívánjuk megismerni a történetnek otthont adó, festői szépségű helyszíneket. Kettejük sorsának a szó szoros értelmében bekövetkezett összefonódása képezi a folytatás alapját, erre építették fel a játékmechanikákat is. Többé szükségtelen attól tartanunk, hogy félúton megrekedünk, ha már nem bírjuk cérnával. Yarniék testvériesen megosztoznak a gombolyagon, mindenhová együtt mennek, és csak annyira távolodnak el egymástól, amennyire a helyzet megkívánja, illetve a köldökzsinór engedi. Semmi akadálya például annak, hogy az egyikük a hátára kapja (pontosabban maga köré tekerje), és úgy cipelje társát. Jelentéktelen apróságnak tűnik, de megkönnyíti a szólójátékosok életét, mert nem szükséges folyton változtatniuk a karakterek között. Ráérnek ilyesmivel akkor foglalkozni, amikor olyan akadály tornyosul előttük, amivel egyetlen Yarni önmagában képtelen lenne megbirkózni.

HA RÖVID A LASSZÓD, TOLDD MEG EGY YARNIVAL

Az *Unravel Two* fokozatosan ismerteti meg velünk Yarniék képességeit, hamar egyértelművé válik, hogy a pamutfigurák mozgékonyabbak, mint korábban: korlátozott mértékben irányt válthatnak ugrás közben, valamint faltól falig pattogva egy kellően

szűk függőleges vajatban különösebb probléma nélkül tudnak felfelé haladni. Előbb csak egyszerű fejtörőkkel kerülünk szembe, amelyek megoldása kézenfekvő, ám ahogy haladunk előre, úgy válnak egyre inkább összetettebbé, de sosem embertelenül nehézé. Remekül átszüremlik a képernyőn az egymásra utaltság érzése, amikor az egyikünknek tartania kell a fonalat, hogy a másikunk leereszkedhessen a mélybe, majd hirtelen elérje a legközelebbi kiszögellést, a lasszó számára kialakított rögzítési pontot vagy bármilyen felületet (például borostyánt), amiben nem lehet kapaszkodni. Ahogy az első részben, úgy ebben is a fizika törvényszerűségeit felismerve és kihasználva oldhatjuk meg a feladványok túlnyomó többségét. Olykor ide-oda mászkálva, egymással helyet cserélve kell bonyolult csigaszerkezeteket létrehozni, más-kor pedig emelőkart rögtönöznünk, de arra is akad példa szép számmal, hogy apró lábacskaikat sebesen kapkodva iszkolunk valamilyen fenyegetés elől, mert nem szeretnénk, hogy a hátsónkba csípjén egy mérges pulyka, vagy elevenen felfaljon egy csuka. Jellemzően úgy alakították ki a menekülési útvonalakat, hogy hol az egyik, hol a másik karakter kénytelen legyen magára vállalni a csali szerepét, és elterelni üldözőjük figyelmét a társáról, aki persze rögvest viszozozza is a szívességet. Más a helyzet, amikor nem e világi fenyegetéssel nézünk farkasszemet. E tűzből, füstből és árnyékból szőtt teremtmények többféleképpen megkeseríthetik az életün-



A challenge-pályákon további fonallényeket szabadíthatunk ki



Néhány állat mézesmadzagnak nézi minket, és szíve szerint ránk harapna



ket: bizonyos alkalmakkor rögzített útvonalon haladnak, amiről a világ minden pénzéért sem térnének le, csupán azt kell kifundálnunk, miként vergődhetünk át közöttük anélkül, hogy hozzájuk érjünk. Máskor viszont, ha felfigyelnek ránk, a nyomunkba erednek, nekünk pedig a mindenkori környezettől függően nem marad más választásunk, mint elfutni vagy elrejtőzni.

MÉZESMADZAG

Nem kertelek, az *Unravel Two* piszok jól néz ki, bár az első rész ismeretében furcsa lenne, ha az ellenkezőjét kellett volna megállapítanom. A csöppnyi pamutfigurák perspektívájából nézve a világ leghétköznapibb helyszínei is izgalmas kalandparknak tűnnek. Amikor csak lehetőségem adódott, megálltam egy kis időre, hogy befogadjam a látványt, és nyomon kövessem az ott-honról elszökött fiatalok történetét, ami szó szerint a háttérben zajlik. Zöldellő rétek, sűrű erdők, haragosan hömpölygő folyók, kandeláberek fényében fürdő kisvárosi utcák és gyárépületek váltják egymást, az akadályok és feladványok pedig nagyrészt

az adott lokációhoz szervesen kapcsolódó környezeti elemekből állnak össze. Vagyis még egy családi ház kertjén átvágya játékautót tologatunk, addig az ipartelepen villás targoncát bírunk működésre. Ugyancsak csillagos ötös az aláfestő zene, tehát ismételten minden kifogástalan, amiért az első rész annak idején dicséretet érdemelt. A nagyanyó házikójának szerepét ezúttal egy világítótorony tölti be, innen kiindulva ugrunk fejest a játék pályáiba, és ugyanide térünk vissza dolgunk végeztével. Nagyjából három-négyórányi elfoglaltsággal érdemes kalkulálni, ha nem füllik már a fogunk az opcionális challenge-pályákhoz. Kooperatív játékmód ide, testre szabható pamutfigurák oda, a Coldwood képtelen volt túllépni a saját árnyékán, mert való igaz, hogy a fejlesztések kivétel nélkül jól sülték el, de az *Unravel Two* minden erőfeszítésük dacára múló kaland csupán. Olyan, akár az első fellángolás a nyári táborban, az első kézfogás és az első csók; fantasztikus, amíg tart, de hamar átadja a helyét valami mélyebbnek és tartalmasabbnak.

Chavalier

SOMI MÁSVÉLEMÉNYE

Nehéz nem elfogultan írnom az *Unravel* második részéről, de megpróbálok, mert minden csoda ellenére, amit ez a játék nyújtani tud, azért volt bajom is vele. Ami korábban jó volt, arra most sem lehet panasz. Ilyen a látvány, a zene és az ezek által életre keltett atmoszféra, hogy két kis édes, kötött figuránkat ne említssem. Magával ragad ez a játék, megfogja a kezed, és elvisz csodás és olykor kicsit ijesztő tájakra. A látvány még mindig hibátlan, ilyen gyönyörű játékkal eddig talán sohasem találkoztam, és mindez olyan igényességgel megírt zenével van sziklaszilárdan megtámasztva, amitől az univerzum is sírva fakadna. Az *Unravel* fő értékei közé sorolom még hangulatát és egyedi játékmenetét. Ezek most is jól működnek, és immár akár ketten is járhatjuk idegen tájak elhagyatott vidékeit. Lehet rendesen bénázní, akkor is, ha egyedül irányítod a két karaktert, akkor meg pláne, ha valakivel együtt kell játszani. Igazi csapatmunkára van szükség; kicsit olyan, mint a hegymászás, ahol végig egymásra vannak utalva a mászók. A legnagyobb gondom az volt, hogy kevés a pálya, és úgy egyáltalán inkább tűnik coop kiegészítőnek, mint önálló játéknak. Ennek ellenére kötelező vétel.

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit), Intel i5 2300 2,8 GHz/AMD FX 6100 3,3 GHz, ATI Radeon R9 270/Nvidia GTX 670, 6 GB RAM, DirectX 11, 8 GB szabad hely

- + pazar látvány
- + együttműködésre épülő játékmenet
- + csiszoltabb irányítás
- + komplexebb feladványok
- háttérbe szorított narratíva
- kevés tartalom

CHAVALIER

Fejlődött, nem is keveset, de korántsem eleget.

80



„AHOGY AZ ELSŐ RÉSZBEN, ÚGY EBBEN IS A FIZIKA TÖRVÉNYSZERŰSÉGEIT FELISMERVE ÉS KIHASZNÁLVA OLDHATJUK MEG A FELADVÁNYOK TULNYOMÓ TÖBBSÉGÉT



HA TE MONDOD

Martin Sahlin kreatív rendező, Coldwood Interactive: „Úgy érzitek majd, hogy egymáson segítetek, megerősítitek a köztetek lévő köteléket, és bármit is csináltok, azt egymásért teszitek.”



Nyilvánvaló, hogy a tűz nem barátja Yarnieknak



A háttérben két fiú története bontakozik ki

Mindegy, milyen erős a kerítés, az élet utat tör

JURASSIC WORLD EVOLUTION

INFO

Kiadó Frontier Developments
 Fejlesztő Frontier Developments
 Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
 Röviden Megte-remthetjük saját dinoszauruszparkunkat, annak minden negatívumával.
 PEGI 16+

NEM VOLT OLYAN RÉG, HOGY A FRONTIER DEVELOPMENTS ELÉG CSÚNYÁN BELEDÖNGÖLTE A SÁRBA A ROLLERCOASTER TYCOON SOROZATOT A PLANET COASTERREL. Illetve hogy az Atari –

egyébként önmagában sem erős, valószínűleg konkurencia nélkül is bukó – játéka biztosan ne tudjon varázslatos módon visszavágni, folyamatos, ingyenes és fizetéses tartalom bővítményekkel tartotta a trutyi alatt. Rivalizálás ide vagy oda, nagyon hálásak vagyunk a csapatnak, hogy megmutatták, hogyan kell manapság vidámparkos játékot készíteni. A legkevésbé sem meglepő, hogy a Universal épp velük állapodott meg egy hivatalos Jurassic World játék elkészítésére, ugyanakkor lehet egy brigád akármilyen ügyes, ha köti a kezüket egy megállapodás vagy egy licenc, általában nem tudják a maximumot hozni. Ez a helyzet a Jurassic World Evolutionnel is, amely messze nem rossz, csak látszik rajta, hogy a Bukott birodalom premierje előtt kellett megjelentetni, és emiatt kimaradt belőle

egy rakás alapvető funkció. A feltörekvő Ross Gellereknek viszont így is tetszeni fog.

NE RAKJ HŰSEVŐT NÖVÉNYEVŐ MELLÉ!

A Jurassic World Evolution nagyban eltér az elmúlt évek tycoonjaitól. A műfaj játékaiban általában egy tökéletesen működő parkot kell összeállít-

tanunk, a pénzügyi siker a cél, és az, hogy boldogok legyenek a látogatók, ha megáltkertet építünk, annak lakói is. Nagy baj nem történhet, ha mindenki alapvető szükségleteit kielégítjük, az egész móka és kacagás lesz. Aki látott már Jurassic Park filmet, az tudja, hogy a dinó nem játék, és ez itt is megmutatkozik. Parkunk lakói nem csak szimplán boldogtalanokká válnak, és elpusztulnak, ha nem nekik megfelelően alakulnak a dolgok, hanem átszakítják a kerítést, és felzabálnak egy-két nézelődőt, ami meglátszik a bevételen is, de nem jelent automatikusan csődöt; ha újra ketrecbe zárjuk a vadállatokat, mindenki megnyugszik, minden megy tovább. Több mint negyven különböző típusú őslényt telepíthetünk be, akik mind-mind mást szeretnek. Van, amelyiknek az a jó, ha sokan vannak körülötte, míg mások inkább a magányt preferálják. Néhányan szívesen barátkoznak más fajokkal is, de léteznek olyanok, akik csak saját fajtársaik között érzik jól magukat. Növényevőt húsevővel bátor dolog összeengedni, de néhány esetben ez is működhet. A leírásokat böngészve kell kialakítanunk az ideális körülményeket mindenki számára, mert ha akár csak egy tényező is elszorítja parkunk lakóit, agresszívvá válnak, belekötnek társaikba, vagy lázadásba kezdenek; az meg nem mutat jól a hírekben. Néha megbetegednek, de öregedésben is meghalhatnak. A terepjárós rangerekek utasításba adhatjuk, hogy tegyenek valamit, de ők felelnek a javításokért is. Ha valami

nagy gáz van, az ACU (Asset Containment Unit), az állatok altatásáért és szállításáért felelős biztonsági szolgálat jön képbe. Automatikusan senki sem csinál semmit, sőt néha nem is adhatunk ki utasíthatást (ha a hozzájuk tartozó létesítmény nem kap áramot), hanem nekünk kell átvenni az irányítást egy autó vagy helikopter felett, kilőni a gyógyító- vagy kábítóövedékeket, újraindítani a generátorokat, fotózni az állatokat extra bevételért. Kár, hogy a játék ennek csak egy kis részét magyarázza el, sok mindenre magunktól kell rájönnünk. Kezdetben csak néhány fajt tudunk kikeltetni, de elküldhetjük kutatóinkat a világ valamely pontjára, akik fossziliákkal térnek vissza, és ezekből kinyerhetjük a genomot a laborban. Minél többször nekiindulnak, annál nagyobb sikerrel tudunk új életet teremteni, és annál tisztább lesz az újszülött génállománya. A kutatók segítségével módosításokat léptethetünk életbe, ezek eredményeképp különleges, több látogatót vonzó őshüllők szülehetnek.

MINDEGY, MIT CSINÁLSZ, CSAK PÉNZ LEGYENI

Persze nem egy rezervátumot üzemeltetünk, hanem egy szórakoztatóegységet, így folyamatosan figyelniük kell az emberek boldogságára is. Ez nem könnyű, nagyon kevés infót kapunk arról, mire vágyunk, és az sem mindig pontos. Hiába raktam le minden bolti pusból egyet, hiába volt egyszerre éttermem és gyorséttermem is, jött a panasz, hogy nincs hol enni, nem tudnak



Nem csak az őshüllők, egyéb aktivitások is szórakoztatják látogatóinkat



Figyelniük kell, melyik állat mitől érzi jól magát

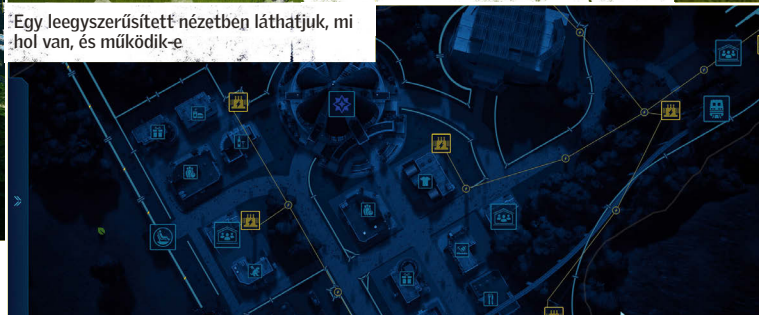


A NÉV ELADJA

Június nem volt a játékvilág legmozgalmasabb hónapja, de a Jurassic World Evolution nagy sikereket ért el. A játék az év egyik slágere lett a Steamen, beverekedte magát a Platinum kategóriába a Far Cry 5-tel és a Kingdom Come: Deliverance-szal együtt. Valószínűleg sokan már csak a franchise iránti rajongásuk miatt is kíváncsiak voltak rá.



Nem mindegy, hogy a növényevőket a földről vagy magasított etetőből tápláljuk



Egy leegyszerűsített nézetben láthatjuk, mi hol van, és működik-e



eleget vásárolni. Hiába járt több száz látogató a parkban, az üzletek nem mentek, pedig nem tornáztam fel az árakat az egekbe. Nagy ritkán kapunk egy-egy tippet arról, hogy mit lehetne jobban csinálni, de hiányzik a felület, ahol láthatjuk a panaszokat. Mikor hirtelen a park csak vitte a pénzt, és kis híján csődbe ment, ötletem sem volt, mit csinálhatnék másképp, hogyan oldjam meg a problémát. Pánikolva eladtam pár villanyoszlopot, hogy betelepíthessek még néhány struthiomimust, hátha segít. Bevált, csak aztán az áramellátással akadtak gondok.

A menedzsmenten felül van még egy réteg, amely narratívát kölcsönöz a játéknak. Csak egyetlen játékmód elérhető, amelynek során hat szigeten, eltérő feltételek mellett kell parkokat építenünk, és teljesítenünk három divízió kéréseit, megbízásait. A tudományos, szórakoztató és biztonsági részleg ad nekünk feladatokat, és mivel valamilyen, általában nem ismert okból rivalizálnak egymással, ha az egyiknek túl sokat segítünk, a másik kettő megharagszik, olyannyira, hogy előfordulhat szabotázs (elvágnak az áramot, kitér a káosz). Ennek nyilván nincs sok értelme. A véletlenszerű, reputációt növelő feladatok nem túl bonyolultak, de néha teljesíthetetlenek; előfordult, hogy olyan dinoszauruszt kellett volna teremtenem, amelyet nem ismertem, de még csak kutatócsapatot se tudtam küldeni olyan helyre,

ahol annak genomjai megtalálhatók. A biztonságiak néha bekattannak, és azt kéri, hogy eresszünk el egy állatot, tesztelve reakcióidejüket és hatékonyságukat. Ha elég jól végeztük dolgunkat, és elértünk egy szintet, mehetünk tovább, hogy új kihívásokkal (durva viharok, pénzügyi nehézségek) nézzünk szembe. Lényegében olyan, mintha egy szcenáriómód pályáit egymás után pakolták volna, végén az Isla Nublarral, amely a sandboxmód, végtelen pénzzel és lehetőséggel; itt élhetjük ki minden kreatitásunkat, csak addig el is kell jutni.

A játék egészen biztosan elbírt volna még néhány épülettípust, dekorációs lehetőségeket, mélyebb parkmenedzsmentet, de ezek hiánya megint annak tudható be, hogy a csapat határidőre dolgozott. A várakozás néha őrlítő és főlösleges; egy tycoonban nem elvárás, hogy folyamatosan kattintgatni kelljen, de az se jó, ha percekig nem csinálhatunk semmit. A küldetések szerkezetén is gondolkodhattak volna még, mert néha nagyobb a kiadásunk, mint a teljesítésért járó jutalom, vagy olyan tényezők miatt bukhatunk el, amelyekre nincs ráhatásunk. Mindent összevetve viszont egészen biztos vagyok benne, hogy aki szereti a Jurassic Park franchise-t, és régóta vágya volt dinókat nevelgetni, nagyon jól fog szórakozni. Még azt is sikerült megoldani, hogy a karakterek hangját – többnyire – eredeti színészek adják, így néha például Jeff Goldblum tesz vala-

SZADA MÁS-VÉLEMÉNYE

A Jurassic World: Bukott birodalom meghozta a kedvemet az őslényekhez, így nagy elánnal vettem bele magam a játékba, ahol úgy menedzseltem a parkomat, mintha nem lenne holnap. Az Evolution képes pillanatok alatt magába szippantani, így egészen addig, amíg az újdonság ereje hatott, széles mosollyal építgettem, kutattattam és nevelgettem dinóimat. Csakhogy egy idő után arra lettem figyelmes, hogy megrohamoztak a negatívumok. A park egyes funkcióinak kezelése körülményes, a látszat ellenére kevés dolgot lehet tenni, nem elég változatos a játékművelés, nagyon lassan indul be, és rengeteget kell várni olyan egyszerű dolgokra is, mint egy etető, ugyanis az drágább, mint sok dinoszaurusz. Ráadásul épp, mire belelendültem, átrakott a rendszer a második szigetre, amit trópusi viharok tépáztak, és kezdetem elől szinte koldusként, ebben pedig nem látom a logikát. Az alapkonceptió remek, de kell még fejlődnie ahhoz, hogy hosszú távon is szórakoztató tudjon maradni.

mi megjegyzést. Van ennél összetettebb menedzserjáték, és kimaradt néhány olyan funkció, amelyek hiánya érthetetlen, de szerencsére a mai világban bármi megoldható, ha egy fejlesztő hajlandó törődni a játékkal. Márpedig ahogy a Planet Coaster példája is mutatja, a Frontier hallgat a visszajelzésekre, és nem rest módosítani, amit kell.

Paca

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel i5-2300/AMD FX-4300, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660/AMD Radeon 7850 (2 GB), 8 GB szabad hely

- + rajongóknak hatalmas élmény
- + számos szuper ötlet
- + vezethető járművek
- az átlagosnál sokkal kevesebb parkmenedzsment
- csak egyetlen mód (míg fel nem oldjuk az összes szigetet)
- hiányzó tutorialok

PACA

Kezdetnek oké, jöhetnek a frissítések.

75

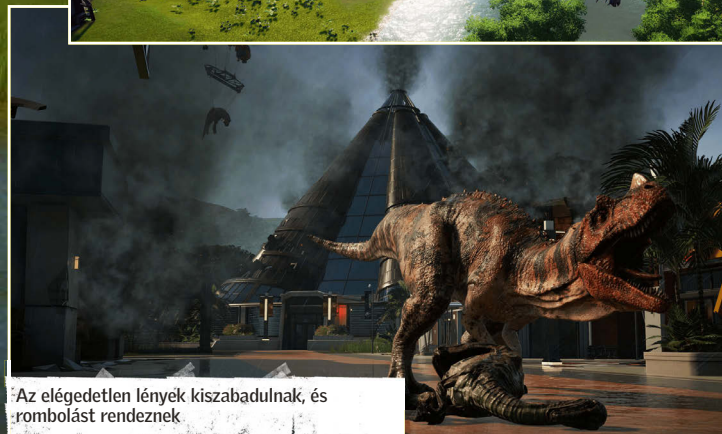
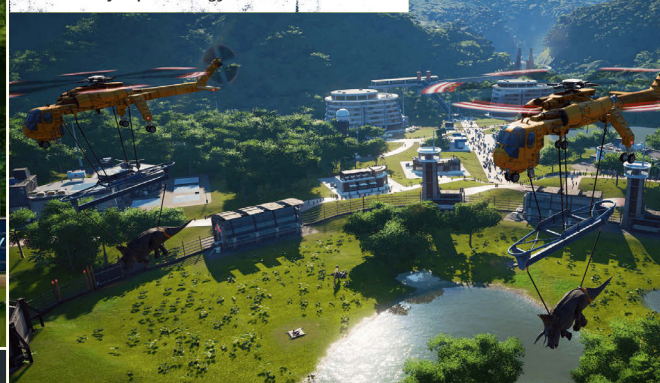
AKI SZERETI A JURASSIC PARK FRANCHISE-T, ÉS RÉGÓTA VÁGYA VOLT DINÓKAT NEVELGETNI, NAGYON JÓL FOG SZÓRAKOZNI



HA TE MONDOD

Michael Brookes vezető producer, Frontier Developments: „A Planet Coasteren végzett munka után a Universal felismerte, hogy ilyen típusú játékokban világszörk vagyunk.”

Az elaltatott dinoszauruszokat eladhatjuk, vagy átszállíthatjuk például egy másik ketreche



Az elégedetlen lények kiszabadulnak, és rombolást rendeznek

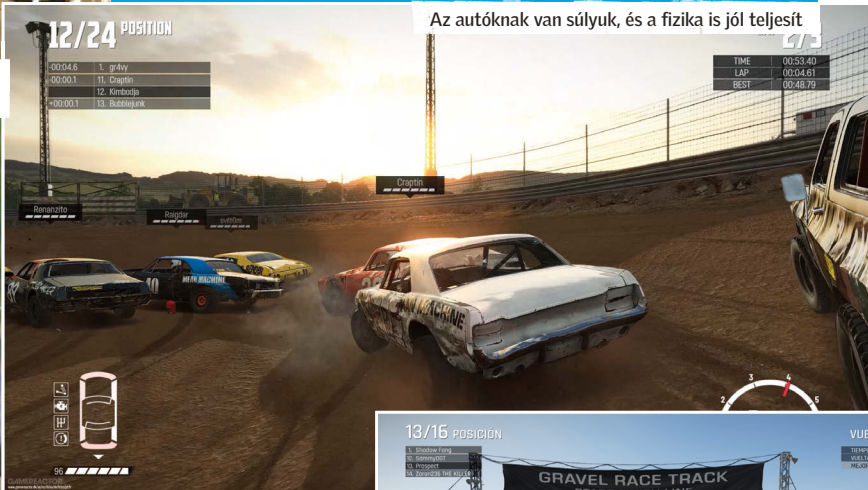


A fűnyíró ámokfutás majdnem olyan jó, mint amikor Zámbo Krisztián abbagyja az éneklést



EGYMILLIÓ DOLLÁR

A Wreckfest elég fordulatos múltat tudhat magáénak, hiszen a közösségi kalapozás során csupán bő húsz százaléka jött össze a remélt 350 ezer dolláros összegnek, így egy darabig benne lógott a levegőben, hogy az egyébként ígéretes játék hamar mehet a tusolóba. Aztán valahogy mégiscsak eljutottak odáig, hogy korai hozzáférés keretében elérhetővé tegyék a közönség számára, a félkész változat pedig egyetlen hét alatt egymillió dollárt hozott a fejlesztőknek, és onnantól úgy tűnt, nincs megállás. Elhez képest persze további évekre, no meg egy kiadó támogatására volt szükség ahhoz, hogy megjelenjen, de most végre itt van, és bang!



Az autóknak van súlyuk, és a fizika is jól teljesít

Jaj, csak meg ne karcolódjon a fényezés!

WRECKFEST

MINDEN JÁTÉKOS, AKI MÁR ÖNÁLLÓAN KÖTÖTTE BE A CIPŐJÉT AKKOR, AMIKOR ANTALL JÓZSEF MINISZTERELNÖK HALÁLA MIATT MEGSZAKÍTOTTÁK A KACSAMESÉKET, ISMERHETI A DESTRUCTION DERBY NEVŰ CSODÁT.

Az említett játék a kor akkor meglévő lehetőségei között nagyjából a legtöbbet hozta ki a roncsderbi témaköréből. Ezt követően jöttek a Bugbear srácai, akik betolták a hősök csarnokába a Flatoutot, majd pedig annak második részét, hogy később csupán halovány – más fejlesztőkhöz köthető – folytatások és utáztatok gördüljenek le a gyártósróról. Hányattatott sorsa ellenére (bővebben lásd a keretes írásban) végül csak bearanyozódott a Wreckfest, amely érthető módon sztori nélkül, karriermóddal hív őnefelelt szórakozásra, hogy sikeres futamok esetén feloldódjanak az újabb és újabb alkatrészek, valamint egyre durvább verdákat vehessünk.

EGYENESEN A B OSZLOPBA

A legutóbbi siralmas Flatout után nagyon vártuk, hogy végre tényleg jöjjön valami olyan, ahol sír a kasztni, hajlik az acél, leszakadnak az elemek, és elrepül a futómű, így most örömmel jelenthetjük, a Wreckfest kiválóan adja a roncsstelepi hangulatot. Már maguk a járgányok is örömtelen ótvárosak, de amikor elkezdjük trepnizni a gázt, meg rárántani a többiekre a kormányt, és inkább



INFO

Kiadó THQ Nordic
Fejlesztő Bugbear
Platform
PC
Röviden Remekbe szabott autós dühöngő, amely továbbörökíti a Flatout vidámságát.
PEGI N/A

elvesztjük a futamot, csak tudunk egy hatalmasat durrantani egy másik résztvevő farába, akkor kicsit úgy érezhetjük, megérkeztünk. Ráadásul a játék a karrier első pillanatában közli, hogy itt nincs kegyelem, hiszen felültet kéttucatnyi versenyzőt ugyanennyi fűnyíróra, és egymásnak eresztí őket. Csak úgy repkednek a bukósisakos testek, mi pedig kéjes izgalommal hajtunk át mindenben és mindenkin. Aztán végre kapunk valami normálisabb vasat, és a Carmageddon címképernyőjén látható Max Damage kaján vigyorával várjuk, hogy becsapódjunk a rendkívül irritáló terepjáróba. Mindezt megkoronázza a fizika, amely rendkívül jól teljesít, hiszen végre valóban van súlya az autóknak, és amikor két másfél-két (vagy még több) tonnás test egymásnak feszül, szinte kiugrik a monitorból, ahogy sír az acél. Ugyanez igaz az autók vezethetőségére is, tehát nem az a valóságos gumimatracsérés van, ami például a WRC sorozat címeit jellemzi, mióta a Kytotonn részről részre megerősökölja, hanem ténylegesen belendülnek, megpördülnek, driftenek, és repülnek. Itt, ha valami egyszer megindul, ember legyen a talpán, aki megfogja, és ha egyszer bekerülünk a darálóba, onnan igencsak nehéz ép bőrrel kikecmeregni.

VÉGTERE IS...

A grafikát sem érheti panasz, a motor rendkívül jól teszi a dolgát, igaz, a látvány lehetett volna szebb is, mert néhány effek-

tet korábban kivettek belőle a fejlesztők, de amikor a gumifalba sodródva azt látjuk, hogy ahány gumi, annyifelé repül, miközben még éppen észleljük a szemünk sarkából a pályáról miattunk kirepülő ellenfelelünket, akkor pont nem érdekel senkit, hogy hogyan csillan be a lens flare. A Wreckfest remek játék, ugyanakkor meg kell említeni a hosszas töltési időt, a karriermódban hiányos információs szolgáltatást, illetve azt, hogy idővel semmi újat nem tud nyújtani, és ha netán a többjátékos mód szervezerei kihalnak, hamar sivárrá válhat az egész.

RG



Az elején próbálj az első kanyar belső ívét lenni, az sokat segít

HARDVER

Windows Vista, Intel Core 2 Duo 2,7 GHz, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 460/ Radeon HD 6850, DirectX 11, 15 GB szabad hely

- + egész pofás
- + remek fizika
- + igazi roncsderbihangulat
- hosszú töltési idő
- a karrierben nem egyértelműek a továbbjutás feltételei
- nincsenek idióta flatoutos minijátékok

RG

Csak a hűtőbe!

82

EZEK SEM TUDNAK UTAT ÉPÍTENI

Egyik legalattomosabb ellenségünk a kátyú lesz, hiszen városban nincs belőle, országúton meg a nagyobb tempó miatt mire észrevesszük, már bele is huppantunk, és rögvest kapjuk az elégedetlenkedést, illetve értékelésünk lerontását. Településen belül is akad hasonló kihívás a fekvőrendőrök képében, ám a kisebb sebesség miatt időben észlelni tudjuk őket.

A város sokkal nagyobb lett, és a kinézet is csiszolódott

Megmaradtak a szokásos apró megoldandó feladatok, és még a bliccelőkre is figyelni kell

A gép vezette járművek tragikusan idióták

Emberek, a buszba özönöljete!

BUS SIMULÁTOR 18

KEZDÜNK A TÖMEGKÖZLEKÉDÉSSEL IS ÚGY ÁLLNI, MINT A FIFA-VAL, HISZEN IMMÁR HARMADJÁRA JELENIK MEG A BUSZOKKAL FOGLALKOZÓ „SZIMULÁTOR”. Ezúttal a hangzatos 2018-as évszám szerepel a címben, és ez a verzió igazi fejlődést is felmutat, ami sajnos nem fedi el, hogy a drága fejlesztők továbbra sem tudnak mit kezdeni az olyan kihívásokkal, mint például az optimalizálás.

Talán senki sem lepődik meg azon, hogy karrierünket kezdő vállalkozóként indítjuk, és nincs is másunk, csak egy vicces kis városi buszocskánk és a menetrend, de tudjuk, hogy alulról szép építkezni, és a végén úgyis nagyhatalommá válunk a füstökádó személyszállítás piacán. Maga a folyamat egyébként semmit sem változott a korábbi részekhez képest, hiszen csupán annyi a dolgunk, hogy a menetrendet betartva, minél több fuvarra lebonnyolítsa az utazóközönség és a tevékenységünknek helyt adó település pénzén tollasodjunk. Karriermodban folyamatosan újabb és újabb kihívásokkal gazdagodunk, miközben mind több busz és városnegyed áll rendelkezésünkre, így a végén egészen nagy területen, hatalmas flotta felett rendelkezhetünk. Fontos tudni, hogy az egyik legnagyobb újításként felbukkan a többjátékos mód, igaz, még mindig nem sikerült rájönnünk, hogy a konvojban buszozásnak vajon mi értelme van azon kívül, hogy vicces.

FELSZÁLLÁS AZ ELSŐ AJTÓN

A korábbi részhez képest elmondható, hogy a 12 negyedre osztott város egész nagy, ráadásul ezúttal külterületi szakaszok



INFO

Kiadó **Astragon Entertainment**
Fejlesztő **Stillalive Studios**
Platform **PC**
Röviden **Menetrend, utasok, sziszegő ajtók, bliccelők, ilyesmi.**
PEGI 16+

kon is hajthatjuk a négy gyártó nyolc buszát, amelyek licenclt járgányok a Mercedestől, a Setrától, a MAN-tól és az Ivecotól. Természetesen egy sofőr élete sosem egyszerű, így a korábról is ismert „beállók az ajtóba, és az nem tud becsukódni” jellegű megoldandó feladatok mellett immár felbukkan a bliccelők kiszűrése is, ami annyit tesz, hogy időről időre hátramegyünk, és minden utastól elkérjük a jegyét. Aki lebukik, mindenféle hülye kifogások mentén gyorsan perkál 120 eurót, de ugyanúgy megy tovább, mint jeggyel rendelkező társai. A buszon kívüli világ még ennél is sokkal veszélyesebb, hiszen megítélésünket nagyban befolyásolja, hogy mikor és merre indexelünk, mennyire megyünk neki a közlekedés többi résztvevőjének, mekkora tempóban hajtunk át a fekvőrendőrökön, és megyünk bele a kátyúkba. Egyértelmű fejlődés fedezhető fel a grafikában, bár tegyük hozzá, az előd kinézetét ismerve nem volt nehéz szépülni, ám a látvány még mindig hagy kívánnivalót maga után. Mindemellett akadnak olyan – egyértelműen egyedi – apróságok, amelyek hozzájárulnak a hangulat fokozásához, így például a mellettünk elhaladó autókól időnként kiszivárgó hangos zene, valamint az olyan utasok, akiknek a megállóból elindulás után jut eszükbe, hogy igazából el kellett volna szállniuk.

MÉG MINDIG NEM MEGY AZ ÖSSZES HENGER

Mindamellett, hogy a BS18 egyértelműen jobb, mint az előző rész, továbbra is messze áll nem csupán a tökéletestől, de az elfogadhatótól is, hiszen maga a fuvarozás felnapnyi játék után unalmassá válhat, az pe-

dig egyszerűen elfogadhatatlan, hogy a fejlesztők továbbra is képtelenek megfelelően optimalizálni a grafikát. Főleg úgy, hogy az egyébként alig sebb, mint amilyen a lassan 17 éve megjelent *Rally Trophy* (ami 2001-ben gyönyörű volt). A menetrend tragikus, hol szűkre szabja az időt, hol meg lehetetlenül sokat hagy, miközben olyan is van, hogy adott útvonalon hiába érintjük az összes megállót, mégis kiírja olykor, hogy egyet kihagytunk. Az MI vezette járműveket valószínűleg betanított majmok kormányozzák, akik még nem értették meg a keresztződés lényegét, így teljesen véletlenszerű, hogy egy tömegjelenetből percek vagy csupán másodpercek után sikerül kikeveredni. A jelenleg közel 30 eurós árát legfeljebb a buszfetisisztáknak éri meg kifizetni, a többiek inkább várjanak valamilyen leárazásra.

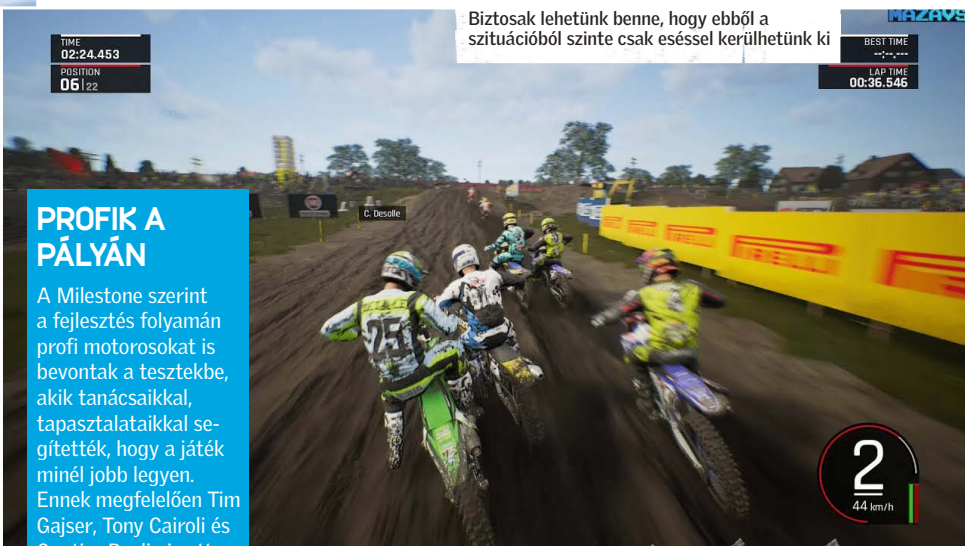
HARDVER

Win7/8/10 (64 bit), Intel Core i3 3.3 GHz / AMD Phenom II X4 3.2 GHz, 6 GB RAM, GeForce GTX 750 (1 GB VRAM) / Radeon R7 360 (2 GB VRAM), DirectX 11, 6,5 GB szabad hely

- + jópofa apró újítások
- + többjátékos mód
- + szépiült valamicskét
- de még mindig csúnyácska
- optimalizálatlan
- rengeteg bug

RG
Jöhét 2019, hátha akkor sikerül.

65



PROFIK A PÁLYÁN

A Milestone szerint a fejlesztés folyamán profi motorosokat is bevontak a tesztekbe, akik tanácsaikkal, tapasztalataikkal segítették, hogy a játék minél jobb legyen. Ennek megfelelően Tim Gajser, Tony Cairoli és Gautier Paulin is ott serteperáltak a monitorok körül, kérdés, hogy a végeredmény tetszik-e nekik vagy sem.

Biztosak lehetünk benne, hogy ebből a szituációból szinte csak eséssel kerülhetünk ki



A gépi ellenfelek totál kőagyúak, simán átgázolnak rajtunk

Nyakig mocskosan esni-kelni MXGP PRO

RENDKÍVÜL TERMÉKENY IDŐSZAKÁT ÉLI A MILESTONE, HISZEN A PÁLYAVERSENYZÉSRŐL SZÓLÓ MOTOGP 18 MELLETT NEM HANYAGOLJA EL A SÁRDAGASZTÁS SZERELMESEIT SEM.

Raadásul ezúttal egy kicsit elmozdult a nehezítés irányába, ami szokatlan gyakorlat a biztonságra törekvő játékfejlesztés korszakában. Úgy tűnik, a brigád nem tud elszakadni a megszokott sablonoktól, így karrierünket azonnal karakteralkotással kezdjük, és ha ez megvan, irány a pálya, ahol nekikezdhetünk felfelé ívelő pályánknak azzal, hogy rögvést a crossmotorozás Neymarjává válva egyfolytában a sárban fetrengünk. Célszerű hát inkább az oktatómóddal kezdeni, ami még messze nem garancia arra, hogy utána a pálya ördögei leszünk, de mindenképpen nagyobb eséllyel szállunk versenybe, mintha túlzott önbizalmunktól vezérelve azonnal belesapnánk a bajnokságba.

UGORJON LE RÓLAI

Az MXGP Pro eltávolodott kissé a komfortzónájától, és mert nehezebb lenni, mint amit a játékosok megszoktak, ami azt jelenti, hogy ha egy-egy repülés után nem érkezik teljes pontossággal a talajra, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a következő pillanatban már nem a motoron ülünk, hanem a földön hemperegünk. Ennek megfelelően fel lehet készülni rá, hogy számtalan futamot indítunk újra, vagy ha olyan nehézségi fokozatot állítottunk be, amely engedi, akkor gyakran visszatekerjük az adott szituációt.



INFO

Kiadó **Milestone**
Fejlesztő **Milestone**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Nyomokban megújult, és sokat nehezedett motocross, amelyben nem szabad hibázn.**
PEGI **3+**

tuációt. Maga a motorozás élménye egyébként egész jól átjön, és ha netán ráérünk a verseny ízére, elég kellemes szórakozásban lesz részünk, amivel csak az a gond, hogy a gépi butaság bármikor belerondíthat ebbe az emelkedett állapotba.

LICENC MINDENÜTT

Megszokhattuk már, hogy a Milestone nem névtelen hősöket állít a porondra, ezért ebben a részben a '17-es bajnokság szereplőit kapjuk meg, akár élő, akár gépi erőről van szó. Mindezek ismeretében az sem meglepő, hogy minden egyes plusztartalom az előrehaladásunkhoz kötött, tehát minél jobban teljesítünk, annál hamarabb kapjuk meg az egyébként szintén licencelt alkatrészeket, legyen szó markolatról, gumiról, kipufogóról vagy akármi másról. Ezek a dolgok nem csupán optikai fejlődést, hanem tényleges, kézzel fogható pluszt adnak motorunk specifikációjához, ám itt is érvényesül az a rendszer, hogy ha valami növeli a sebességet, akkor lehet, hogy csökkenti a stabilitást, tehát érdemes odafigyelve felpakolni a bringára az újabb és újabb alkatrészeket.

FÉNYEK, FÜST, HANGERŐ

Szinte pontosan ugyanazt a szöveget lehetne ide is írni, mint a MotoGP 18 grafikus részéhez, tehát a látvány első blikkre meggyőző, ám hamar feselni kezd a külső, és rájövünk, hogy itt is túl kevés az effekt, és hiányérzetet kelt a megjelenés. Arról nem is beszélve, hogy kiveri a szemünket a textúrákésés, ami nem feltétlenül a fejlesztés

től hibája, mert az Unreal Engine 4 bizonyos esetekben hajlamos ilyesmire, de most kifejezetten zavaró. Röviden összefoglalva, leginkább azoknak fog megfelelni a portéka, akik jelentős toleranciával jöttek a világra, és úgy vannak vele, hogy a pénzükrét nem várják el az árkatóriában lévő maximumot, hanem beérik egy jó közepes termékkel. Azonban mint oly sokszor, most is csak azt tudjuk mondani, hogy aki megrögzött szerelme ennek a sportnak, vesse rá magát nyugodtan, a többiek viszont inkább engedjék el, mert gyorsan fel fogják magukat húzni az MI-n, akit egyáltalán nem érdekel, hogy ott vagyunk-e előtte, hanem csak megy, mintha dabilon húznák, mi meg már nézhetjük is a béna animációjú esést.

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-2500/AMD FX-8100, 8 GB RAM, GeForce GTX 760 (2 GB VRAM)/Radeon HD 7950 (2 GB VRAM), Direct X 11, 15 GB szabad hely

- + kellően nehéz
- + megfelelő versenyhangulat
- + jó hangok
- grafikai hiányosságok
- dabilon húzott gépi ellenfelek
- konzolokon fps-drop jelentkezhet

RG
Ennyit még kisbaborodban sem estél.

69

MOST AKKOR TÍZ, VAGY TIZENEGY?

A sorozat évtizedes múltja tekintve vissza, ellenben az első része csupán PS2-re jött ki, és csak a rákövetkező évben, tehát 2008-ban érkezett el a pillanat, amikor a PC-sek is nyeregbe pattanhattak. Azóta rengeteget változott a játék, de valahogy még mindig nem az igazi.

A futamok előtt érdemes kicsit babrálni a beállításokkal

Engine

Brakes

Suspension

00:05.258

25 Nicolas Hernandez

Ha az összes segítséget kikapcsoljuk, meglehetősen észnél kell lennünk

Nyeregbe, vitézek!

MOTOGP 18

NEM EGYSZERŰ DOLOG A GYORSASÁGI MOTOROZÁS, HISZEN MÁR AZ ALAPPARIPÁK IS MEGLEHETŐSEN ERŐSEK, DE A VERSENYRE FELKÉSZÍTETT MODELLEK KIMONDOTT RAGADOZÓK, AMELYEKET CSAKIS A PROFIK KÉPESEK BIZTONSÁGGAL MEGÜLNI. Nincs kaszni, biztonsági öv, légszák, a gyűrődési zóna maga a ruhába csomagolt ember, és a Milestone csapata minden egyes évben igyekszik megmutatni a fotelben tespedő játékosoknak, hogy milyen is lehet ez. A játékmódok területén nagy csodát nem lehet tapasztalni, hiszen adva van a karrier, a gyors verseny, a bajnokság és a többjátékos mód, illetve bekerült egy e-sport-opció is, de a cikk írásának pillanatában erről még nem sokat lehet tudni, feltételezzük azonban, hogy majd itt zajlanak a nagyobb jutalmakért menő futamok.

SENKIBŐL VALAKI

Amennyiben a karriert választjuk, elfogadjuk, hogy az ismeretlenségből indulunk, de kellő kitartással a Red Bull MotoGP Rookies Cupból indulva a Moto 3 és Moto 2 érintésével eljutunk oda, ahová minden simonos vágyik, tehát a MotoGP-be. Adig azonban elég hosszú az út, és legalább annyit fogunk esni, mint egy csecsemő, aki éppen csak ismerkedik a felegyenesedés tudományával. Ellenben karakterünket viszonylagos szabadság mentén szabhatjuk személyre, és ha ez megtörtént, a számunkra szimpatikus csapatot kiválasztva máris indul első bajnokságunk. Ilyen tén-



INFO

Kiadó Milestone
Fejlesztő Milestone Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Örült száguldozás vegyes benyomásokkal.
PEGI 3+

ren a *MotoGP 18* nem igazán hagy maga után kívánnivalót, hiszen – ahogy az eddigi tapasztalataink alapján várható volt – a licenelt 2018-as versenynaptárat dolgozta fel, tehát a legnagyobbakkal akaszthattunk tengelyt a pályákon. A 19 helyszín mindegyikét (beleértve a thaiföldi Buriram International Circuitet is) drónokkal szkennelték be, így szinte az utolsó bokorig autentikus körülmények között húzhatjuk a gázt, és az arcotat is 3D-szkennel segítségével emelték a játékba.

KÉP, HANG, FIZIKA

Az Unreal Engine 4-ről tudjuk, hogy szemkápráztató látványt képes a néző elé varázsolni, ám tesztalanyunk esetében úgy tűnik, a fejlesztők messze nem aknázták ki a motor lehetőségeit, mivel valamilyen folytonos és megmagyarázhatatlan hiányérzete van a játékosnak, miközben az aszfaltcsíkon hasít. Maguk a kétkerekűek tényleg szépen kidolgozottak, ugyanakkor véleményünk szerint effektből nincs túl sok, és az összkép sem gyakorol a játékosra lehengerlő hatást, ami egyébként a játék egészére is igaz, így kicsit olyan érzésünk van, mintha a Milestone inkább csak felpolírozta volna az előző részt ahelyett, hogy tényleg valami újat alkotott volna. A fizikára nem lehet különösebb panasz, hiszen aki minden rásegítést kikapcsol, hamar azon kapja magát, hogy motor nélkül, a fenekével szántja a kavicságyat. Szerecsére a segítségek elég széles skálán változtathatók, így mindenki megtalálhatja a számára leginkább szimpatikus szintet. Ugyanakkor ezen a területen is akadnak fur-

csaságok, például az ütközéseknél, ahol legtöbbször mi húzzuk a rövidebbet, és mint korábban a *TT Isle of Man*-ben, most sem mindig egyértelmű, hogy mi miért történik. A hangokról kicsit nehezen alkotunk véleményt, ugyanis számunkra a kezdéskor megkapható moci visítása rendkívül idegesítőnek hatott, míg feljebb lépkedve úgy éreztük, igen csak rendben van az akusztika. Habár a körítés a futamok előtti videókkal és animációkkal igazi versenyhangulatot teremt, és a sebességérzet is hibátlan, a nem túl nagy, de összességében mégis zavaró hiányosságok mellett azt mondhatjuk, hogy a rajongók mindenképpen essenek neki, míg alkalmi motorosok inkább várják meg, míg konzolidálódik az ára.

HARDVER

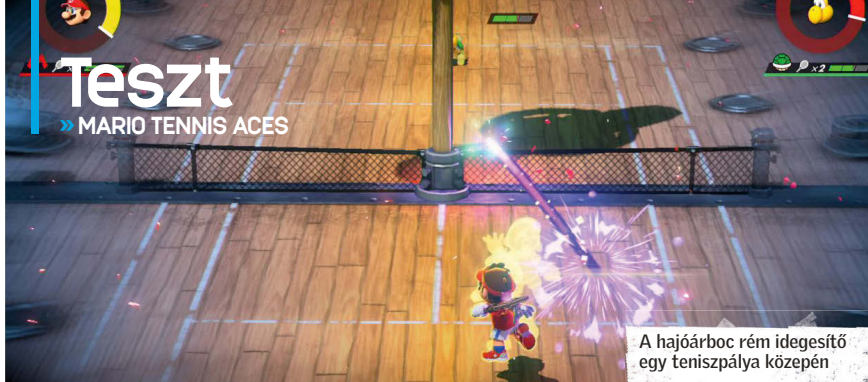
Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-2500/AMD FX-8100, 8 GB RAM, GeForce GTX 760 (2 GB VRAM)/Radeon HD 7950 (2 GB VRAM), DirectX 11, 15 GB szabad hely

- + igazi versenyhangulat
- + megfelelő sebességérzet
- + továbbra is licenelt pályák és versenyzők
- szegényes grafika
- olykor fura fizika
- egyes motoroknak idegesítő a hangja

RG Húzzad neki, de ne légy donor!

70

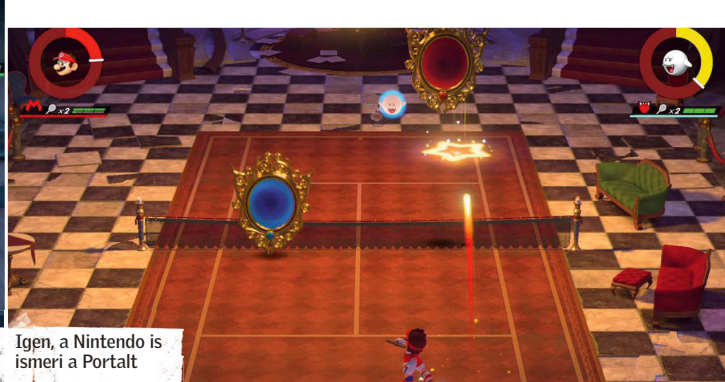
A fejlesztők részletesen lemodellezték minden egyes pályát



Teszt

» MARIO TENNIS ACES

A hajóárbóc rém idegesítő egy tenispálya közepén



Igen, a Nintendo is ismeri a Portalt



DLC – INGYEN ÉS HAMAR

Az Aces új karaktereit mindenki megkapja ingyen, de ha az online bajnokságban viszonylag sikerrel mérkőzünk meg, akár egy hónappal a hivatalos debütálás előtt is letölthetjük őket. Az első Koopa Troopa volt, majd jön Blooper, Diddy Kong, Birdo és az év végén Koopa Paratroopa.



A főellenfeleket kiütésük után speciális pontjaikon kell eltalálni

Visszatérés a nagyszerű formához

MARIO TENNIS ACES

KÉT KI NEM KÉNYSZERÍTETT HIBA UTÁN A MARIO TENNIS SZÉRIA HATALMAS FORMÁBAN TÉRT VISSZA.

Nem állítom, hogy végig ászokat ütögetve mos le minden mást a pályáról, és hogy ne fejlődhetne ebben-abban még látványosan, de az Aces teljesítménye előtt meg kell emelni kalapunkat. Már csak azért is, mert ha nem tesszük, jó esély van rá, hogy valamelyik sportolója veri le a fejünkről – és ha mázlink van, talán nem csap oda egyet teniszüttőjével is. Igen, az új Mario-sportjáték piszok brutális lett; sokkal brutálisabb, mint amit a szokásosan aranyos külső alapján gondolnánk.

TENYERES AZ ARCSA

A játék a főmenüt is mellőzve azonnal a sztorimóddal nyit. Ennek teljes részletezésétől megkímélnék mindenkit; alapon talán elég annyi, hogy a történet főgonosza egy elátkozott, ősi teniszüttő – bizonyos Lucien –, és nekünk az ő kavarásait kell megállítani, nyilván öt mágikus ízé összeszedésével. Természetesen mindez csak mondvacsinált indok, hogy a fejlesztők végigzavarhassanak bennünket a Gomba Királyság eltérő helyszínein, ahol természetesen a Mario-sztorikból ismert alakokat kell a tenisz segítségével móresre tanítanunk.

A sorozat hagyományaihoz méltó módon ezt a kampányt meghintették enyhe RPG-elemekkel, illetve elképesztően változatos csatározásokkal. Hagyományos teniszmeccset alig-alig kell vívni, inkább kreatív minijátékok, illetve egy-egy csavarral megbolondított összecsapások várnak ránk. Néhol a széria húsevő növényei köpi a pályára vagy nyelik el a labdákat, más-



INFO

Kiadó Nintendo
Fejlesztő Camelot
Platform Switch
Röviden Mario és baráti köre természetesen most tenisznek – még hozzá valószínűleg a világ legbrutálisabb meccseit vívják a Gomba Királyságban.
PEGI 3+

kor pontos lövésekkel kell pontokat gyűjteni, vagy akár kétszáz visszautótt labdát kell generálnunk két perc alatt. Vannak főellenfelek speciális támadásokkal és gyenge pontokkal; van, ahol a Portal módjára viselkedő tükrök őrzik meg a meccset; és van, amikor egy falat kell lebontanunk.

A megdöbbentő az, hogy mindez pokoli nehézzé tud válni – néhol az időlimit tesz be, de általában arról van szó, hogy muszáj a tenisz minden eszközt bevetni a győzelem érdekében. Nemcsak a szokásos nyeséseket, emeléseket és lecsapásokat tudjuk használni, de rengeteg más ütési forma és egyéb manőver is rendelkezésre áll, és bizony ezek használata nélkül simán KO-zni tudnak minket a ravaszabb ellenfelek.

KIÜTÉSEK GYŐZELEM

Az egyik legfontosabb új lehetőség a célzott lövés: ezt egy mércén mutatott energiánkat bevetve süthetjük el, feltéve, hogy ellenfelünk kicsit bénábban ütötte vissza a labdát. Ilyenkor belső nézetbe vált a játék, és egy célkereszttel tudunk precízen célozni. Ezzel igen könnyű visszaadhatatlan lecsapásokat elereszteni, de hosszú távon hasznosabb, ha ellenfelünk testére célunk – ha ugyanis valaki nem képes elhárítani egy ilyen labdát (komolyan, mint a Dark Soulsban, egy végső pillanatra időzített gombnyomással), megsérül az ütője. Néhány meccset sokkal könnyebb megnyerni úgy, hogy összetörjük ellenfelünk ütőjét – és online is ez tűnik a legáltalánosabban használt támadásnak.

Persze ugyanezt az energiát elhasználva lelassíthatjuk az időt, így valamivel könnyebb elhárítani ezeket a támadásokat, de a multiplayer csatákra igen sokat kell gyakorolnunk. Olyanok az Aces online csatái,

mintha egy verekedős játékban lennénk: ha csak nem ássuk bele magunkat hetekre a programba, egy-egy karakter sajátosságai, egész biztos, hogy hamar összeakadunk valakivel, aki nullára ver. Sajnos ellenfelünk erejéről, statisztikáiról semmit sem mutat a rendszer a meccsek előtt, és tapasztalatom szerint igen gyakori, hogy a vak véletlen isteni tehetségű játékosokkal sorsol össze minket.

A kampányon és az online örületen kívül elérhető minden megszokott teniszopció a gép ellen vívott bajnokságoktól a páros meccsekig. A Joy-Con kontrollerek mozgásérzékelőjének köszönhetően lehet Wii Sports-módra hadonászva teniszezni is, de ez azért nem nyújtja azt a precizitást, amit ez a játék megkíván. Egyelőre 18 karakter játszható (egyedi ütőkkel és képességekkel), de havonta megkapjuk majd az új és még újabb harcosokat és pályákat – a Nintendo már megmutatta, hogy ha az online játék kezeléséről van is még mit tanulniuk, legalább már az ingyenes termékátogatásban profik.

Grath

- + igen változatos sztorimód
- + rengeteg eltérő ütési fajta
- + multiban hatalmas élmény
- lehetne több online lehetőség
- néha bődületesen nehéz

GRATH
Van még hova fejlődnie, de sokkal jobb, mint két elődje.

80



VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A sebességérzettel
nincs probléma

Szép a táj, csak kár, hogy verseny közben
nem igazán van időnk gyönyörködni



Veszélyesnek tűnik, de semmi ok a pánikra,
nem fogunk kirepülni a pályáról

Öveket becsatolni, ez bizony húzós menet lesz

ANTIGRAVIATOR

MIND JÓL ISMERJÜK A WIPEOUT SZÉRIÁT, AMELY AZ ÉVEK SORÁN RENGETEG

RAJONGÓT SZERZETT MAGÁNAK, HISZEN NAGYON SZÓRAKOZTATÓ SZUPERGYORS JÁRGÁNYOKKAL SZÁGULDOZNI.

A Cybernetic Walrus fejlesztői is hasonló játékelményt kínálnak az *Antigraviator* formájában, és a srácok remekül nyúltak a stílushoz. A játék egyelőre csak PC-re elérhető, viszont a tervek szerint a későbbiekben azok is élvezhetik majd a versenyeket, akik a Sony vagy a Microsoft gépét preferálják.

GRAVITÁCIÓ? SOSE HALLOTTAM RÓLA

Ha ismeritek a kicsit fejlebb említett klaszszikust, akkor nagyon hamar megtanulhatjátok az *Antigraviator* alapjait: adott egy futurisztikus környezetbe helyezett pálya, amelyen különleges járgányokkal, egy úgynevezett Gravval kell végigszáguldanunk, megelőzve, sokszor pedig ilyenolyan trükkökkel akadályozva ellenlábasainkat. Aki realiztikusan szimulált versenyekre számít, annak valószínűleg nem ez lesz a kedvenc játéka, itt ugyanis gyakran olyan sebességgel fogjuk szelni az utakat, hogy csak az elmosódott környezetet látjuk magunk körül, egy-egy rosszul bevett kanyar után pedig szinte visszapattanunk a pályát határoló falról, és folytathatjuk is a versenyt. A kampány több bajnokságból áll, így viszonylag sok időbe telik, mire végigküzdjük magunkat az egészen, de érde-

INFO
Kiadó **Iceberg Interactive**
Fejlesztő **Cybernetic Walrus**
Platform **PC**
Röviden Futurisztikus versenyjáték, elképesztően nagy sebességű járművekkel.
PEGI 3+

mes belevágni, ugyanis ha elég ügyesek vagyunk, akár jutalmakat is bezsebelhetünk. Emellett pedig tét nélküli gyors futamokra is nevezhetünk, tehát akkor sincs gond, ha csak egy-két versenyre van időnk. A játék irányítása egyébként pofonegyszerű, ráadásul a navigálás mellett például lehetőségünk van kitérni a csapdák elől is, ami egy elég hasznos manőver. A versenyek során gyűjtött energiartályoknak köszönhetően turbót is használhatunk, ami még gyorsabb száguldást eredményez; ez kifejezetten jól jöhet, ha esetleg lemaradunk a többiek-től. Emellett pedig csapdákat is aktiválhatunk ellenfeleink hátráltatására. Nem árt azonban résen lenni, mert versenytársaink is bármikor elénk pakolhatnak néhány sziklát vagy hatalmas dobost, és bizony nem túl kellemes élmény belerongyolni egy ilyen akadályba. Szerencsére a játék jelzi, ha veszély közeleg, úgyhogy időben fel tudunk készülni rá. Ha épp nem versenyzünk, akkor a menüben fejleszthetjük Gravunkat, és akár újakat is vásárolhatunk, ha van elég kreditünk a perselyben. A teljesítményen javító cuccok mellett pedig egyedi skineket is beszerezhetünk, illetve saját ízlésünk szerint színezhethetjük ki a jármű egyes részeit. Ezekkel el lehet bízni egy darabig, viszont a választék egyelőre nem túl nagy, szóval remélhetőleg érkeznek majd még ilyen extrák később.

HA NEWTON EZT LÁTNÁ...

Az *Antigraviator* pályái kifejezetten látványosak, és habár a pörgős versenyek alatt

megállni nézelődni, látszik, hogy a fejlesztők a környezet megalkotását sem vették félvállról. A látványvilághoz és a száguldozáshoz pedig tökéletesen passzolnak az elektronikus zenék, így a hangulatra nem lehet egy rossz szavunk sem. A többjátékos mód garantálja, hogy akkor se unatkozzunk, ha már végigpörgettük az összes egyjátékos versenyt, tehát mindig találhatunk új kihívásokat. A Cybernetic Walrus alkotásában igazából nincs semmi olyan elem, amely kiemelné a többi hasonló cím közül, de a fejlesztők korrekt munkát végeztek, és az *Antigraviator* szórakoztató játék lett, amit még azok is élvezhetnek, akik egyébként nem igazán rajonganak ezért a műfajért.

Gucs

HARDVER

Windows 7 SP1, i5 2,7 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce 660 Ti, 6 GB szabad hely

- + pörgős versenyek
- + remek sebességérzet
- + látványos pályák
- kevés fejlesztési lehetőség
- apróbb bugok

GUCS

Villámgyorsan száguldanai még mindig remek móka.

82



Ha valakinek már vérzik az orra is, akkor kell az 111 111-et hívni



A vészívó telefonszáma és Harper lakásának látképe

THAT NUMBER AGAIN: 111 111.



HA HAI WHICHEVER TEAM YOU SUPPORT, THE ATMOSPHERE HERE IN THE STADIUM REALLY IS ELECTRIC.

MINDENHATÓ MULTITOOL

Ha lenyomjuk a space-gombot a billentyűzeten, láthatóvá válik minden, amivel interakcióba léphet a saját szerszámkészletét mindenhol magával cipelő Harper. Aki az életben is bütykölgetett már, annak könnyebb lesz felismernie, melyik szerszám mire és hol használható.



I CAN SING THE ENTIRE 'SAMURAI SQUAD' THEME SONG. THE ORIGINAL, NOT THE REMAKE.

Harper hatalmas kocka; a játék tele van hasonló, animékre, filmekre és játékokra vonatkozó utalásokkal

A Kisváros mindenese hőse

UNFORESEEN INCIDENTS

ÉLVE A SZAKMA TALÁN LEGINKÁBB ELKOPOTYATOTT SZÓFORDULATAIVAL, ELÁRULOM, HOGY NEM EZ A JÁTÉK FOGJA MEGVÁLTANI A VILÁGOT, SEM PEDIG FORRADALMASÍTANI MŰFAJÁT.

Nem különleges, nincs benne innovatív történetmesélés vagy újszerű mechanika, azonban szinte minden kritériumnak maradéktalanul megfelel, amit egy ilyen játéktól megkövetelhetünk, sőt szinte beszippant az első perctől kezdve. Fejlesztői valóban érvényesítették az egyszerű nagyszerűség aranyba öntött elvét. Pedig manapság nehéz így érvényesülni, még a zsánereken belül is akadnak próbálkozások – mint amilyen a *The Council* –, hogy valamivel feldobják a hagyományos játékménetet, néha viszont elég majdhogynem tökélyre csiszolni annak alapjait. Nézzük is meg gyorsan, hogyan teljesít ebből a szempontból a Backwoods alkotása.

GO SEAGULLS!

Az *Unforeseen Incidents* nem próbál meg azonnal beledobni a drámába, elkerüli a hasonló sablonokat. Játsoztam elég kalandjátékot ahhoz, hogy tudjam, a fejlesztők szeretik valamilyen akciódús szituációval, esetleg gyilkossággal berántani a játékost, ezúttal viszont egy teljesen hétköznapi rádióműsorban zajló beszélgetés formájában vázolják fel az egész játék alaphelyzetét. E szépen kivitelezett forgatókönyvírói húzásnak köszönhetően másfél perc alatt megtudjuk, hogy Yellowtownban vagyunk, és járvány tombol (a náthához hasonló a betegség, csak



INFO

Kiadó **Application Systems Heidelberg**
 Fejlesztő **Backwoods Entertainment, Application Systems Heidelberg Platform PC**
 Röviden Klasszikus point and click kalandjáték egyedi, kézzel rajzolt grafikával és parádés szinkronnal. PEGI N/A

épp halálos), de a legnagyobb esemény nem a lassan globális fenyegetéssé növekvő vírus, hanem a Seagulls, Yellowtown csapatának meccse a Raccoons ellen. Nagyjából minden infót megkapuk, amitől szinte azonnal a város lakójának érezzük magunkat, és szabályosan érdekelni kezd a meccs is. A rádióállomásról érkezünk Harper lakásába, ő az a jólelkű srác, akit irányítanunk kell, és egyúttal ő Yellowtown mindenese is, aki megbízható szerszámkészletével képes szinte bármit megjavítani a laptoptól egy kocsigig. Persze mindig kell hogy legyen nálunk szigszalag, hiszen mint az életben, az itt is majdnem mindenre jó. Harper az egyik kedvenc videojáték-karakterem lépett elő nagyjából három mondat után. Laza, vicces, mindemellett kicsit naiv és segítőkész. Megfelelően ingázik a vajszívú jófiú és a szakasztikus idióta között. Leikét és szerethetőségét a jól megírt szöveg mellett angol szinkronhangjának köszönheti: Matthew Curtis megtölti étellel a karaktert, nem egy unott, sőtlan szereplőt kapunk. De ez igaz a kollégáira is, egyértelműen jó munkát végeztek. Persze a színészeket segítették munkájukban a kitűnően megírt dialógusok: nincs olyan mondat, amely művinek hatna, életszerű dialógusokat hallunk, a professzor és Harper párbeszédei a kedvenceim közé tartoznak.

BOO RACCOONS!

Eleinte hétköznapi problémákkal szembesülünk, amelyek lassan eltörpülnek a valódi gondok mellett. A játék apránként kivezeti Harpert személyes környezetéből és dilemmáiból, idővel már nem is tűnik olyan

fontosnak a Seagulls meccse. Lassan feltárul a történet, életre kelnek az titkok és az összeesküvés-elméletek. Harper kezébe kerül minden szükséges információ, majd olyan morális döntéseket kell meghoznia, amelyek emberi sorsokért teszik őt felelőssé. Sajnos éppen a sztori a játék egyik gyengesége: nincs benne semmi igazán különleges, sokkal érdekesebb a főszereplő személyiségfejlődése és úgy egyáltalán az emberi kapcsolatok, a karakterek, és a közöttük lévő interakciók. Így csak körítés-ként szolgál a szinkronszínészek alakításához, a csodálatos, kézzel rajzolt grafikához, a remek zenéhez és az ötletes logikai kihívásokhoz.

Somi

HARDVER

Windows 7 (64 bit), 1,2 GHz CPU, 4 GB RAM, 1024 MB VRAM, DirectX 11, 6 GB szabad hely

- + remek szinkron
- + hangulatos grafika és zene
- + jól megírt dialógusok és karakterek
- rövid
- a beszélgetéseknél csúnyácskák a közeliek
- pár apróbb, de gyorsan kijavított bug

SOMI

Édes búskomorsága ellenére, remek kaland.

85

A ZENE MINT JÁTÉKELEM

Allister Brimble (Descent 1), Dan Wentz (Descent 2) és Jerry Berlongieri (Descent 3) az Overload zeneszerzői, amiből rögtön látszik, mennyire komolyan gondolták a fejlesztők, hogy még a fülekbe besugárzott hangeffektek és zenék is olyan élményeket kell hogy megrezgessenek, amelyek minden korábbi Descent-vásárlóban ott lapulhatnak évtizedek óta.

Ez meleg helyzet volt

Szépek a rakéták röppályái

Itt hamarosan baj lesz

Vissza a bányába

OVERLOAD

SZINTE LEHETETLENNEK TÚNT 1995-BEN TÚLSZÁRNYALNI A PÁR ÉVVEL KORÁBBAN KEZDŐDÖTT DOOM-ÖRÜLETET.

A *Descent*nek, később pedig a *Forsaken*nek ettől függetlenül sikerült újat nyújtaniuk a játékosok számára, és mindketten teljesen szabad, minden irányban történő mozgással törtek utat előre a hírnév, majd a sorozattá válás felé. Ez a játékosok egy részének nagyon bejött, a többiek pedig azonnal hányingert kaptak az egésztől, lévén hogy sohasem tudták, merre van a felfele és lefele. Mindez egybeesett a virtuális valóság akkori csúcspontját képező Forte VFX1-es sisak megjelenésével. Kissé vicces, hogy 23 évvel később is ezzel próbálkoznak a fejlesztők, csak egy kicsit minőségibb elemekkel és persze élhetőbben. A Kickstarteren rajtot vett utód, az *Overload* is tökéletes játék VR-headset-tulajoknak, ugyanis tényleg bármerre lehet (és kell is) nézelődni, mert minden irányból érkehetnek ellenfelek, lövések és más egyéb rossz dolog. Már amennyiben bírja a gyomruk, mert harminc perc után kénytelen voltam szünetet tartani és levegőzni, pedig többnyire teljesen komfortosan érzem magam VR-headsettel a fejemen.

AKKOR EZ MOST DESCENT REMAKE?

Bizonyos értelemben igen, ugyanakkor mégsem. Annyi köze van a *Descent*hez, hogy részben ugyanazok a fejlesztők dolgoztak rajta. Ezenfelül megegyezik a játékstílus, plusz az, hogy itt is bányákba beryűlve kell szétloccsantani mind a három boszt és a húszféle ellenfelet nagyjából tizenöt különböző stílusú pályán. No meg



INFO

Kiadó **Revival Productions**
Fejlesztő **Revival Productions**
Platform **PC**
Röviden **VR-támogatással felvértezett, szabad röpködést kínáló lövőde, a kultikus Descent szellemi örököse.**
PEGI 12+

a zeneszerzők is a korábbiak, ami fontos, mert a *Descent* első pályájának dallamait máig hallok geek-körökben csengőhangként néha.

Továbbra is a felvett fegyverekkel lehet erősödni, ráadásul a történet sem annyira gyászos, ugyanis a *Freespace* játékok sajnos méltatlanul elfeledett írói is segítettek az *Overload* sztorijának megírásában. Ez már a legelején érződik, összetettebb és hihetőbb a világ, mint általában a hasonló játékokban. A grafikával nincs gond, minden tűés, a robbanások, a lövések és a hanghatások összességében hozzák a 2010 utáni színvonalat, jól mutatnak a fények, az árnyékolás pedig kifejezetten szuper. A játék-motor is stabil, és az irányításra sem lehet panasz. Egy kontroller vagy egy joystick nagyon ajánlott, akár VR-módban, akár anélkül kívántok játszani.

Az ellenfelek száma nem túl nagy, és a pályák kialakítása is sokszor repetitív, de ez nem nagyon rontja a játékélményt, hiszen úgyis arról szól az egész, hogy míg az agyunkban dübörög a technó, addig megyünk előre, és mindent miszlikbe aprítunk, ami csak élénk sodródik. Akár többjátékos módban is, hiszen folyton tele vannak a szerverek, mindenképp érdemes benéznetek. Egyébként az egyszemélyes kampánynál sem bízták a véletlenre a játékélményt a fejlesztők, öt nehézségi fokozat közül lehet választani: míg az elsőt gyakorlatilag lehetetlen meghalni, a legnehezebben már akkor is tölthetitek vissza a játékállást, ha csak csúnyábban vetül rátok egy árnyék. Viszont bárhol lehet menteni, ami szuper. További kihívásként a challenge-módokat is kipróbálhatjátok, sőt még beépített speedrun funkciót is találtak, amely számon

tartja, hogy ki fejez be egy-egy pályát a leggyorsabban az egész világegyetemben.

MEGÉRI?

Felesleges is továbbolvasnia annak, aki a *Descent*hez hasonló játékra várt egy ideje. Az évek során nem nagyon érkezett semmi, ami érdemes lett volna arra, hogy időt szánjunk rá, ezzel szemben az *Overload* remekül sikerült. Bár semmilyen tekintetben sem korszakalkotó, sikerült mindent lemásolnia és továbbfejlesztenie, és még cheatkódokat is használhatunk, akár annak idején a GABBAGABBAHEY beírását követően. Ha nem tűnik számotokra idegennek a teljesen szabad repkedés, és kedveltétek a szériát, akkor nyomás vásárolni.

Flatline

HARDVER

Windows XP SP2, SSE2 utasításkészletet támogató CPU, 4 GB RAM, DX9-kompatibilis GPU (SM 3.0), DirectX 9.0, 8 GB szabad hely

- + nagyon híú mása az eredeti koncepciónak
- + játékélmény
- + zene
- sokan túl nehéznek találhatják
- VR-ban rosszullétet okozhat

FLATLINE

Az *Overload* egyértelműen 2018 Descentje.

82

Teszt

» THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT



Minden hősnék szüksége van egy ellenfélre



Öribarik?



MINDENKINEK JÁR VÉDELEM

Meglepetésre a *The Awesome Adventures of Captain Spirit* is a Denuvo óvó szárnyai alá került, holott térítésmentes alkotásról beszélünk. Mivel sem a kiadó, sem pedig a fejlesztő nem nyilatkozott ez ügyben, két észszerű indokot tudunk felhozni a másolásvédelmi eljárás alkalmazása mellett: egyrészt nem kizárható, hogy szerződéses kötelezettség áll a háttérben, másrészt az is elképzelhető, hogy ilyenformán juthatnak csak megbízható adatokhoz a letöltések számát illetően.



Egy, két, há, működik!

A gyermekkor vége

THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT

ZENIÁLIS HÚZÁSSAL IRÁNYÍTOTTÁK FIGYELMÜNKET ALKOTÓI A LIFE IS STRANGE KÖZELGŐ MÁSODIK ÉVADÁRA.

Még az E3 alatt leleplezték egy felvezető epizódot, amelyet pár nappal később ingyenesen letölthetővé tettek, így aztán bőven elegendő idő áll a rendelkezésünkre a szeptember 27-re tervezett rajtig. Ezalatt nem csupán ebből a nagyjából kétórás kalandból hozhatjuk ki a maximumot, hanem egyúttal bepótolhatjuk az első szezont és annak három plusz egyrészes előzményét is, ha mostanáig még nem kerítettünk volna rájuk sort. Igaz ugyan, hogy Chris Eriksen történetének befogadásához és megemésztéséhez semmi szükség a korábbi részek ismeretére, mégis azt javasolnám, kezdjétek azokkal, amennyiben épp a *The Awesome Adventures of Captain Spirit* kellett ahhoz, hogy megtörjön a jég, és végre érdeklődést mutassatok a sorozat iránt. Új a helyszín, egyik szereplővel sem találkoztunk eddig, sőt a játékmekanikák között is akad olyan, amelyhez még nem volt szerencsénk, viszont a *Life is Strange 2* előzményeként is felfogható alkotás egyazon univerzumon osztozik a többivel.

SZÁRNYALÓ FANTÁZIA

A *The Awesome Adventures of Captain Spirit* nyitójelenete láttán semmit sem tehettünk gyerekkori emlékeim hirtelen támadt rohama ellen. Előbb a Don Quijote-mintás tapéta jelent meg lelki szemem előtt, majd az intarziás szekrény, amit a parkettára borított perzsaszőnyeg és a csergével letakart fotel emléképe követett. Utóbbinak szinte teljesen kitöltötték

INFO
Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Dontnod Entertainment**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden **A Life is Strange** második évadát felvezető ingyenes kalandjáték-epizód.
PEGI 16+

az öblét a plüssállatok, valamint a közöttük precízen elhelyezett ólomkatonák és akciófigurák, amelyekkel rajtaütést terveztem végrehajtani egy harcokcsimodellekből, dinoszauruszokból és transformerekből álló hadoszlop ellen. Annak idején órákig rendeztettem a terepasztalt, amelynek foghíjait képzeletem töltötte ki, csak hogy míg számomra mindez nem jelentett egyebet, mint pusztá szórakozást, a tízéves Chris esetében előbb-utóbb egyértelművé válik, hogy többről van szó. Szuperhős alteregója és a hozzákapcsolódó fantáziavilág mindamelllett, hogy lefoglalja egy csendes szombat délelőttön, segít neki feldolgozni az őt ért hatásokat. Mi is könnyebben azonosulunk vele, illetve éljük bele magunkat a helyzetébe, ha ahelyett, hogy egyszerre zúdulna ránk minden információ, inkább a saját benyomásaink alapján rakjuk össze a képet. Emiatt aztán úgy érezzük, tettünk is valamit a revelációért, és garantáltan elhangzik pár „Úgy tudtam!”, „Hát nem megmondtam?” és „Ó, bázeel!”.

HÉTVEGI PROGRAM

Mint említettem, mindössze néhány óra eseményeit dolgozza fel az epizód, minek folyamán kipipálhatjuk az összes tennivalót Chris listáján a címszereplő kosztümének elkészítésétől (van némi bebeszólásunk a szerelés összeállításába) a kincskeresésen át egészen az összecsapásig nemezi-sével, Mantroiddall. Sőt akár rekordot is dönthetünk a srác kedvenc mobiljátékában. Mindezt kiegészíthetjük még némi házimunkával, hátha jobb kedvre derül a kosármeccsre koncentráló apuka, és valami mást is fogyaszt reggelire a sörön kívül. Mi-

vel Chris meg van győződve arról, hogy ő valójában Captain Spirit, a legegyszerűbb feladatokat is „szuperképességét” használva oldaná meg; rajtunk áll, hogy engedjük-e neki. Elindíthatunk egy mosást, kivihetjük a szemetet, lekotorhatjuk a havat a lépcsőről, eközben átkutathatjuk a házat, a keretet és a garázst is. Noha máris a valós helyszínek (akad pár képzeletbeli is) felsorolásának végére értem, ennyiből is leszűrhető, hogy a látnivalók csinosíthatása érdekében is tett erőfeszítéseket a Dontnod. Ezért joggal várhatjuk, hogy a megszokottnál pofásabb kulisszák között bontakozzék majd ki teljes egészében a történet, amely a problémákkal való szembenézés, vagyis a megküzdés témakörét pedzegeti.

Chavalier

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-2100 (3,1 GHz)/AMD Phenom X4 945 (3 GHz), 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 650 (2 GB)/AMD Radeon HD 7770 (2 GB), DirectX 11, 5 GB szabad hely

- + szerethető főszereplő
- + „szupererő” használata
- + pofásabb látvány
- + ingyenes
- rövid
- nem járnak érte achievementek/trófeák

CHAVALIER

Jó is, ingyenes is. Mire vársz még?

85



A gunplák pöttöm méretét a legtöbb pálya kiválóan mutatja be



Teszt
NEW GUNDAM BREAKER

The 08th Gunpla club room. Definitely less crowded. No one will come here at all.

A sztori állóképek mesélik el, japán szinkronnal



Setup Mode: Assembly

Arm Parts	Total Specifications	
SM-11	1/144	15407
The-O	1/144	407
Quiblety	1/144	663
Gundam TH-1 Advanced Hazel	1/144	648
Cleara Boga	1/144	360
Shanju	1/144	25 %
Aesta Cannon	1/144	110 %
Bressen (Prison Version)	1/144	493
Bessen Zulu	1/144	1028
Neim-Zon	1/144	2700
Shining Gundam	1/144	EX Skill
Serpent Custom	1/144	Merge Color
Mobile SMO Gold Type	1/144	Beam Saber
Jale Strike Gundam	1/144	Lancer Dart
Aegs Gundam	1/144	Laser Rifle
Blitz Gundam	1/144	Glaive
Duel Gundam	1/144	Series
		Mobile Suit Gundam (SE)

Mechánkat szó szerint több ezer alkatrészből szerelhetjük össze

A NEGYEDIK RÉSZ?

A Gundam Breaker széria eddigi részei a legtöbbeket valószínűleg elkerülték, hiszen angolul csak a GB3 jelent meg, és az a verzió is csupán Délkelet-Ázsiában került piacra – pedig ez a legjobban sikerült verziója a sorozatnak. Borsos az ára, de megéri importálni.



Fotómódbban természetesen jóval látványosabb a játék, mint az útközetek során

New Gundam Broken, avagy hogy ne csináljunk folytatást

NEW GUNDAM BREAKER

MOBILE SUIT GUNDAM – JÖVŐRE LESZ 40 ÉVES A SUNRISE STÚDIO LEGENDÁS ANIMESOROZATA, AMELY AZ-ÓTA MILLIÁRDOLLÁROS MÉDIABEHÉMÓTTÁ NÖTT. A megszámlálhatatlan anime, manga és játék közt voltak zseniális és bicskanyitogatóan rossz darabok is, de maga az óriásrobotokkal és háborúkkal teli sci-fi-univerzum elképesztően hangulatos és félelmetes mélységben kidolgozott háttérrel nyújt. Háttérrel, amelynek ismerete egyáltalán nem szükséges a *New Gundam Breaker* kipróbálásához.

NAGY ROBOT > KIS ROBOT

A *New Gundam Breaker* nem az óriási mechák pilótái által vívott kegyetlen háborúk időszakában zajlik – ennél sokkal földhözragadtabb kerettörténetet kapott. Egy tekintélyes japán akadémián járunk, amely nem hagyományos tantárgyakat oktat, hanem ún. gunplacsatákat. A gunpla a tényleg kapható, manuális összeszerelést igénylő plastik Gundam-modellek neve – a valóságban a Bandai ezek gyártásával keresi degeszre magát, a játék univerzumában azonban az ezekkel folytatott útközetek váltak a világ domináns sportjává. Nem kell nagyon mélyen belegondolni, elég elfogadni, hogy a húszcentis műanyagrobotok távirányításával zajló útközetek veszik át a sorozatban a „valódi” robotos csaták helyét.

Sajnos a játék története teljes egészében a legbutább gimnáziumi animék rég elkopott kliséire épül. Van itt különösebb személyiség nélküli főszereplő öt befűzhető, egészségtelen háremet alkotó diáklánnyal,



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Bandai Namco Studios**
Platform **PlayStation 4**
Röviden Az óriásrobotos anime meta-feldolgozása, amelynek melodramatikus történetében robotmodellekkel küzdő iskolásokat alakítunk. **PEGI 12+**

rém gonosz diáktanács, no meg árulások, fordulatok és szócséplés a végtelenségig. A történetmesélés a vizuális regények mentén halad, és néhány jó poénnál több értéket nem nagyon tartalmaz. No meg jelentős játékidőt sem: négy óra alatt nemhogy végigjátszható, de S szintre teljesíthető az összes misszió.

A hosszúra nyúló – csak japánul szinkronizált – párbeszédnek a végtelenül repetitív csatákat kötik össze. Az iskola szimulátorai segítségével vívott összecsapásokban vagy egy társunk mellett küzdünk a tömegesen érkező gépi ellenfelekkel, vagy háromfős csapat élén harcolunk egy ugyanekkor bandával. Majd minden küldetés tízperces határidővel zajlik, és az győz, aki több pontot szerez ezalatt (vagy kinyírja a végső ellenséget), pontot szerezni pedig a minifeladatok elvégzésével lehet. Ezekből alig van néhány (verj szét meghatározott számú dobozt, ellenfelet, esetleg konkrét dobozt, ellenfelet, illetve a főellenfelet), és körülbelül a harmadik útközletben válik dögunalmassá ezek ismétlődése. Óriási dizájnba, hogy a 3v3-as meccsek során egyszerűen nincs értelme a másik csapat tagjaival harcolni, mert azért nem jár pont.

ÉPÍTÜNK ROBOTOT!

A széria másik fő komponense, Gundam-harcosunk építgetése is gyengébb lett, mint korábban bármikor; nekem az fáj a legjobban, hogy szinte minden RPG-szerű fejlődési lehetőséget kiszedtek a programból. Persze több száz „igazi” Gundam-modell alkatrészeiből frankensteinezhetjük össze saját figuránkat, és a komponensek adnak ilyen-olyan bónuszokat, de ezeket már nem le-

het egyenként fejleszteni, sem pedig „kitanulni” ezekből a speciális képességeiket. A legfontosabb újítások ezen a téren az inner frame-ek, azaz a gunplák belső vázai, amelyek eltérő specialitású kasztokként működnek – van gyors, de gyenge verzió, és van, amelyiknek a közelharcú vagy épp a távolsági fegyver az erőssége. A korábbi részekből eltérően emiatt nincs értelme arra koncentrálni, hogy az ellenfelekről tiszta sebész helyett lepattintsuk az alkatrészeket, mert a vázakkal most már lábkomponens nélkül is tud haladni, fegyver nélkül is képes harcolni robotunk. Sajnos kökemény technikai problémák is akadnak: az input lagtól a képfrekvenciától a töltési időig mindenre ígértek már patchet a fejlesztők. Ez tényleg ráférne a játékra, ám az igazán zavaró dolgokat csak a *Gundam Breaker 3* megoldásaihoz visszatéréssel lehetne megszüntetni – de ez nyilván egy teljesen új játékot jelentene. Egy ekkora visszaesés után azonban nem látok erre sok esélyt.

Grath

- ✦ még így is mély robotéptési rendszer
- ✦ ígéret a patchelésre
- ✖ sokkal kevesebb lehetőség, mint az elődben
- ✖ háremanime-klisékből álló, igen rövid sztori
- ✖ nagyon kevés aréna

GRATH
Minden változtatás rosszul sült el, így az elődök ismerete nélkül is csalódás.

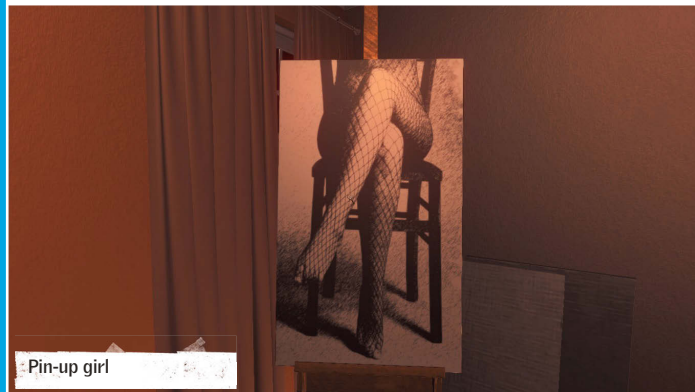
40

GIGER MÁR NEM ÉLHETTE MEG EZT

H. R. Giger motívumai is erőteljesen érezhetőek a megvalósításban. Az említett Zdzisław Beksiński és Giger párosítása olyan erőteljes vizuális dizájnt jelent, hogy az Alien és egyéb Giger-munkák rajongóinak már emiatt is feltétlenül megér egy pillantást a játék. Sajnos nem is oly régen bekövetkezett halála miatt már nem láthatta a mester, hogy miképp implementálják vízióit.



A 7th Guest óta sokat fejlődött a grafika



Pin-up girl



Nem Amerikai szépség

Kaland és ízléses, fülledt erotika

LUST FOR DARKNESS

ELSŐ RÁNÉZÉSRE IS ÉRDEKES A JÁTÉK, HÁT MÉG AKKOR, HA MÁR EGY KICSIT JOBBAN BELEVÁJJA A FOGÁT AZ EMBER.

Ezzel persze nem arra próbálók utalni, hogy tobzódik az erotikában, amit egyébként meglepően ízlésesen tálnalnak. Semmiképpen sem a kommersz, gagyi „szürke pacák árnyalataira” gondoljatok, hanem komolyabb, Lovecraft világát idéző, már-már a *Catherine*-ben látott elmebaj szintjén mozgó dolgokra.

DOMBORULATOK MINDENFELÉ?

Alapvetően mászkaszimulátorról beszélünk, amiből már rengetegfélét láthattatok. Tárgyakat találtok majd (3D-ben lehet forgatni őket), amiket használni kell, de a hasonló játékokban megszokottakhoz képest új tulajdonságokkal bővül a nyomozós-történetvezető rész is, ugyanígy lesz, amikor bujkálnotok kell, és lesz, amikor náspángolnotok (nem úgy). Két helyszínen játszódik a történet, egy hatalmas kastélyban és egy másik dimenzióban, amit Lusst'ghaa-nak hívnak. Sejtethetik, hogy okkult perverzióban nem lesz hiány, de tényleg szeretném hangsúlyozni, hogy itt nem valami Source Engine-es Filmmakerrel készült tálalmányról van szó, hanem egy csöpp, pár főből álló, Kickstarterről támogatott fejlesztőcsapat kemény munkájáról.

SZÉP TESTEKHEZ JÓ MOTOR KELL

A grafikára nem lehet panasz, az egész kastély szépen modellezett, Lusst'ghaa pedig egyenesen hajmeresztően jó – nem

INFO

Kiadó **Movie Games, PlayWay**
 Fejlesztő **Movie Games Lunarium**
 Platform **PC**
Röviden Párhuzamos világok, bizarr lények, erotika, jó történet és egy feleség, aki már egy éve egy kastélyba van zárva.
PEGI 16+

véletlen, hogy Zdzisław Beksiński festményeit emlegetik inspirációként a fejlesztők. Az összes 2018-as játéknak legalább így kellene kinéznie, és akkor nem lenne soha semmi gond a grafikai fejlődéssel. A hangokkal sincs különösebb probléma; nem teljesen AAA mércének megfelelő a szinkronszínészek teljesítménye, de legalább háromszor jobb, mint a *Mass Effect: Andromeda*-é volt, ami azért mindenképpen jó hír. Zenéből sajnos nincs túl sok, de az a kevés legalább rendben van. Mind az atmoszféra megteremtésében, mind a játékmenet elősegítésében fontos szerepet kapnak a hangok, ahogy a vizuális megjelölés is.

MENNYIRE JÓ A TÖRTÉNET?

A narratíva fontos eleme az egész játéknak. Nemcsak bizarr orgiákkal telik majd az idő, hanem kőkemény (bocsánat) mászkálással és logikai feladatok megoldásával. A cselekmény részleteire plusztárgyak megtalálásával, több idő eltöltésével deríthetünk fényt, ami nagyon kedvező azok számára, akik nem kívánnak végigrohanni a játékon. Még egy dedikált weboldal is készült a háttértörténet kiteljesítéséhez.

Alapvetően nem tűnik nagy dobásnak a sztori: egy férj keresi eltűnt feleségét, akiről kiderül, hogy az elmúlt évet egy kastélyban töltötte, ahol talán nincs minden teljesen rendben. Ennek persze azonnal utána kell járni. Szembesültök néhány ijesztő jelenettel, belefuttok pár pironkodós szituációba, de leginkább egy jól megírt történetet gondolhattok végig a körülbelül négy-öt órányi játékidő alatt. Számoljatok annyival,

amennyi a *Firewatch* komplett végigjátszásához elegendő.

Nem teljesen értem, hogy milyen logika alapján válogatták be a játékba a különféle mechanizmusokat. A legelején szükség van némi lopakodásra, majd semmi. Adott még egy maszk, amit egészen a játék végéig csak egyszer kell használni, bár sokkal több lehetőséget rejtene. Egyébként is viszonylag limitált az interakciók mennyisége a szektákkal, akikkel összetalálkoztatok majd a játék során. Sokszor olyan érzésem volt, hogy nagyobbra vagy mélyebbre tervezték a kiegészítőket az egészet, de végül ennyire futotta a költségvetésből – bár mindentől függetlenül egyáltalán nem rossz. Mindenképpen ajánlott azoknak, akik szép környezetben, kicsit felnőttebb témával körtve szeretnének borzongani és fejtörőket megoldani.

Flatline

HARDVER

Windows 7/8/10, Intel Core i3 3,2 GHz/
 AMD Phenom II X4 955 x4 Core 3,2 GHz, 8 GB RAM, Radeon R9 280/Nvidia GeForce GTX 660, DirectX 11, 15 GB szabad hely

- + Lusst'ghaa
- + szép környezet, szuper kastély
- nincs elég NPC
- viszonylag rövid

FLATLINE

Felnőtt tartalom
 felnőtt kalandra
 vágyóknak. Kevés
 hasonló játék létezik.

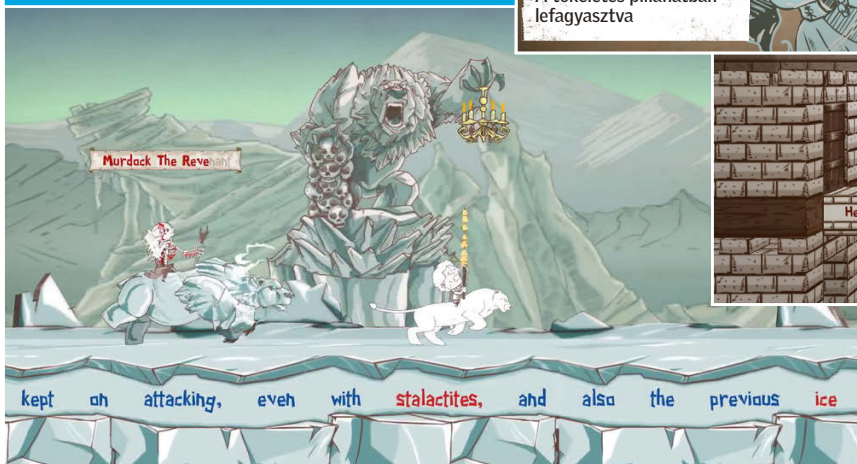
79

A FEJLESZTŐCSAPAT

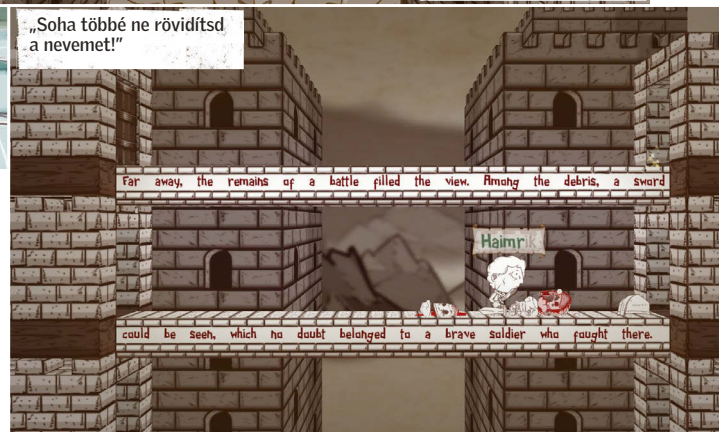
A Below the Game egy tizenegynéhány fős indie fejlesztőgárda Kolumbiában, akik a játékkészítés során arra törekednek, hogy különleges, egyedi világot teremtsenek sajátos mechanikákat alkalmazva. Alkotásaikkal már több díjat, jelölést és elismerést is szereztek.



A tökéletes pillanatban lefagyasztva



Egyenlő felek küzdelme



A szavak hatalmas erővel bírnak

HAIMRIK

SZERETEK OLYAN INDIE CÍMEK-KEL JÁTSZANI, AMELYEK BEN A KÜLÖNLEGES LÁTVÁNYVILÁG MELLETT SAJÁTOS HUMORRAL ÉS ÉRDEKES JÁTÉKMECHANIKÁVAL DOBJÁK FEL A FEJLESZTŐK A TÖRTÉNETET. A *Haimrik* is egy ilyen akció-kalandjáték a Below the Game csapat jóvoltából, akik ezúttal is egy roppant érdekes és szórakoztató világot alkottak.

VÉRREL ÉLETRE KELTETT SZAVAK

A játék története szerint a Haimrik nevű fiatal íródéakkal keveredünk számos kalandba a varázslattal és megannyi furcsa szerzettel tűzdelt középkori világban. A prólógusban megismerjük főhősünket, aki szakadatlanul dolgozik feljegyzéseken és különböző történeteken egy olyan faluban, ahol rajta kívül szinte nem is élnek írások. Haimrik egy alkalommal álmában megsebzti magát, és a vérenek érintésére életre kelő könyv beszippantja az ifjút. Később kiderül, hogy ez a varázslat a való életben is működik. A lapok világában hősünknek olyan folyosókon kell átjutnia, amelyek elmesélik az adott helyszínt, vagyis az aktuális fejtörő történetét. Az írás alapján kell rájárnunk, mi a teendő, hogy a szint végére érjünk. A szavak persze nemcsak leíró jelleggel léteznek a folyosókon, hanem egyes elemeket életre is kelthetünk. A játék elején még segítséget kapunk, így könnyen észrevehető, mely szavakat használhatjuk a továbbjutáshoz, de a későbbiekben értelmezni kell a leírásokat, és szépen sorrendben előhívni és alkalmazni a tárgyiasított szava-



INFO

Kiadó **1C Company**
Fejlesztő **Below the Game**

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

Röviden Különleges látványvilágú indie akció-kaland, amelyben a főhős a könyvek és a szavak erejét használva küzdi le az akadályokat.
PEGI 16+

kat. Ez néha azzal jár, hogy ide-oda szaladgálunk a folyosók között, de ez egyáltalán nem zavaró, mert nagyon kevés az üresjárat a fejtörők megoldása során. Arra viszont érdemes odafigyelni, hogy minden lehetséges szó aktiválását megpróbáljuk, mert a legtöbb esetben – ha nem is sorrendben –, de szinte az összeset fel kell használnunk. Akadnak persze kivételek, és nem is teljesen lineárisak a fejtörők. A katonákkal, goblinokkal és még egy rakás ellenséggel szinte minden esetben más módon kell megküzdenünk, de az is előfordulhat, hogy találunk egy kreatívabb megoldást, mint hogy simán karddal a kezünkben nekiessünk a csatáknak. Maga a történet nem az álomvilágban játszódik, de a való világbeli akadályokat Haimrik és a főbb ellenfelek is a szavak erejével küzdik le. Így például amikor a kovácsmesternél nincs elég vas, egy kis véráldozattal a könyvbe ugorva Haimrik meg tudja szerezni a szükséges nyersanyagot.

A SÖTÉT HUMORÚ KÖZÉPKOR

A *Haimrik* az életre keltett, majd kreatívan felhasznált szavakkal megoldott puzzle-ök játékeként már önmagában is megállná a helyét, viszont a játékművészetet hozzászítja a képi világ, illetve az ebből is fakadó abszurd és véres humor. Amellett, hogy belefutunk olyan karakterekbe, akik egyes archetipusok karikatúrái (buta örök, utcai csaló bűvész, falu részegei, vonzó csaposlány), a képregényeszerű szépiakörnyezetben nincs hiány brutális és kiméletlen jelenetekből sem. Haimrik a kalandok során számos eltúlzottan véres módon meghal-

hat a szavak világában (az életerőt nevének betűi jelentik, és egy normál ütés egy betű veszteséget jelent, de van, ami egyből végzetes fohósunkkal), viszont az ellenségei is hasonlóan látványosan hullanak a folyamatosan parázó, de ennek ellenére gyilkoló írrok előtt. Haimrik segítségével lesz többek között mindig nyugodt és bölcs anyukája, valamint a Masamba nevű kíméletlen, de ijedős nőstényoroszlán, aki néha még magát Haimrikot is megkóstolná. A történeten néhány óra alatt végigérhetünk, de a helyenként előforduló különböző megoldások (és a jutalom achievementek) miatt akár több nekifutást is érdemes áldozni a játékra. Annak, aki vevő az ilyesfajta humorra, és nem rémíti meg a képregényes vérfürdő, mindenképpen ajánlott ez az indie gyöngyszem.

Kivi

HARDVER

Windows 7/8.1/10, Intel Core i3, 4 GB RAM, Intel HD Graphics, DirectX 9.0c, 3 GB szabad hely

- + különleges látványvilág
- + véres, abszurd humor
- + ötletes fejtörők
- rövid történet
- egysíkú harcrendszer

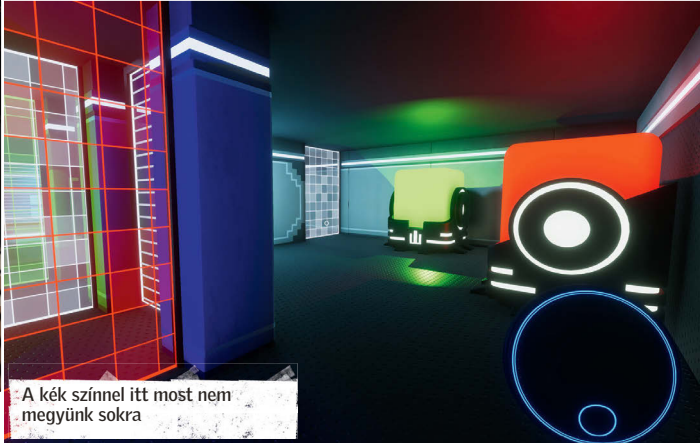
KIVI
Véresen humoros kaland.

83

DÍJNYERTES TERVEZÉS

A játék atyja, Dan Smith 2016-ban BAFTA-díjat nyert a The Spectrum Retreat prototípusával, a Spectrummal. Az alap nagyjából ugyanaz maradt, de kapott egy érdekes történetet, valamint látványos környezetet, így pedig valódi játék lett a projektből.

A színváltós tányér az egyetlen eszközünk az egész játék során



A kék színnel itt most nem megyünk sokra



A személyzet egyik tagja, nehéz bármit is leolvasni az arcáról

Hotel, ami nem ereszt

THE SPECTRUM RETREAT

NEM ÉN VAGYOK A LOGIKAI JÁTÉKOK LEGNAGYOBB RAJONGÓJA. Félreértés ne essék, szívesen ütöm el az időt fejtezővel, és más játékokban is elégedetten battyogok tovább, ha sikerül megoldanom egy-egy feladványt, de viszonylag ritkán vetem bele magam ebbe a műfajba. Most azonban megtettem, és kellemes meglepetést okozott a *The Spectrum Retreat*.

ENGEDJENEK KII

A játék azzal indul, hogy főhősünk a The Penrose hotel egyik szobájában ébred, és rögtön át is vesszük felette az irányítást. Első feladatunk, hogy ajtót nyissunk a kopogtató idegennek, aki igazából nem is ember, hanem egy leginkább próbababára hasonlító robot, és reggelizni invitál bennünket. Hamar kiderül, hogy valami nagyon nem stimmel ezzel a gyönyörű, ám meglehetősen kihalt szállodával. A kaland akkor veszi kezdetét, amikor egy tányérra hasonlító eszközön keresztül felveszi a kapcsolatot velünk egy nő, hogy segítsen megszökni erről a különös helyről. Miután kutakodunk egy kicsit a folyosókon, rábukkanunk az első ajtóra, amelynek kinyitásához egy kódra van szükségünk. Ha megvan a szám, már indulhatunk is a *The Spectrum Retreat* valódi játéktérére. Ahhoz, hogy elszellelhessünk a The Penrose-ból, és felfedhessük főhősünk múltját, ügyesen összerakott fejtezőket kell teljesítenünk. Minden szinten az a feladatunk, hogy elérjük a kijáratot, miközben a színekkel variálva vere-



INFO

Kiadó **Ripstone Studios**
 Fejlesztő **Dan Smith Studios**
 Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Logikai fejtezővel tarkított sétaszimulátor, amelyben egy különös szállodából kell megszökniünk. **PEGI N/A**

kedhetjük át magunkat az akadályokon. Kör alakú eszközünk képes arra, hogy kicserélje színét a pályán lévő kockák színeivel, így juthatunk át a különböző falakon. Egy példával lehet ezt a legjobban szemléltetni: alpból fehér színű a nálunk lévő eszköz, tehát gond nélkül áthaladhatunk a fehér akadályokon. Ha mondjuk találunk egy kockát, amely piros színű, akkor egyetlen kattintással kicserélhetjük a színeket, így megnyílnak előttünk a piros kapuk, viszont a fehérek áthatolhatatlanok lesznek. Viszonylag hamar meg lehet ezt tanulni, köszönhetően az egyszerűbb feladatoknak, ám akadnak olyan fejtezők is, amelyekkel bizony el fogunk vacakolni egy darabig, és ha elvétünk egy lépést, kezdhetjük elölről az adott részt. Ahogy haladunk előre, úgy tudunk meg minél több részletet főhősünkről, illetve más színek is megjelennek, később pedig újabb játékmecanikákat is bevezetnek, amelyek értelemeszerűen bonyolítják, ugyanakkor változatosabbá is tesz egy kicsit a kalandot. Ha sikeresen túljutottunk egy adott rész kihívásain, megnyílik előttünk a hotel egy újabb szintje. Ezután ismét kezdődik elölről az egész hercehurca, tehát főhősünk felébred, és meg kell találnia egy újabb különleges ajtót, csak épp a sztori előrehaladtával egyre több furcsaság történi körülötte, így a játék sikeresen fenn tudja tartani érdeklődésünket.

HÁTBORZONGATÓ HOTEL

A logikai feladványok mellett az atmoszféra a játék másik legerősebb eleme. Van egy sajátos, kissé talán félelmetes hangulata an-

nak, ahogy egy művészi kialakított szálloda termet és folyosóit járjuk, miközben a beszélő próbababákból álló személyzetet kívül egyetlen árva lélek sincs körülöttünk. Az élményt pedig a zenék teszik teljessé, amelyek még misztikusabbá varázsolják a kalandot. A játék tesztelése során néhány apróságot leszámítva nem igazán találok hibát, habár egy-két feladat elég idegőrlő volt, de ez nyilván félig-meddig az én bémázásom miatt is alakult így. A fejtezők szerelmeseinek be fog jönni az egyszerűen megtanulható, de mégis kihívásokkal teli játékmélet, ám azoknak is érdemes egy próbát tenniük a játékkal, akik rajonganak az érdekes sztorikért és történetmesélésért.

Gucs

HARDVER

Windows 10, AMD FX 6300 3,5 GHz/
 Intel Core i3, 4 GB RAM, AMD Radeon RX 550/Nvidia GeForce GTX 750 Ti,
 8 GB szabad hely

- + remek fejtezők
- + érdekes történet
- + hangulatos atmoszféra
- apróbb bugok

GUCS

Ha ide egyszer becsékkolsz, nehezen szabadulsz.

85

NEM ESZIK OLYAN FORRÓN

Azért nem lehet bármelyik túlélővel bárhogy megszökni. A mimic portalt például előbb meg kell javítani, aztán meg kell hackelni, vagyis előbb ki kell húzni ezeket a képességeket, aztán két karakterrel is meglátogatni a portalt ugyanabban a szimulációban, és így is csak a második tud meglépni a bázisról.

A lézervágó kicsit durvább, mint a jól megszokott csőfógó

GameStar
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT
KERESD A 2017/05-ÖS
LAPSZÁMBAN

Shotgunnal a kézben azért magabiztosabb az ember

A fegyverek ezúttal rongálódnak is, így kénytelenek leszünk őket cserélnetni

A legjobb dolog, ami a Preyjei történhetett

PREY: MOONCRASH

MEGKOCKÁZTATOM, HOGY A THE LAST OF US: LEFT BEHIND ÓTA A PREY:

MOONCRASH A LEGJOBB ÖNÁLLÓ

DLC. Az Arkane-nek sikerült rendbe tennie azokat a hibákat, amelyek miatt bele tudtunk kötni a Preybe, és még izgalmasabbá varázsolnia azokat a részeket, amelyek miatt pedig imádtuk az alapjátékot. A Mooncrash nem rág mindent a szádba, feltételezi, hogy játszottál az alapjátékkal, és van fogalmad a különböző kutyúk és fegyverek működéséről (persze egy rövid tutorialal azért felfrissíthetjük a tudásunkat), úgyhogy akinek az valamiért kimaradt, egyébként is nagyon gyorsan húzson el, és játssza végig, mert zseni a cucc.

JÁTÉK AZ ÉLET

Ezúttal az lesz a feladatunk, hogy megszökjünk egy holdbázisról. Pontosabban egy szimulációból, méghozzá nem is egy, hanem rögtön öt különböző karakterrel. Ahogy egyre nagyobb részét fedezzük fel a bázisnak, úgy bukkanunk rá ezekre a túlélőkre, illetve menekülési útvonalakra. Ha valaki meghal, vagy sikerül elmenekülnie, akkor folytathatjuk ugyanezt a szimulációt, vagy resetelhetjük – ezen a ponton minden megváltozik. Az újraindítás után a pálya marad, de az ellenfelek típusa, helyzete, a loot, a titkos átjárók, szóval szinte minden átalakul, és egy totálisan új élmény fogad bennünket, ami egészen mást követel meg tőlünk. A végcé az, hogy ugyanab-



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **Arkane Studios**
Platform **PC, PlayStation4, Xbox One**
Röviden Végtelen-szer újrajátszható DLC, amely egészen új elemekkel dobja fel az RPG műfajt.
PEGI 18+

ban a szimulációban kivigyük az összes túlélőt élve.

A harmadik nekifutás közben világosodtam meg, és felfedeztem a Mooncrash zsenialitását: ahogy telik az idő, úgy korrumpálódik a szimuláció, ami így folyamatosan egyre nehezedik, sőt egy idő után ki is dob magából. Magas szinten már egy egyszerű mimic is képes egy pillanat alatt szétcincálni, ezért nem lehet tökölni, haladni kell, különben a harmadik szereplőnek már játszhatatlanul nehéz lesz a szimuláció. Ugyanakkor meg aki rohan, az nem vesz észre minden lootot, óvatlanbub áll bele a harcokba, több sérülést szenved el, és még sorolhatnám.

KIS HALÁL

Minden túlélőnek van egy saját története, amely kifejezetten érdekes személyiségekké teszi őket egyedi képességeiken felül, továbbá jár még egy szimulációon kívüli sztori, amely ha nem is erős, azért dob valamiképp a játékmeneten. Miközben a pálya folyamatosan változik, két dolog állandó: a sarok mögött ólalkodó, hamutálnak álcázott mimic (Hová tűnt? Az előbb még itt volt.) és a halál. Ebben a játékban hullanak a szereplők, mint a legyek, de ez természetes. Minden nekifutás után okosabb leszel, fejlődik egy kicsit a karaktered, és talán olyan tervrajzokat is sikerül kihoznod, amelyeknek hasznát veszed majd a későbbiekben. A Mooncrashban a legapróbb döntésnek is jelentősége van. Minden

egy kilőtt golyó, minden egyes elpazarolt másodperc, minden rosszul megválasztott menekülési útvonal következő karaktered túlélési esélyeit csökkenti. Folyamatosan pengeélen kell táncolnod, és a lehető legkevesebb erőforrást felélned, hogy maradjon esélyed a többi túlélővel is a kijutásra. Előre kell tervezned, mert ha valamit elfelejtesz a korai szakaszban, a végén már nem biztos, hogy meg tudod csinálni. Nagyon meglepődnék, ha az Arkane következő játékában, meg úgy egyáltalán a műfaj jövőbeli képviselőiben nem bukkannának fel újra ezek az elemek, amelyeknek köszönhetően tényleg a végtelenségig újrajátszható az egész kaland.

Kaci

HARDVER

Windows 7/8/10, Intel i5-2400/AMD FX-8320, 8 GB RAM, GTX 660/Radeon 7850, 20 GB szabad hely

- + ötletes mechanikák
- + fantasztikus hangulat
- + végtelen újrajátszhatóság
- aki sztori-DLC-re vágyott, csalódott lesz

KACI

Nem is akarok mással játszani.

95



A lopakodás a lelke a kiegészítőnek, de persze fittyet hányhatunk a szabályokra, és mehetünk a magunk feje után is

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2018/04-ES GAMESTARBAN



KROKODILOK TAVA

A játék egy pontján elérkezünk egy fogolytáborba, ahol az örök azzal szórakoznak, hogy a foglyokat beleparancsolják a krokodiloktól hemzsegtő tóba. Mondanom sem kell, örömmel iktattam ki a szadista társaságot, de sajnos arra nem volt lehetőségem, hogy bevágjam őket az éhes hullók közé.

Sem puma, sem grizzly nem lesz a társunk, viszont megmenthetünk néhány bajtársat, akik aztán segítenek a menekülésben

5/5



A dzsungelt tökéletesen kiegészíti az új, érdemes elsajátítani használatát

Zöld pokol

FAR CRY 5: HOURS OF DARKNESS

VIETNAM MINDIG IS MEGMOZGATTA A JÁTÉKFEJLESZTŐK AGYÁT, NEM CSODA,

HOGY A UBISOFT A MARSII INVÁZIÓ ÉS A ZOMBIAPOKALIPSZIS ELŐTT A TÁVOL-KELETI ORSZÁG BUJA DZSUNGELEIBE HELYEZTE A FAR CRY 5 LEGELSŐ DLC-JÉT.

Az *Hours of Darkness* háromórás hadjáratában Hope megye egyik vietnami veteránjának kalandjait élhetjük át ismét. Egy rutinküldetés teljesen kudarcba fulladt a háborúban, a főhős legénységét a vietkongok foglyul ejtették, és csak a szerencsének, no meg az amerikai légiere bombáinak köszönheti, hogy kiszabadult bambuszketrecéből. Innen indul vesszőfutása és egyben a miénk is, a cél pedig az, hogy elérjük a kimenekítési pontot. A *Far Cry* játékokban megszokhattuk, hogy mindig van egy rövidebb út, ami nevenségesen egyszerűvé teszi a játékot. Most is dönthetünk úgy, hogy fittyet hányunk a melléküldetésekre, nyílegyenesen megcélozzuk a térkép másik oldalát, és befejezzük a kiegészítőt alig egy óra alatt. Működik ez a megoldás is, de a készítő nem így tervezték az *Hours of Darkness*-t, szóval érdemes körülnézni és eltölteni egy kis időt ebben a pokoli paradicsomban.

FOGHÍJAS SZAKASZ

A legújabb Dunia grafikus motor tökéletesen alkalmas arra, hogy visszaadja a vietnami hadviselés leglátványosabb pillanatait: sűrű dzsungel, tavrózsás tópartok, zöldellő rizmezők, lebombázott falvak, kénes gázokat eregető halálmezők és persze rengeteg, az életünkre törő ellenfél. A DLC-t három különböző játékmódban indíthatjuk el, mindhárom más játéktípust



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Shanghai**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Az első DLC a Far Cry sorozat legújabb részéhez, amelyben Vietnam dzsungelében kell túlélünk egy félresikerült bevetést.**
PEGI **18+**

igényel. Normál módban a lopakodáson van a hangsúly, és a cél az, hogy minél többször intézzük el a vietkong harcosokat észrevétlenül, egy másikban a Rambók élhetik ki magukat, a harmadik meg az extra nehéz lopakodás. Minden sikeres támadás után (amennyiben észrevétlenül maradtunk) kapunk egy extra képességet, amivel megkönnyíthetjük az életünket. Gyorsabban haladunk törpejárásban, automatikusan megjelöljük a közelben lévő ellenfeleket, vagy éppen a falon keresztül is észrevesszük őket a látcső segítségével.

RAMBO BEÁJULNA

A főküldetés mellett lesz jó pár mellékmisszió, amelyek ugyan nem olyan változatosak, mint az alapjátékban, de azért pár órára képesek lekötöni. Újdonságként jelenik meg a légicsapás lehetősége, amely egy adott körzetben megsüt minden ellenfelet. Hatékonyasága nem túl jó, az esetek nagy részében az ellenséges őrzáratok nem teszik meg nekünk azt a szívességet, hogy túl sokáig egyhelyben maradnak. Bizonyos területeket légvédelmi ütegek védenek, amíg ezeket nem robbantjuk fel, a pilóták megtagadják a segítséget. A lelőtt helikopter túlélői különböző fogolytáborokban senyednek, mielőtt kivonnának a területről, illik megmenteni mindhármat. Van közöttük mesterlövész, nehézfegyveres és persze sima közkatona M-16-os gépkarabéllyal. Egyszerre kettő lehet mellettünk, de nagyon kell rájuk vigyáznunk, mert ha meghalnak, nem tudjuk őket feltámasztani. Ez amúgy befolyásolja a játék végét: az értékelő képernyőn a halott bajtársak fekete-fehérben jelennek meg, így jelezve, hogy nem óvtuk őket eléggé.

Van gyűjtögetős rész is, a lelőtt harci repülő pilótáinak öngyűjtőit kell összeszednünk;

aki szereti az ilyen pepecselős feladatokat, az jól ellesz ezzel is. Az ellenséges bunkerekben vietkong tiszték bujkálnak, míg az északvietnami fogolytáborokban a velünk szövetséges dél-vietnami katonákat tartják fogva. Ezeket a feladatokat teljesítve általában extra légicsapásokat kapunk jutalmul; mondjuk ezek korlátozott hatékonyságuk miatt sohasem hoztak lázba. Ami a vadvilágot illeti, barátságosan fekete párduccal és alattomos krokodillal leptek meg bennünket. Ez utóbbi villámgyorsan elkap a víz alatt, szóval csak óvatosan azzal a folyóáttúzással. Három órányi lopakodás van a DLC-ben, sem több, sem kevesebb. Egyszer érdemes végigtölteni, de maradandó élményt senki se várjon tőle. Akkor nem fog nagyot csalódní.

Mocsy

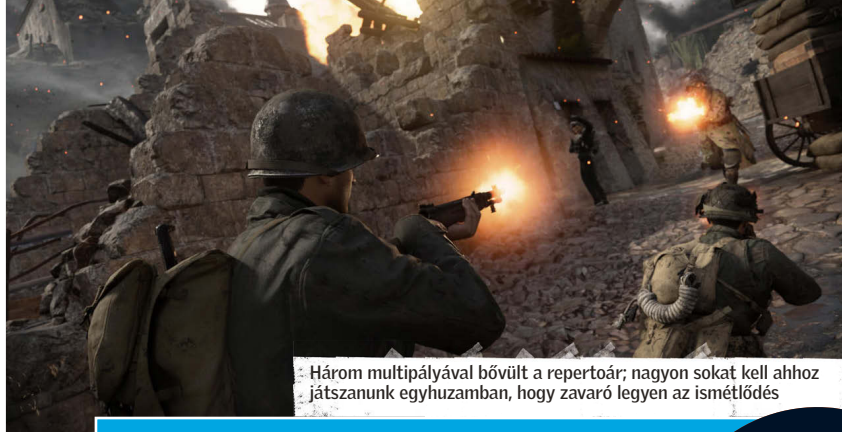
HARDVER

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

- + az utolsó küldetés korrekt
- + lopakodásért járó jutalmak
- + három választható játékmód
- nincs jó melléküldetés
- a végére meglehetősen egyhangúvá válik

MOCYSY
Született július negyedikén.

72



Három multipályával bővült a repertoár; nagyon sokat kell ahhoz játszaniuk egyhuzamban, hogy zavaró legyen az ismétlődés



A tunéziai Operation Supercharge pálya nem különösebben ötletes, a sivatagi környezet viszont nagyon menő

A ZOMBIK HÚSVÉTI TOJÁSA

A zombihadjárat komoly easter egget kapott; nem is egyet, mindjárt hármat: egyet-egyet minden minipályára. Az összes titkos feladat teljesítése végén hozzájutunk Barbarossa kardjához, amely egy igen komoly varázsfegyver. Kicsit kilóg a második világháborús érából, de ettől függetlenül nagyon menő. Az igazi megszállottak garantáltan összerakják, de előre figyelmeztetünk mindenkit, hogy nem lesz könnyű dolguk.

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐK TESZTJÉT KERESD A 2017/11-ES, 2018/02-ES ÉS 05-ÖS GAMESTARBAN

Világ frontjai, egyesüljetekek!

CALL OF DUTY: WWII – UNITED FRONT

HARMADIK KIEGÉSZÍTŐJÉT KAPTA MEG NYÁR ELEJÉN A CALL OF DUTY: WWII.

Szokás szerint három új multipályával, egy War misszióval és felturbózott zombihadjáratával bővül a játék. Az utóbbi évek egyik legjobb *Call of Duty*-jára nem lehet sok rosszat mondani; még a legfanatikusabb ellendrukkerek is elismerik, hogy a második világháborúba visszatérés az egyik legjobb dolog volt, ami a sorozattal történhetett. Az egyjátékos rész hozta a szokásos színvonalat, a zombik ismét zúztak, a multi pedig nem sokat változott, így összességében minőségi tartalmat kaptunk a pénzünkért. Egyedül a multis térképek mennyiségével volt egy kis gond, de a DLC-k érkezésével a pályák száma is szépen gyarapszik. Jelen pillanatban hús, jobbnál jobb helyszínnél tartunk, ami azért egészen változatos multis csatákat eredményez, és még hátravan az utolsó csomag.

MENNYISÉG ÉS MINŐSÉG

A *United Front* ékköve egyértelműen a Stalingrad, egy jókora, kellően nyitott, havas pálya, igazi mesterlövész mennyország. Június végén, nagyjából egy időben a kiegészítő megjelenésével bevezették a cavalry divíziót, amelyben egy hatalmas pajs az elsődleges fegyverünk, és sprintelés közben felöklelhetjük az ellenfeleket. Taktikai lehetőségeink jelentősen megugranak a pajs használatával; vége az ajtó mögött „kempelő” tízévesek rémural-



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Sledgehammer Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A harmadik kiegészítőben sem ér minket nagy meglepetés: a zombik újabb fejezettel bővültek, és kaptunk pár új multipályát. **PEGI 18+**

mának, a hordozható fedezék birtokában könnyedén végezhetünk velük. A Market Garden már kisebb térkép: egy holland udvarház a terepünk, ahol jellemzően a közelharc dominál. Az utolsó pálya Monte Cassino, egy kis olasz hegyi falu, közvetlenül a híres apátság mellett. A *United Front* DLC-hez új War-küldetés is jár, szám szerint a hatodik. A helyszín Tunézia, egy poros kis sivatagi falu, ahol egy náci által megszállt területet kell felszabadítanunk. Túl sok egyedi ötletre ne számítsatok, szinte az összes feladatot láttuk már a többi pályán, itt maximum a helyszín az érdekes.

ZOMBIK AZ ÖSVÉNYEN

Mindazonáltal a pakk legjobb része az új zombihadjárat, bőven kaptunk újítást, és aki szereti ezt a fajta kihívást, nagyon meg lesz elégedve. A készítőik szakítottak az eddigi, egy hatalmas pályán végtelen hullámokban érkező zombik koncepcióval. A *United Front*-ban három különböző pályán harcolunk, és tíz-tíz hullámot kell legyűrünk. A mezei túlélőszakokban csak az a dolgunk, hogy épségben átvészeljük a zombiinváziót; a speciális missziókban viszont időre kell megoldanunk különféle egyszerű feladatokat. Védjük meg felszerelésünket, ölünk meg néhány szuperzombit, javítsunk meg elromlott gépezeteket; számos véletlenszerű feladatot kell teljesítenünk, hogy továbbjussunk. Minden tizedik pályán lesz egy főellenség, legyőzésükhöz türelem, skill és taktika egyaránt szükséges. Ez alkalommal egy apró kis falusi pá-

lyán kezdünk, majd továbbállunk egy élőhullottaktól hemzsegő tengerjáró szállítóhajóra, és végül egy jeges barlangban fejezzük be a zombivadászatot.

Egyre inkább úgy néz ki, hogy aki szereti a *Call of Duty*-t, annak talán érdekesebb be-ruházni a Season Passre és elfelejtenie a hadjárat nélküli *Black Ops 4*-et. A Treyarch a soron következő fejlesztőcsapat; nagyot kell villantaniuk ahhoz, hogy felülmúlják a *WWII*-t és a hozzá kapcsolódó tartalmi bővítéseket. Októberig egészen biztosan be- fut a negyedik, befejező csomag, alig várjuk már, hogy lássuk, mivel zárják le a készítő- ekt a nagyszerű szezon.

Mocsy

HARDVER

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

- + mini zombihadjáratok
- + Stalingrad megérkezett
- + korrekt tartalom
- láttunk már jobb multipályákat
- a War küldetés átlagos

MOCYSY
Még iyet, még!

72

Teszt

» ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 DELUXE EDITION



Gain control of the enemy battleship!

Minden pillanatban rengeteg ellenfelünk lesz



A SZTORI UTÁN

A kampány után is lesz még mit csinálni a játékban, köszönhetően a bármikor szabadon játszható Dream Log részlegnek. Ebben a 37 karakter bármelyikét teregetheted, szintezheted, és véletlenszerűen generált kalandokra viheted. Egy One Piece-rajongónak ez a mód végtelen szórakozást kínál.

A One Piece mangában és animében látott különleges támadások nagy része megjelenik

Ha a kincsemet akarjátok, verjétek agyon pár ezer katonáit!

ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 DELUXE EDITION

KEVÉS OLYAN MÓKÁS, KALANDOS ÉS VIDÁM SHOUNEN ANIME AKAD A VILÁGON, MINT A ONE PIECE.

Luffy és csapata annak idején azért szálltak tengerre, hogy megtalálják Gol D. Roger kincsét, és azóta is, már húsz éve keresik a One Piece-t. Rengeteg kalandjuk egy részét most a Nintendo Switch-tulajdonosok is átélhetik, akiknek le kell mondaniuk néhány menő grafikai effektről, de egyébként megkaptak mindent, amit a *Pirate Warriors 3* csak nyújtani tudott a 2015-ös eredeti megjelenése óta.

GAZDAGSÁG, HÍRNÉV, HATALOM

Aki nem ismeri a One Piece sorozatot, az sokat veszít az élményből, de még nekik is tökéletes belépő lehet a kalózsztóriába a *Pirate Warriors 3*. Ez az epizód afféle rebootként funkcionál a játéksorozatban, ugyanis a One Piece történetének legelejéről kezdi a mesét. Gol D. Roger kihirdeti, hogy elrejtette minden kincsét valahol, Luffy megkapja a kalapját, aztán indul a küldetés a menő legénységért. Ezen a ponton vesszük át az irányítást, amikor is Zoro kimentése lesz a feladatunk. A játék angolul feliratozott átvezetővideókat használva, tűrhetően ismerteti a történetet vázát, de a részletekre nincs idő, már csak azért sem, mert a teljes kampány nagyjából 15 óra alatt lepörgeti a fontosabb eseményeket. A játékmenet ismerős lesz mindenkinek, aki játszott már valamilyen *Warriors* vadhajrással. Egyszerre



INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**

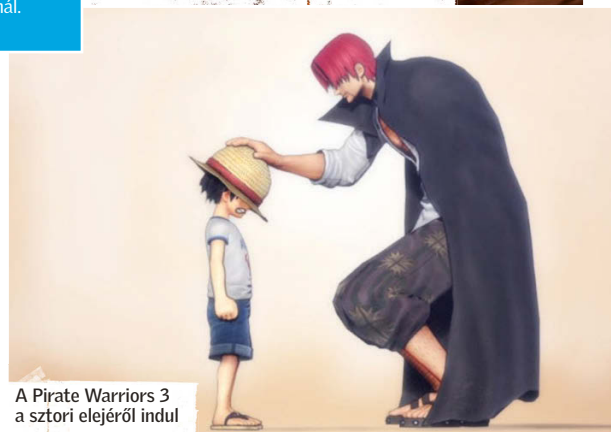
Fejlesztő **Omega Force**

Platform

Nintendo Switch, PC, PlayStation 4

Röviden A One Piece hőseit bedobták egy *Warriors* játékba, amelyben végig kell verekedniük magukat számtalan ellenfélrel a kalózkirály kincsének megszerzéséhez. **PEGI 12+**

egy karaktert irányítunk a TPS nézetű bunyós akciójátékban, és általában egy meghatározott területen kell végrehajtanunk különböző feladatokat. Miközben tárgyakat keresünk, embereket mentünk ki, és ismerős rossz arcokat verünk laposra, folyamatosan rengeteg ellenfél kerget majd bennünket. A közöséges katonákat könnyebb lesz kilapítani, mint megkerülni, ebben pedig a verekedős játékokra hasonlító harcrendszer lesz a segítségünkre. Első hősünk, a gumiber Luffy kapásból 15 különböző kombóra képes, amelyek mindegyike valamilyen célt szolgál. Később csatlakoznak hozzánk társak, akikkel együtt speciális támadásokat hajthatunk végre; mindnyájan szinteket lépnek, új képességeket tanulnak, és ahogy haladunk előre a játékban, egyre erősebbé válnak. Egyetlen szívfájdalmunk ezzel kapcsolatban, hogy az animének köszönhetően megkedvelt segítőkink csak kombók alatt lépnek akcióba, és nem harcolnak mindig mellettünk. Szerencsére coopban más a helyzet: ha van egy haverunk, akinek kezébe nyomhatjuk a második jojt, akkor ő fogja irányítani a történet éppen aktuális, másodlagos szereplőjét. Együtt pedig egyik helyszínről a másikra megyünk, és gyakorlatilag péppé verünk mindenkit, aki az utunkba kerül. A sztori mellett ezt több játékmódban is megtehetjük, több különböző helyszínen. Minden pályát érdemes egyébként hosszasan bejárni. Az időlimit ritkán szorít bennünket, és gyakran lelhetünk rejtett titkokra egy-egy csatátér eldugott sarkában. Megéri olykor kószálni egy kicsit.



A *Pirate Warriors 3* a sztori elejéről indul

AKÁR HAJÓN IS JÁTSZHATOD

A switches ugyan látványban egy picit tompább, mint a PS4-es verzió, de a képkockák sebességét tekintve hibátlanul teljesít. Emellett a Nintendo-játékosok kapásból a minden DLC-vel és extra karakterkinnézettel megtömött Deluxe Editiont kapják. Az egyetlen komoly problémát a Joy-Con elrendezése jelenti. A *Pirate Warriors 3* kamerakezelése egyébként sem egyszerű eset: a szüntelenül az arcodba csapkodó ellenfelek és az örült kombók közben nehéz is lenne hibátlanul fókuszban tartani a lényeket, de a Switch kontrollerei erre még rátesznek egy lapáttal. Egyáltalán nem irányíthatatlan a dolog, de előfordul, hogy a gombok elrendezése miatt csak a levegőt püföljük. Ezt leszámítva azonban szép, stabil és extra tartalmakkal megtömött csomagot kaptunk, amit minden animerajongónak érdemes lehet felmarkolnia.

Hunter

- + rengeteg karakter
- + jól kidolgozott sztorimód
- + szinteződés és fejlesztési lehetőségek
- kamerakezelés
- dokkolt módban pixeles

HUNTER
Meg sem érződik rajta, hogy 2015-ös az alapjáték.

80



Érdeemes felszerelkezzve érkezni a bontásra



GameStar

AZ ELSŐ KIADÁS
TESZTJÉT KERESD
A 2009/10-ES
GAMESTARBAN

Ezek a járgányok egyszerűen nem úgy fordulnak, ahogy kéne



MARS FILMET NÉZNI!

2011-ben készült el a Red Faction: Origins című tévéfilm, amely a Guerrillához is szorosan kapcsolódik, elvégre főhőse, Jake Mason nem más, mint Alec Mason fia, illetve Darius Mason édesapja – Darius a Red Faction: Armageddon protagonistája. Ha tehát a teljes Mason familia történetére kíváncsi vagy, érdemes a filmet is pótolni.



Robbanószerrel gyorsan dolgoztunk

Újra fellendül a marsi építőipar

RED FACTION GUERRILLA RE-MARS-TERED

HA CSAK EGYETLEN DOLGOT EMELHETNE KI AZ EMBER A RED FACTION SZÉRIÁVAL KAPCSOLATBAN, AKKOR A NYAKAMAT TENNÉM RÁ, HOGY KÖZEL MINDENKI AZONNAL A ROMBOLHATÓ KÖRNYEZETET VÁLASZTANÁ.

Nem volt ez másképp a sorozat harmadik epizódjában sem, amely immár kilenc évvel ezelőtt jelent meg. A THQ Nordic illetékesei pedig most osztottak és soroztak, átnézték a pénzügyi kimutatásokat, majd egy elfogyasztott liba mellcsontjából megjósolták, hogy jobban megéri gatyába rázni ezt a lassan egy évtizedes játékot, mint fejleszteni egy folytatást.

KÉZMŰVES CÍMVÁLASZTÓ SZAKKÖR

A Kaiko Games szorgos munkatársai így is tettek, áldásos tevékenységüknek hála pedig a végtelenül frappáns *Re-Mars-tered* kiadást kaptuk kézhez. Ötven évvel járunk az első rész eseményei után, ekkor lép a Mars vörös homokjára ormótlan munkáscsizmáival Alec Mason, akinek rombolásban gazdag életútját egyengethetjük a játék alatt. Masonnek alig van ideje lepacszítani tesójával, a bratyót szinte azonnal ki is lövi a helyi rendfenntartó erőszakszervezet, az Earth Defense Force. Főhősünk annak rendje s módja szerint be is áll ennek hatására az ellenállókhöz, és megkezdni az EDF erőinek módszeres likvidálását, épületeik lerombolását és úgy összességében a Mars tisztességes felszabadítását.



INFO

Kiadó THQ Nordic
Fejlesztő Kaiko Games
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A 2009-es Red Faction Guerrilla felújított változata, ami szebb textúrák mellett kínálja ugyanazt az élményt, mint az eredeti verzió kilenc éve.
PEGI 16+

Erre egy nyílt világ kínál teret, ahol fő- és mellékküldetéseket teljesíthetünk, vagy ha éppen úgy tartja úri építőmunkás kedvünk, akkor csak simán nekimehetünk az EDF ki-rendeltségeinek, és méretes kalapácsunkkal vagy egy kazalnyi más pusztító eszközzel szétbarmolhatjuk az építményeiket, amelyek a remek rombolásmoделlnek hála látványosan pusztulnak el szépen lassan áldásos munkánk nyomán. Hazudnék, ha azt mondanám, 2018-ban nem ugyanolyan szó-rakoztató egy kalapáccsal darabokra csapkodni egy sokemeletes toronyházat, de azért érződik, hogy a *Guerrilla* felett csúnyán eljárt az idő.

Az eredeti játék gyengébb pontjain, a béna járművezetésen és a suta löfegyverkezelésen most sem változtattak, a nehézségi fokozatok között sem a legideálisabb a balansz, de kérdés persze, hogy ilyen téren mennyi finomhangolást várhat el az ember egy feljavított kiadástól. Legalább a DLC-eket hiánytalanul megkapjuk, sőt PC-n még az az extra kedvezmény is él, hogy ha valaki birtokolja a 2009-es verziót digitálisan, akkor ingyen leránthatja a *Re-Mars-teredet*.

BEZZEG A RÉGI SZÉP IDŐKBEN

Bár a *Guerrilla* a nyílt világ bevezetésével és a combosabbnak szánt sztorival pont az első két rész monotonitását kívánt változtatni, ma ennek sikerét már csak azok tudják megítélni, akik kilenc éve is pörgették a játékot. Egészen egyszerűen a játékmecanikai megoldások, az egyhangú terep (értem én, hogy a Mars sivár bolygó, de azért lehetett volna

ezen csavarni egy picit) már túlságosan fapadosnak hatnak a mai ízlésnek. Ha azonban képesek vagyunk helyén kezelni a produktumot, akkor sok kellemes órát szerezhethetünk a *Red Faction Guerrilla Re-Mars-tered*, és széles vigyorral a képünkön fogjuk az alapokig lebontani a vörös bolygó összes épületét annak reményében, hogy esik még egy kis gyűjtögethető kacat, amelyeket fejlesztésekre válthatunk be. Amennyiben kedves emlékeket őriztek magatokban a játékkal kapcsolatban, megérhet egy újrázást, főleg, hogy PC-n még fizetni sem kell érte. Az újoncok viszont vásárlás előtt azért alaposan gondolják át, hogy mivel van dolguk, és csak ennek fényében jelentkezzenek a marsi közmunkaprogramba.

Csirke

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel/AMD Dual Core CPU 2,5 GHz, 4 GB RAM, 32 GB szabad hely

- + rombolni még mindig jó móka
- + minden DLC-t megkapunk
- + ha PC-n megvan az eredeti kiadás, akkor ez ingyen jár
- sok aspektusa rosszul öregedett

CSIRKE

Munkásokól vasókól, oda üt, ahova köll.

73



Ha Crash megunja az ugrálgatást, még mindig el tud helyezkedni dobozamortizálóként



Oktatójelleggel a játék bemutatja: az áram nem barát, hogy kezét fogj vele

BOLDOGSÁG +1

A multiplatformmá válás napján a fejlesztők csurig töltötték mindenki örömpoharát, ugyanis a PS4-tulajok egy ingyenes frissítés keretében két új pályát (Future Tense és a Stormy Ascent) zsákolhatnak be, ha már rendelkeznek a játékkal.

GameStar

A PS4-ES VÁLTOZAT
TESZTJÉT KERESD
A 2017/07-ES
GAMESTARBAN



Burdegah! Burdegah!

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

AZ ÉLET - ÉS SZERENCÉRE NÉHÁNY JÁTÉK - MINDIG AUTAT TÖR MAGÁNAK.

És ezt most nemcsak egy hangzatos, dogmatikus felütésnek szántam, hanem a kibontakozott szituáció miatt jelenleg repülő bivalysárkányokat lehetne fogatni velem a boldogságtól. De nem szeretném kisajátítani ezt az örömet, mert tudom, hogy sokan éreztek így, hiszen végre egy tősgyökeres PlayStation-exkluzív cím talpalta szélesre a kapukat néhéz év után, úgyhogy kapaszkodjunk össze, és mondjuk ki egyszerre, hogy több platform mellett most végre PC-re is megjelent a...

CRASH BANDICOOTI

Ez a fajta túlfűtöttség nem egyenlő egy gyerekkori mámorban úszó betűvető szeretlen lelkesedésével, hanem a játékos társadalom ünnepe, amire annyian reagáltak pozitívan, hogy több országban is az eladási listák élére szökkent fel Crash csokorba szedett kalandja, és ez kicsit sem meglepő. A multiplatformmá válás első lépcsőfoka egy évvel ezelőtt kezdődött, amikor tégláig visszabontva, csak a gerincét megtartva, teljes felújítást kapott az első három *Crash Bandicoot* rész, amelyek 1996-tól 1998-ig bezárólag a Sony első konzoljára jelentek meg. Volt nagy vigadalom, vezérünk, mazur is dicséző szavakkal méltatta a magazin hasábjain keresztül tesztjében, és már akkor csicseregtek a cyberrigók, hogy egy esztendő múlva lejár a kizárólagosság. Itt tartunk most az idő áramlatá-



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Vicarious Visions, Iron Galaxy, Toys for Bob**
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Egy húszéves klasszikus platformjáték, amely most már nemcsak szép, hanem szinte minden masinára megjelent. PEGI 7+

ban, és mi újat mondhatnék nektek erről a tyutyerkáról? Nekem nincsenek olyan ismerőseim, még fűtöttési távolságon kívül sem, akik ne halottak volna róla, de az új belépők számára jöjjön egy kis ízelítő a vörös rókáról. Az első létfontosságú dolog, hogy Crash nem róka a közhiedelemmel ellentétben, hanem egy erszényes borz. Ha ezen a fajsúlyos kérdésen túljutottunk, máris megismerhetjük gonosz főhősünket, az örült Dr. Neo Cortexet, akinek világalomra törése miatt lódulhatunk neki az ugrabugránnak ezzel a laza kis szörmökkel, hogy ott tegyünk neki keresztbe, ahol csak tudunk. És fantasztikus érzés újra ebben a világban találni magunkat. Az én emlékeimben úgy él az alkotás, ahogy most előttem illegeti magát; persze közel sem így nézett ki anno, de az idő mindent megszipít – szokták mondogatni –, és jelen esetben a készítőik olyan tökéletesre csiszolták a régi gépezetre kreált kinézetet, hogy bennem már örökre ez a külső marad meg. A játékmenet egy hangyányit sem változott. Ugyanolyan nehéz, és néhol pont olyan frusztrálóan hat az idegrendszerre, mint annak idején, de ettől függetlenül ez az a platformjáték, amit ha elkezdesz, akkor huszadjára is nekimegy a kihívásoknak. Mai szemmel is kimagaslóan jó ugrálás-ügyességi cím maradt sajátos pályáival és kamerakezelésével, ami még nagyobb odafigyelést kíván meg a próbálkozótól, ezért a centipontos ugrásokban sokat fog segíteni, hogy PC-ken dőcögésmentesen hozza a 60 fps képfrissítést. Nem foghatjuk többé a programra, ha ügyetlenek

vagyunk. Mivel egyszerre három felvonást kapunk, jól megfigyelhető, hogy milyen rekekbe szabottan tökéletesedett az alkotás.

AKU-AKU MONDANI BURDEGAHI

Nagybetűsen kötelező darab, és ezt nem azért írom, mert lenne bármiféle Bandicoot-részvényem. Én magam is megtiszteltetésnek érzem, hogy írhattam egy ilyen alapműről, amely immáron PC-n, Xbox One-on és Nintendo Switchen is elérhetővé vált. Ezért dupla süvegelés jár a fejlesztőknek, és biztos vagyok benne, hogy azon fogjuk kapni magunkat, hogy kitérjük a gyereket előle, velünk meg a nagyipapi csinálja majd ugyanezt.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7, Intel Core i5-750 2,67 GHz/
AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz 8 GB
RAM, Nvidia GeForce GTX 660 (2 GB)/
AMD Radeon HD 7850 (2 GB), 30 GB
szabad hely

- + Crash már mindenhol ott van
- + három rész gyönyörűen felújítva
- + újra zeng a Burdegah
- billentyűzettel tolvaj lehet, hogy megtanulsz pár csúnya szót

NIGHTWOLF

Crash kalandja szép és nehéz, amilyeneknek lennie kell.

92



A természet szépen lassan mindent visszahódít



Teszt
NIER: AUTOMATA BECOME AS GODS EDITION

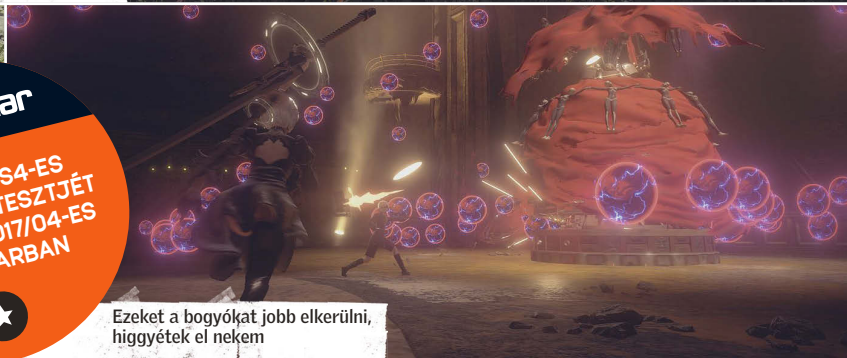
2B és 9S remek párost alkot

ELNÖKI ÜGY

A 3C3C1D119440927 DLC arénaharcait már csak azért is érdemes kipróbálni, mert itt magukkal a Square Enix és a PlatinumGames elnökeivel is megharcolhatunk. Igen, Macuda Joszuke és Szató Kenicsi tényleg bekerült leverendő ellenfélként.



Ezeket a bogyókat jobb elkerülni, higgyétek el nekem



Az androidok megint elektronikus bárányokkal álmodnak

NIER: AUTOMATA BECOME AS GODS EDITION

SOHA NE MONDD, HOGY SOHA – TARTJA A MILLIÓ ÉS EGY ALKALOMMAL ELCSÉPELT MONDÁS (ÉS AZ 1983-AS BRIT-AMERIKAI-NSZK NEM HIVATALOS JAMES BOND-FILM CÍME), AMI TÖKÉLETESEN IGAZ A NIER AUTOMATA XBOX ONE-OS KIADÁSÁRA IS. 2016 novemberében ugyanis azt nyilatkozta Szaitó Joszuke producer, hogy fontolgatták ugyan a játék Xbox One-ra fejlesztését, végül ezt az ötletet elvetették a konzol alacsony japán eladásai miatt. Azóta viszont a jelek szerint alaposabban is átgondolták ezt a kérdést, hiszen *Become as Gods Edition* alcímmel megoldva tényleg élvezhetik már az xboxosok is az androidok tragédiákkal bőven megspékelt történetét.

TO BE OR NOT 2B

Az újoncoknak egyetlen pillanatig sem kell megjedniük: a *Drakengard* széria és annak mellékága, vagyis a 2010-es első *Nier* ismerete egyáltalán nem szükséges ahhoz, hogy élvezhessék a játékot, mivel nagyot ugrunk előre az időben. Egészen pontosan időszámításunk szerint 11 945-ben járunk, amikor a Földön már egyetlen embert sem találunk. Az emberiséget egy idegen faj támadása kényszerítette arra, hogy végleg elhagyja a bolygót, és a Holdon keresen menedéket. A kényszerű költözést követően fajunk maradéka megalkotta a YoRHa androidokat, amelyek végtelennek tűnő harcot folytatnak a bolygót elfoglaló robotokkal, az említett idegenek teremtményeivel. Az általunk irányított, 2B nevezetű androidhölgynek és társának, 9S-nek eb-



INFO
Kiadó Square Enix
Fejlesztő PlatinumGames
Platform Xbox One
Röviden PC és PlayStation 4 után végre a Microsoft konzoljára is ellátogatott az androidok szívbemarkoló története. PEGI 18+

ben a vidámnak korántsem mondható korszakban kell kiderítenie pár igazán sötét titkot, amelyek még tovább árnyalják az alapvetően is elég komor sztorit. A *Nier: Automata* ráadásul vérbeli JRPG, tehát egyetlen végigjátszással csak az első befejezést érijük el, ha mind az öt lezárásra kíváncsiak vagyunk, bizony többször is neki kell futnunk a sztorinak – így simán ki-sajtolható akár 50 óra vagy még hosszabb játékidő is.

KATANÁK ÉS GÉPÁGYÚK

Miért akarna az ember újra és újra nekiveselkedni ugyanazon játéknak, merülhet fel a kérdés. Nos, egyfelől az *Automata* történetében kell keresni a választ, a sztori a műfaj legjobbjai közé emeli a PlatinumGames munkáját. Fontos azonban jó előre felkészülni arra, hogy bizonyos fordulatoknál még a legmaszkulinabb legényeknél is el-törhet a mécses, ez nem egy vidám mese. A másik ok pedig, amiért úgyszintén könnyű lesz rászanni magunkat a többszöri végigjátszásra, maga a játékmenet. Egyidejűleg két fegyvert felváltva forgat főhősünk és apró kísérő droidja, pár gomb lenyomásával halálos csapások és lövedékek sorozatát engedi útra. Látványos, változatos és szórakoztató a harc, amely a *Nier: Automata*-val töltött időnk nagy részét kiteszi majd. A fejlődési rendszer is igazán frappáns: különféle chipekt pakolhatunk magunkba, amelyekkel extra képességekre teszünk szert. Ezekből viszont nem mindegyik foglal ugyanannyi helyet, számunkra pedig csak adott mennyiségű tárhely biztosított. Az általában melankolikus zene remekül foglalja keretbe az egész hangulatot.

A SZÜRKE ÖTVEN ÁRNYALATA

Egyedül talán az egyhangú látvány és az ugyancsak fantáziamentes mellékküldetések terén lehet fogást találni a játékon. Érttem én, hogy az egész bolygó egy haldokló, immár csak gépeket (és pár állatot) a hátán hordó planéta, de azért lehetett volna csavarni picit a megjelenítésen, ami a sok pasztellszín használatával mindenképp stílusosnak mondható, lenyűgözőnek viszont már korántsem – Xbox One X-en amúgy zökkenőmentesen fut 4K-ban a játék, nagyobb bosszarcoknál esik le csak kissé az fps. A mellékmissziókba láthatóan nem sikerült már annyi energiát fektetni, mint magába a fősztoriba, nem csodálkoznék, ha egy idő után sokan el is engednék ezeket a mellékágakat. A *Become as Gods Edition* egyébként magában foglalja a 3C3C1D119440927 DLC-t (tényleg ez a címe, nem csak lefejtetem a billentyűzetet) és pár kozmetikai extrát is, szóval az xboxosok tényleg a lehető legteljesebb formában kapják kézhez a csomagot.

Csirke

- + valóban mély történet
- + gördülékény harcrendszer
- + izig-vérig JRPG játékmenet
- ingerzegény látvány
- jellegtelen mellékküldetések

Csirke

Ha a platform választott el a játéktól, akkor nincs több kifogás.

85

Teszt

SUDDEN STRIKE 4 – EUROPEAN BATTLEFIELDS EDITION



Mindig az adott missziótól függ, hogy kérhetünk-e bármilyen természetű légi támogatást



400 forint fölé küszöb a benzinár

„Ó-Ó-Ó, AFRIKA!”

Tavaly novemberben tette közzé a Kalypso Media a megjelenés utáni fejlesztések és tartalmak ütemtervét. A felsorolásban új kontinenseket is emlegettek, és mivel mostanáig kizárólag Európában bocsátkozhattunk küzdelembe, azt diktálná a logika, hogy mind az észak-afrikai, mind pedig a csendes-óceáni hádszínház tiszteletét tegye a játékban előbb vagy utóbb.

GameStar

A PC-S VÁLTOZAT TESZTJÉT KERESD A 2017/08-AS GAMESTARBAN

Tárcsás menüben turkálva aktiválhatjuk az egységek speciális funkcióit



Késleltetett csapás

SUDDEN STRIKE 4 – EUROPEAN BATTLEFIELDS EDITION

**RÉG MAGUNK MÖGÖTT HAGY-
TUK AZT AZ IDŐSZAKOT,
AMIKOR A HAZAI FEJLESZ-
TŐSTÚDIÓK ÉVENTE KÉT-HÁROM
ALKOTÁSSAL IS HOZZÁJÁRULTAK A
VALÓS IDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉKOK
MŰFAJÁNAK TÜNDÖKLÉSÉHEZ.**

A stormos és crytek veteránokból álló Kite Games azonban dacolva a korszakkal pár évvel ezelőtt belevágott egy tradicionális alapokon nyugvó, taktikai elemekkel gazdagon átszőtt RTS fejlesztésébe, amelyhez a Kalypso Mediától megkapta a *Sudden Strike* egykor nyilván szebben csendő, de még most sem teljesen értéktelen márkanevét.

GLEWITZTŐL BERLING

Hogy a sokáig háborítatlanul nyugvó széria feltámasztása tartós eredménnyel járjon, egyszerre több fronton kellett helytállnia a csapatnak. Először is elengedhetetlen volt a sorozat korábbi tagjait a hasonzorú művektől megkülönböztető jellemvonások megőrzése, mint a bázisépítés totális negligálása, a gondjainkra bízott egységek mikromenedzsmentje és a folytonos zsonglőrködés a korlátozott mértékben rendelkezésünkre álló erőforrásokkal. Ugyancsak visszatérő elem, hogy elfoghatjuk és használatba vehetjük a visszavonuló ellenség hátrahagyott lövegeit és harcjárműveit. Újdonság viszont, hogy bármikor megállíthatjuk az időt, és a harcok szüneteltetése közben is utasításokat adhatunk csapatainknak, továbbá a pillanatnyi állást is tetszés szerint elmenthetjük, illetve visszatölthetjük. Ha pedig azt tapasztaljuk,



INFO

Kiadó Kalypso Media
Fejlesztő Kite Games
Platform Xbox One
Röviden Jókora késéssel, de kibővített tartalommal gördült be a Microsoft konzoljára a magyar fejlesztésű második világháborús RTS.
PEGI 16+

hogy minden erőfeszítésünk dacára kifog rajtunk az MI, megpróbálkozhatunk az alacsonyabb nehézségi fokozattal. A korábbi részekre egyáltalán nem jellemző rugalmasság persze nem terjed odáig, hogy a missziók előtt kiválasztott parancsnokot, valamint annak doktrínáját menet közben lecseréljük, és ha megszerzett csillagjainkat a gyalogságot támogató képességekre költöttük, akkor nem kérhetjük vissza őket, csak mert meggondoltuk magunkat, és inkább a harckocsizókat erősítsenék. Ezek a változtatások és lehetőségek egytől egyig azt a célt szolgálták, hogy a valamikori rajongótáboron kívül olyan játékosokat is meg tudjanak szólítani, akik eddig nem tartották kellően felhasználóbarátnak a *Sudden Strike* játékokat. Úgyszintén a potenciális vásárlók körét tágitja a konzolok felé történő kétlépcsős nyitás; PS4-en már tavaly átélhettük a balatoni csatát, Xbox One-on viszont mostanáig nem kerülhetett sor erre a ritkán feldolgozott ütközetre.

X-FEGYVER

Türelmünket az Xbox One X hardveréből kisajított natív 4K felbontáson és a recenésmentes 30 fps-en túl oly módon igyekeztek meghálálni a fejlesztők, hogy a játék mellé csomagolták az eddig megjelent tartalmi bővítések mindegyikét, beleértve a Road to Dunkirk és a Finland – Winter Storm hadjáratokat is, miáltal az egyjátékos missziók száma harminc fölé emelkedett. Előbbi utóvédharcokat tartogat számunkra a szövetségesek szemszögéből, míg németként értelemszerűen az ellenség tengerbe szorítása a cél. Nyelvrokonaink hősiés küz-

delme a túlerőben lévő Vörös Hadsereg ellen szintén megér egy misét, de az ellenállás megroppantása is élvezetes a maga módján, amikor sarlós-kalapácsos lobogó alatt vonulunk eltaposni a Sztálinnal dacoló rénszarvaspásztorokat. Mindez kiegészülve a skirmish móddal, valamint az online multival hetekre elegendő szórakozást kínál. Előbb azonban át kell esnünk az akklimatizálódás fázisán, amelynek időtartama személyenként változó. Nekem nagyjából az első hadjárat végére sikerült kivernem a fejemből a *Halo Wars 2* alaposan rögzült irányítási sémáját, és alkalmazkodnom a *Sudden Strike 4* megoldásaihoz. Az egységek folyamatos pályolgatása, a harc közbeni tankolás és lőszervételezés ugyan garantáltan kifogott volna rajtam, ha nincs a pause funkció, de nem fedkeztek meg róla, ezért a legfőbb problémát még mindig a magát olykor megmácsoló MI, valamint az útvonalkeresésért felelős algoritmus anomáliái jelentik.

Chavalier

- + kihívást nyújtó játékmennyiség
- + jól strukturált kampányok
- + bőséges tartalom
- szokni kell az irányítást
- körülményes utánpótlás
- az MI és az útkeresés nem az igazi

CHAVALIER
Nem ér fel a Halo Warshoz, de így is az egyik legjobb RTS konzolon.

76



VAAS MONTENEGRO, A HELYI ŐRÜLT

Az egész Far Cry sorozatban nincs még egy olyan karizmatikus és őrült gonosztevő, mint Vaas Montenegro. Teljes mértékben kiszámíthatatlan, veszélyes, de egyben roppant érdekes ellenfél, akit a végén sajnálunk kiiktatni. Már csak miatta is érdemes végigjátszani a Far Cry 3 Classic Editiont.



GameStar

AZ ELSŐ KIADÁS
TESZTJÉT KERESD
A 2012/12-ES
GAMESTARBAN



Megint az örületbe kerget

FAR CRY 3 CLASSIC EDITION

ÚJ ÉLETTET LEHELT A FAR CRY SOROZATBA 2012-BEN A UBISOFT, EZÉRT AZÓTA IS HÁLÁSOK VAGYUNK NEKI.

Időközben négy újabb részt, illetve spinoffot játszottunk végig, de még most is az a véleményünk, hogy a Far Cry harmadik része a sorozat igazi ékköve. Persze csak a 2012-es sztenderdek alapján.

A KEVESEBB NÉHA TÖBB

A csendes-óceáni szigetvilág, az idilli tengerpartok, a buja dzsungel és minden időnk egyik legemlékezetesebb főgonosza adja az FC3 varázsát. Hat évvel ezelőtt képtelen voltam lerakni, annyira megfogott változatos játékmenete, a karakterek sokszínűsége és a rengeteg tennivaló, ami mellett egy percre sem unatkoztunk a játékban. Volt benne lopakodás, bázisfelfedezés, pezsgő tűzharc, vadászat ritka állatokra, autóversenyezés, magunknak varrhattunk felszerelést az elejtett állatok bőréből, és értékes fűzeteket készíthettünk a leszedett növényekből. Földön, vízen és levegőben harcoltunk a gonosz kalózzal, illetve a játék második felében a különleges alakulatokkal. 2018-ban ezek az elemek még mindig megállják a helyüket, a baj csak az, hogy azóta menetrendszerűen két évente kijött egy Far Cry játék, amelyekben pontosan ugyanezeket a tennivalókat adta számunkra a Ubisoft. 2014-ben a Himalája égig érő hegyei között küzdöttünk a korrumpált katonáival, 2016-ban az ő-



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A 2012-es Far Cry 3 felújított változata, amit ingyen megkapunk, ha a Far Cry 5 Gold Editiont választottuk. **PEGI 18+**

korban védjük meg törzsünk tagjait a kívülállóktól, idén pedig Montana vadregényes tájain harcoltunk a vallási fanatizmus ellen. És akkor még szóba se került a nyolcvanas évek sci-fijeit kiparodizáló Blood Dragon. A Far Cry 3 Classic Editiont első elindításakor még éreztem minimális bizsergést, de aztán néhány óra játék alatt ez teljesen elmúlt, már nem akartam teljesen kipucolni a térképet, felszabadítani az összes helyőrséget és megszerezni minden elérhető fegyvert. Hat éve csinálom ezeket rendszeresen, különböző korokban, flórával és faunával körbevéve, egyelőre ennyi elég volt. Más lenne a helyzet, ha nem játszottam volna végig kétszer egyre magasabb nehézségi fokozaton a régi Far Cry 3-at PC-n.

A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA

A PS4-es tesztváltozat felújított grafikával és megnyírbált lehetőségekkel érkezett. A multiplayer részeket és a pályatervezőt teljesen kigyomlázták, ezekért nem érdemes kirodizálni őket, a Far Cry 5 mindkét részt sokkal profibban hozza. Az igazat megvallva nem voltam elájulva a grafikától, ez egy közepesen sikerült PC-s port az új konzolokra. A sebesség rengeteget javult, amin persze nem szabad csodálkozni, hiszen ég és föld a különbség egy PS3 és egy PS4 között. Az előző generációs konzolokon a Far Cry 3 pocsékul futott, túl ambiciózus volt a játék azoknak a hardvereknek. Az új generációs vasakon sokkal jobb a helyzet, PS4-en 1080p felbon-

tást kapunk alábból (PS4 Prón ez 1440p), Xbox One-on pedig meg kell elégednünk a 900p-vel (Xbox One X-en is csak 1440p). A PC-n megszokott 60 képkockát gyorsan felejtjük el, be kell érünk 30 fps-sel, ami egyáltalán nem rossz egy ilyen régi grafikus motortól. Időnként érezhető némi lassulás, a kezdő animáció viszont egyenesen botrányos, nem is értem, hogyan engedheték ezt ilyen minőségben beletenni a Classic kiadásba. Aki abban reménykedett, hogy a Far Cry 5 legújabb Dunia motorját látja viszont, annak csalódnia kell, sajnos ezt a ziccert kihagyta a Ubisoft. Nagy kár, mert megérdemelte volna, és úgy instant klasszikus lehetett volna ez a változat is. Így csupán egy közepes felújítás, amit azok értékelnek igazán, akik nem találkoztak a PC-s Far Cry 3-mal egy combos konfigurációban.

Mocsy

- + felújított grafika
- + az egyik legjobb Far Cry
- + sokkal nagyobb sebesség
- botrányosan lassú intro
- régi grafikus motor
- felejtés el a 4K-t és a 60 fps-t

MOCZY
Őrült jó lehetne.

72

Teszt

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION

TIME 065

Az első részre nehéz szavakat találni

Súlypontemelkedésre nem lehet panaszkodni

Tudni kell stílusosan befejezni egy bunyót

A BORZALMAS ELSŐ RÉSZ

Rendkívül hálás vagyok a készítőknél, hogy belenyúlás nélkül, autentikus formájában rakták az eredeti Street Fightert a csomagba. Ezt a szörnyűséget minden rajongónak meg kell tapasztalnia, hogy még inkább értékelni tudja, mit hozott ki a Capcom a második részből. Itt minden összeáll, ami egy rossz verekedős játékhoz kell. Mindössze két játszható karakter, unalmas ellenfelek és pályák, a hab a tortán pedig az elmondhatatlanul borzalmas irányítás.

Harminc éve az utcán

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION

VISZONYLAG RENDHAGYÓ MÓDON TESZTELTEM A STREET FIGHTER KÜLÖNLEGES KIADÁSÁT. Ezúttal nem magukról a játékokról alkottam véleményt, hiszen azok minőségéről az örökségük mindent elmond, hanem a csomag értékeit mértem fel. Minden Street Fighter-rajongó fellélegezhet, a Digital Eclipse-es fiúk és lányok nem nyúltak mellé ezúttal sem, és egy remek retró játékokat tartalmazó gyűjteményt raktak össze.

HIBÁTLAN FELHOZATAL

Nem kevesebb, mint tizenkét korábbi Street Fighter címet pakoltak bele a játékba a fejlesztők, amelyek közül mindent játszhatjuk offline módban, és négyben akár az internet világában is megmérgethetjük magunkat. Megkaptuk az 1987-es eredeti Street Fightert is, amit valószínűleg kevesen ismernek, és még kevesebben játszottak vele. Találunk még ezenkívül a kollektcióban összesen öt Street Fighter II változatot, az 1991-es hatalmas sikerű első kiadástól egészen az 1994-es Super Street Fighter II Turbóig. Itt meg kell jegyezni, hogy kicsit feleslegesnek érzem ennyi verzió szerepeltetését a válogatásban, mert egyszer érdekes kipróbálni az összeset, illetve megnézni, hogy miként fejlődött évről évre ez az egy játék, de végül soron az eredeti és az utolsó kiadások közé ékelt részekre nincs igazán szükség, e kettő is elég jól példázza, milyen nagy utat tett meg a sorozat. Amelyek pedig számomra is újdonsággal tudtak szolgálni, azok a Street Fighter Alpha és Street



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Digital Eclipse**
Platform **PC, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One**
Röviden **A 30 éves Street Fighter sorozat ezredforduló előtt megjelent önálló részeit egybefoglaló gyűjtemény.**
PEGI 12+

Fighter III trilógiák. A játékok mindegyikét alaposan kipróbálva meg kell állapítanom, hogy ezek már sokkal könnyebbek, és a mai gamerek számára is élvezetesebbek, az első két epizódon még érződik „aprót zabáló” játéktermi eredetük.

ÍZLÉSES KÖRÍTÉS

A fejlesztők hatalmas tisztelettel és szeretettel álltak hozzá a Street Fighter játékokhoz. Elsőként a képernyőmérethez igazított keretek használatán venni ezt észre a különböző epizódoknál. Mivel annak idején még nem 4K-s felbontásra tervezték őket, természetesen nem töltik ki az egész képernyőt (létezik ilyen beállítás, de nem javaslom senkinek), ezért a játék köré régi, árkádos, rajzolt kereteket készítették, amelyek tökéletesen illenek az egyes részekhez. Filtert is beállíthatunk továbbá, hogy még autentikusabb legyen az élmény. Ezeket túl gondoltak az olyan gamerekre is, akik nem szeretik az idegőrlő nehézséget egy játékban, ezért a menüben állítható az epizódok nehézsége, sokszor a sebessége is, a játékon belüli save funkciónak köszönhetően pedig akár meccs közben is tudunk menteni.

RENGETEG ADALÉK

Persze nemcsak a játékok miatt éri meg beszerezni a 30th Anniversary Collectiont, hanem azért a rengeteg extráért is, ami a játék Museum szekciójában található. Itt végigpörgethetjük évekre bontva, hogy mi történt a Street Fighterrel a nyolcvanas évek közepétől egészen napjainkig. Olyan, ritkán emlegetett infók is megtalálha-

tók, mint a Street Fighter 2010: The Final Fight kiadásának körülményei vagy éppen a Street Fighter '89 átnevezése Final Fightra. Rendkívül részletes leírásokat olvashatunk az összes karakterről, akik a csomagban található játékokban szerepelnek. Az általános adatoktól kezdve, mint a születési idő és hely, egészen a teljes háttértörténetig. Ezeket túl pedig még a játékok zenéinek, valamint látványterveknek is jutott hely ebben a gondosan megpakolt múzeumban. Egyértelműen érződik a gyűjteményes kiadáson, hogy rajongók készítették rajongóknak. Bárki, aki az elmúlt harminc évben szerette akár egyetlen tagját is a sorozatnak, most (újra) megtapasztalhatja, milyen volt a '90-es években Street Fighter-fannak lenni.

Gócza

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel i3 3 GHz, 4 GB RAM, Intel HD 4440, 6 GB szabad hely

- + módosítható játékelmény
- + állítható nehézség és mentés
- + online komponensek
- + rengeteg háttérinfó
- kicsit sok SF II
- zavaros mentelrendezés

GÓCZA

Harminc évnyi bunyó egy lemezen.

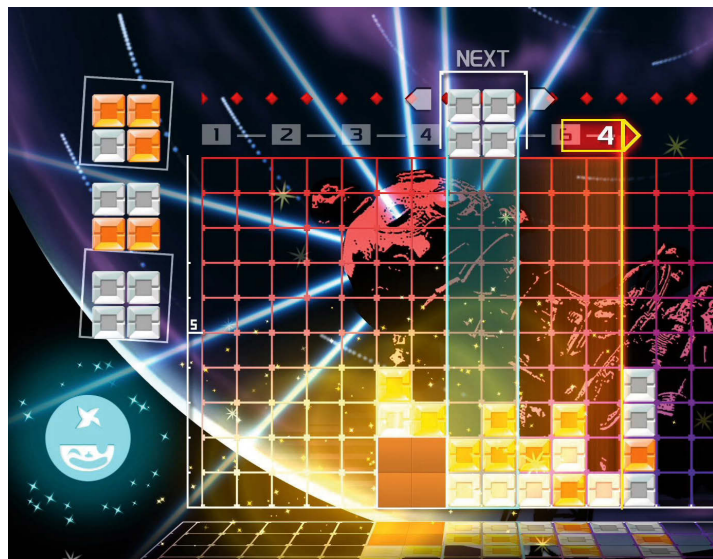
91



NINTENDO SWITCH™

BÁRMIKOR, BÁRHOLO, BÁRKIVEL

SQUARE ENIX Nintendo



Fények és hangok

LUMINES REMASTERED

INFO Kiadó Enhance Fejlesztő Resonair Platformok Switch, PC, PS4, XOne Röviden A Lumines talán az első igazán kreatív csavar volt a Tetris-formulára – ráadásul a dizájn és a zene is örjítő. PEGI 3+

A MEKKORA VILÁGSIKER VOLT A TETRIS, OLY MEGDÖBBENTŐ, HOGY MILYEN KEVÉS RIVÁLISA AKADT – ÉS MEGGYŐZŐDÉSEM, HOGY E CÉLT ELÉRNI CSAK 2005-BEN SIKERÜLT, MÉGHOZZÁ A LUMINESNEK. Ebben is tetraminok potyognak a pálya tetejéről, és ha ezek elérik a plafont, ugyanúgy vége a menetnek – a párhuzamok azonban csak idáig tartanak. A Lumines elemei mindig 2x2-es „kockák”, amelyek két színnel vannak pingálva – és ezeket használva kell a játéktéren azonos színű területeket létrehozni.

Már ez is nagyszerűen működne, ám mivel az alkotó a Rezről is ismert Mizuguchi Tecuja, természetesen van még egy csavar: a zene és a látvány hatalmas szerepe. A kockák a dallamok ritmusától függő sebességgel potyognak, illetve a kombóinkat aktiválva, azaz a kockákat eltüntetve idővonal is a muzsikával együtt változó iramban halad a pályán. Mivel minden szám legfeljebb két-három percig tart, utána pedig a grafikával együtt megváltozik, a játékmenet nem egyszerűen gyorsul, hanem teljesen átalakul. Ha az idővonal lelassul, több időnk marad hatalmas kombók létrehozására – viszont minden hiba hatása is súlyosabb lesz az esetlegesen megszakadó láncreakciók miatt. Amikor az ütem felgyorsul, a dolgunk is nehezebbé válik, de a játékmenetet még az is befolyásolja, hogy az adott zenéhez milyen grafika társul. Mivel ez nem egy teljes értékű folyta-

tás, hanem „csak” egy újakevert kiadás, a legtöbb zene ismerősen cseng majd az eredeti Lumines rajongói számára, de ráim ez nosztalgikus hatást gyakorolt. Az összes eddigi epizódból válogatva kapunk egy rakás játékmódot a Puzzle-től az Endlessig, de a program szíve-elve a Challenge-mód, amellyel fel lehet oldani a játék skinjeit. A Lumines ma is tökéletesen működik, a hibátlan játékmenet, a dübörgő zenék (csak fülessel!) és a neon látványvilág együttese most is beszippantja az embert. És ahogy korábban is, mindez elsősorban kézi konzolon – azaz esetünkben Switchen – működik tökéletesen. Az osztályzat ennek a verzióknak szól; tévén sokkal kevésbé ragad magával az élmény, ott 10 százalékot nyugodtan le lehet vonni az értékelésből.

Grath

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i3 3220, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GT630, DirectX 11, 2 GB szabad hely

- + zseniális játékmenet
- + pazar audiovizualitás
- + rengeteg játékmód
- tévén/monitoron nem üt akkorát
- nincs online multiplayer

GRATH

Ma is ugyanolyan hatásos, mint 2005-ben.

90



OCTOPATH TRAVELER™

© 2018 Nintendo

12
www.pegi.info

Ingyenes demo a Nintendo eShop-ban

NYOLC HŐS, NYOLC TÖRTÉNET, EGY KALAND!



Egyedi HD-2D grafika



KIZÁRÓLAG NINTENDO SWITCH KONZOLRA



(KÜLÖN KAPHATÓ)

CONQUEST

JÚLIUS 13.

Megújítja a körökre osztott harcrendszer fogalmát!

www.nintendo.hu



Lövöldözés korokon át

TIME CARNAGE

MIKÖZBEN MÉG MINDIG AZT FÁJLALJUK, HOGY A HOUSE OF THE DEAD ÉS A TIME CRISIS FRANCHISE NEM TERJESZKEDIK A VR FELÉ, IGYEKSZÜNK MINDENT KIPRÓBÁLNI, AMI BETÖLTHETI AZ ŰRT.

Reménykedtünk, hogy a *Time Carnage* segít, de hiába a sok tartalom és a változatosság, az élmény mégsem az igazi. Ez részben annak tudható be, hogy bár megharcolunk zombikkal, robotokkal, dinókkal és szörnyekkel is, viselkedésük nem sokban tér el egymástól. Mindvégig egyhelyben állunk, és várjuk, hogy tíz hullámban közeledjenek felénk. Számos fegyvert használhatunk; négyet vihetünk magunkkal egy menetre, és állandóan cserélgetnünk kell őket, ha életben akarunk maradni. Vannak kicsit nehezebben kifizethető lények, de a fejlesztők nem gondolták túl a dolgot. A játékmenet így nagyon hamar válik rettentően önismétlővé, gyorsan elkezdjük értékelni a *Farpointot*, az *Arizona Sunshine-t*, a *Superhot VR-t*, az *Until Dawn: Rush of Bloodot* meg a többi shootert, amelyek ugyan messze nem voltak kiemelkedőek, de megmutatták, hogyan lehet valami egyedít és érdekeset alkotni a műfajban a PSVR lehetőségeit kihasználva. Még csak

sztori sincs igazából, de a pályákat az árkádmóddhoz egy kampányban kell feloldani. Ha már a felütés olyan lett, amilyen, legalább valami mókás körítést adhattak volna hozzá. Nem segít a helyzeten, hogy a játék VR-mértékkel is ocsmány, a környezet meglehetősen ingerszegény, a támadók pedig gencsak egyszerűek.

Ha tényleg az összes lövöldözős VR-játékot végigpróbáltatok már, de hajt titeket az öldöklés iránti vágy, valami nagy leárazás során húzzátok be, de nem ez lesz életetek élménye. Ha még kibírjátok egy kicsit, hamarosan jön a *Blood & Truth*, inkább arra tartogassátok félretett pénztéteket.

Paca

- ✦ szórakoztató, ha nem játszottál még VR-shooterrel
- ✦ sokféle fegyver
- ✖ nem szép
- ✖ rövid ideig izgalmas
- ✖ minimális energia ment bele

PACA
Egynek elmegy, de csak ha nincs más.

54



INFO

Kiadó **Wales Interactive**
Fejlesztő **Wales Interactive**
Platform **HTC Vive, Oculus Rift, PlayStation VR**
Röviden VR-shooter, amelyben dinókat, szörnyeket, robotokat mészárolhatunk.
PEGI 16+



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **ISVR Platform**
Röviden VR-os tower defense játék állatokkal.
PEGI 3+

Lajka nyomdokain

ANIMAL FORCE

KEZDHETNÉM EZT A CIKKEK AZZAL, HOGY MÁR 2018 VAN, ÉS MÉG MINDIG CSAK EGYSZERÜBB JÁTÉKOK JÖNNEK PLAYSTATION VR-RA.

De az az igazság, hogy az *Animal Force* már 2016-ban, az eszközzel együtt megjelent – viszont csak a Távol-Keleten. A kínai fejlesztők úgy gondolták, itt az ideje kiadni nyugaton is, így megérkezett az európai változat (Észak-Amerika még mindig vár), de nem lesz ez az alkalom vastag betűvel kiemelve a történelemlényekben.

A játék alapvetően jópofa: vannak benne aranyos, kinézetükkel egy kicsit a *Katamari Damacy* játékokat idéző állatkák, akik feladata megakadályozni idegen lények invázióját. Ahány faj, annyi különböző képesség áll rendelkezésünkre; míg az egyik lövöldöz, egy másik pajzsot tud húzni, egy harmadik meg lelassíthatja a kijelölt vonalon haladó támadókat. Az egész lényegében egy 3D-s tower defense, csak valós időben pakolásszunk és irányítjuk egységeinket (és nincsenek tornyok, de a műfaj ezt a kitélt már rég elengedte).

A Move kontrollert vagy a DualShock 4-et használva hadonászunk egy rakétával, ezzel gyűjtjük be és pozicionáljuk segítőinket, akik aztán automatikusan végzik dolgukat. Eleinte nem fogunk

megzadni a feladat közben, de nagyjából felüton eléggé bedurvan a helyzet, és többször állunk majd tanácstalanul, hogy min buktunk el, mint ahányszor egyértelműen be tudjuk azonosítani a hibát. A fejlesztők láthatóan nem gondolták át mindent, még úgy sem, hogy két extra évük volt az első változat megjelenése óta.

A többjátékos módok, amelyekben egyvalaki a VR-t viseli, a többiek a tévét nézve irányítják figuráikat, teljesen másról szólnak. Egy darabig szórakoztatóak, de nem elég változatosak ahhoz, hogy sokáig élvezetesekek maradjanak. Az *Animal Force* semmi extrát nem kínál, és amit igen, azt sem igazán jól.

Paca

- ✦ szép, színes
- ✦ egy ideig jópofa
- ✖ hamar túl nehéz lesz, és nem fair módon
- ✖ a multi unalmassá válik
- ✖ nem sokat ad hozzá a VR

PACA
Attól, hogy hiánypótló, még nem lesz kötelező.

55



GameStar
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT
KERESD A 2017/09-ES
GAMESTARBAN



Új űrhajó, új felszerelések,
új kalandok

EVERSPACE – ENCOUNTERS

INFO Kiadó Rockfish Games Fejlesztő Rockfish Games Platformok PC, PlayStation 4, Xbox One Röviden A pörgős roguelike űrhajós akciójáték kiegészítője. PEGI 7+

MÁR ÖNMAGÁBAN AZ EVERSPACE IS RENGETEG KIHÍVÁST ÉS SOK-SOK ÉLVEZETES JÁTÉKÓRÁT TARTOGATOTT A JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA, DE AZ ENCOUNTERS CÍMET VISELŐ KIEGÉSZÍTŐ MÉG INKÁBT TITOLJA A LEJÁRAT IDŐPONTJÁT. Az alapjáték egy vérbeli sci-fi-akció roguelike elemekkel, és nem utolsósorban érdekes történettel, illetve rengeteg tennivalóval. Ennek szellemében az Everspace nemcsak arról szól, hogy bepattanunk a kis űrhajónkba és felrobbantunk mindent, ami szemünk elé kerül (persze ez a játék alapmechanikája, pacifistaként nem lehet érvényesülni), hanem arról is, hogy túlélés közben felfedezzük a gyönyörű univerzumot, begyűjtjük számos fegyver és felszerelés alaprajzát, az ásványi anyagokat, no meg persze fejlesszük is a hajónkat és arzenálunkat. A roguelike elemek az Everspace esetében a következő formában érhetőek tetten: egyrészt rengetegszer fogunk meghalni még normál nehézségen is, másrészt minden egyes végigjátszás (pontosabban próbálkozás) más és más térképpel, ellenségekkel, loottal, játékelménytel kápráztat el, és öröli az idegeinket. Az Encounters DLC pedig a maga eszközeivel igyekszik még változatosabbá tenni az élményt. A Rockfish nem aprózta el, és rengeteg újdonsággal pakolta tele a kiegészítőt: többek között kaptunk egy új, egyedi tulajdonságokkal felturbózott Colonial Sentinel űrhajót (és öt festést), hat

továbbfejleszhető fegyvert, valamint olyan különleges eszközöket, mint az EMP generátor vagy a csalihologram. Még maga a sztóri is bővült új karakterekkel – megismerkedhetünk a francia akcentussal beszélő robot fejedáccsal vagy éppen az alien tudóssal, aki elküld bennünket vadászni különböző űrlényekre. A véletlenszerűen generált történetelemeknek és térképnek köszönhetően viszont egy végigjátszás alkalmával sem garantált, hogy új tartalomba futunk bele. Ez talán az Encounters DLC legnagyobb hátránya, de mivel az Everspace egy folyamatosan változó történet, a kiegészítő elemei szépen beépülnek az alapjátékba, gazdagítva és még izgalmasabbá téve az akciódús űrkalandot.

KIVI

HARDVER

Windows 7/8.1/10, Intel Core i3, 4 GB RAM, Nvidia GTX 480/AMD Radeon HD 5870, DirectX Version 10, 700 MB szabad hely

- + rengeteg új tartalom
- + kiváló ár-érték arány
- + végtelen újrajátszhatóság
- nem mindig bukkanunk új tartalomra
- nélküle hiányosnak tűnhet az alapjáték

KIVI
Tartalmaz DLC méltányos áron.

78



NINTENDO SWITCH™

BÁRMIKOR, BÁRHOL,
BÁRKIVEL

Nintendo

Új pályákkal melyeket ez a játék ihletett:

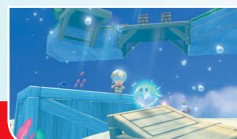
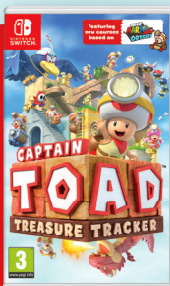


MÉG NEM TOAD,
MEKKORA KALAND VÁR!



SZINTÉN MEGJELENIK
NINTENDO 3DS ÉS
2DS KONZOLKORA

3
www.pegi.info



Fedezz fel egy rejtvenyekkel teli világot kincsek után kutatva!



Oszd meg a mókát egy barátoddal
Nintendo Switch konzolon!



MÁR A BOLTOKBAN!

A DOBOZ TARTALMA:

Nintendo Switch™ konzol + Joy-Con™ (bal) + Joy-Con (jobb)
+ Nintendo Switch dokkolo + Joy-Con markolat + Joy-Con csatlakozó (x2) + Nintendo Switch Hozzáértékelés + HDK-ban kábel

CONQUEST

www.nintendo.hu

JÚLIUS 13.

*A többjátékos módhoz szükséges játékosként egy kontrollert.
Extra kontrollerek (külön kaphatók) szükségesek lehetnek.

© 2014 – 2018 Nintendo.

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

JÁTSZD ÚJRA!



Far Cry 3 Classic kiadás

Megjelenés 2018. június 26.
Platform PlayStation 4, Xbox One
Ár 9490 Ft

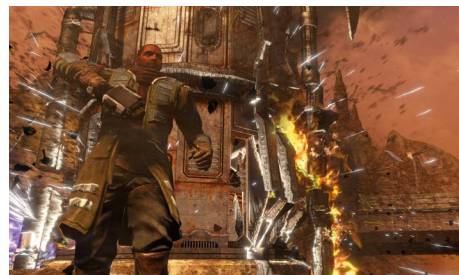
Ha már végeztél az ötödik rész kalandjaival Hope megyében, de még lenne kedved egy kis open-world lövöldözéshez a Far Cry stílusában, örülhetsz, mert a Ubisoft gondolt rád: immár modern konzolokon is elmondhatja neked az örültség definícióját a sorozat talán legemlékezetesebb gonosztevője, Vaas Montenegro. A Far Cry 3 Classic kiadása elhossa az egyjátékos kampányt PS4-re és Xbox One-ra, így még jobb minőségben élheted át a Rook-szigeten rád váró kalandokat.



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Megjelenés 2018. június 29.
Platform PC, Xbox One, Switch
Ár 11 990 Ft

A tavalyi playstationös megjelenés után PC-re, Xbox One-ra és Switchre is megérkezett a Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, így ezeken a platformokon is átélheted a klasszikus platformertrilógia mindhárom részét modern köntösben. A három felújított játék mellett ráadásul egy kis friss tartalmat is csempészett a csomagba a Vicarious Visions csapata: két új pályával is feldobták a Crash élményt, ami ugyan a külsejében modern, a játékmenet tekintetében viszont pont olyan nehéz tud lenni, ahogy arra a '90-es évek végéről emlékszünk.



Red Faction Guerrilla: Re-Mars-Tered kiadás

Megjelenés 2018. július 3.
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Ár 9 490 Ft

Ha örült akcióról van szó, a Far Cry és a Just Cause nevek mellett valószínűleg sokaknak a Red Faction jut eszébe, a THQ Nordicnak hála pedig ennek a sorozatnak is újraélhetjük egy klasszikus epizódját, természetesen némileg felújítva. A Guerrilla marsi bázisait immár szebb textúrák, jobb fények és árnyékok, átdolgozott shaderek ékesítik az utófeldolgozás után, és immár akár 4K-ban zúhatjuk egészen apró darabokra. Ráadásul ebből a felújított változattól nem marad ki a többjátékos mód sem.

VÁLTS JEGYET A NOSZTALGIAVONATRA!



The C64 Mini

Ár 34 990 Ft

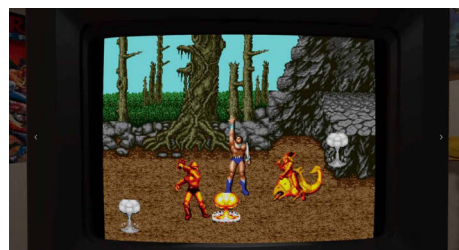
A Nintendo miniatűr konzoljaihoz hasonlóan a Retro Games Ltd. is feltámasztott egy klasszikus platformot, és a Commodore 64-es időszak emlékeit felidézve létrehozta a The C64 Minit. A kis gépnek mindössze egy HDMI-csatlakozó kell, hogy a kijelzőhöz kapcsolódj, és egy microUSB, hogy áramot vehessen fel. A 64 telepített játék mellett egy egyszerű USB-n keresztül új játékokkal is bővítheted az élményt, sőt egy billentyűzetet rádugva korabeli technológiával programozhatsz.



Nintendo Classic Mini konzolok

Ár 25 990 Ft (NES); 29 990 Ft (SNES)

Ugyan a megjelenésükkor egészen limitált példányszámban kerültek a boltok polcaira, a Nintendo most ismét elérhetővé tette mind a Nintendo Entertainment System, mind utódja, a SNES alapján készült apró konzolokat. A két gépen játszható 51 játék között olyan örökzöldeket találsz, mint az első Legend of Zelda, a Final Fantasy, a Super Mario Bros., az Earthbound, az F-Zero vagy éppen a soha ki nem adott Star Fox 2. A klasszikus játékok természetesen itt is kiegészülnek kényelmi funkciókkal, mint a bárhol menthető játékállások.



Sega Mega Drive Classics

Platform PlayStation 4, Xbox One
Ár 8990 Ft

Szerencsére nem kell külön konzol ahhoz, ha a Sega egykori slágereivel szeretnél játszani, legújabb gyűjteményük most PS4-re és Xbox One-ra is megjelent több mint ötven klasszikus címmel. A retró játékokat tetszőleges mentésekkel, testre szabható gombkiosztással és a visszatekerés lehetőségével kínáló kollekció olyan megunhatatlan élményekkel vár, mint az Altered Beast, a Streets of Rage és a Golden Axe trilógia, az első két Shining Force vagy két Sonic The Hedgehog epizód.

PC



THE SIMS 4: SEASONS

GS N/A
ÁR: 8990 FT

A simék életét minden évszakban új díszítéssel és szezonális tennivalókkal dobja fel a Seasons kiegészítő.



PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

GS 2018. MÁJUS - 90%
ÁR: 14 990 FT

Az Obsidian ezúttal sem okozott csalódást azoknak, akik egy régimódi szerepjátékra vágnak, aminek világában hosszú órákra elveszhetnek.



TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

GS 2018. MÁJUS - 78%
ÁR: 9990 FT

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

XBOX 360/PS3



BATMAN: THE TELLTALE SERIES

GS 2017. JANUÁR - 70%
ÁR: 5990 FT

A Denevérember Telltale-féle újraértelmezésének első évada számos izgalmas döntéssel vár; el kell döntened, hogy szuperhősként vagy Bruce-ként cseleksz.



JUST DANCE 2018

GS 2018. JANUÁR - 79%
ÁR: 11 999 FT

Az egyik legnépszerűbb partijáték nem hagyta hátra az előző konzolgenerációt, így a negyven új slágerre is rázhatjuk.



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

GS 2015. SZEPTEMBER - 95%
ÁR: 13 990 FT

Az utolsó Kojima-féle Metal Gear Solidot még az előző konzolgeneráción is átélheted, szokás szerint egy örült sztorival és rengeteg lopakodással.

PLAYSTATION 4



HITMAN: SNIPER ASSASSIN

GS N/A
ÁR: 999 FT

Először a sorozat történetében kooperatív módban lövöldözhetsz egy haverral, a játék-mód árát pedig beszámították a Hitman 2 megjelenésekor.



DETROIT: BECOME HUMAN

GS 2018. JÚNIUS - 90%
ÁR: 18 999 FT

Ha David Cage történetei eddig is magukkal ragadtak, néhány órára ismét elvárásod a mester androidos története.



THE CREW 2

GS 2018. JÚLIUS - 80%
ÁR: 18 999 FT

Ismét egész Amerika a motorsport játszótérévé változik, ezúttal motorcsónakkal és repülővel kiegészülve.

XBOX ONE



DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

GS N/A
ÁR: 13 990 FT

A Blizzard akció-RPG-je új kiadásban érkezett meg konzolra, benne az alapjáték és a Reaper of Souls mellett a Rise of the Necromancer is megtalálható.



DARK SOULS REMASTERED

GS 2018. JÚNIUS - 90%
ÁR: 12 490 FT

Im már nem kell leporolni a 360-at, ha Xboxon szeretnéd végigvinni az első Dark Soulst, így a szaggatás nem, csak az ellenfelek kergetnek majd az örületbe.



VAMPYR

GS 2018. JÚLIUS - 81%
ÁR: 17 499 FT

Régóta vártuk, hogy vámpírként akciózhasunk, a Life is Strange alkotóinak játéka ezenkívül pedig nyomozást és nehéz döntéseket is hozott.

NINTENDO



MARIO TENNIS ACES

GS 2018. JÚLIUS - 80%
ÁR: 16 999 FT

A sorozattól megszokott könnyed tenisz ezúttal már-már verekedős játékokra hajazó képességekkel egészült ki, de nem csak a hardcore játékosoknak szól.



HYRULE WARRIORS DEFINITIVE EDITION

GS N/A
ÁR: 16 990 FT

A Legend of Zelda sorozat karaktereivel egy egész seregnyi ellenfelet felszerelteli továbbra is hatalmas élmény.



LABO VARIETY KIT

GS N/A
ÁR: 20 999 FT

Őt, előre megtervezett játék és rengeteg kísérleti lehetőség nyújtó alkatrészt vár a Labo első csomagjában.

PS4/VR



SUPERHOT VR

GS 2017. AUGUSZTUS - 78%
ÁR: 5999 FT

Az időmegállító lövöld egy egyszerű monitoron is szinte forradalmi volt, VR-ban pedig gyakorlatilag a Mátrix főszereplőjévé tesz.



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 - 60%
ÁR: 12 999 FT

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

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Overcooked 2	augusztus 7.	Yakuza Kiwami 2	augusztus 28.
World of Warcraft: Battle For Azeroth	augusztus 14.	Pro Evolution Soccer 2019	augusztus 30.
Monster Hunter Generations Ultimate	augusztus 28.	Dragon Quest IX: Echoes of an Elusive Age	szeptember 4.



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

HARDVER

Nem minden memória RAM

Érkeznek a 20 GB-os notebookok

Jószérivel a DDR4 megjelenése óta nem csökkentek a memóriára, sőt két-három év alatt nagyjából a duplájára nőtt a memóriamodulok ára. Éppen ezért döbrentünk meg annyira, amikor meghallottuk, hogy az őszi szezonban nagyjából az összes, nagynevű notebookgyártó 20-24 GB-os, mégis elérhető árú laptopokkal fogja a nagyérdeműt ostromolni. Persze a továbbra is barátságos összegek miatt sejtethető volt a turpisság, amire hamar

fény derült. Ez nem más, mint az Intel Optane gyorsítótárazó technológia, ami egy, a mai NAND flashalapú Solid State Drive-nál sokkal gyorsabb, de nagyon drága, kis kapacitású adattároló. Ezt M.2-es, miniatűr NYÁK-lapra szereli az Intel, és készített hozzá egy szoftvert is RST (Rapid Storage Technology) néven, amely ezt a 16/32 GB-os gyorsítótárat összehangolja a merevlemezzel. Az Optane ebben a tekintetben hatalmas áldás az olcsóbb,

hagyományos HDD-kkel szerelt notebookok számára, ugyanis sok feladat alatt SSD-közeli vagy akár jobb teljesítményre hozza fel a csigalassú merevlemezeket, miközben a nagy tárhely megmarad. Ugyanakkor nem szabad kijelenteni, hogy ezek az Optane-nel felszerelt notebookok 20-24 GB RAM-ot vagy memóriát tartalmaznak, mivel az Optane – bármilyen gyors is – rendszeremóriaként nem képes viselkedni. Akí tehát ilyen laptopba botlik

az őszi vásárlási szezonban, ne ijedjen meg, vélhetően lassú HDD-vel szerelt, de Optane-nel gyorsított notebookot kap jó áron, amelyben továbbra is csupán 4-8 GB a tényleges DRAM mennyisége. Lapzártánkkal egy időben tesztlaborunkba is megérkeztek az Optane-nel feljavított notebookok, így következő számunkban már meg tudjuk nektek mutatni, hogy mennyit számít ez a trükk a valós felhasználás során.

Szép álmokat!

Luxusfülhallgató alváshoz

Nagyon drága a Bose új fülhallgatója, pláne úgy, hogy zenét nem is tudunk vele hallgatni. A 250 dolláros fül dugó mégis elsőpró sikert aratott már megjelenésének pillanatában, ugyanis a Bose kifejezetten alváshoz ajánlja az apró klipszeket. Aszilikonmembránnal a fülünkbe illeszhető dugók Bluetoothon keresztül vezérelhetők, és tízféle, előre feltöltött fehér zajt képesek lejátszani. Ezek a zajok kifejezetten relaxálást, alvást segítő hangok, amelyeket akár 16 órán keresztül képes megszólaltatni a Bose Sleepbuds. Az aktív zajszűrés helyett is zajmaszkolásról beszélhetünk, vagyis alacsony hangerőn a külső zajokat elnyomó, azokkal hasonló frekvenciatartományban megszólaló, bizonyítottan nyugtató hatású hangot hallunk a fülünkben. A fül dugók kicsik és



kényelmesek, így nem zavarják alvás közben, ahogy természetesen kábelek sincsenek, csak Bluetooth-kapcsolat, illetve egy töltőállomás, ahol napközben pihen a Sleepbuds. Az extrák sora nem különösebben hosszú, de az ébresztő-funkció például hasznos. Akinek gondja van a nyugodt, hosszú alvással, annak megváltás lehet ez az „alvófüles”.

Elkészült a WPA3-titkosítás Biztonságosabb lesz a Wi-Fi

Nagyon könnyű belekötni a mai Wi-Fi-technológiába: instabil adatkapcsolat, kis hatótáv, szűk sávzsélesség, magas fogyasztás jellemzi, de mindenki ezt használja, és az évek során megtanultunk együtt élni a Wi-Fi hiányosságai. A szabvány persze fejlődik, jelenleg a 802.11 ac Wave 2 a legújabb állomás, amelyben a stabilitás és a sebesség sokat javult, a biztonságért viszont még mindig a WPA2 szabvány felel. Ezen változtat a véglegesített Wi-Fi Protected Access 3, vagyis a WPA3, amely több, fontos előrelépést is hoz. Mindjárt itt van a nyers erő-támadások (brute force attack) elleni jobb védelem, így a WPA3-mal védett kapcsolaton már szinte lehetetlen lesz csomaglehallgatás+feltöréses támadást indítani. Emellett az IoT /-eszkö-



zök egyszerűbb azonosítása, hitelesítése is megoldott. A 192 bites titkosításon felül talán a legfontosabb újdonság a WPA3 szabványban a Wi-Fi Enhanced Open mód. Ilyenkor az Opportunistic Wireless Encryption titkosítás minden, csatlakoztatott kliensnél aktiválódik, vagyis hitelesítés és beléptetés nélkül is védett lesz az összes kapcsolat. A WPA3 elterjedését nagyban segítheti, hogy a drágább, jobban felépített WPA2-képes routerek, access pointok és kliensek firmware-frissítéssel „megtaníthatók” az új szabványra.



Lehet, hogy ultra HD-s a monitorod? Túl olcsó lett a 4K-s panel

Alig néhány éve még luxus csúcstechnológiának számított az ultra HD, vagyis a 4K, mára általánossá vált a full HD-nél négyszer nagyobb felbontás. A PC-k esetében a kompatibilitás nem is jelent különösebb gondot, a rengeteg pixel megmozgatásához azonban játékok alatt nagyon erős 3D-s gyorsítóra van szükség. Ezért is népszerű mind a mai napig a régebben többnyire grafikusok által vásárolt WQHD felbontás, amely a maga 2560×1440-es pixel-számával ideális átmenet a full HD és a 4K között. Ezt a gamermonitorokra szakosodott cégek is hamar felismerték, és ma már többféle WQHD-s kijelző közül válogathatunk, mielőtt azonban dönténé, alaposan nézz utána az adott modellnek. No nem feltétlenül a szolgáltatások és

extrák miatt; a felhasznált panel típusát ellenőrizd, mert néhány gyártó ügyes trükköt eszelt ki. Miután több cég teljesen átállt 4K-ra, a WQHD-panelt sok esetben nehezebb és/vagy drágább beszerezni, ezért a WQHD-monitorokba is ultra HD-kijelző került. Persze firmware-ben és vezérlési oldalon letiltják a 4K-beállítási lehetőséget, komoly gond viszont, hogy megfelelő tesztbrával, illetve szöveggel jól látható a minőségromlás. A nem natív felbontásban dolgozó, 4K-s panel játékok és filmek alatt továbbra is szép képet ad, de aki kikapcsolódás mellett munkára, webezésre is szeretné használni monitorát, mindenképpen nézz utána a kiszemelt modellnek (a WQHD-panel pixelmérete 27 colon 0,23 mm, a 4K-panelé 0,16 mm).

Már semmi sem jó

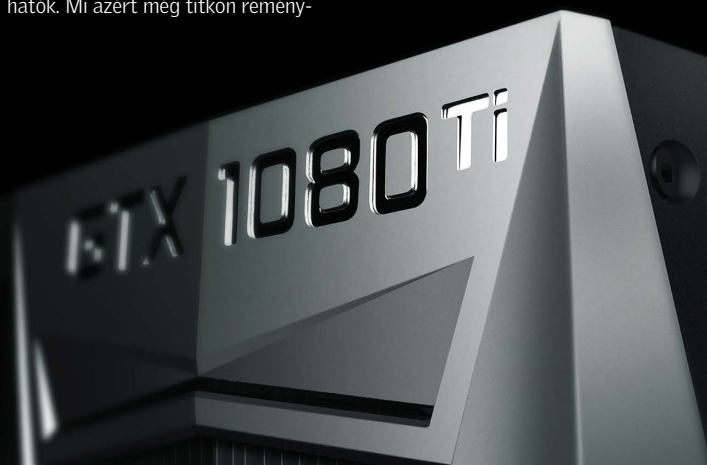
Csökkennek a VGA kártyák árai

Több mint egy éve tart az áldatlan állapot a videokártyák piacán, ahol az árak még tavaly nyáron az egekbe szöktek, és azóta ott tanyáznak. Az örökös hiánycikket, az AMD Radeon Vegát leszámítva jelentős újdonság sem jelent meg, miközben az árak még tovább kúsztak felfelé. A játékosok régebbi vagy gyengébb, használt modelleket vásárolnak egymástól, a kereslet ilyen árak mellett nem túl nagy, így pedig egyik gyártónak sem érdeke elárastani a piacot olcsó videokártyákkal. Az Nvidia még tavasszal szívárogtatta ki, hogy nyár végén megtöri ezt a helyzetet, és bemutatja új generációs, kifejezetten gamereknek szánt kártyáit. A GTX 11-es szériát ezért mindenki várja is, mint a messiást, most azonban úgy látszik, mégsem kapunk ősszel új GeForce-családot. Kiderült, hogy az Nvidia titokban a kriptobányászok nagyobb étvágyá-

ra tippelt, és rengeteg GPU-t gyártatott le előre abban reménykedve, hogy a partnerek úgyis jönnek, és mindent megvesznek. Ehelyett az a hír járja, hogy a nagyobb tajvani kártyagyártók 300 ezernél is több alsó-középkategóriás GPU-t (véltetően GTX 1050/1060) küldtek vissza az Nvidia-nak, mondván, hogy nincs rá kereslet. Jelenleg tehát az látható, hogy az új videokártyák árai lassú csökkenésbe kezdtek, miközben a bányászattól kiábrándult felhasználók egyre több VGA-tól igyekeznek szabadulni egyre alacsonyabb árakon. Az Nvidia előrejelzése szerint idén mintegy kétharmadával zsugorodik a kriptovalutát bányászó felhasználók száma, így várhatóan ősze nagyot zuhannak a videokártyák árai. Ilyen piacra új terméket bevezetni nem bölcs dolog, az Nvidia előbb a meglévő készlettel szeretne szabadulni,

ezért egyre valószínűbb, hogy az augusztusra beharangozott új GeForce-bejelentés vagy elmarad, vagy csupán „paperlaunch” lesz, ami azt jelenti, hogy a bemutatás után az új kártyák még jó pár hónapig nem lesznek kaphatók. Mi azért még titkon remény-

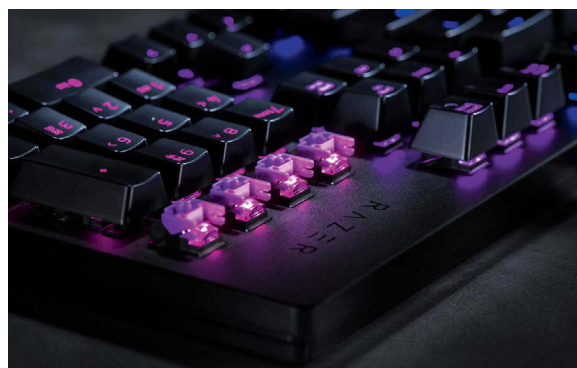
kedünk, hogy majd augusztusban kellemesen csalódunk, és ismét eljön a gamerek ideje (értsd: erős VGA-k lesznek kaphatók elérhető árakon).



Optomechanikus kapcsolók kerülnek az ujjaink alá Forradalmian új gamerbillentyűzet

Az elmúlt évek legnagyobb durranása a gamer-perifériák világában a mechanikus kapcsolók megjelenése volt. Noha ezek egészen modern és sok tekintetben hasznos újdonságok, azért mégiscsak egy ősrégi megoldás „felmelegítéseként” jöttek létre, ráadásul a cégek nem nagyon tudtak hozzátenni semmit sem a már ismert előnyökhöz. Az állóvizet most a Razer zavar-ta fel Huntsman és Huntsman Elite billentyűzeteivel. A kábeles taszthatókat továbbra is mechanikusak, de egy érdekes csavart vittek bele a mérnökök, amit optomechanikus technológiának neveztek el. Ezt vegyítik az infralézerrel, vagyis a kattogó hang és a kellemes, taktilis tu-

lajdonság megmarad, a kapcsolási pont azonban hajszálpontos minden gomb esetében, és a sebesség is javul. Az új gombok kapcsolási pontja 1,5 mm-nél van (a kapcsoló a fénynyalábot szakítja meg), ami nem tér el jelentősen a ma piacon lévő billentyűzetektől, így messze-menő következtetéseket még nem vonnánk le arról, hogy csupán egy jól hangzó reklámlufival van-e dolgunk, vagy valami igazán izgalmas és hasznos újdonságot kapunk a Razertől. Az RGB háttérvilágítású, csuklótámasszal felszerelt, elegáns billentyűzetek 150 és 200 dolláros áron érkeznek még nyáron a boltokba, és az azért biztos, hogy nagyon jól nézzen ki.





NVMe-s tárolók tesztje

A LEGGYORSABB SSD-K

LÉLEGZETELÁLLÍTÓ, AMIT EGY SSD TESZ EGY PC-VEL: LEGYEN AZ IRODAI GÉP VAGY GAMERNOTEBOOK, A SOLID STATE DRIVE FELGYORSÍTJA MŰKÖDÉSÉT. Ráadásul ehhez nincs szükség bonyolult szereplésre, telepítési trükkökre és speciális driverekre sem. Nem is csoda, hogy az SSD-k pillanatok alatt népszerűek lettek a felhasználók és a vállalatok körében egyaránt, a gyártók pedig hatalmas fejlesztésbe kezdtek, hogy minél gyorsabb és jobb adattárolókat készítsenek. Az első néhány generáció modelljei több gyermekbetegséggel is küzdöttek: kétes volt a megbízhatóságuk, sebességük idővel jelentősen lelassult, és még a kis kapacitású darabok ára is a csillagok közt járt. Mára elérkeztünk oda, hogy az SSD-k legyűrték a kezdeti gondokat, és ezzel együtt elérték az annak idején kompatibilitási megfontolásból választott SATA szabvány felső határát is. 2018 a következő mérföldkő a NAND flashalapú tárolók világában: új szabványok, fejlett gyártástechnológia és teljesen új forma jellemzi az új generációt. A kérdés csupán az, hogy a felhasználói élmény ismét olyan mértékben javul-e, mint a HDD-SSD váltás idején.

MINDEN MEGVÁLTOZIK

A 2,5 colos méret ma már túlságosan nagy, és miután a NAND flashchipeket szinte bárhol el lehet helyezni, adta magát az új formátum. Ez lett az M.2, amely egy szimpla, 22 mm széles NYÁK-lap. Ebből többféle hosszúság ismert, de a leggyakoribb a 80 mm-es, amelyen kényelmesen elfér a vezérlő, a DRAM gyorsítótár és a NAND-chipek is. Nincs többé borítás az SSD-ken, kábelre sincs szükség, egyenesen az alaplapi foglalatba kell csavarozni az apró lapokat. A modern alaplapon ehhez van is hely bőven, így két-három M.2-es foglalatot is használhatsz, sőt újabban már a RAID-tömbök kiépítése is támogatott. Vigyázni kell azonban, mert nem az M.2 az egyetlen szabvány, amely fontos egy új generációs SSD kiválasztásakor. Az M.2 a fizikai formátumot írja elő, de ezen belül még lehet hagyományos, SATA+AHCI adatkapcsolatú és szervezésű az SSD, ráadásul kívülről ez nem látszik, a leírásból tudhatod meg a pontos paramétereket. Ez nem ideális, ilyenkor a már megszokott SATA6G sebességet kapod, pedig ennél sokkal többre képesek a fejlett tárolók. Az M.2-foglalatok ugyanis támogatják a PCI Express 3.0 adatkapcsolatot négy vonalon, ami így 32 Gbit/s sávszélességet jelent – ez több mint

ötszöröse a SATA 6 Gbit/s-ának. Az újabban megjelenő M.2 SSD-k már kivétel nélkül ezt használják, nem mindegy azonban, hány vonalon kommunikálnak: az olcsóbb modellek, mint például a tesztben is szereplő Kingston A1000, csupán két vonalat használnak. A régebbi M.2 PCIe SSD-k között olyan is akad, amely még PCIe 2.0-s szabványon kapcsolódik, ez is feleli a sávszélességet. Végül az adatszervezésre is oda kell figyelned: az AHCI már elavult, a HDD-khez kifejlesztett szabvány nem ideális az SSD-k működéséhez, ezért született meg az NVMe (Non Volatile Memory Express) logikai adatszervezés, amely

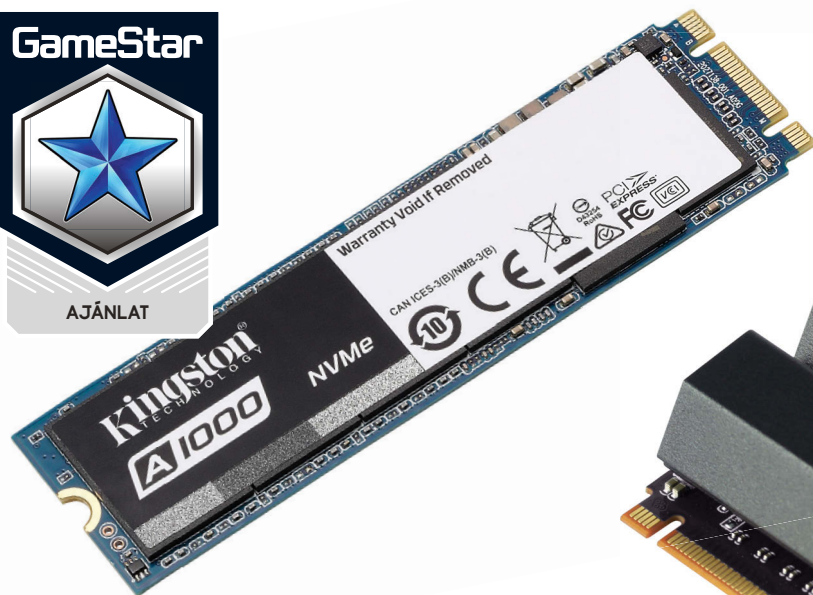
kifejezetten a Solid State Drive-ok felépítéséhez illeszkedik, így kevesebb felesleges kommunikációval sokkal több utasítást képes végrehajtani a PCIe-n kapcsolódó SSD. A kisméretű SSD szabványai mellett az alaplapon vagy egy notebookban használni kívánt M.2-foglalat kiépítését is ellenőrizd, nem mindegyiknél köti be a gyártó az összes PCIe-vonalat, és az is előfordul (például egyes AMD AM4 alaplapoknál), hogy csak PCIe 2.0 szabványú az adatkapcsolat.

KAPACITÁSBUMM

Az új generáció sikeréhez szabvány és támogatottság terén min-



Adata XPG SX8200 480 GB



Kingston A1000 480 GB

den adott, már az olcsó alaplapok és notebookok is fogadnak NVMe PCIe SSD-eket. A gyártók tavaly áttáltak a 3D NAND flashchipek gyártására, és a TLC (Triple Level Cell)-technológia is kiforrott, így a kapacitás növekedése mellett ismét megindult az árak csökkenése. A tesztünkben szereplő, 480/500 GB-os M.2 SSD-k

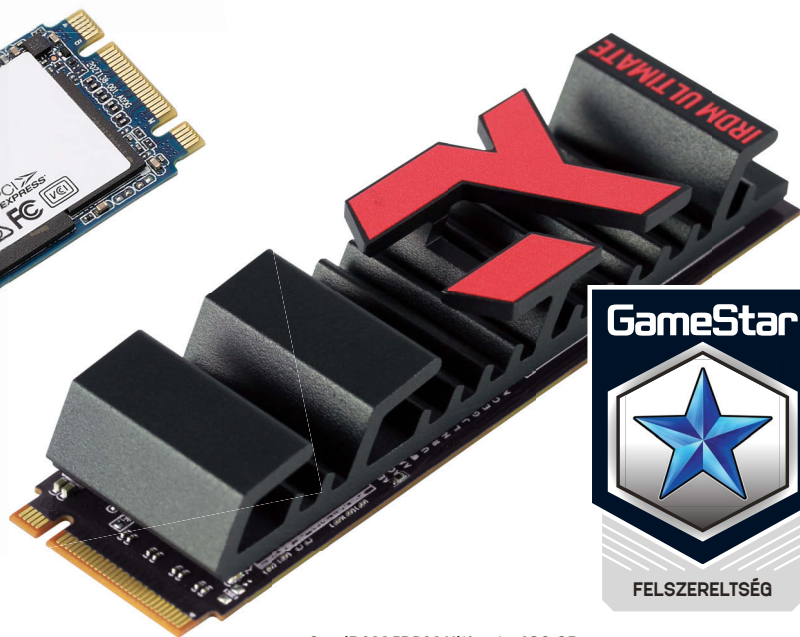
ÍGY ÉRTÉKELTÜNK

A Solid State Drive technológia kellően fejlett ahhoz, hogy ne kelljen aggódnod az adatbiztonság miatt; a mai modern SSD-k épp olyan megbízhatók, mint például egy átlagos merevlemez. A másik kulcstényező a sebesség, az új generációs M.2 tárolóktól pedig mindenki a maximális teljesítményt várja el. A teszthez fél terabyte-os modelleket kértünk be a gyártóktól, ám ezek használható tárhelye kisebb ennél. A Gigabyte Aorus Z270X-Gaming 7 alaplapban Core i7 CPU-val, formázás és terhelés közben vizsgáltuk meg az M.2 SSD-k maximális hőmérsékletét hűtés nélkül, majd az összes mérést aktív M.2-hűtés mellett végeztük el. A szekvenciális és 4K olvasási és írási méréseket követte az IOPS vizsgálata, vagyis az, hogy az adott tároló mennyi I/O utasítást képes végrehajtani egy másodperc alatt. A szintetikus mérések után a valós használatban mutatott teljesítményt mértük PCMark7 és PCMark8 alatt, majd a fájlolvasási és az írási tempót. A pontozáskor figyelembe vettük az M.2 SSD-hez mellékelte extrákat, mint például a hűtőbordát, a PCIe-kiegészítő kártyát, illetve szoftvereket, a strapabíróságot és a garanciát.

ára elérhető, ez a kapacitás a legtöbb felhasználáshoz elegendő, és a Windows is gond nélkül kezeli az új tárolókat. A melegedésről azonban nem szabad megfeledkezni: egy leterhelt M.2 NVMe SSD akár a 80-90 Celsius-fokot is elérheti; ilyenkor aktiválódik a hőmérsékletfüggő teljesítménycsökkentés, vagyis ha nem gondoskods a hűtésről, szuper gyors SSD-d lelassul. Néhány alaplap- és SSD-gyártó eleve mellékel M.2 hűtőbordát, extrém használathoz (kicsi, zsúfolt gépház, NVMe RAID stb.) pedig már aktív M.2-hűtést is vásárolhatsz.

ADATA XPG SX8200 480 GB

Nem szeretne lemaradni az M.2-es SSD-k forradalmáról az Adata, akinek több terméke is jól ismert hazánkban. Az XPG SX8200 nem titkolja, hogy oda kell figyelned a melegedésre: a vezérlőchipek teljes egészében hősapká fedi, a kis dobozban pedig egy vékony hűtőbordát is találsz. Ez utóbbi nem túl komoly, viszont annyira lapos, hogy akár notebookokhoz is használható, így pedig hasznos extra. Elődjéhez, az SX8000-hez képest az SX8200 rengeteget fejlődött minden téren. A Silicon Motion vezérlőből a legújabbat, az SM2262-t alkalmazták a mérnökök, amihez nem MLC-s, hanem TLC-s NAND flashchipeket párosítottak. Ezek 3D NAND-technológiával készültek, az Adata pedig úgy igyekezett növelni a strapabíróságot, hogy minden eddiginél nagyobb méretű tartalék tárterületet különített el. A PCIe 3.0 x4 adatkapcsolat mellett az új SSD-ben nem csupán a DRAM cache-t, hanem a pSLC-trükköt is bevetették az írási tempó felpörgetéséhez: ilyenkor a TLC-s NAND egy részét gyorsítótárazás céljából SLC-módban használja a vezérlő (Single Level Cell),



GoodRAM IRDM Ultimate 480 GB

majd nyugalmi állapotban másolja át a tartalmat a TLC-s területre.

A formázás során az Adata XPG SX8200 érdekes módon nem melegedett annyira, mint vetélytársai, de a későbbi tesztek folyamán, tartós írási terhelés mellett már szükség volt a hűtésre, hogy ne csökkenjen a tároló teljesítménye. Szekvenciális olvasásban már-már megközelítette a Samsung 970 Evót, írásban azonban alulmaradt. Vegyes terhelés mellett nagyon jól teljesített az SX8200, amiben a nagy méretű pSLC gyorsítótár sokat segített, az új vezérlő pedig az IOPS-értékeket repítette magasba. A valós

bevált és bizonyított Phison vezérlőt vették elő a fiókból, amely filléres chip, ugyanis a ma elvárható PCIe 3.0-vonalakból négy helyett csak két tón csatlakozik. Ehhez pakoltak némi gyorsítótárat, 3D NAND TLC-chipeket és egy végletegig csiszolt firmware-t, hogy elkészüljön az A1000-es család. Az új SSD-t úgy hirdetik, mint amely hússzor gyorsabb egy 7200 rpm-es HDD-nél, és ezzel nem is csapnak be, mert valóban gyors tárolót kapsz. Ha a legújabb NVMe SSD-khez hasonlítod, jól láthatóan alulmarad az A1000-es tároló, sőt van olyan szintetikus teszt, amelyben kilométerekre a mezőny mö-

AZ ELVÁRÁS ÓRIÁSI: MINDEN FELHASZNÁLÓ A HDD-SSD CSODÁHOZ MÉRHETŐ TELJESÍTMÉNYUGRÁST SZERETNE ISMÉT ÁTÉLNI

használatot szimuláló tesztekben már nem teljesített ilyen jól az XPG SSD, de a felső-középmezőnyben így is stabil pozíciója van, főleg úgy, hogy ára nagyon barátságos – ráadásul a grátisz hűtés és az öt év garancia egyaránt benne van.

KINGSTON A1000 480 GB

Ahogy a népmesékben mindig a legkisebb, leggyengébb, legszegényebb gyerek győzedelmeskedik, úgy a Kingston A1000 is abszolút utolsó helyre várt befutó volt a papírfirma alapján. A különbség csupán annyi, hogy ezáltal sejtethető volt, hogy ez nem lesz így: nem véletlenül hirdet olyan lelkesen egy szerény képességű NVMe SSD-t a tapasztalt gyártó, amikor jobb, erősebb, gyorsabb tárolója is van a piacon. Az A1000 egy érdekes koncepció eredménye: a mérnökök a már

gött lohol (például szekvenciális írás vagy Anvil). Ugyanakkor az A1000-et nem is igazán az NVMe topmodellekkel, sokkal inkább a SATA SSD-kkel kell összehasonlítani, árban ugyanis ezeknek a szintjén mozog. Ha pedig ebben a mezőnyben nézed, minden más vetélytársat könnyen elfogyaszt reggelire a Kingston új SSD-je; nem fojt meg a SATA6G szűk sávszélessége és az AHCI elavult adatszerkezése. Technikailag az A1000-es, TLC-s SSD nem hoz különösebb újdonságot a Solid State Drive-ok világába, a 300 TBW érték sem kiemelkedő, a szemlélet azonban annál izgalmasabb, hiszen vonzó áron kínál kitorési lehetőséget a SATA béklyójából. Ehhez a Kingston öt év garanciát, rendszermásoló programot és belső titkosítást kínál, így ha a tesztet sebességben nem is nyeri meg az A1000,



Samsung SSD 970 Evo 500 GB



WD Black NVMe 500 GB

toronymagasan a legolcsóbb NVMe SSD jelenleg.

GOODRAM IRDM ULTIMATE 480 GB

Az M.2 SSD-k kis mérete ellenére a lengyel GoodRAM egészen nagy dobozban kínálja új, prémium kategóriás, IRDM elnevezésű (Iridium) tárolóját. Ennek persze oka is van: a dizájn dobozba az M.2 SSD mellett egy HHHL-kártyát és egy extra M.2 hűtőbordát is csomagolnak. Előbbi egy speciális M.2-PCIe átalakító, így olyan gépben is használható a villámgyors SSD-t, amelyben nincs M.2-es foglalat az alaplapon. A hűtőborda a gyárilag előkészített ragasztóval rögzíthető az SSD-re, és amellett, hogy jól néz ki, nagyon hasznos kiegészítés. A formázáskor ez az SSD is felforrósodott, így – hacsak nem notebookba kerül – indokolt a hűtés felszerelése.

Az IRDM Ultimate a több más, M.2-es SSD-hez is használt Phison PS5007 vezérlőt állította csatasorba, amelyhez nem TLC-s, hanem strapabíróbb MLC NAND flashchipek kapcsolódnak. Ez a Toshiba-tól érkezett, és 15 nm-es, vagyis nem a legújabb, és még nem 3D NAND gyártástechnológiával készült,

de az öt év garanciát megkapod, az újraindítási sebesség pedig 900 TBW körüli van, ami a TLC-s modellekhez hasonlítva kiváló.

Az Ultimate jelző helytálló erre az SSD-re, különösen az írás során, amikor tartósan 2,2 GB/s tempót mérünk. A vezérlő nem a legújabb, legerősebb modell, és ez sajnos tisztán látható az IOPS-értékeken, amelyek a feleakkora sávszélességen kapcsolódó Kingston A1000-es eredményeivel vannak egy szinten. A valós felhasználást szimuláló tesztek alatt aztán ismét megtámaszkodott az IRDM Ultimate, és a leggyorsabb szereplőhöz, a Samsung 970 Evohoz közeli eredményeket mérünk, ami azonnal az élmezőnybe repítette a GoodRAM SSD-jét. Teljesítménye, terhelhetősége és felszereltsége alapján nyugodt szívvel ajánljuk az MLC-s IRDM Ultimate-et bárkinek, beszerzése azonban nem egyszerű feladat, és jelenleg az ára is túl magas.

SAMSUNG SSD 970 EVO 500 GB

Az NVMe SSD-k megjelenésekor a Samsung nagyon erős ajánlattal szállt be a piacra, amelyet hamar meg is hódított. Még a tavalyi, 960-as széria is messze megelőzte a vetélytársakat, a

konkurencia azonban mára felzárkózott, így a 970 Evónak sokkal nehezebb a helyzete. A Samsung igyekezett mindent megtenni, így a régebbi, Polaris vezérlőt egy ötmagos, erősebb, NVMe 1.3 szabványnak megfelelő Phoenix chipre cserélte, amelyhez 512 MB-nyi LPDDR4 gyorsítótár kapcsolódik. Az SLC cache is fejlődött, így írások alkalmával a 970 Evo képes tartani a csúcsteljesítményt. A 3D-s felépítésű V-NAND-chipek is saját gyártmányúak, ezekkel a Samsung maximumán 2 TB kapacitású M.2 SSD-t képes gyártani. Az 500 GB-os modellnek a 480 GB-os vetélytársakhoz képest nagyjából 20 GB-nyi extra tárhelyelőnye van, ami nem sok, de nem is elhanyagolható.

Az M.2-es NVMe SSD szimpla dobozban érkezett tesztlaborunkba, és már az első formázáskor jelentősen felmelegedett. Indokolt is a vezérlőchip fém hősapkája, bár a Samsung elmondása szerint az új tároló kevésbé melegszik, mint elődei. A szekvenciális mérések során kiváló eredményeket kaptunk: a 3,5 GB/s-os olvasási tempó kiemelkedő, és ugyanez elmondható a 2,5 GB/s-os írási sebességről is. A CrystalDiskMarkhoz hasonlóan az Anvil és az AS SSD prog-

ramok is szárnyaltak a 970 Evóval, mindenhol lélegzetelállítóan jó eredményeket kaptunk. A valós használatot szimuláló teszteken is bizonyított a Samsung új M.2-es tárolója, de itt már nem húzott el annyira a mezőnytől.

A Samsung sokáig prémium áron adta M.2-es NVMe SSD-it, a konkurencia erősödésének köszönhetően azonban ezt már nem teheti meg. A 970 Evo ennek értelmében abszolút versenyképesen árazott, ráadásul nem kell lemondanod az öt éves garanciáról és a kiváló teherbírásról (1200 TBW) sem.

WD BLACK NVME 500 GB

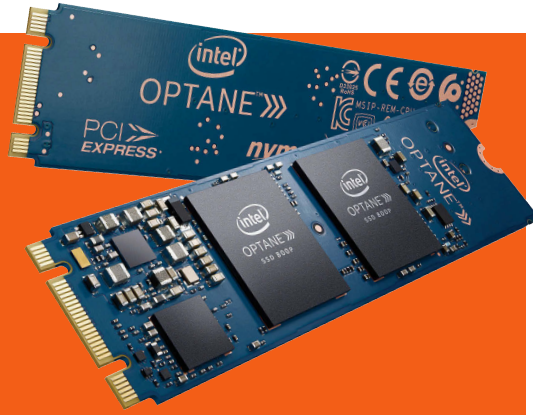
Tavaly repülőrajttal ugrott a végfelhasználói SSD-k világába a Western Digital, amelynek komoly lemaradást kellett behoznia. Túl sok idő nem volt a tervezésre, ezért átmatricáztak egy harmadik féltől származó vezérlővel szerelt SanDisk NVMe SSD-t, amely nem lett kiemelkedően gyors, az agresszív árazásnak hála azonban népszerűvé vált a felhasználók körében. Idén már más a helyzet, a szintén Black néven megjelent, 500 GB-os NVMe SSD teljes egészében saját fejlesztésű. A hárommagos vezérlőchip a sokak által használt

480 GB-os NVMe M.2 SSD-K

	Termék	Gyártó	Pontszám	Ár	Gyári/valós kapacitás	Vezérlőchip	NAND flash
	Samsung SSD 970 Evo 500 GB samsung.com	Samsung Electronics	98	54 390 Ft	500/465,76 GB	Samsung Phoenix	Samsung V-NAND, TLC
	Adata XPG SX8200 480 GB xpg.com	Adata	94	47 990 Ft	480/447,13 GB	Silicon Motion SM2262	Micron 3D, TLC
	WD Black NVMe 500 GB wdc.com	Western Digital	87	63 390 Ft	500/465,76 GB	WD-SanDisk	SanDisk 3D, TLC
	GoodRAM IRDM Ultimate 480 GB goodram.com	GoodRAM	85	62 900 Ft	480/447,13 GB	Phison PS5007	Toshiba 2D, MLC
	Kingston SSDNow A1000 480 GB kingston.com	iPon	82	41 400 Ft	480/447,13 GB	Phison PS5008	Toshiba 3D, TLC

INTEL OPTANE

Már a NAND flashchipek hajnala óta fejlesztí saját megoldásait az Intel, és az első néhány SSD-generációval vezette is a piacot a processzorkirály, az évek során azonban háttérbe szorult. Az Intel most a Micronnal közösen fejlesztett 3D XPoint flashtechnológiával igyekszik visszajutni az élmezőnybe, amely a hagyományos NAND-nál jobb tempót és sokkal nagyobb terhelhetőséget ígér. A 3D XPoint technológia lényege, hogy az adatokat többé nem blokkokba és lapokba szervezik, ezáltal kiküszöbölhető a mai NAND flashalapú tárolók két leggyengébb pontja is: a szemétyűjtés (Garbage Collection) és az írás előtti törlés szükségessége. Az Optane-alapú SSD-k sebességén ez rengeteget dob, emellett az idő múlásával teljesítményük nem csökken, nincs szükség rendszeres belső karbantartásra. Az ígéretek technológiának azonban gyenge pontjai is vannak. A 20 nm-es chipek előállítására sokba kerül, a fogyasztás magas, a vezérlő pedig csupán PCIe 3.0x2-n kapcsolódik. Nem is csoda, hogy az Intel először HDD-gyorsító kiegészítésként igyekszik bevezetni a végfelhasználói piacon az Optane meghajtókat 16 és 32 GB-os kapacitással. A gond itt kezdődik: egyre kevesebben választják ezt a félig szoftveres, félig hardveres megoldást, amikor a mai 120/240/480 GB-os SSD-k már olyan olcsók, és mindenféle szoftveres trükk nélkül is



gyorsabbak, mint egy Optane-HDD kombináció. A HDD-k nyújtotta, fillérékért megszerezhető nagy kapacitás persze sok felhasználó számára még mindig vonzó, az ideális kiépítés azonban továbbra is a rendszer-SSD és a másodlagos adattároló HDD alkalmazása. Legutóbb sajnos egy kisebb botrányba is belekeveredett az Optane, néhány notebookgyártó hirdetésében ugyanis megjelentek a 20-24 GB memóriával szerelt számítógépek, méghozzá a belépőszinten. Ez azonban hazugság; ezekben a gépekben 4/8 GB DRAM van, csak a gyártók ideszámolták az Intel Optane „memóriát” is, márpedig ez a kétféle adattároló nem ugyanazt a feladatot látja el a PC-n belül.

a Samsung előnye még mindig vitathatatlan, ráadásul nagyon jó áron jelent meg az új modell, így a 970 Evo könnyen bezsákolta a tesztyőztes címet. A WD Black meg tudja szorongatni, ám az árazás ezúttal nem sikerült olyan barátságosan, és egyiket firmware-frissítés is ráfér még az egyébként kiváló WD Blackre. Teljesítményben nem sokkal, de azért érezhetően lemaradva követi a két leggyorsabbat az Adata XPG és a GoodRAM IRDM meghajtója. Előbbi olvasásban teljesít kimagaslóan, illetve közepes írási tempóját nagyon hosszú ideig képes fenntartani, köszönhetően óriási, pSLC gyorsítótárának. Az IRDM Ultimate vezérlője valamivel régebbi, ez az IOPS-értékeken meg is látszik, általános teljesítménye viszont jó, terhelhetőségben az MLC NAND chip még mindig kiváló, valós felhasználás alatt nyújtott teljesítménye pedig alig marad el az élmezőnytől. A komplett, kiegészítő kártyát és a méretes hűtőbordát tartalmazó csomag is vonzó, egyedüli gondunk, hogy ezért kissé magas árat kell fizetni (egyelőre).

A teszt kakukktója a Kingston A1000-es SSD, amely csupán két PCIe-vonalon kommunikál, cserébe minden vetélytársánál olcsóbb. Megbízhatóságára nem lehet panasz, de a szintetikus teszteken rendre alul maradt ez a szuperolcsó M.2 SSD. Szerencsére valós felhasználás során mindez alig észrevehető, az A1000 stabilan hozza a SATA SSD-k két és fél-, háromszoros teljesítményét, miközben csak pár ezer forinttal drágább náluk. Akinek az ár kritikus tényező, de a SATA-n már túllépne, ne is keressen tovább, aki azonban még áldozna pár ezer forintot leendő NVMe SSD-jére, válassza inkább az érezhetően gyorsabb Adata XPG SX8200-at.

Simánmartin

pSLC gyorsítótár és DRAM cache mellett képes a direkt TLC-s írásra is, amely stabilabb és jobb írási teljesítményt ígér. Ehhez a Toshiba 3D NAND-chipeit társította a WD, a dobozra pedig szédítően magas írási és olvasási tempókat írt, így nem meglepő, hogy a Samsung SSD 970 Evoval vetettük össze az új jövevényt. A szekvenciális teszteken az olvasás sem volt rossz, de írásban egészen kiemelkedőt nyújtott az új WD Black: egyedül ez volt képes megszorongatni a Samsung SSD-jét. A többi teszten is hasonlóan jó eredményeket mértünk, apró botlásokat csupán a véletlenszerű 4K írás/olvasás során, valamint az IOPS-mérések al-

kalmával láttunk, de a WD modellje még ilyenkor is az élmezőnyben maradt. Ez a szuper teljesítmény a valós felhasználás során is érezhető, ami örömteli a WD számára, ugyanis feltett szándéka, hogy saját fejlesztésű SSD-jével záros határidőn belül átvegye a vezetést. Ez azonban nem lesz olyan egyszerű, hiszen a Samsung 970 Evo nagyon jól sikerült, és egyre több cég jelenik meg új generációs, hasonlóan gyors NVMe SSD-ivel (mint például az Adata XPG SX8200). Amikor először hallottuk hírét, hogy hamarosan érkezik a saját fejlesztésű WD Black NVMe SSD, titkon abban reménykedtünk, hogy a cég megtartja rendkívül agresszív ára-

zási stratégiáját, ebben az egyben azonban csalódást okoz az új modell.

ÖSSZEĞEZÉS

Elegendő egy pillantást vetni a mérési eredményekre: jól látszik, hogy megérkezett a Solid State Drive-ok új generációja. A teljesítmény sokat javult, emellett a méret is jelentősen kisebb, mostantól azonban a hűtésre is gondolnod kell. Egyre több cég kínál passzív vagy aktív hűtést az M.2-es SSD-kre – érdemes egy ilyen is beszerezni, ha az alaplap vagy az SSD gyártója nem tette bele az alapsomagba. Nézheted a sebességet, a vezérlő tudását vagy akár a strapabírósságot,

CDMark folyamatos olvasás/írás	AS SSD 4K/64 IOPS	PCMark7	PCMark8	Anvil (1/32 GB)	Garancia/strapabíróság
3571,7/2499,1 MB/s	321112/411853 IOPS	5942 pont	5080 pont (548,7 MB/s)	12644,4/11118 pont	5 év/1200 TBW
3184,6/1770 MB/s	271798/253877 IOPS	5621 pont	4970 pont (258,3 MB/s)	10582/8969 pont	5 év/320 TBW
3155/2418 MB/s	288997/322671 IOPS	5819 pont	5054 pont (612,6 MB/s)	12258/11120 pont	5 év/300 TBW
2836,8/2282,9 MB/s	231485/184190 IOPS	5881 pont	5077 pont (530 MB/s)	8043/7633 pont	5 év/900 TBW
1773,3/1009,6 MB/s	217151/185381 IOPS	5448 pont	5018 pont (334,4 MB/s)	6213/6155 pont	5 év/300 TBW



Asus ROG-tuning vízhűtéssel

A VÍZ AZ ÚR

MEGFELELŐ KOMPONEN-
SEKRE LESZ SZÜKSÉ-
GÉD A PC REJTETT ERE-
JÉNEK ELŐCSALOGATÁSÁHOZ.

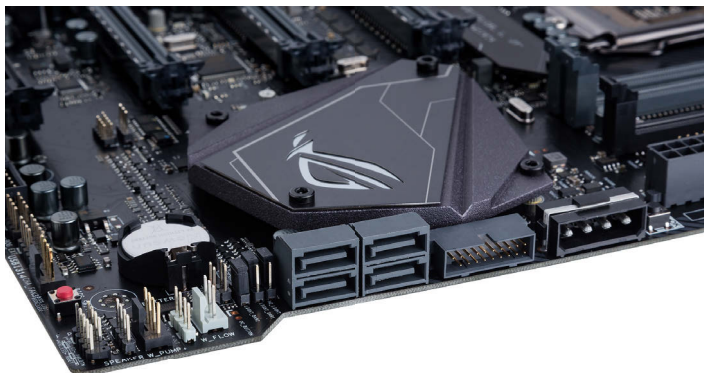
A tuningra tervezett alaplap mellé víz-
hűtés dukál, amelyből mostantól ROG-
osat is beszerezhetsz, ráadásul olyat,
amelyet eddig nem hordott hátán a
föld. Cikkünkben megmutatjuk, miként
építs tökéletes CPU-hűtést, mire kell fi-
gyelned, amikor kiválasztod a kompo-
nenseket, különösképp az alaplapot és
a hűtést.

VASBÓL VÁRAT

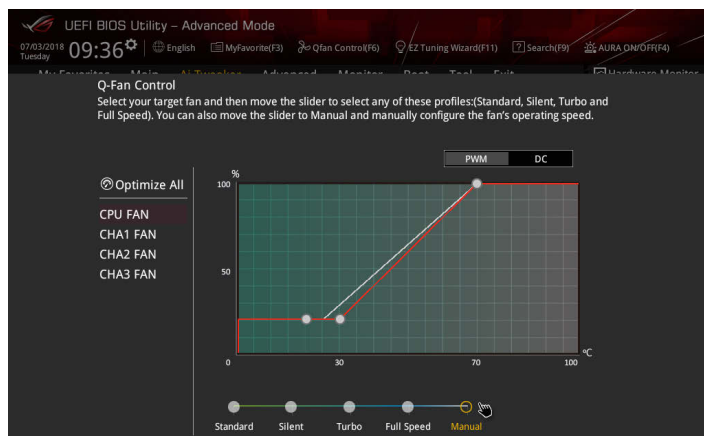
Annak, aki az alsó polcra épít „költséghatékony” számítógépet, sok kelle-

metlenségre kell felkészülnie, továbbá
le kell mondania arról az álmáról, hogy
bármiféle extra teljesítményt ki tudjon
csikarni a gépéből. De nem is kell rögtön
a tuning mesés és színes világába
repülnie, elég, ha egy csendes, stabil és
évekig megbízható PC előtt szeretné
munkaidejét és játékóráit eltölteni. Egy
ilyen vashoz márpedig elengedhetetlen
a megfelelő minőségű konfiguráció, és
ha már valaki gépet épít, egy stílusos
vízhűtést is választhat, ami számtalan
előnyvel jár.

Már a középkategóriás alaplapoknál
megtapaszthatod, hogy a PC hűtése
egészen komoly, szervezett és profi is le-
het, ahol a gépben lévő összes ventilá-



A profi tuning- és vízhűtés-támogatás adott, a siker már csak rajtad múlik



A hűtés vezérlését aprólékosan szabályozhatod a BIOS-ban

tort az alaplap vezérli (Q-Fan Control),
ráadásul teszi mindezt abszolút dinami-
kusan, vagyis csak akkor pörgeti fel a la-
pátokat, ha tényleg szükség van az extra
hűtésre, máskülönben a cél a minél cse-
nesebb PC. A zajmentes működés pedig
nem feltétlenül jelenti azt, hogy a hűtés
épphogy elegendő, illetve ma már azt
sem, hogy a tuning ki van zárva. Mert
hogy a legtöbb, mai processzorból ki le-
het csikarni plusz 10-30 százaléknyi extra
teljesítményt, ha pedig jól megterve-
zed géped hűtését, a zajszintben mindez
nem is fog jelentkezni. Ehhez azonban
már elengedhetetlen a folyadékkal mű-
ködő, zárt rendszerű processzorhűtő,
amely egyszerre csendes és hatékony.
Többféle változat közül választhatsz a
kicsi és olcsó modellektől egészen az óri-
ási, extrém tuningra is kapható monst-
rumokig. És ha már ennyit áldoztál szá-
mítógéped belsejére, érthető, hogy nem
szeretnéd elrejteti azt a kíváncsi szemek

elől – nos, jó hírünk van számodra: a mo-
dern vízhűtések látványból is csillagos
ötösre vizsgáznak.

ALAPOS ALAPOZÁS

A folyadék segítségével hívása a hűtésben
nem új keletű. A PC-ben ez nagyon ha-
tékony megoldás, és felépítését tekintve
nem túl bonyolult szerkezet. A procesz-
szoron egy kisebb blokk található, ame-
lyet jellemzően rézből készítenek. Ezen
halad át a szivattyú által keringetett le-
hűtött folyadék, amely felmelegedve
a radiátorba kerül; ez pont úgy néz ki,
mint egy fűtőtest, csak éppen a melegítés
helyett az ellenkezőjét várjuk tőle: a
rengeteg, ventilátorokkal hűtött lamel-
la hatalmas felületet kínál arra, hogy
a hő könnyedén távozhasson, ezáltal
a lehűtött folyadék ismét visszakerül-
het a processzorra szerelt blokkba. Az
egyes alkotóelemeket csövek kötik ösz-
sze egymással, arra kell csupán vigyáz-

A PROCESSZOR-VÍZHŰTÉS ELEMEI



CPU-blokk
Bármilyen animációt megjeleníthetsz a Ryuo és Ryujin hűtőblokkok színes OLED-kijelzőjén

Rugalmas csövek
Hajlékony, strapabíró csöveken szállítja el a rendszer a meletet a CPU-tól

Radiátor
Attól függően, hogy mekkora teljesítményre vágysz, és mi fér el PC-házadban, 120, 240 és 360 mm hosszú radiátorok közül választhatsz

nod, hogy ezek még véletlenül se törjenek meg, máskülönb az áramlás megszakad, a gép pedig lefagy. A vízűtés előnyei között tehát megtalálható a szuper hatékonyság, a csendes üzem és a jó méretezhetőség, ahogy a dizájn miatt is érdemes megfontolni ezt a megoldást, de mielőtt ezt megtennéd, essen szó a buktatókról is. Mert mit sem ér egy modern és drága folyadékűtő-rendszer, ha nem lehet megfelelő vezérlést hozzátenni – például ha közvetlenül a tápegység MOLEX-csatlakozójáról hajtod meg a ventilátorokat és a pumpát. Utóbbi, vagyis a keringetőszivattyú kényes egység, ráadásul más vezérlést igényel, mint egy átlagos ventilátor. Ilyenkor jön kapóra az olyan alaplap, amelyre speciálisan ehhez a komponenshez készült csatlakozót szereltek. A BIOS-ban található vagy a Windows alatt használható vezérlőprogramban ehhez külön sémát állíthatsz be, így igazítva tökéletesen a rendszeredhez a hűtés kapacitását. A legtöbb ROG alaplapon ez a W-PUMP érintkezősor, és már kompakt, gyárilag előre szerelt hűtésekhez is hasznos lehet, ám akkor veszed hasznát igazán, ha külön elemekből felépített, komplett vízűtésben gondolkodsz. Ilyenkor nem csupán a processzort, de a videokártyát, az alaplapi bordákat, sőt akár a tápegységet is egyetlen, jól megtervezett vízűtéses rendszer tartja hűvösen.

ASUS ROG RYUO

Gaming PC, tuning, dizájn – az Asus Republic of Gamersnek itt a helye. A ROG-mérnökcsapat már rengetegszer bizonyította, hogy ha valamit igazán komolyan vesz, akkor nem csupán egy jó termék születik, de akár a kategóriát is forradalmasíthatja. A vízűtésük célkitűzése sem szerényebb, és hogy ez minél könnyebben menjen, mindjárt egy ötfős családdal nyitott az Asus ROG. A nyár elején megjelent vízűtést két változatra osztották: készült egy kompakt, kisebb házakba is könnyen beszerelhető Ryuo és egy nagyobb, extrém teljesítményű Ryujin modell is. Ahogy nagyobb testvére, úgy a ROG Ryuo is kompakt vízűtéses rendszer, vagyis a felszerelés nem sokkal bonyolultabb, mint egy léghűtéses toronyé – nekünk a folyadékkal, nyomással, a csövek rögzítésével nem kell bajlódniuk. A CPU-blokk elegáns, miniatűr hengeres formát kapott, amely magán viseli a ROG fő dizájnjeleit, illetve a CPU-hoz közelebbi részen egy kilenczónás RGB LED-gyűrűt. Ez természetesen Aura Sync-kompatibilis, így szabadon címezhető, programozható, valamint szinkronizálható az alaplap és egyéb Aura Sync-es eszközök világításával. Ebben a hengeres, az Asetektől licencelt maggal közös házban bújjik meg az egyedi, csendes alumíniumszivattyú is, amely a 120 vagy 240 mm-es radiátor felé továbbítja a felforrso-

A GYÁRI CPU-HŰTŐT FELEJTSD EL, CSENDES GÉPHEZ ÉS KOMOLY TUNINGHOZ EGYARÁNT VÍZHŰTÉSRE LESZ SZÜKSÉGED

dott folyadékot. A szabványos méretű, fekete radiátort egyedi fejlesztésű, a ROG videokártyákról és a Thor tápegységből ismert Wing-Blade kialakítású ventilátorok hűtik, amelyek átlagos zajszint mellett is tekintélyes mennyiségű levegőt képesek szállítani. A Ryuo már emiatt is figyelemreméltó hűtőrendszer, a ROG-csapat azonban semmit sem bízott a véletlenre, és a CPU-blokk tetejére egy LiveDash OLED-kijelzőt is szerelt. Ilyenre eddig nem volt példa; egy íves vagy plexi oldallapos házban hatalmasat dob a látványon az apró képernyő, amely ráadásul nem is teljesen haszontalan. A színes képek mellett tetszőleges animációkat is feltölthetsz Windows alól az 1,77 col átlójú kijelzőre, de választhatod a rendszer-monitorozást is. Utóbbi esetben számítógéped fontosabb működési paramétereit (például az egyes hőmérsékleteket, feszültség szinteket, órajeleket) láthatod a kijelzőn. Az sem baj, ha valaki nem éppen egy animációval szeretné feldobni PC-jének dizájnját (bár mi már alig várjuk, hogy ezt megtehessük), a jól

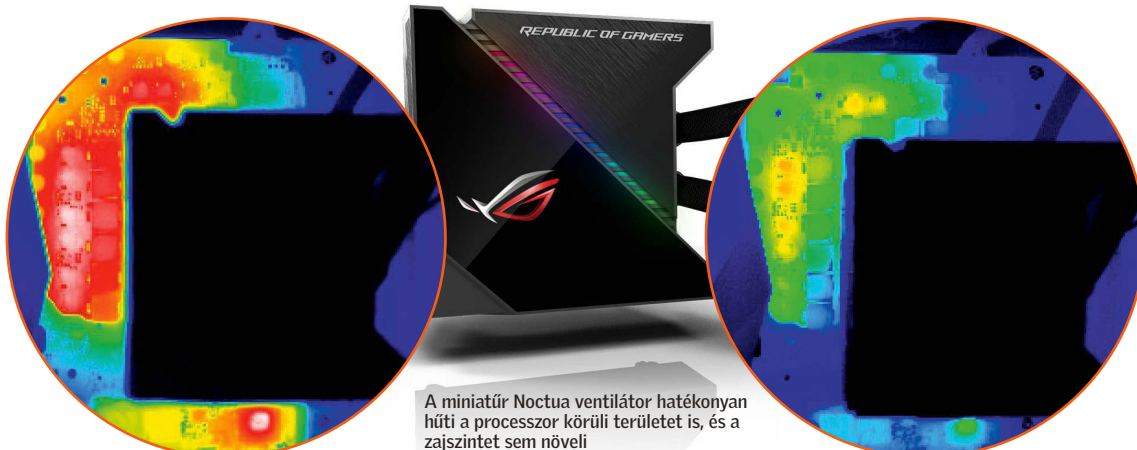
ismert ROG-logó is roppant jól mutat az RGB gyűrés, fekete CPU-blokkon.

ASUS ROG RYUJIN

Léteznek olyan miniszámítógépek, amelyek akkorák, mint a Ryujin CPU-blokkja, ez azonban nem pazarlás, itt is szükség van minden köbcentiméterre, hogy az extrém tuningra is elegendő kapacitást nyújtson az Asus ROG prémium folyadékűtése. A szögletes blokkról természetesen nem maradt le az Aura Sync-kompatibilis világítás, illetve a Ryuónál bemutatott, 1,77 colos LiveDash OLED-kijelzőt is megkapod. A nagy méret oka alapvetően a jócskán túlméretezett szivattyú, a Ryujin ugyanis 240 és 360 mm-es radiátorral is választható. És hogy a tuning semmiképp se a hűtésen múljon, a blokkban elrejtettek egy ventilátort, miáltal hidegen tarthatják a CPU-foglalat körül elhelyezett, melegezésre hajlamos feszültség szabályzó áramköröket is. E megoldás hallatán ne kapjon senki sem a fejéhez, mondván, ezzel búcsút inthet a csendnek – a mérnökök a legfelső polcra választottak, meghozták egy 60 mm-es, Noctua iPPC-2000-es, ipari minőségi szintű, PWM-es ventilátort. Ez nem csupán kimagasló hatékonyságú, de csendes is, és még a legádázabb tuning során is hűvösen tartja a processzor körülötti területeket.

HŰTÉS STÍLUSOSAN

Mostantól akkor sem kell alternatívák után nézned, ha dizájnos és hatékony hűtést keresel Asus ROG gépedbe. A ROG Ryuo és Ryujin modellek prémium komponensekből épülnek fel, éppen ezért csendesek, és jól bírják a vad tuningot is, miközben dizájnjuk is a ROG-tól elvárhatóan lebilincselő.



A miniatűr Noctua ventilátor hatékonyan hűti a processzor körüli területet is, és a zajszintet sem növeli



Viharsziget

Radium Storm XT

LASSAN LEPŐRÖG A BÁNYÁSZ-
ŐRÜLET, ÍGY VÉGRE MEGINT
ELÉRHETŐ ÁRÚ PC-K KÖZT
SZEMEZHETÜNK A PIACON.

Ennek köszönhetően egyre többen adják fejüket PC-vásárlásra, és bár jó móka magunknak gépet építeni, néha jobb szakértőkre bízni a nehezét. Így biztosak lehetünk abban, hogy az alkatrészek kompatibilisek lesznek egymással, nem kell tartanunk attól, hogy az összeszereléskor hibát vétünk, és még a kábelek elrendezésével (ami egy ilyen mutatós rendszer építésekor elég fontos) sem kell vesződnünk. Mert hát mindenki szeretné, ha jól nézne ki a masinája, de csak kevesen veszik a fáradságot, hogy minden részlet tökéletesítsenek. A Radium legújabb konfigja, a Storm XT első ránézésre kifejezetten elegánsnak tűnik, és ha közelebbről szemügyre vesszük, gyorsan kiderül, hogy egy igazi szörnyeteggel van dolgunk.

OKOS VÁLASZTÁS

Itt semmit sem bíztak a véletlenre: a gép magját egy Intel Core i5-8600K adja, amely egy Asus TUF Z370 Plus Gaming alaplapban csúcsul. A maximális teljesítmény érdekében 16 GB-nyi DDR4-et és egy 6 GB-os GTX 1060-at is szereltek a gépházba, játékaiknak pedig a 250 GB-os Samsung 960 EVO SSD ad helyet, még hozzá szupergyors, PCIe 3.0 NVMe adatkapcsolattal. Mindez egy kifejezet-

INFO

Forgalmazó:

Radium
Ár: 449 990 Ft
Web: radium.hu

Specifikáció:

Asus TUF Z370;
Intel Core i5-8600K
3,6GHz; 2x8 GB
HyperX Predator DDR4
3000 MHz; GeForce
GTX 1060 6 GB; 1 TB
Seagate Firecuda SSHD;
250 GB Samsung 960
EVO; Kolink Observatory
RGB

Pro:

elegáns kialakítás, gyári tuning

Kontra:

csak egy darab előlapi USB 3.0

90

ten impozáns Kolink Observatory házban, amelynek RGB világítású ventilátorait az elején és az oldalán található, edzett üvegen keresztül csodálhatjuk meg irigyeink. Terhelés közben vízhűtés gondoskodik arról, hogy ne izzadjanak a hardverek a házban. Ez nem feltétlenül az a konfiguráció, amit sokat utaztat az ember, már csak azért sem, mert a ház önmagában közel 7 kilogrammot nyom, viszont bármelyik szoba díszé lehet, és ha fel akarunk vágni a haverok előtt, a távirányítóval kapcsolgathatjuk is a fényeket. A gépház tetejének első részén találhatóak a gombok és a csatlakozók, USB-ből pedig rögtön hármat is kapunk, ezek közül azonban csak egy 3.0-s, ami, ha nem is égető probléma, mivel szép lassan mindenki átáll erre a szabványra, bizonyos fokig korlátoz.

TUNING A LELKE MINDENNEK

A Storm XT menetkészen érkezik, nekünk csak a játékokat kell feltelepíteni, a driverekkel és a BIOS-frissítéssel nem szükséges vacakolnunk. Ez talán nem tűnik hatalmas dolognak, de aki rakott már össze gépet a semmiből, pontosan tudja, hogy az első elindítást követően hosszú órákat is elpazarolhatunk, míg megtaláljuk a megfelelő illesztőprogramokat, és mindent szépen beállítunk. Sőt, a készítő rögtön fel is tuningolták a vasat, így a processzor és a videokártya órajele is jóval magasabb a gyárinál. Az i5-8600K-ból sike-

rült 4,9 GHz-et kisajtolni, ami több mint 1 GHz-et ver a processzor dobozán feltüntetett alapórajelre, a videokártyának pedig a magján és a memóriáján is húztak, amivel a rendszer már az eggyel magasabb árkatégória képviselőivel is fel tudja venni a versenyt. Ennek köszönhetően bárhogy próbáltuk, nem sikerült igazán megizzasztani a hardvert: ultra beállítások mellett a PUBG-ben például sohasem esett 90 alá a képkockaszám. Full HD felbontás mellett a legdurvább címek sem jelenthettek kihívást, de ha valaki e fölé, mondjuk 4K-ig szeretne merészkedni, annak azért már kompromisszumokat kell kötnie. Persze komoly problémákra itt sem kell számítani, de nem biztos, hogy mindent ultrára fogunk tudni állítani, ha nem akarjuk, hogy a gameplay veszítsen a folyamatos ságból. Ár-érték arányban jól teljesít a Storm XT, nem lő túl főlegesen a célon, inkább okosan használja erőforrásait, és tuninggal hajtja ki az alkatrészekből azt az extra teljesítményt, aminek minden gamer hasznát veszi, legyen szó hétközi játékosról vagy hardcore e-sportolóról. Az új generációs processzornak és a strapabíró alaplapnak köszönhetően a Storm XT egy jövőbiztos konfiguráció, amely még évekig megbirkózik majd a legújabb játékokkal. Ha viszont valaki ennél is combosabb hardverre vágyik, az az Evo Upgrade garanciának köszönhetően akár jelentősen erősebb alkatrészekre is bővíthet.

INFO

Forgalmazó:
HRP Magyarország
Ár: 29 900 Ft
Web: hori.co.uk

Specifikáció:
LED háttérvilágítás;
mechanikus billentyűzet;
USB, 3200 dpi egér;
programozható billentyűk; snipe, quick és walk billentyűk;
ergonomikus kialakítás;
PS4-, PS3- és PC-kompatibilitás; touchpad

Pro:
újszerű játékelmény konzolon, minőségi billentyűzet, programozható

Kontra:
kezdetben nagyon szokatlan, kanapén nem kényelmes, gyenge egér

75

Nesze neked fejlődés!

Hori Tactical Assault Commander Pro

SOKAN NEM SZERETNEK LÖVŐDŐZŐS JÁTÉKOT KONZOLON JÁTSZANI, MIVEL NEHEZEN BARÁTKOZNAK MEG A KONTROLLERES IRÁNYÍTÁSSAL. Aki egyszer belekóstolt abba, hogy milyen egérrel és billentyűzettel osztogatni a halálpontos fejlődéseket, annak nehezen áll rá a keze az analóg karokra. A japán Hori cég pontosan ezeket a játékosokat célozta meg TAC kontrollereivel. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy egér és egy félbevágott billentyűzet, amelyen csak a legfontosabb gombok maradtak meg. Összeállítása gyerekjáték, egyszerűen dugd rá a billentyűzetet a PS4-re (ezen teszteltük a szerkezetet), majd az USB-portra csatlakoztass bármilyen egeret, és máris működik. Mi a *Call of Duty: WWII*-val próbáltuk ki, tökéletesen lehetett vele haladni, félelmetesen pontosan tudtuk a náci zombik fejét lerobbantani egy-egy célzott lövéssel; ilyen pontosságot



kontrollerrel sohasem értünk el. A dobozban található egér minősége hagy némi kívánnivalót maga után, de aki beruház egy TAC Próra, egészen biztosan a saját régi, jól bevált egerét fogja használni, jobban is jár vele. A billentyűzet azonban teljesen korrekt, a Hori saját fejlesztése: mechanikus, kényelmes, gyors és pontos, ennél többet nem is kívánhatunk. Maga a kontroller először szokatlan, de néhány óra után már egészen jól ráállt a kezünk, egyre kevesebbszer kevertük össze a jobb ravaszt a bal flippergombbal. Legnagyobb

hátránya, hogy csak úgy kényelmes, ha egy asztalnál ülünk, kanapén vagy egy kényelmes fotelben meglehetősen körülményes használni; ebből a szempontból nem versenyezhet a vezeték nélküli DualShock 4-gyel.

Aki nem képes megszokni a hagyományos kontrollert, annak érdemes tenni egy próbát a TAC Próval, kis gyakorlással olyan élményekhez juthat a konzolos lövöldékben, amire eddig még nem volt példa. És persze az sem mellékes, hogy borzasztó nagy előnyhöz jut a multis meccsekben.



TRUST GAMING



GXT 101D GAV OPTICAL GAMING MOUSE
● 22794

- Gyorsaságválasztó gomb (600–4800 dpi)
- Ergonomikus, kényelmes kivitel
- 1,8 m-es fonott hűvelyes kábel



GXT 322D CARUS GAMING HEADSET
● 22125

- Kényelmes hálós fülpárnák a hosszú, intenzív játékmunkákhoz
- Állítható fejpánt és rugalmas mikrofon
- Fülrészebe épített hangerőszabályozó és mikrofonnémitás
- Kiváló hangminőség mély basszussal
- Összegabalyodásmentes fonott nejlonhűvelyes kábel (2 m)



GXT 707R RESTO GAMING CHAIR
● 22526

- Teljesen, 360°-ban elforgatható
- Állítható magasságú, be- és kifelé forgatható kartámaszok
- A magasság Class 4 gázmeghajtású emeléssel állítható
- 90°-ban állítható háttámla



GXT 860 THURA SEMI-MECHANICAL KEYBOARD
● 22285

- Félmechanikus billentyűk: egyesítik a hagyományos billentyűzet puha érintését a mechanikus billentyűzet megjelenésével
- 9 színárnyalú hullám-szín mód állítható fényerővel
- Különlleges játék mód, melyben le van tiltva a Windows billentyű
- 12 közvetlen média billentyű



GXT 707R ASTO SOUND BAR PC SPEAKER
● 22209

- 12W csúcsteljesítmény (6W effektív érték)
- Gazdag sztereó hangzás a kompakt hangszóróból, mely bármilyen számítógépes monitor vagy TV-képernyő alá illik
- Nagy méretű, megvilágított hangerőszabályozó gomb

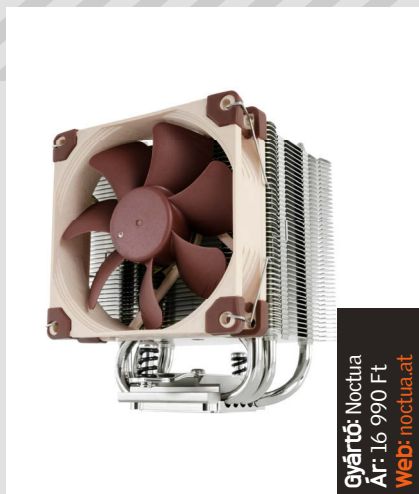
BUILDINGCHAMPIONS

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

CPU-HŰTŐ

Noctua NH-U9S



Gyártó: Noctua
Ár: 16 990 Ft
Web: noctua.at

Sokan úgy tartják, hogy processzorhűtésben (is) a méret a lényeg, pedig ez nem így van. Erre kiváló példa a Noctua 92 mm-es hűtőventilátorral szerelt minitornya, amelynek tervezésekor nem elsősorban a külső, sokkal inkább a hatékonyság javítása volt a cél. Ez sikerült is, így a mindössze 125 mm magas torony lazán maga mögé utasítja még a 14 cm-es ventilátorral szerelt tornyokat is, ráadásul az U9S-hez könnyen szerelhető, AM4-gyel is kompatibilis felfogatás és hat év teljes körű garancia jár.

HANGFAL

Creative Inspire T12



Gyártó: Creative
Ár: 13 790 Ft
Web: creative.com

Az olcsó multimédia-hangfalak piacán nézelődve csábítók a 2.1-es, mélynyomóval megtámogatott szettek, de nem feltétlenül ezek a legjobbak. Sajnos az alacsony árért cserébe olyan trükkökre számíthatunk, mint például a díszként felragasztott magassugárzó vagy a silány minőségű erősítő-áramkör. A Creative 2.0-s szettje ezzel szemben nem kínál zsákbamacskát, a két kis dobozzal – bár méretét nem tudja meghazudtolni – szép, tiszta hangon szólal meg, a hátsó, passzív membránokkal pedig a mély hangokról sem kell lemondanunk.

ADATTÁROLÓ

Adata HD710 Pro 2 TB



Gyártó: Adata
Ár: 30 290 Ft
Web: adata.com

Hasznos találmány a felhőtárhely, de nagy mennyiségű adatot még mindig külső, USB-s merevlemezben lehet a leghatékonyabban hordozni. Egy ilyen tároló amúgy biztonsági mentésre is kiválóan használható, azonban a fizikai hatások elleni védelemre is fel kell készülni. Az Adata adathordozója meglehetősen nagy, és nehezebb is vetélytársainál, cserébe rendkívül strapabíró, és még vízálló is. Sebessége az USB 3.0-nak köszönhetően nem rossz, ráadásul pedig adatmentő szoftvereket is kapunk.

4K-S, HDR, 55 COLOS TÉVÉK



1 LG OLED55B7V

439 900 Ft
lg.hu

2 Panasonic TX-55FX780E

469 900 Ft
panasonic.hu

3 Philips 55POS9002

429 999 Ft
philips.hu

4 Samsung UE55NU8000T

349 900 Ft
samsung.hu

5 HiSense H55U7A

228 300 Ft
global.hisense.com

BELÉPŐSZINTŰ VIDEOKÁRTYÁK



1 Asus Exp. GTX 1050 Ti 4 GB

59 900 Ft
asus.hu

2 Asus RoG Strix GeForce GTX 1050 2 GB

47 800 Ft
asus.hu

3 Sapphire Pulse Radeon RX560 2 GB

40 900 Ft
sapphire.tech.com

4 MSI GeForce GT 1030 LP OC 2 GB

26 290 Ft
msi.com

5 MSI Radeon RX 550 Aero 2 GB

37 990 Ft
msi.com

MOBILTELEFONOK 100 EZER FORINT ALATT



1 Asus Zenfone 5 Lite

99 990 Ft
asus.hu

2 Nokia 6.1

89 990 Ft
nokia.hu

3 Sony Xperia XA2

99 990 Ft
sony.hu

4 Huawei Mate 10 Lite

99 990 Ft
huawei.hu

5 Xiaomi Redmi 5 Plus

67 990 Ft
xiaomi.com

BELÉPŐSZINTŰ FULL HD-MONITOROK



1 LG 27MP59G-P

61 990 Ft
lg.hu

2 Samsung C24F390

46 190 Ft
samsung.hu

3 AOC I24750XQU

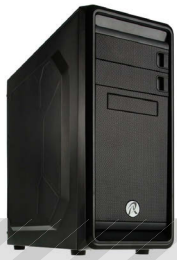
54 900 Ft
aoc.com

4 Dell S2418H

62 900 Ft
dell.hu

5 HP T3M78AA

49 900 Ft
hp.hu



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Pentium G5400	20 890 Ft
Processzorhűtő	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap	Gigabyte B360M HD3	21 790 Ft
Memória	8 GB Crucial DDR4-2400	23 200 Ft
Grafikus kártya	Inno3D GeForce GTX 1050 2 GB Compact	43 950 Ft
SSD	-	x
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	11 490 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Zalman ZM-T2 Plus	7 390 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	11 500 Ft
ÖSSZESEN		142 010 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Ryzen 5 1600	51 490 Ft
Processzorhűtő	-	x
Alaplap	Asus Prime B350M-K	20 990 Ft
Memória	8 GB Crucial DDR4-2400	23 200 Ft
Grafikus kártya	Gainward GeForce GTX 1050 Ti 4 GB	58 990 Ft
SSD	Kingston SSDNow UV500 240 GB	17 890 Ft
Merevlemez	-	x
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	FSP CMT120	9 300 Ft
Tápegység	Be quiet! System Power 8 S8-500 W	15 800 Ft
ÖSSZESEN		197 660 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i5-8400	51 790 Ft
Processzorhűtő	Noctua NH-U12S	19 200 Ft
Alaplap	Asus TUF Z370-Plus Gaming	47 610 Ft
Memória	Kingston HyperX Predator DDR4-3200 16 GB kit	64 900 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 1070 8 GB Mini	147 200 Ft
SSD	Adata SX8200 480 GB NVMe M.2	48 990 Ft
Merevlemez	WD Red 4 TB	35 590 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Corsair Carbide Spec-03	16 990 Ft
Tápegység	Be quiet! Pure Power 10 600 W	24 999 Ft
ÖSSZESEN		457 269 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1151

Intel Core i5-8600K	74 890 Ft
Intel Core i5-8400	51 790 Ft
Intel Core i3-8100	33 990 Ft
Intel Core i3-7100	33 730 Ft
Intel Pentium G5400	20 890 Ft
Intel Pentium G4600	18 460 Ft

AMD

AM4

AMD Ryzen 7 2700X	100 390 Ft
AMD Ryzen 7 1800X	77 100 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	71 999 Ft
AMD Ryzen 7 1700	68 990 Ft
AMD Ryzen 5 2600X	69 460 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	51 490 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	44 860 Ft
AMD Ryzen 5 2400G	47 440 Ft
AMD Ryzen 5 1400	36 600 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	33 990 Ft
AMD Ryzen 3 2200G	31 900 Ft
AMD Ryzen 3 1200	25 290 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1151

Asus TUF Z370-Plus Gaming	47 610 Ft
ASRock Fatal1ty H370 Performance	40 890 Ft
Asus Prime Z270M-Plus	39 490 Ft
Gigabyte B360M HD3	21 790 Ft
MSI B250M Mortar	21 500 Ft

AMD AM4

Asus RoG Crosshair VII Hero	88 190 Ft
Asus ROG Strix X470-F Gaming	68 390 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	50 690 Ft
Gigabyte AB350 Gaming 3	28 100 Ft
MSI B350M Mortar	24 690 Ft
Asus Prime B350M-K	20 990 Ft



Különösen ajánlott

Koromfekete külseje ellenére ezse ágában sincs rejtőzködni a CMT510-es háznak, ugyanis az elő- és a két oldallap 4 mm-es, enyhén sötétített, edzett üvegből készült, mögöttük pedig világító ventilátorok gondoskodnak a látvány mellett a megfelelő szellőzésről. Az üvegborítás hátránya, hogy vonzza az ujjlenyomatokat, ezért gyakori takarításra kell felkészülnünk. Odabent gyárilag előre beszerelve négy darab RGB LED-világítású, 12 cm-es ventilátor gondoskodik a látványról, illetve a megfelelő légáramlásról. Nem maradt ki a porszűrő sem, sőt egy elosztó áramkört is beszerelték, amely akár nyolc RGB LED-csíkot és hat ventilátort is képes kezelni. A kétkamrás CMT510 szerelése kényelmes és egyszerű: a kábelek elvezetéséhez elegendő a tér, az SSD-k elegáns helyet kaptak, a 3,5 colos HDD-eket pedig ügyesen elrejtjük. Tekintve a négy LED-es ventilátort, a masszív felépítést és az üveg külsőt, a 25 ezer forintos ár megmagyarázható, ám a gyári ventilátorok nem PWM-rendszerűek, a vezérlő pedig alapszintű, nem támogatja az alaplapgyártók RGB-ökoszisztémáit és a fordulatszám-szabályzást sem. Ugyanakkor a ventilátorok nem hangosak, bántóan magas zajszinttől nem kell tartanunk.

INFO

Gyártó: FSP Group
Ár: 24 790 Ft
Web: fsp lifestyle.com

Specifikációk:

ATX miditorony;
 edzett üveg elő- és oldallapok;
 2xUSB 3.0, audió, világításkapcsoló;
 max. 165 mm CPU-toronyhűtő;
 max. 400 mm hosszú VGA;
 360 mm-es radiátorhely;
 4x12 cm LED RGB ventilátor;
 2x3,5", 2x2,5" helyek;
 491x448x208 mm

Pro: teljes üvegborítás, LED-es ventilátorok vezérléssel, kétkamrás belső

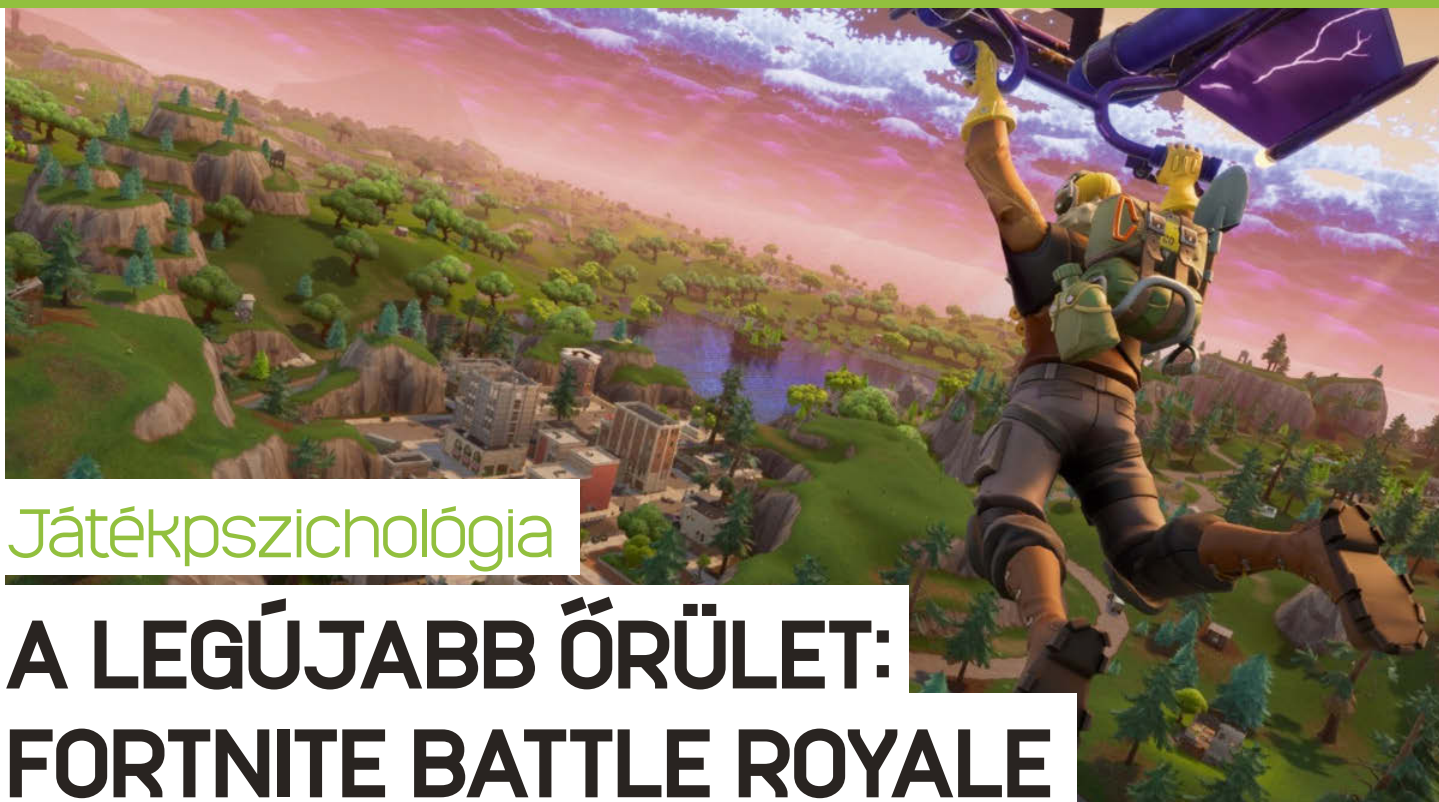
Kontra: a ventilátorok nem PWM-esek, gyakran kell takarítani, kevés előlapi csatlakozó

FSP CMT510 RGB



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játékpszichológia

A LEGÚJABB ÓRÜLET: FORTNITE BATTLE ROYALE

A Z ELŐZŐ HÓNAPBAN A BATTLE ROYALE JÁTÉKOK SIKERÉNEK TITKAIT BONGOLGATTAM, EZ ALKALOMMAL PEDIG AZT PRÓBÁLOM KIDERÍTENI, HOGYAN LETT A FORTNITE BATTLE ROYALE A MÚFAJ LEGSIKEREBB KÉPVISELŐJE. Az

Epic Games, amit leginkább az Unreal Engine-ről ismerünk, 2011-ben jelentette be a *Fortnite*-ot mint egy külső nézetes túlélőjátékot, amelyben nappal építész, éjjel pedig igyekszel életben maradni a zombitámadás alatt. A megjelenést 2013-ra tervezték, és a játék a vadonatúj Unreal Engine 4-et használta. Mint ismeretes, nem készült el a megszabott időpontra, a cégnél végbement belső változások és más játékok (például a *Paragon*) előbbre sorolása lassította a fejlesztést. Emiatt végül 2017 nyaráig tolódtott a debütálása. Közben azonban már javában dübörgött a *PUBG* generálta battle royale-őrület, úgyhogy az Epic Games fejlesztői gondoltak egy merészet, és bejelentették, hogy a *Fortnite* is hamarosan kap egy battle royale-módot. Kézenfekvő lépés volt meglovagolni az éppen aktuális divathullámot, ráadásul a cég számára minden adott volt eh-

KI VAGYOK?

Nevem Király Orsolya. Az ELTE Pszichológiai Intézet Addiktológiai Kutatócsoportjának munkatársaként a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a függőséget) vizsgálom.

hez. A hosszasan fejlesztett, Unreal 4-et használó *Fortnite*-világ elég rugalmas volt ahhoz, hogy a fejlesztők alig két hónap (!) alatt létrehozzanak egy meglepően stabil battle royale-módot, amely végül önálló játékként jött ki nemcsak PC-re, de PS4-re és Xbox One-ra is. Ráadásul az Epic Games azt is meglepte, amivel a Bluehole-nak esélye sem volt versenyre kelni: a játékot ingyenesen dobta piacra. A siker pedig még az óriásvállalatot is meglepte. A játékot két hét alatt tízmillióan próbálták ki, és a legfrissebb adatok szerint ez a szám jelenleg 125 millió (amiben nagy szerepe van annak is, hogy április óta iOS-en is elérhető). A továbbiakban három olyan jellemzőt vizsgáló meg alaposabban, amelyek egyedi módon járultak hozzá a *Fortnite* sikeréhez.

A VÉLETLEN KIAKNÁZÁSA

A *Fortnite* egyik legnagyobb eredménye, hogy nem csupán megszólítani képes óriási tömegeket, hanem maradásra is bírja őket. Ebben egyrészt szerepet játszik a barátságos kinézet, amelynek révén a játék a fiatalabb korosztály számára is hozzáférhető, másrészt a pozitív első benyomás, amit a kezdők számára képes nyújtani. Ezt pedig a véletlen mint játékmekanikai elem meglepően sajátos módon történő felhasználásával érik el. Más képességalapú lövöldözős játékokkal összehasonlítva a *Fortnite* sokkal

erőteljesebben épít a véletlenre. Egyrészt a ládákból rejlő fegyverek esetleg generálódhatnak, így könnyen előfordulhat, hogy a szerencsés kezdők találják meg az igazán erős fegyvereket. Másrészt a fegyverek meglehetősen pontatlanok, akár 30 százalékkal is „félrehordhatnak”. Harmadrészt a halálos lövések (critical hit) is teljesen véletlenszerűek. Ezek a játékmekanikai megoldások pedig lehetővé teszik a kezdőknek, hogy náluk tapasztaltabb ellenfeleket is legyőzhessenek, ha szerencsésük van. És bár a veterán játékosok gyűlölik ezt az egészet (hiszen több száz órányi edzés nem jelent garanciát arra, hogy legyőzik a játékot pár órája próbálgató újoncokat egy tűzpárbajban), úgy tűnik, összességében mindenki profitál ebből. A kezdők azért, mert sok más játékkal ellentétben nem kell rengeteget gyakorolniuk ahhoz, hogy időnként sikerélményük legyen, a veteránok pedig azért, mert a játék így tele van kezdőkkel, akik az esetek többségében azért mégiscsak könnyű prédát jelentenek.

VESZÍTS EGY HAJSZÁLNYIVAL, NYERJ EGY LÓHOSSZAL!

A véletlen kiaknázása mellett a *Fortnite* egy másik pszichológiai trükköt is sokkal jobban aknáz ki, mint más játékok. A *Candy Crush* volt az a játék, amelyik igazán sikeresen tudta alkalmazni a „veszíts egy hajszálnival,

TÁNCOLNI TILOS

A harmadik évad óta az Epic Games különböző heti kihívásokkal is színesíti a játékát. A játékosoknak például a sziget különböző pontjain felállított „táncolni tilos” táblák előtt kellett táncra perdülniük, máskor pedig kincset kerestek egy kalóztérkép alapján. Olyan is előfordult, hogy fagyis kocsikat látogattak meg, majd festékszóróval lámpákat fújtak az elrejtett posztzerekre. A kihívások hétről hétre változnak, így mindig akad valami friss érdekesség az egyébként is pörgős meccsek mellett.



„Mr. Hillman azt üzeni, hogy ne játsszatok az órákon”

Heti kihívás: fagyis autók



A narancs pólós srác

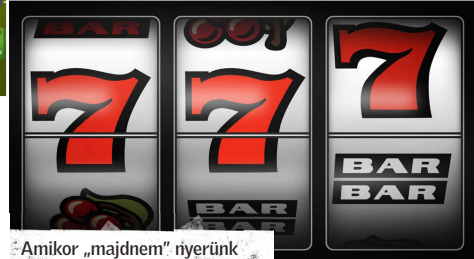
HA TE MONDOD



Ti megúsztátok már 1 HP-vel?



Heti kihívás: táncolni tilos



Amikor „majdnem” nyerünk

Max Albert újságíró, a Umich Hearthstone játékos: „A Fortnite egy videójáték-mestermű, amelynek a Mona Lisa mellett a helye a Történelem Csarnokában.”

nyerj egy lóhosszal” elvet. Abban ez a következő formában nyilvánult meg: a játékot szándékosan úgy programozták, hogy amikor az ember veszít, az esetek többségében érezhetően közel, kb. 1-5 lépésnyre legyen a győzelemtől. Amikor pedig nyer, zúduljon rá a ponteső, amitől úgy érzi, hogy ő egy született tehetség. Ez a manipulációs eljárás tulajdonképpen egy, a szerencsejátékoktól kölcsönzött technika. Gondoljunk például a félkarú rablókra, amikor a három cseresznyéből kettőt pörget ki a gép. Két cseresz-

nye és egy banán pont ugyanúgy nem nyer, mint egy cseresznye, egy banán és egy alma, az agyunk mégis úgy értelmezi a látottakat, hogy majdnem nyertünk. A gépeket pedig szándékosan úgy programozzák, hogy a „majdnem nyert” helyzetek gyakrabban forduljanak elő. Vagy gondoljunk a lottószámokra. Ha a 11-es számot tettük meg, és a 12-est húzták ki, azt érezzük, hogy hajszálnyira voltunk a győzelemtől. Pedig a 11-es és a 12-es szám pont ugyanannyira különböznek egymástól, mint például a 11-es és a 43-as. Igaz, hogy egymás után következnek a számsorban, de a számsornak a lottóhúzásnál semmilyen jelentősége sincs.

Ugyanezt az elvet alkalmazza a *Fortnite* is, de talán még tökéletesebben, mint más játékok. Amikor két játékos tűzharcba keveredik, nagyon gyakori az, hogy a győztes csak egy hajszálnyival győz, ezt pedig a játék rögtön a vesztes orra alá dörgöli azzal, hogy halála után a legyőző szemszögéből követheti tovább az eseményeket. Vagyis úgy programozták, hogy ha valakit eltalálnak, de életben marad, lehetőleg 1-5 HP-vel élje túl a tűz-

párbajt. Ez a túlélőnek a továbbiakban nem okoz gondot, mert elég nagy a pálya ahhoz, hogy mielőtt belefutna egy másik játékosba, különböző italokkal és kötszerekkel vissza tudja tölteni az életét, a vesztesben viszont egyértelműen azt az érzést kelti, hogy egy hajszálnyira volt a győzelemtől, és legközelebb a szerencse az ő pártjára áll majd. Ráadásul mivel egy-egy párbaj megnyerése általában tíz-húsz pozícióval juttat előrébb a százas rangsorban, egyetlen ellenfél legyőzése is komoly sikerélményként hat.

A KÖZÖSSÉG HANGJA

Végezetül egy harmadik fontos elemet szeretnék kiemelni. A fejlesztők odafigyelnek a játékosok visszajelzéseire, több kérésüket is teljesítették már. Az egyik elhíresült eset Mr. Hillmané. A játék iOS-re érkezése után arról szóltak a hírek, hogy egyes iskolákban már a Wi-Fi-hálózatot sem lehet használni, mert a *Fortnite*-ozó tanulók túlterhelik azt. De persze a legnagyobb kihívást az jelentette, hogy ahol teheték, a diákok még tanítás alatt is játszottak. Ezt megeléve az egyik tanár egy azóta már törölt Reddit-bejegyzésben arra

kérte a fejlesztőket, hogy ha lehet, vicceljék meg a diákjait. Az Epic Games belement, és ezt a játék előtti üzenetet is beépítették a többi közé: „Mr. Hillman azt üzeni, hogy ne játsszatok az órákon.”

Egy másik híres eset a narancs pólós srácé. Márciusban az Epic Games táncversenyt hirdetett, amelynek díja a győztes koreográfia játékba kerülése volt. A versenyre természetesen számtalan videót küldtek be, s a győztes mellett a cég más koreográfiákat is közzé tett. Ekkor történt a szokatlan dolog. A játékosok nem voltak elragadtatva a győztestől, annál jobban élvezték a huszonharmadik helyre rangsorolt narancssárga pólós fiú zavarba ejtően neveléses és lendületes táncát. A videót sokkal többen látták és osztották meg, mint a győztes koreográfiát, és a közösség igazságtételért kiáltott. Az Epic Games pedig ismét meghallgatta a játékosokat, és egy update-ben „Orange Justice” néven megvásárolhatóvá tette a táncot. A leírást is a fiútól vették át, amely szerint ez a mozdulatsor „tornagyakorlatnak is nagyszerű”.

Orsi



Interjú Peter Vesterbackával

HA A ROVIO MEG TUDTA CSINÁLNI, AKKOR TE IS MEG TUDOD

A Z ANGRY BIRDSZEL A VI-LÁGOT MEGHÓDÍTÓ ROVIO EGYKORI ARCA AZÉRT ÉRKEZETT HAZÁNKBA, HOGY ELŐADÁST TARTSON TIZENÉVES GYEREKEKNEK. Előadást arról, hogyan hozta össze három finn egyetemista sokadik próbálkozásra a rózsaszín madarakat, és hogyan ért el 100 milliós letöltést akkor, amikor más játékok a 10 milliót is alig tudták átlépni. Hogy miért kell fityygetni néhány akadályokra, és miért nem szabad foglalkozni azokkal, akik azt mondják: „úgysem tudod megcsinálni.” Csak remélni tudom, hogy a Vodafone és a Kóddarázs szervezésében megvalósított Coding Camp ifjú programozói is legalább annyit vittek haza arról az előadásról, mint én (még akkor is, ha néhányukat inkább az érdekelt, hogy miért akarják megenni a malacok a madarak tojásait). Mert Peter Vesterbacka nem egy egyszerű marketinges, ügyvezető vagy befektető. Mondhatnánk, hogy ő a finn Elon Musk, de lehet, hogy ezzel csorbítanánk az érdemeit. Vesterbacka jobb helyé akarja tenni a világot. Hogy ezt egy Helsinkit és Tallint összekötő, 15 milliárd eurós alagúttal, a világ legnagyobb startuprendezvényével, elektromos autókkal vagy épp a finn oktatási modell bevezetésével próbálja-e elérni, az a hét minden napján változik. Kérdés nélkül állíthatom, hogy ő a legins-

pirálóbb ember, akivel valaha volt szerencsém találkozni, és örömmel meséltem hobbirol és szakmáról, múltbéli hibákról és jövőbeli tervekről.

GameStar: Ha már a gyerekek izgasztó kérdéseket tettek fel, én is egy komolyabb témával indítanék. Mikor 2016-ban otthagytad a Roviót, a cégnek már voltak problémái. Mit gondolsz, mi vezetett idáig?

Peter Vesterbacka: Ebben elég sok dolog szerepet játszott. Amikor az Angry Birds megjelent, a prémium játékoké volt a piac. Most mindent a freemium és free-to-play címek uralnak, nekünk pedig időbe telt átállni erre a modellre. Ahogy sok másik cég, mi is lassan reagáltunk a piac változásaira.

GS: Most, hogy a mobiljátékok minden eddiginél népszerűbbek, tüdőkölhét még régi fényében a Rovio? Persze nem mintha most egy kis cég lenne, tavaly egymilliárd dollárra értékelték a vállalatot, ha jól emlékszem.

PV: Sajnos ez a szám most már valamivel alacsonyabb, de értem, hogy mire akarsz kilyukadni. Már nem nagyon veszek részt a Rovio napi döntéseiben, így ezzel kapcsolatban nem feltétlenül nyilatkoznék, de úgy gondolom, hogy érdemes alaposan meg-

vizsgálni a piacot. Ha csak a finn vállalatokat nézzük, ott a Rovio, de a legsikeresebb nyilvánvalóan a Supercell (A Clash Royale fejlesztői – a szerk.), de rajtuk kívül is van még rengeteg sikeres és villámgyorsan gyarapodó cég: a Fingersoft (Hill Climb Racing), a Next Games (The Walking Dead) vagy épp a Small Giant Games (Empires&Puzzles). Ebben az iparban nagyon megszalad a szeker, ha bejön egy játék, de nagy a fluktuáció. A Rovio abban különbözik a fent nevezettektől, hogy ez nem csak egy játékefejlesztő cég, hanem egy szórakoztatóipari vállalat, amely egy brandet képvisel. Itt talán nincsenek akkora ugrások, de sokkal fenntarthatóbb ez a modell. Nagyon örülök annak, hogy ennyi sikeres csapat van Finnországban. Azt látjuk, hogy nálunk a legmagasabb a játékefejlesztő csapatok sűrűsége. Magasabb, mint a Szilícium-völgyben vagy Tokióban. Nagyon nehéz lenne megjósolni, hogy ki robbant legközelebb kasszát, mert rengeteg a lehetőség, de biztos vagyok benne, hogy a közeljövőben rengeteg sikeres csapat kerül majd ki Finnországból.

GS: De ebben nyilván hatalmas szerepe volt a Roviónak.

PV: Persze, a Rovio is fontos szerepet játszott, de régóta vannak sikeres játékefejlesztőink. Ott a Remedy, amely a Max Payne-t és az Alan Wake-et fejlesztette, vagy a Housemarque, az

egyik legrégebbi játékefejlesztő az országban. Régebbre visszanyúlunk a dolog, szóval nem gondolom, hogy csak a Rovio és az Angry Birds okozta a robbanást. Ilkka Paananen, a Supercell alapítója sokszor mondta, hogy „Ha a Rovio meg tudja csinálni, akkor mi is.”, aztán megcsinálták tízszer nagyobbban, és végül 10 milliárd dollárért vásárolta fel őket a Tencent. Most mindenki a következő Supercellt akarja megcsinálni. Szerintem nagyon fontos, hogy legyenek ilyen példaképek. Itt, Magyarországon is. Nagyon fontos, hogy legyenek sikerek, hogy egy bármilyen startup ki tudjon törni, nem is feltétlenül a játékiparból. Ha vannak példák, mondjuk az a néhány srác, aki megcsinálta az Alimotive-ot, az remekül bizonyította, hogy ebben az országban is lehet sikeres, villámgyorsan gyarapodó céget csinálni. Ezért kérdeztem itt a gyerekektől is, hogy ki fogja megcsinálni a következő Angry Birdsöt. Mert mindenkinek hinnie kell abban, hogy ha más meg tudta csinálni, akkor ő is képes lesz.

GS: A finn gyerekek egyébként tanulnak kódolni az iskolában?

PV: Igen, tanulnak, de nem ez a legfontosabb. A mi oktatási rendszerünk az életre nevel. A gyerekek problémamegoldó képességeket sajátítanak el, megtanulnak másokkal együtt dolgozni. Mindenki tudja, hogy nagyon jó is-



PETER VESTERBACKA

A Rovio egykori arca és első embere, Peter Vesterbacka idén ünnepelte 50. születésnapját. A branddel hatalmas sikert értek el, akkorát, hogy 2011-ben a Time magazin a világ száz legbefolyásosabb embere közé választotta. A Roviót 2016-ban hagyta ott, azóta saját projekteken dolgozik: a világ legnagyobb startup-konferenciáját szervezi, saját játékefejlesztő stúdiót nyitott Lightneer néven, legnagyobb projektje pedig a Helsinkit Tallinnal összekötő alagút.

koláink és oktatási rendszerünk van, de a legfontosabb, hogy nálunk az iskola nem őrli ki a gyerekekből a kreativitást, a kezdeményező készséget. Elvárjuk az emberektől, hogy logikusan gondolkodjanak, és erre minden iparágban szükség van. Ha megnézzük mondjuk Szingapúrt vagy egy nagyobb ázsiai országot, ők is kiemelkedően teljesítenek a nemzetközi teszteken, de az ő rendszerük kiöli a kreativitást. Nagyon hosszúak a tanítási napok, rengeteg a házi feladat. Amit ők csinálnak, az nem tanulás, az memorizálás. A kutatók szerint egy nap alatt legfeljebb hat órát képes tanulni az ember, azt is sok szünettel, mert a tanulás nagyon megterhelő. Most már ott a Google és a Wikipédia, fölösleges mindent megjegyezni, sokkal fontosabb, hogy az ember megtanulja, hogyan találhatja meg a választ, és hogyan használhatja fel az elérhető információt a saját céljaihoz. Épp most egyeztünk meg a szlovák oktatási miniszterrel. Ott finn mintára teljes egészében átdolgozzák az oktatási rendszert, és az a cél, hogy a következő tíz évben utolérjék a mi iskoláinkat, sőt túlnójenek rajtuk. Mert ha szegregáció van, és nem mindenki ugyanazt az oktatást kapja, az komoly problémákat okoz a társadalomban. Amikor egy finn szülő felteszi a

kérdést, hogy melyik a legjobb iskola, mindig ugyanaz a válasz: a legközelebbi. Mert minden iskola egyformán kiemelkedő.

GS: Az egyik új projektet épp olyan játékokon dolgozik, amelyek a tanulást segítik. Szükség van ezekre ahhoz, hogy megint népszerűvé tegyék a természettudományokat?

PV: Úgy gondolom, hogy az EU-ban nem olyan komoly a probléma, mint az Egyesült Államokban, de ott elég katotikus az oktatási rendszer, mert bár vannak kiemelkedő iskoláik, sok olyan sulis van, amelyik messze az elfogadható szint alatt teljesít. És ha az oktatás egészét nézem, akkor egy dolgot nagyon fontos szem előtt tartani: a tanárok versenyeznek a gyerekek figyelméért. Akár tetszik, akár nem, minden gyereknek ott az okostelefon, bármikor játszhatnak rajta. A franciák például megpróbálják kiltítani a kutyüket az óráról, de ez szerintem nagyon rossz hozzáállás: a való életre akarjuk felkészíteni a gyerekeket, nem tehetünk úgy, mintha ezek a dolgok nem léteznének. Fontos az oktatásnak alkalmazkodnia. A pedagógusoknak beszélgetniük kell a legjobb játékdizájnerekkel. Az App Store-ban mindennap 700 új játék bukkan fel,

ami egy elképesztően kompetitív piac. A dizájnereknek meg kell oldaniuk, hogy a játékos őket válassza a 700 másik helyett, és akkor nem is beszélünk a több százezer már elérhető alkalmazásról. Ráadásul a free-to-play modell miatt nincs semmilyen kötődés: letöltöd, és ha nem tetszik, már törölted is, ezért meg kell találni a módját, hogy ott tartsd az embert. Az oktatás ugyanez: a tanároknak fel kell venniük a versenyt az Angry Birdsszel. A Lightneerrel egy olyan játékot dolgozunk, amely önmagában is fantasztikus élmény, és mellesleg megtanítja a részecskefizika alapjait. De nem egy oktatójátékot akarunk csinálni, hanem egy olyan címet, amely mindentől függetlenül kiemelkedő, ezért dolgozunk rajta már több mint két éve. Az oktatásnak egyszerűen alkalmazkodnia kell: meg kell tanulnia fenntartani az érdeklődést, addiktívvé tenni a tanulást. Mert a gyerekek imádnak új dolgokat tanulni egészen addig, amíg be nem dugjuk őket az iskolákba, ahol meggyűlölik az egészet. Nem mondom, hogy a finn modell tökéletes, de ez a legjobb, amit valaha láttam, ezért is dolgozunk olyan keményen azon, hogy a világ minél több pontján átvegyék.

Kac



Extra life

» MI ÍGY GYÚRTUNK
A FOCIVÉBÉRE



KICSODA SZÁSZ KITTI?

Négyszeres világbajnok freestyle labdarúgó, női freestyler, de saját weboldalán egyszerűen mutatja be tevékenységét: „Trükköket csinálok egy focilabdával.” Tehetsége és kitartása már számos különleges helyre eljuttatta, fellépett Madridban a Santiago Bernabéu stadionban, Münchenben többször is az Allianz Arenában, a braziliai Corinthians stadionjának gyepén és a 2014-es FIFA labdarúgó-világbajnokságon is.



KICSODA GABINHO?

A 16 éves budapesti játékos első komolyabb FIFA-eredménye a V4 első helyezése volt, ahonnan elhozta a 40 ezer eurós (nagyjából 12,5 millió forint) díjat. Azóta megjárta a FIFA Global Series versenysorozatát is, amelynek rájátszásából 2500 dollárt (687 ezer Ft) vihetett haza. Mindezek ellenére viszonylag kezdőnek számít, se csapata, se edzője nincs, a V4-en is az esélytelenek nyugalomával indult. Alig várjuk, hogy láthassuk, hová röpti karrierje.

Chio Mozdulj Gamer

MI ÍGY GYÚRTUNK A FOCIVÉBÉRE

NEM BIZTOS, HOGY MINDEN BUDAPESTI LAKOS TUDJA, HOGY CSEPELEN MILYEN POFÁS SZURKOLÓI ARÉNA ÉPÜLT FEL: egy hat és fél méter magas, 27 méter széles, luc-, borovik- és vörös fenyőből készült, 500 férőhelyes lelátóval ellátott ministadion pont tökéletes megoldás arra, hogy az ember méltó módon ünnepelje a foci világvignyét.

A Chio Mozdulj Gamer keretében június 24-én a vébére készültünk; ennek szellemében élcocsó, buborékfoci és sebes-

ségmérő kapu is várta a látogatókat. Akit pedig nem érdekelt a labdarúgás, annak lasertag hozott enyhülést, szerencsére itt sem kellett kétszer szólni, a kompetitív élő FPS mindig remek móka mindenkinek. Számunkra külön élmény volt, hogy a virtuális focit a V4 FIFA-bajnoka, Gabinho népszerűsítette a helyszínen, illetve az MTK és a Honvéd e-sport-csapatának képviselői is összecsaptak egy FIFA-meccs keretében, a valódi sport nagykövete, freestyler tehetségünk, Szász Kitti pedig látványos bemutatót tartott. A délután per-

se nem lett volna igazi fociünnep közös meccsnézés nélkül: Anglia és Panama, Japán és Szenegál, illetve Lengyelország és Kolumbia mérkőzéseit izgulhattuk végig a hatalmas kivetítő előtt ülve. Remek nap volt.

A sífokai PlayIT előtt újra találkozunk, balatoni Mozdulj Gamer még ügysem volt, itt az ideje kipróbálni az élményt. Készülj, hamarosan többet is megtudhatsz majd erről, kövesd a GameStar Online Extra life rovatát vagy a Chio Mozdulj Gamer Facebook-oldalt!



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 önfelkészítési módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkől 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



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

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

Realm Royale

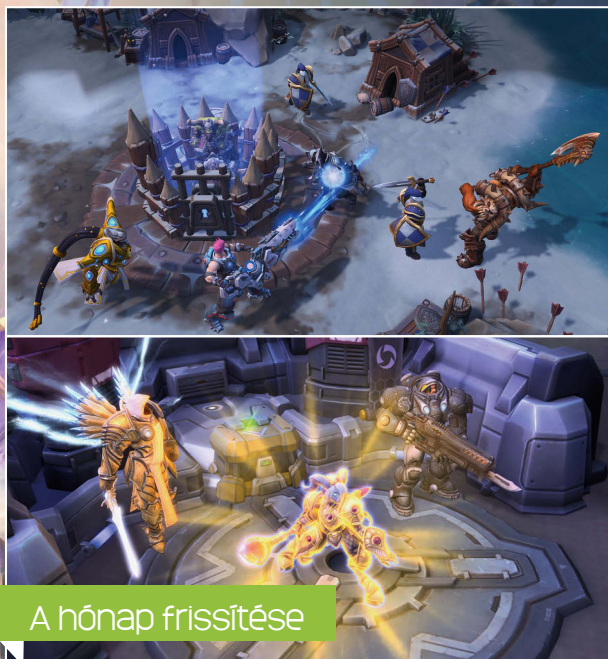
Mára a legtöbb játékfejlesztő vagy kiadott egy battle royale játékot, vagy dolgozik egyen. A Hi-Rez csapata ez utóbbi kategóriába tartozik, és bár maga az ötlet nem a legeredetibb a világon, a megvalósítás megérdemli a figyelmet. Az egyelőre csak alfastátuszban járó, már mindenki előtt nyitott *Realm Royale* fogja a százfős PvP-alapot, és egy RPG-köntöst húz rá. A játékosok induláskor választhatnak öt kaszt közül, amelyek befolyásolják, hogy milyen képességeket használhatnak, és hogy milyen bónuszokat kapnak. A huntek például tíz százalékkal gyorsabban töltenek, míg a warriorok egyre több életpontot kapnak. Választásunkat követően beindul a meccs egy hatalmas térképen, ami talán a legváltozatosabb csatater a műfajban. Vannak hófödte hegyoldalak, lila gombaerdők és hatalmas várkastélyok. Az egyes helyszíneken ládák-

ban fogod megtalálni a véletlenszerűen generált felszerelést: kaphatsz fegyvereket, képességfejlesztéseket, páncéldarabokat és varázsitalokat. Ha valamire nincs szükség, azt lebonthatod, és az alapanyagból fejlesztéseket vagy a kaszthoz passzoló fegyvereket kovácsolhatsz a legközelebbi műhelyben. Mivel a menetek végére már a legtöbb túlélő legendás kategóriájú páncélt visel, továbbá mindenféle gyógyítással fel van szerelve, a végjáték kifejezetten hosszúra és izgalmasra válik. Ha elhaláloznál, csirkévé változva kapsz egy esélyt az életben maradásra. Ha egy perc alatt levadásznak, és szétlőnek, akkor kiestél, de ha el tudsz menekülni szárnyaként, a perc letelte után visszaugorhatsz a meccsbe. Egy meglehetősen egyedi és izgalmas megvalósítása ez a műfajnak, ami mindenképp megéri egy próbát.

A hónap játéka



Heroes of the Storm – Echoes of Alterac



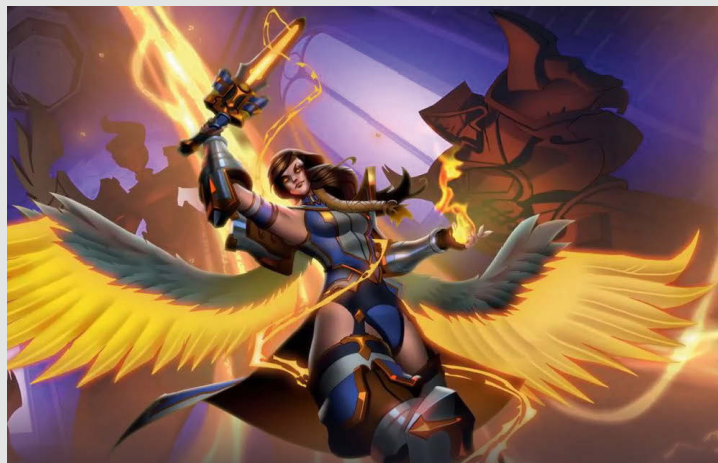
A hónap frissítése

Ugyan a *Heroes of the Storm* hőslistáját nagyrészt a *WarCraft* karakterei dominálják, a csataterkek között eddig egyetlen azerothi helyszín sem volt. Az *Echoes of Alterac* esemény változtatott ezen. A legutóbbi *Heroes of the Storm* tartalmi csomag kizárólag a Blizzard fantaszyuniverzumára koncentrál, kezdve az új hőssel, Yrellel. A karakter egy hatalmas alapáccsal küzdő harcos, aki a nagyobb ütközetekben érzi otthon magát. Képes odébb lökni, lebénítani és lelassítani ellenfeleit, miközben magát is meggyógyítja. A *World of Warcraft: Warlords of Draenor* kiegészítő főszereplője hasznos és veszélyes hős, akit akár kezdő játékosok is könnyen megtanulnak kezelni. Yrel után befutott az Alterac Pass nevű térkép, amely a *WoW* jól ismert Battlegroundjából merít. A két csapat célpontjai itt nem főépületek, hanem az Alliance és a Horde vezető hősei, akik legyőzéséhez több védőépületet is le kell majd bontani. Ebben segítségünkre lesznek a hadifoglyok, akiket kiszabadítva mindhárom ösvényre ráereszthetünk egy-egy lovasparancsnokot. Alterac amúgy közepesen nagy, háromösvényes pálya, amelyen klasszikus zsoldostáborok, bossok, bokrok és megfigyelőpontok kaptak helyet. A teljes *WarCraft*-élmény kedvéért a minionok is átalakultak orkokká, trollokká és emberekké, illetve a *HotS* több hőse is kapott *WarCraft* témájú kinézetet. Ezeket játékbeli shardokból vagy valódi pénzből is kiválthatjátok. Ha az elmúlt hónapokban felhagytatok a *Heroes of the Storm*mal, akkor most érdemes visszatérni.

League of Legends – Aatrox

A *League of Legends* egyik legmenőbb és leghaszontalanabb karaktere volt eddig Aatrox, akít a Riot Games most alaposan átdolgozott. A darkin blade alapvetően még mindig a lifesteal mechanika megtestesítője, és továbbra is feltámad, ha valaki nem a megfelelő időben próbálja megölni, de végre olyan képességeket kapott, amelyek támogatják, és nem hátráltatják ezeket a tulajdonságait. A Q billentyűhöz kötött képességével meglendíti a kardját, és fellöki az ellenfeleit, a

W-vel elsütünk egy varázslatot, ami adott területhez láncolja a hősöket, az E alá rejtett árnyékrohammal pedig távolból ronthat rá az ellenségre. Aatrox elméletileg olyan karakternek készült, aki a frontvonalban tud küzdeni anélkül, hogy védelmi célt szolgáló tárgyakat vagy rúnákat kellene használnia. Egy agyatlan, hatalmas kardot forgató, daráló szörnyeteg, amely felújított formájában már valóra is váltja ezt az elképzelést. Érdeemes lehet futni vele néhány próbakört.



Paladins – Rise of Furia

A *Paladins* legutóbbi tartalmi csomagja nemcsak egy eddig nem látott hóst, de egy teljesen új sztorieseményt is behozott a játékba. Persze a patch főhőse, Furia, az új támogató/gyógyító hős nő közepes szórású puskával dolgozik, amelynek másodlagos tüzelése egy gyógyító varázslat. Első képességével sebzést okoz, és lebénítja ellenfeleit maga előtt, a másodikkal pedig három különböző ellenséget képes meglőni egyszerre. Végső varázslatával 30 százalékkal megnöveli tár-

sai sebességét és leadott sebzését, így használatakor érdemes csapatod közepében tartózkodnod, és a lehető legtöbb társadat támogatni vele. A frissítés másik fontos újdonsága az Escape the Abyss küldetés, amely egy PvE/PvP-kaland. A cél, hogy feljuss az Abyssal Spire nevű torony tetejére, és ott elnyerd a sötétség urának kegyelmét. Az új játékmód rengeteg *Rise of Furia*-exkluzív kozmetikai holmit oldhat fel, érdemes beugrani a darálóba miattuk.



World of Tanks – Advanced Training

A *World of Tanks* az egyik legmókásabb és legmélyebb ingyenesen játszható PvP-cím a piacon, de ezzel együtt egy kicsit félelmetes is lehet kezdőként beleugrani. A játék legutóbbi, 1.0.2-es frissítése épp ezen szeretne segíteni egy bővített oktatórészsel. A patch legfontosabb újdonsága az opcionális Chained Missions, amely játékbeli küldetésekkel tanítja meg neked a játékmenet alapjait. Minden oktatóküldetés megnyit egy újabb, még nehezebb

kihívást, de még a legdurvább miszsió sem vár el többet tőled a túléléshez szükséges alapkövetelményeknél. Ha mindet teljesíted, akkor a kezdést megkönnyítő jutalmakat is megkapod. Amennyiben még mindig lennének kétségeid a *World of Tanks* egyes aspektusait illetően, akkor a játékbeli kézikönyv szépen elkülönített cikkelyekbe rendezve segíti majd a tanuló időszakodat. Ezen felül már csak türelemre és gyakorlásra lesz szükséged.

Warframe – The Sacrifice

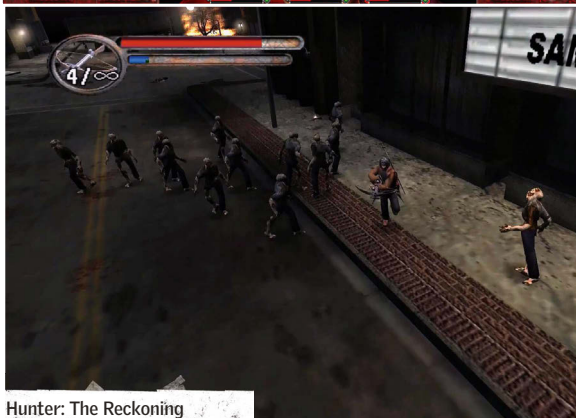
A *Warframe* sztorija új fejezettel bővült, ami továbbvisz az Apostasy Prologue küldetéssel indított történetet. A szóban forgó miszsió ismeretlen helyszínre invitál, eddig nem látott ellenfelekkel állít szembe, és értékes zsákmánnyal kecsegtet, ezért azoknak is érdemes lesz teljesíteniük, akiket annyira nem is érdekel a történet. A játék maga is átalakult a frissítéssel érkezett teljesen új felhasználófelületnek köszönhetően. Az átdolgozás érinti a bejelentkező képernyőt, a fegyver és a felszerelés menedzselését, gya-

korlatilag majdnem minden szegletét a *Warframe*-nek. Az egész egységes, és könnyen átláthatóvá vált, így már az újoncokat sem fogja eljjeszteni. A tapasz egyébként rengeteg egyéb, motorháztető alatti finomítást is elhozott, egy rakat kozmetikai kiegészítőt, páncélszett és egy új Prime Warframe mellett. Ha most kezditek a játékot, akkor július 20-ig használhatjátok az OLDFRIEND kódot a fiókmenedzsmen részben ingyen páncélfestékért és háromnapos affinitynövelőért. Ne hagyjátok ki!



Extra life

» JÁTÉKVILÁG



Hunter: The Reckoning



Játékvilág

WORLD OF DARKNESS

BÁR ELNEVEZÉSE AZ ELLENKÉZŐJÉT SUGALLJA, A WORLD OF DARKNESS INKÁBB KÜLÖNBÖZŐ, EGYMÁSSAL SZOROS ROKONSÁGBAN ÁLLÓ KAMPÁNYKÉSZLETEK OLVASZTÓTÉGELYEKÉNT ÉRTELMEZENDŐ, SEMMINT ÖNÁLLÓ UNIVERZUMKÉNT. Az Ars Magicával befutott játéktervező, Mark Rein-Hagen fejében fogant meg a gondolat, hogy az általunk ismert univerzumot a gótikus horrorok ismert rémalakjaival (vámárokkal, vérfarkasokkal, lidércekkel, múmiákkal) népesítse be, de mindent oly módon, hogy a velük együtt élő emberek ne sejtsek az igazságot. E lények többsége ugyanis – éljen bár a jelenben vagy valamely másik korszakban – mindent elkövet annak érdekében, hogy jelenlétét elfedje. Közkedtek a vérfarkasok, mágusok és szörnyvadászok köré írt szerepjátékok és történetek is, nem beszélve a többi teremtményről, de a népszerűségi lista élén az elsőként debütált vámpírok állnak. Ennek megfelelően nem ritka, hogy az 1991-es Vampire: The Masquerade-et (idén nyáron érkezik a legújabb kiadása) azonosítják a World of Darkness-szel. Az eredmény cseppet

ISMERD MEG JÁTÉKTEREDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

sem meglepő annak fényében, hogy mind közül a vérszívóhoz kapcsolódó kampánykészletek a legalaposabban kidolgozottak: társadalmi berendezkedésük, a valódi énjüket elrejtő maskara szabályai, amelyek betartását a Kamarilla felügyeli, már önmagában izgalmas olvasmányként szolgálnak, de regények tucatjaiba foglalva még szórakoztatóbbak, ráadásul a legjobban sikerült, legemlékezetesebb videojátékos adaptációk is hozzájuk kapcsolódnak.

ARANYKOR

Meglepően sokáig kellett várni arra, hogy szárbá szökkenjenek az első próbálkozások. Három különböző projekt futott párhuzamosan, és ha minden a terv szerint alakult volna, akkor a *Werewolf: The Apocalypse* – *The Heart of Gaia* című, külső nézetes akciójátékra tekintenénk most elsősültekként. 1999 őszét célozta meg vele a DreamForge, de a kiadó csődje miatt bedőlt projekt magával rántotta a finansziális gondokkal küzdő stúdiót is. Emiatt aztán az újonc Nihilistic elsőzhetett az Activision gondozásában PC-re megjelent *Vampire: The Masquerade – Redemption*nel. Az elrabolt szerelmét évszázadokig kereső Christof Romuald történetét feldolgozó szerepjátékot alapvetően kedvezően fogadta a közönség. Ahhoz képest, hogy egy húszfős csapat csinálta, megjelenésekor kifejezetten

mutató darabnak számított, de azt is hozzá kell tennünk, hogy többen kritikával illeték kötött, lineáris szerkezetét, miközben azt kifogásolták, hogy nem választhattuk meg, melyik klánhoz csatlakozzék a vámpírrá lett keresztelovag.

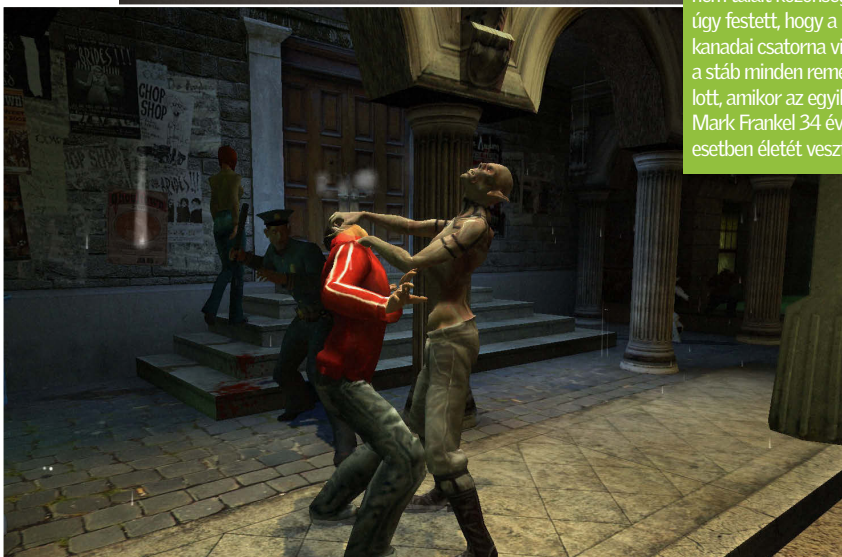
A vérszívók után egy időre a vadászok foglalták el a színpadot, a High Voltage 2002-es hack and slash jellegű akciójátéka, a *Hunter: The Reckoning* előbb Xboxon, majd GameCube-on tette lehetővé, hogy egymagunkban vagy három társunk támogatását élvezve szálljunk szembe természetfeletti lények hordáival, változatos fegyverzenált és varázslatokat használva. Aki rendelkezik Xbox One-nal, a visszafelé kompatibilitásnak köszönhetően játszhat vele, nem szükséges előadni a régi konzolokat. Amúgy a játék kiadója látott fantáziát a folytatásban, gyorsan be is rendelt kettőt. Ezek párhuzamosan készültek, egymáshoz kapcsolódó sztoriszálakkal rendelkeztek, osztoztak a főszereplőkön és Ashcroft állandó helyszíneként szolgáló városán, ugyanakkor az egyiket csak PS2-re (*Hunter: The Reckoning – Wayward*), a másikat pedig Xboxra (*Hunter: The Reckoning – Redeemer*) jelentette meg az Interplay. Ezután ismét a vérszívók követeltek maguknak figyelmet, az RPG-specialista Troika Games műhelyéből kikerült *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* 2004 legjobban

VÁMPÍROK A TÉVÉBEN

Az amerikai televíziózáskor évtizedeken át meghatározó szereplője volt a Spelling Television. Aaron Spelling produkciós cége gyártotta a Szerelemhajó, a Dinasztia, a Beverly Hills 90210, a Hetedik mennyország, a Melrose Place és a Bűbájos boszorkák mellett a *Kindred: The Embraced* című drámasorozatot is a *Vampire: The Masquerade* alapján, de az előbb felsorolt világsikerekkel ellentétben nem talált közönségre. Egy ideig úgy festett, hogy a Fox helyett egy kanadai csatorna viszi tovább, ám a stáb minden reménye szertefoszlott, amikor az egyik főszereplő, Mark Frankel 34 évesen motorballesztben életét vesztette.



Vampire: The Masquerade – Bloodlines



I think... we... should get to know each other a little better upstairs, where we can... be ourselves. Come up to my room - just fourteen little steps - I'll make it worth it, believe me.

1. Is your good intention a snake?
2. Why don't you drop your words on this floor?
3. I will haunt you for now.

várt játékaik közé tartozott nem utolsósorban azért, mert a vele egy napon debütált *Half-Life 2* grafikus motorját használta. És ez lett a veszte, mert alkotói nem arra találták ki, amire a Jason Anderson és Leonard Boyarsky vezette csapat használni szeretne volna. A Valve mérnökei nem számoltak azzal, hogy legalább tízszer annyi animált karaktert kell kezelnie, mint egy sztenderd FPS-nek, hogy az elképzelés szerint a játékos szabadon válthat külső és belső nézet között, hogy a lövöldözés mellett kézitűsát és lopakodást is szeretnének mindegyikhez külön kezelőfelülettel, animációkkal és MI-vel. Közben az Activision türelmetlenül csattogtatta az ostort, de szűkmarkúan bánt a költségvetéssel, továbbá sokáig nem delegált producort, aki összefogta volna a projektet, és szükség esetén utasítást adott volna a redundáns tartalmak kivágására. A siettetett megjelenés okán a mechanikák némelyikét nem sikerült tökéletesre csiszolni, mi több, olyan bug is maradt benne, amelyik meggátolta a végigjátszást. Pedig a Valve korszakos FPS-éhez képest csúnyácska, hibáktól hemzsegő alkotás számos tekintetben műfaja egyik legjobbjára. Példátlanul kitaró rajongótáborra a mai napig foltozgatja, bővígeti, és lelkesen újrátjátsza a szubhumán külsejű nosferatu, a bomlott elméjű malkáv, az arisztokratikus ventrue, az idealisztikus brujah, a visszahúzó-

dó tremere, az állatias gangrel vagy a művészeteket bálványozó toreador szerepében.

A KÉTSÉGBEESÉS IDŐSZAKA

A jogtulajdonos White Wolf és az *EVE Online*-t jegyző CCP Games 2006-os egyesülését követően kezdődtek meg a *World of Darkness Online* munkálatai. Az ambiciózus MMO első körben a vámpírokra irányította volna az előzetesen UV-szűrőn keresztül bocsátott reflektorfényt, és csak a fejlesztők látati tervei szerint szerepelt további természetfeletti lények hozzáadása. Nem tudni, hogy játszható fajként vagy MI irányította ellenfélként, ugyanis a koncepció kezdetben totális PvP-orientációról árulkodott. Az alapokat a klasszikus *Vampire: The Masquerade* kampánykészlet jelentette a modernebb és kevésbé népszerű *Vampire: The Requiem* helyett, de utóbbiból is át kívánta venni a csapat azokat a megoldásokat, amelyek passzoltak az elképzeléseikhez. Dísztelnek napjaink egyik metropolisztát akarták, ahol a halandó emberként induló játékosok átváltoztatásukat követően azon munkálkodhatnak, hogy a tápláléklánc csúcscsúcsra jussanak. Kiemelt szerepet szántak a frakciószövetségeknek, a politika pedig célravezetőbb módszerné ígérték a harcra. Mindez papíron izgalmasnak hangzott, ám ahogy teltek-múltak az évek, lassan elpárolgott az egyre türelmetlenebbé váló érdeklődők lelkesedése. Néhány

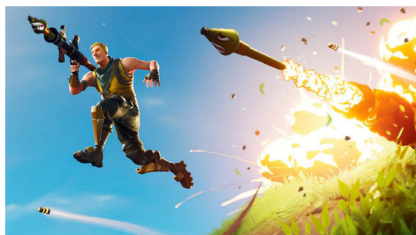
látványterv itt, egy engine-demó amott, hangzatos ígéretek mindenütt, de észrevehető haladás sehol. 2013-ban még mindig az előkészítési fázisban tartottak, rendszeresen megbontották a csapatot, folyton átírányították a fejlesztőket az *EVE Online*-ra, emiatt aztán meg sem lepődünk, amikor egy évvel később kukázták a projektet. Végül a Paradox Interactive sietett a szorongatott helyzetbe került cégcsoport segítségére, 2015 októberében megvásárolta a White Wolfot az összes IP-jával egyetemben. És miközben maga is tervezi ezek alapján játékok fejlesztését és kiadását, jelentős függetlenséget engedélyez új szerzeménye számára. Másikülönben aligha fordulhatott volna elő, hogy a *WW* a Focus Home-mal kössön licen szerződést egy vérfarkasos RPG-re. Cikksorozatunk sanyarúbb sorsú szereplőivel ellentétben tehát korántsem kilátástalan a franchise jövője, de a remélt feltámadás még várat magára, ugyanis az aperitifnek szánt első projektek, az interaktív novellák és a szöveges kalandjátékok törvénytelen nászából született *Vampire: The Masquerade – We Eat Blood And All Our Friends Are Dead*, illetve *Mage: The Ascension – Refuge* mobilalkalmazások akkorra fájdalmat okoztak, mint a sebbe dörzsölt só.

A FARKAS ÓRÁJA

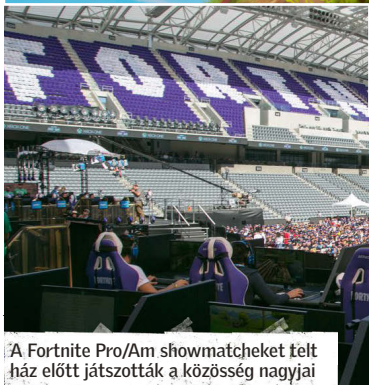
Ezeknél jóval ígéretesebb a Cyanide készülő akció-szerepjátéka. Bár még egyetlen árva képkockát sem mutattak belőle, tényleg úgy fest a helyzet, hogy

néhány éven belül farkasbundát növeszthetünk a hivatalos *Werewolf: The Apocalypse* adaptációban. Ha minden igaz, az ír Fianna törzs egyik kiközösített harcosát alakítjuk, akit csak azért hívnak vissza a többiek, mert valami történt a fiával. Feladatunk akár a természetegyensúlyának helyreállítása is lehetne, ám mivel nem tündérmeséről van szó, be kell érniünk annyival, hogy egyáltalán megteremtjük az esélyt Gaia életben maradására. Mindezt az alakunkat változtatva érhetjük el. Emberként például feltűnés nélkül szöba elegyedhetünk a fajtánkon kívüliekkel, számítógépes rendszereket törhetünk fel, illetve kézfegyvereket használhatunk. Farkasalakban gyorsabban futunk, könnyebben elrejtőzünk, és könnyedén felderítjük a környéket. Klasszikus farkasemberformát öltve viszont valóságos gyilkológéppé válunk, de minden öléssel egyre közelebb kerülünk ahhoz a ponthoz, amikor már nem tudjuk tovább túrtöztetni magunkat, és vak dühünkben szétmarcangolunk barátot, ellenséget egyaránt. A történet folyamán utunkat állja majd a vámpírok irányította Pentex társaság, amely jövendelő, ám a környezetet rendkívüli mértékben szennyező tevékenységével vívja ki haragunkat. Izgalmasan hangzik, drukkolunk, hogy az inkább közepes, mint kiváló játékaíró ismert stúdió képes legyen felülmúlni önmagát és várakozásainkat.

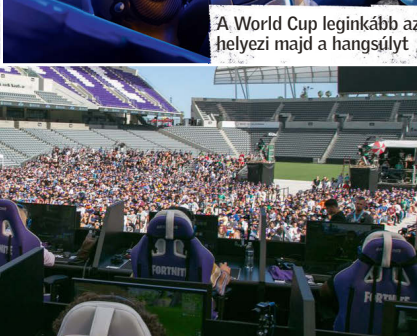
Chavalier



A World Cup leginkább az egyéni teljesítményre helyezi majd a hangsúlyt



A Fortnite Pro/Am showmatcheket felt ház előtt játszották a közösség nagyjai



Az első nagyobb verseny győztesei nem meglepő módon Ninja és társa, Marshmello voltak

A FNATIC AZ E3-ON TOBORZOTT

A legendás európai szervezet egészen az angyalok városáig utazott, hogy a tengerentúlon keressen tehetséges e-sportolókat. A nyílt selejtezőkön bárki részt vehetett, a döntőben pedig a csapatkapitány volt az ellenfél. A győztesek között azóta is válogat a Fnatic; alig várjuk, hogy láthassuk az osztag végleges névsorát.

Komolyan gondolják az e-sportot

JÖN A FORTNITE WORLD CUP

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.

EGY HÓNAPPAL EZELEŐTT MÉG CSAK ANNYIT TUDTUNK, HOGY AZ EPIC GAMES TEKINTÉLYES ÖSSZESZEGGEL TERVEZI MEGTOLNI A FORTNITE KOMPETITÍV RÉSZLEGEINEK SZEKERÉT, DE MOSTANRA KIDERÜLT, HOGY MI A NAGY KÖLTEKEZÉS CÉLJA. A kiadó tényleg be akar szállni az e-sport-bizniszbe, ehhez pedig egy komolyabb, de egyben szabadabb és szórakoztatóbb versenysztruktúrát akar kidolgozni. A célja ezzel, hogy a játékosok és a nézők is ugyanolyan jól érezhessék magukat.

AZ ALAPOK MEGVANNAK

Ahogy azt kicsit több mint egy hónapja bejelentette az Epic Games, 100 millió dollárt fognak áldozni a Fortnite versenyszféra bővítésére. Ezt a pénzt kizárólag nyereményalpokra használják fel, több kisebb és nagyobb versenyt is megtámogatnak. Minden hivatalos esemény kötődik majd valamilyen formában a 2019-es világcupához. A következő év feltehetően legnagyobb e-sport-eseményére ez lesz az egyik bejutási módszer: részt vehetsz közösségi versenyeken, ahol nevet szerezhetsz magadnak, és kiharcolhatsz egy helyet. Mindezek mellett hivatalos Fortnite World Cup selejtezőket is tartanak, amelyeken bárki részt

vehet. A lebonyolításról még keveset tudunk, de annyi már biztos, hogy ha szereted a játékot, és egyszerűen csak próbára akarod tenni magad, akkor is lehetőség nyílik beugrani majd valamelyik alkalomra. A szervezők kifejezetten nyitott versengést akarnak, hogy a lehető legnagyobb merítésből kerüljenek ki végül a legjobbak. Pont emiatt nem is tervezik semmilyen csapatfranchise vagy bármilyen hasonló rendszer bevezetését. Azt akarják, hogy a dobogók lépcsőfokaiért zajló küzdelmet színtisztán a játékosok képességei döntse el, nem pedig a csapattulajdonosok pénztárcája. Egyébként a kupa leginkább szóló és páros játékmódokra koncentrál, de négyfős csapatokban lehet majd pénzért is versengeni, csak ez utóbbiért nem jár csillogó világbajnoki trófea.

MIKOR ÉS HOGY KEZDŐDIK?

Sajnos ez az a része, amiről egyelőre fájlóan keveset tudunk. Magára a Fortnite World Cup felé vezető útra még idén rálépnek a versenyzők, ami azt jelenti, hogy az ősz folyamán elkezdődnek az első megmérettetések. Addig hátravan néhány hónap, és úgy tűnik, ez idő alatt az Epic senkivel sem kívánja megosztani a részletes tudnivalókat. Mindenesetre a Fortnite kompetitív részlege egyre jobban pörög, főleg

mióta az E3 alatt megtartott Pro/Am verseny felülmúlta a nézettség-gel kapcsolatos előrejelzéseket. Az összes streamer és a Fortnite hivatalos Twitch-csatornájának nézőszáma együttesen meghaladta az 1,3 millió főt, pedig csak egy egyszerű showmatch volt celebekkel és a közösség ismert arcaival. A hatalmas érdeklődést látva nem is csoda, hogy az Epic nem akar sokáig a babérjain ülni, és a lehető leghamarabb elindítja saját versenyeit. Mindeközben az ismertebb e-sport-szervezetek már készülnek a megmérettetésekre. A nagy múltú Team SoloMid és a Cloud9 is összeszedte saját Fortnite-csapatát, a Fnatic pedig aktívan keresi osztagának tagjait. A szervezők kikötötték, hogy nem lesz semmilyen bevásárlási lehetőség, de ez nem állította meg a nagyokat: ha zöldhasúval nem vehetik meg a helyeiket, akkor a legnagyobb tehetségek felkarolásával furakodnak fel a nagy színpadra. A kompetitív közösség jelenleg készül, szervezkedik, és keményen gyakorol, hogy készen álljon a rajtjelre. Addig mind a játékosok, mind az e-sport-ipar nagyjai tükön ülve várakoznak, mivel a Fortnite: Battle Royale World Cup versenyei jó eséllyel rekordokat döntenek majd, és mindenki ott akar lenni, amikor ez bekövetkezik.

Hunter

Az eddigi legjobb Windows játék céljára

MÁR PIROS ÉS ARANY-FEKETE SZÍNEN IS KAPHATÓ!



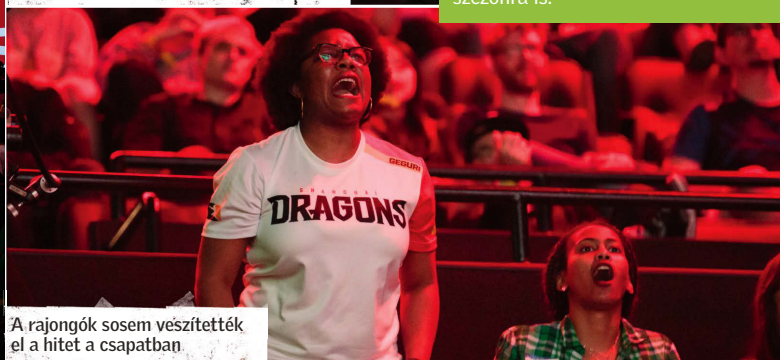
a Lenovo.



„Wins” szöveget nem láthattuk gyakran a közvetítések alatt



A játékosok az utolsó pillanatokban is mosolyogva küzdöttek a legjobbak ellen



A rajongók sosem veszítették el a hitet a csapatban

GEGURI, AZ ELSŐ NŐI OWL-JÁTÉKOS

Az Overwatch League első női szereplője, Geguri is a Shanghai Dragons színeiben csatlakozott a versengéshez. A Zarya királynőként ismert játékos kétségtelenül az osztag egyik erősebb tagja, aki remélhetőleg maradni fog a következő szezonra is.

A sárkányok beírták magukat a történelemkönyvekbe LEGENDÁSAT BUKOTT A SANGHAJI OVERWATCH LEAGUE-CSAPAT

VÉGET ÉRT AZ OVERWATCH LEAGUE ELSŐ SZÉNYMUTATÁSÁNAK ALAPSZAKASZA, AMELY FANTASZTIKUS ÉLMÉNYT NYÚJTOTT A NÉZŐKNEK ÉS A RÉSZTVEVŐK NAGY RÉSZÉNEK. A tizenkét várost képviselő osztagok egyike azonban legjobb szándéka és kemény gyakorlórendszere ellenére is szégyenletes vereséget szenvedett. Az e-sportban léteznek vesztesek, és vannak azok, akiket eltiportak; a Shanghai Dragons sajnos ez utóbbi kategóriába tartozik. Lehet, hogy az akarat megvolt, de valami nagyon nem stimmelt.

A SZÁMOK NEM HAZUDNAK
A csoportkörökkel működő ligánál elkerülhetetlen, hogy valakinek a neve a tabella legálján végezze. Olyan viszont meglehetősen ritkán fordul elő, hogy egy csapat nyeretlenül kerüljön oda. Márpedig a Shanghai Dragonsnak az Overwatch League alapszakaszának húsz hete alatt egyetlen győ-

zelmet sem sikerült összeszednie. A liga rendszere úgy működik, hogy a csapatok egy meccs alatt maximum öt menetet játszanak egymás ellen, amelyik oldal három győzelmet megszerzett, az nyert. Ettől függetlenül, ha az egyik osztag el is hozza az első három menetet, a mérkőzés tovább tart, legalább még egy körig. Ez a szabály csak azért létezik, hogy nyert menetek alapján el lehessen kerülni az esetleges döntetleneket a rájátszás előtti besorolásnál. Ennek köszönheti a Shanghai Dragons, hogy egyáltalán szerzett pluszpontokat, mert így legalább összekapartak 21 győztes kört. Ettől függetlenül -120-ban vannak a 141 veszített menet miatt. Ez az eredmény azért olyan fontos, mert még a második legrosszabb, a Florida Mayhem is összekapart 42 győztes kört. A többiek egyébként legalább a háromszorosát hozták össze a Shanghai eredményének. Ha a világ összes professzionális sportligáját nézzük,

akkor a Dragons simán elnyerte helyét a legyek között 0/40-es szezonzával. Amerikai fociban például egy 40 meccses vereség hullám nem is annyira kirívó (50 körül állnak a rekorderek), de a labdarúgásban 27 egymást követő meccs elvesztése a gödör alját jelenti, és azt a tajvani liga egyik csapata hozta össze. Az eset ritkaságának és a Shanghai Dragons lenyűgöző eredményének köszönhetően a csapat bekerült a sporttörténelem legnagyobb vesztesei közé. Nem biztos, hogy így akartak legendákká válni, de sikerült.

HOGY TÖRTÉNHESETT EZ?
Adja magát a kérdés, hogy mi volt a probléma, hiszen az Overwatch League franchise árát direkt az ilyen esetek megelőzésére szabták meg 20 millió dollárban. Az biztos, hogy az elszántsággal nem volt gond: a csapat több forrás szerint is napi 12 órában gyakorolta a játékot. Ha felelősöket keresünk, akkor egy picit foghatjuk a

leégést a Shanghai Dragons szervezőinek vezetőire, akik az utolsó néhány héten kétszer is leváltották az edzői stábot, illetve felvettek négy dél-koreai tehetséget. Utóbbi alapvetően nem hangzik rosszul, de amikor a kínaiul nem beszélő versenyzőket arra kényszeríti az edző, hogy ezen a nyelven kommunikáljanak, akkor akadozni fog az eszmecsere. Mindemellett a csapat legjobb játékosát is kivágták március végén magánéleti gondok miatt. Mindez odáig vezetett, hogy a Dragons rosszabb volt a szezon végén, mint ahogy elkezdte. Az elején legalább hat menetet elcsentek itt-ott, a végén már csak négyet sikerült. Egy ilyen év után nem lesz egyszerű felállni, de ilyenkor dől el igazán, hogy kiben van ott a potenciál. Aki mindezek ellenére is viszsztatér, és tovább küzd, az megérdemli az esélyt a bizonyításra. És el tudja, a végén még a hamvából feltámadó főnix története is a sárkányoké lehet majd egyszer.

Hunter

Lenovo™

LEGION Y520
by Lenovo

Windows 10

www.lenovo.hu

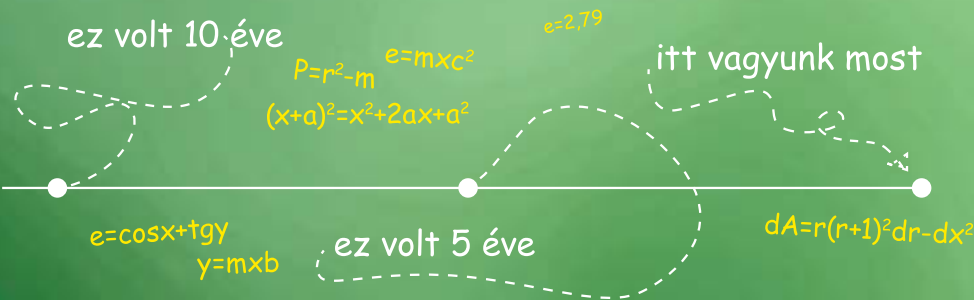
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

ANYÁRI IDŐSZAK SZÁMUNKRA A GAMESTAR-TÁBOR ÖRÖME. Általában elküldjük a júliusi lapszámot a nyomdába, és már húzunk is le Velencére, hogy áztassuk kis testünket a tóban, izzadjunk a gépteremben, összemérjük tudásunkat mindenféle kompetitív módokban, és idén még a mozgásra is komoly hangsúlyt fektetünk. Ennek megfelelően minden év júliusi számában a veletek közös hetünk állt a fókuszban. Emellett persze E3-elemzés, uborkaszezonban befutó, közepesen érdekes címek és a melegben kissé megfáradt gamer újságírók furcsa mondatai vártak titeket. Ezekből szemezgetünk most a teljesség igénye nélkül, hogy lássátok, hogyan is ment az élet egy évtizede, öt éve vagy éppen tavaly, amikor iszonyatos meleg tombolt éppen a tábor előtt (és alatt is).



10 ÉVE



Idézet: **Gyu - Aréna rovat**

Mindig léteznek olyanok, akiknek valami nem tetszik – ezek szoktak a hangosabbak lenni. Így bármilyen fórumra is megy az ember, tuti találkozni fog ellendrukkerekkel, „okoskodó” emberekkel stb. Érdemesebb tehát a szakmára bízni a kérdést, melyik játék jó, és melyik nem, és elolvasni a róla szóló cikkeket. Azért írták ezeket.

De mint az „okoskodó emberektől” tudjuk, a szakmát megvették, sőt megvesztegették, így csakis a soha le nem fizetett videósok és a megmondóemberek véleménye lehet mérvadó. Aranyigazság, fali díszet kellene hímeztetni belőle.



Idézet: **Mayer - Flatout Ultimate Carnage teszt**

A kocsikon kívül a pályákat is a földdel tehetjük egyenlővé, a kerítések darabokra hullnak, a pajták, kis vityilók eltűnnek a föld színéről, hordók repülnek minden irányba, szóval káosz van itt, kérem, rendezsen.

Pont ezért szerettük nagyon ezt a szériát, ideje lenne már a visszatérésnek.



Idézet: **Chavaliere - The Incredible Hulk teszt**

Bruce Banner nem épp egy Albert Einstein, vagyis igen, csak vannak bizonyos (zöld betűs) napok, amikor az átlagosnál is morcosabb, s ilyenkor gondolkodás helyett két iszonyatosan kemény öklét használja céljai elérése érdekében.

Hiába, a filmes játékadaptációk mindig megfektették a szerkesztőség gyomrát, Chava sem tudta túl komolyan venni a méltán feledésbe merült Edge of Reality játékot.



Idézet: **Eskin - So Blonde teszt**

A nagybetűs NŐ-vel játszunk ebben a játékban, kérem szépen. A NŐ-vel, akinek tele van a táskája hatféle rúzzsal, 38 féle szemhéjfestéssel, speciális fegyvere a körömrészelő, s minden helyzetben tip-top tud lenni (jegyezzük meg: egy nő nem izzad, és nem fingik pl.).

Nem találunk szavakat, sokat tanultunk ebből a mondatból. Csak ma már annyival tisztább világ van, hogy ez is szexistának hangzik.



$$P=r^2-m$$

$$e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5
ÉVE

Idézet: Mocsy - főszerkesztői bevezető



Mire ezek a sorok nyomtatásban megjelennek, mi már a Velencei-tó partján nyugtatjuk megfáradt idegeinket. Behűtött sörök (szigorúan alkoholmentes), izgalmas játékok (szigorúan erőszakmentes) és jó társaság (szigorúan gamer) lesz a jutalmunk a júliusi hajtásért, melynek köszönhetően elkészült a 2013/07-es GameStar.

Idén is hasonló a helyzet, csak mindenből több lesz, és egészen új kihívásokkal és ajándékokkal is várunk titeket. Ha pedig lemaradtok, akkor úgyis szó lesz majd róla a következő GameStar magazinban.

Idézet: HP - Aréna rovat



Aréna várja leveled, olvasó, fontos vagy nekünk, mint levesbe konyhasó. Soraid éltetnek, szavaid kis csodák, Úgy szeretünk téged, mint szódás a lovát.

Ennél tökéletesebb verset nem is nagyon lehet írni, a költő szavai ma is aktuálisak, az üzenet szinte időtlen. Írjatok levelet neki, hiszen megérdemli.

Idézet: daev - Destiny előzetes



AZ AZ ENYÉM! – üvöltöd artikulálatlanul a monitorodnak, miközben a dél-koreai fiatalember mit sem sejtve, sztoikus nyugalommal az arcán gyűjtögeti össze a bossból kihulló értékes lootodat. Ez az a probléma, amivel mind szembesültünk már, viszont a Destinyben nem okoz majd fejfájást.

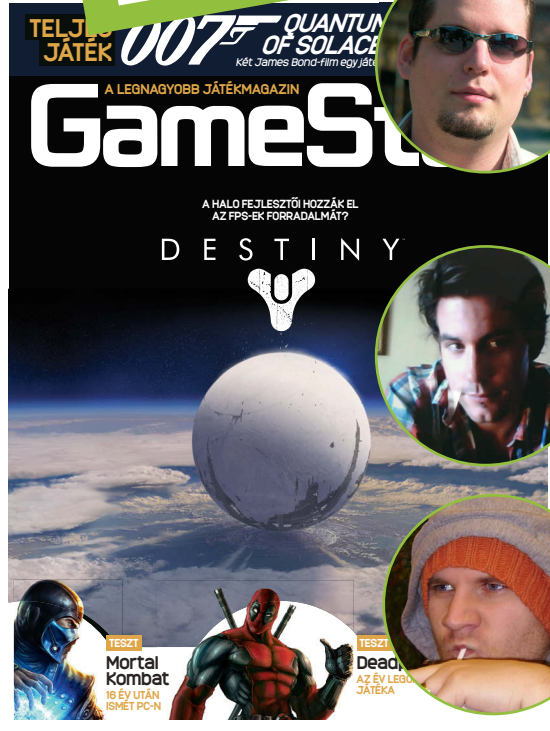
Ez igaz, okozott viszont más bőven eleget, és még mindig várjuk, hogy a remek alapanyag egyszer olyan játék lehessen, amilyen amúgy lehetne. Értitek, na.

Idézet: Nightwolf - Deadpool teszt



Ha mindenki csak egy csöppet hasonlítana Deadpoolra, jobb lenne ez a világ.

Melyik énjére? Nem mindegy.



Idézet: HP - Aréna rovat



Nekem megfordult a fejemben, hogy milyen jó is lenne egy velős csalódás, de aztán inkább én is az elégedettséget választottam. Lehet, hogy ez végső soron csak döntés kérdése?

Gyerekek, megvan a tuti recept a boldogsághoz. Azonnal osszátok socialben, nyomjátok pólóra, énekeljétek hangosan!

Idézet: Kaci - E3-beszámoló



Sajnos (vagy hát hál' istennek) elképesztően sűrű volt a program, így az EA Play után a Hollywood Boulevard csillagain kívül nem sokat láttam a városból. A hazaindulás előtt azért a Santa Monica Pier még sikertült útba ejteni, de a rengeteg cuccal a vállamon strandolni már nem tudtam. Szerencsére azért volt annyi időm a parton, hogy le tudjak égni.

Idén Paca sokkal szebb élményeket szerzett Los Angelesben, de erről majd mesél ő nektek, ha akar. Jó sztori, csak kétszer sírtunk közben.

Idézet: mazur - Crash Bandicoot Nsane Trilogia teszt



Rádadásul ahogy elnézem, az én gyerekeim már nem is olyan türelmesek, mint én voltam annak idején. Biztos az agresszív videojátékok miatt.

Hiába, már a Rage Quit sem a régi. A mai gyerekek hamarabb veszítik el az érdeklődést, mint mi, akik annak idején össze voltunk zárva Crashsel, és hosszú napokig szívtunk, mert akkor még nem volt kétszáz játék karnyújtásnyira tőlünk. Azok voltak a micsoda idők!

Idézet: Szada - Blitzkrieg 3 teszt



A játékosok PC-je például kifejezetten hálás lett volna, ha az illetékesek jobban rágyúrnak az optimalizálásra, mert hardvertől és grafikai beállításoktól függetlenül a program képes akadozni, illetve profibb kamerakezelést is jócskán látott már a játékipar, beleértve az RTS-szekciót is.

Vagyis ha szereted a diavetítést rossz szögben, akkor minden oké.

1
ÉVE

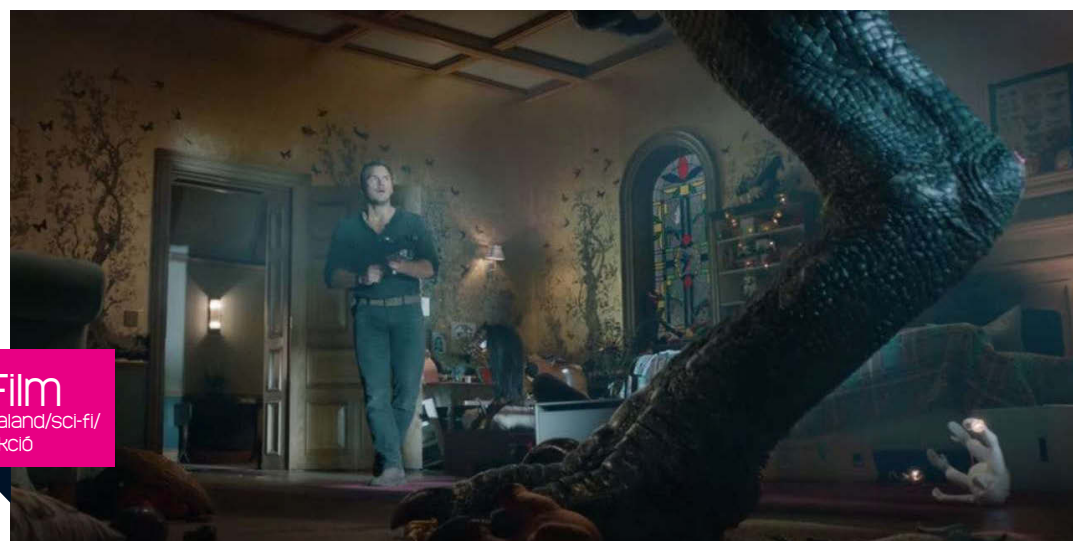


Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Az elveszett világ

Jurassic World: Bukott birodalom



Film
kaland/sci-fi/
akció

MÉG TISZTÁN EMLÉKSZEM
ARRA, AMIKOR TÁTOTT
SZÁJJAL NÉZTEM A

LEGLSŐ JURASSIC PARKOT. Steven Spielberg olyat álmódott vászonra Michael Crichton regénye alapján, ami nem csupán gyermekek millióival szeretettette meg a dinoszauruszokat, de újra felhelyezte őket a popkultúra térképére. Azóta felnőtt már egy generáció, és a franchise-zal most ismerkedőket egy új trilógiával szeretné beszipantani az őslények világa. Ennek első felvonása a 2015-ös Jurassic World volt Colin Trevorrow vezényletével, aki egyszerre nosztalgizált és újított a formulán, valamint megalkotta a félelmetes hibridet, az Indominus Rexet. A Bukott birodalom alcímét viselő folytatás stábjában azonban Trevorrow már nem a kamera mögött foglalt helyet, hanem megmaradt a forgatókönyvvel, helyét pedig az egyedül látásmódjáról ismert rendező, J. A. Bayona vette át, akitől korábbi filmjei – Szólít a szörny, A lehetetlen, Az árvaház – alapján azt vártuk, hogy valami nagyon egyedit alkot majd.

A második Jurassic World film sztorijában visszatér a korábbi rész két főszereplője, Owen (Chris Pratt) és Claire (Bryce Dallas Howard), még hozzá nyomós okból: a Nublar sziget élővilá-

gát elkerülhetetlen vulkánkitörés fenyegeti, csak hogy a Claire által korábban felügyelt, de a tragikus események után bezárt park állatai mind ott élnek, a természeti katasztrófa miatt pedig másodsorra is kihalhatnak. Míg a kormányok tanácskoznak az őshüllők sorsáról, addig olyan is akad (Rafe Spall), aki önös érdektől vezérelve cselekszik, és ehhez főhőseink segítségét kéri. A színészek pedig ezúttal is hozzák a kötelezőt, így Prattnek és Howardnak is jut egy-két emlékezetesebb pillanat, Spall becsülettel kitölti a rábizott sablonos szerepet (szemben Ted Levine-nel, akiből Pete Postlethwaite akartak csinálni, csak nem jött össze), Jeff Goldblum felbukkanása pedig nosztalgikus, de igazán az aktuális gyermekszereplőt, Maisie-t alakító Isabella Sermon lojza el mindenki előtt a show-t – érdemes lesz odafigyelni rá, nagy jövő várhat még rá Hollywoodban.

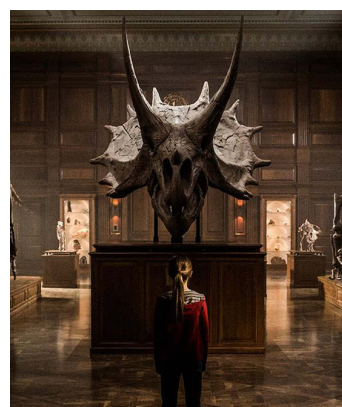
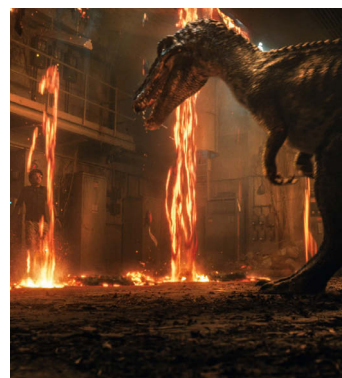
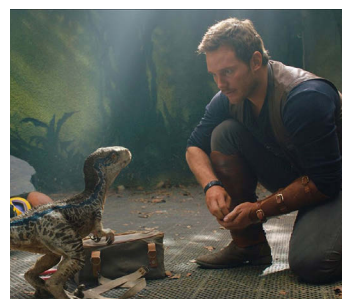
Bár Trevorrow forgatókönyve érezhetően nem sikerült túl acélosra a számos logikátlansággal az élen, azért Bayona egyedül meglátásaival és beállításaival képes feledtetni velünk a szkript hiányosságait, ami olyan parás

jelenetekben eszkalálódik, mint amikor a legújabb hibrid, az Indoraptor a kislány felé nyúl a szobában (ezt már a trailerek is bemutatták). Aki arra számít, hogy a Bukott birodalom az elejétől a végéig egy zúzó látványfilm lesz, az bizony rossz lóra tesz, ugyanis a rendező csupán a film egy részéig parkoltatja nézőjét az említett sziget akciódús szekvenciájában, utána viszont átkerül a cselekmény a szárazföldre, és ezzel együtt a gigászi blockbuster is átváltozik egy kisebb volumenű, kísértetház horrorra, amire rájátszik Michael Giacchino gótikus zenéje is. Ez pedig iszonyatosan jól áll a koncepciónak, ugyanakkor az is érthető, hogy sokan miért álltak fel elégedetlenül a vetítés végén. Márpedig ha megnézzük a befejezést, tisztán látjuk, hogy a Jurassic World 3 már nem elszeparáltan, hanem az emberek között játszódik majd. Rengeteg a buktató benne, de reméljük, hogy sikerül összehozniuk egy Majmok bolygókat ősgyilkokkal. Az bizony innovatív lenne, csak hogy a harmadik részt ismét Trevorrow rendezésére bízták. Ez pedig ijesztőbb, mint egy T-Rex.

Szada

Jobban tartok a következő résztől, mint az Indoraptortól.

3,5/5





Film
dramedy

Mindenkinek jár a boldogság Ksi, Simon

A Z ÉN OLVASATOMBAN AZ A TÖKÉLETES SZTORI, AMELY ÚGY TUD BESZÉLNI EGY ADOTT RÉTEGHEZ, HOGY KÖZBEN MINDENKIHEZ SZÓL.

A Ksi, Simon történetével pedig bárki tud azonosulni, aki volt tinédzser, és voltak problémái abban az időszakban. Főhősünk, Simon (Nick Robinson) ugyanis egy teljesen átlagos srác, pont olyan, mint mi. Fontos számára a magánélet, a barátok, az iskolai hierarchiában betöltött szerep, a zene és természetesen a szerelem is, csak hogy utóbbival nehézségekbe ütközik. Simon ugyanis homoszexuális, így valódi érzéseit titkolnia kell környezetétől, egészen addig, amíg online rá nem akad egy hozzá hasonló másik sráca, Blue-
ra, aki szépen lassan erőt ad neki a coming outhoz.

Ha el tudtok vonatkoztatni a megosztó magyar címtől, és ahhoz a nézőtáborhoz tartoztok, amelynek élményeit nem befolyásolja a főszereplő nemi identitása, akkor nagyon jól fogtok szórakozni Greg Berlanti (Supergirl, Flash – A Villám, A zöld jász) rendezésén, aki Becky Albertalli díjnyertes regényéből, a Simon és a Homo sapiens-lobbi-

ból dolgozhatott az író bevonásával. Az így kapott adaptáció könnyedén, szalagmentesen mesél egy fiú előbújásáról az ő szemszögéből, a This Is Us című sorozat írói (Elizabeth Berger és Isaac Aptaker) pedig tettek róla, hogy csakis azok az elemek legyenek áttemelve az alapanyagból, amelyek a vásznon működhetnek, értékesek lehetnek. Ennek következtében pedig úgy tudnak bemutatni az egyik pillanatban könnyfakasztó érzelmességet, hogy a másikban már egy tökéletesen időzített, bájos humorral vagy helyzetkomikummal mosolygásra bírják a nézőt.

A Ksi, Simonnak ugyanis hatalmas szíve van, remekelnek benne a színészek (élen a főszereplőt megformáló Nick Robinsonnal, de Josh Duhamelhez és Jennifer Garnerhez is tartoznak emlékeztető jelenetek), és gondosan válogatták össze a soundtracket is. Az a legjobb Berlanti filmjében, hogy tényleg mindenki megtalálhatja benne azt az elemet, amit magának érezhet, eközben pedig nagybetűvel hirdeti azt, hogy a szerelem, a boldogság alapvető joga mindannyiunknak. Legalábbis így kellene lennie.

Szada

Ha adsz neki egy esélyt, garantáltan megérinti a szíved.

4,5/5



Sorozat
akció/krimi

Harlem visszavár Marvel's Luke Cage 2. évad

L UKE CAGE-NEK SIKERÜLT MEGUGRANIA AZT, AMIT ELŐTTE SE DAREDEVIL, SE JESSICA JONES NEM TUDOTT. Az említett karakterek után ő volt a harmadik, aki második évadot kapott, és most először a második felvonás jobban sikerült, mint az első. A korábbi szezon is szórakoztató volt, de most magasabb fokozatba kapcsoltak a készítők.

A Defenders története után vesszük fel a fonalat, és a helyszín ezúttal is Harlem. Luke életében még fontosabb változások álltak be a Defenders eseményei miatt, mint Jessicáéban, ezért több karakter jelenik meg kisebb-nagyobb szerepekben más sorozatokból, mint eddig bármikor, és Misty saját története is a Defendersben őt ért veszteségek körül forog.

A fő- és mellékszereplők mind remekelnek, beleértve a gonoszokat is, akik közül Mariah Stokes ismét kiemelkedik, Shades olyan jellemfejlődésen megy át, amelyet ritkán látni antagonistáktól, és az újonc Bushmaster karaktere is kellemesen kidolgozott.

A Luke Cage első évada egy igazi krimi volt, most pedig még mélyebbre megyünk a zsánerben, és egy igazi maf-

fiatörténetet kapunk, amelyben megismerhetjük a különböző „családok” működését, egymáshoz való viszonyát, sőt még társadalmi szerepüket is. A készítők érezhetően alapul vették a Keresztapa filmeket, amikor a történetet írták. Mindezek tetejébe pedig az eddigi legjobb évadzárást kapjuk, ahonnan több irányba is folytatódhat a Marvel netflixes univerzuma.

Sajnos semmi sem lehet tökéletes, egyiket kisebb hibát is ki kell emelnem. Az egyik tényleg csak szórszállhasogatás, de az egyik, első ránézésre kifejezetten adrenalinpumpáló harc jelenet jobban megnévez rémesen gagyi volt (szerencsére tényleg csak egy ilyen találtam). A másik egy kicsit komolyabb probléma: a karakterek hozzáállása társaikhoz többször is gyorsan változott mindenféle magyarázat nélkül. Akik az egyik pillanatban még meg akarták ölni egymást, a következő jelenetben, ha feszülten is, de békésen tárgyaltak, mintha mi se történt volna. Persze ezek mind apróságok, és már most bújom a fórumokat, hátha találok valamilyen pletykát arra vonatkozóan, hogy mikor láthatjuk a képernyőn Luke Cage és társainak következő kalandját.

Gócza

A Marvel új királya.

4,5/5

Arthur D. Howden Smith Szürke Hajadon

SZÁMOMRA MINDIG ÖRÖM OLYAN SZERZŐ ÍRÁSAIT OLVASNI, AKINEK KORÁB- BAN MÉG EGYETLEN MŰVÉVEL SEM TALÁLKOZTAM. Hagyom magam meglepni, hiszen nem ismerem előre a fogásait, de persze kíváncsi vagyok arra is, hogy léttapasztalata átszüremlik-e valamiképp a könyv oldalain. Smith, aki foglalkozását tekintve történész volt, megfordult az első világháborúban, előtte pedig haditudósítóként a török bélyöből szabadulni igyekvő Balkánon, ennélfogva testközelből tapasztalta meg, milyen az erőszakos halál. Mindez vissza is köszön abban a kilenc novellából álló füzében, amelynek darabjai között összekötő kapocsként egy elátkozott kard szolgál. A címadó Szürke Hajadon – amelyről úgy tartják, hogy tulajdonosában nem tehet kárt más penge – különleges acélját emberi vérben edzették, és a történelem számos fegyveres konfliktusában forgatták III. Thotmesz fáraó honvédő háborúitól kezdve Nagy Sándor hódításain át az aztékok birodalmának

megdöntéséig Hernán Cortés konkviztádorai által. Az egy kötetbe rendezett történetek némelyikét a kard mindenkor birtokosának szemszögéből ismerjük meg, máskor szemtanúk elbeszélése révén elevenednek meg grandiózus csaták és az életre-halálra vívott párbajok.

Chavalier



Könyv történelmi novelláskötet

Pacifisták kerüljék.

4/5

Terry Pratchett és Stephen Baxter A Hosszú Mars

HARMINC ÉVVEL AZ ÁTLÉPÉS NAPJA UTÁN WILLIS LINSAY ÚJABB LÖKÉST KÍVÁN ADNI AZ EMBERISÉG FEJLŐDÉSÉNEK. A hírneves feltaláló ezúttal a Marsra készül lánya társaságában, hogy párhuzamos világok millióin átutazva bizonyítsa elméletét. Ugyanekkor egy másik, jóval nagyobb szabású expedíció is felkerekedik azzal a céllal, hogy elérje a kétszázötven-milliomodik Földet. Mindkét történetzálat áthatja a felfedezés motívuma, ennélfogva az utazás viszontagságai dominálják a cselekményt, no meg a találkozás különféle létformákkal. Emellett a karakterépítést és az összetett emberi kapcsolatokat ábrázolását sem hanyagolja el a szerzőpáros, Maggie Kauffman kapitány például kimondottan rokonszenves szereplővé nőtte ki magát. Érdekes módon ez alkalommal a háttérbe szorult a sorozat korábbi kulcsfigurája, Joshua Valenté, aki a kotnyeles mesterséges intelligencia,

Lobszang kérésére egy olyan, zavarba ejtően okos fiatalokkal kapcsolatos ügynek jár utána, amelynek hosszú távú következményei komoly hatással lehetnek fajunk jövőjére, egyúttal pedig előkészíti a terepet a folytatás számára.

Chavalier



Könyv sci-fi

Ha ezen a Marson nincs élet, majd találunk valamelyik másikon.

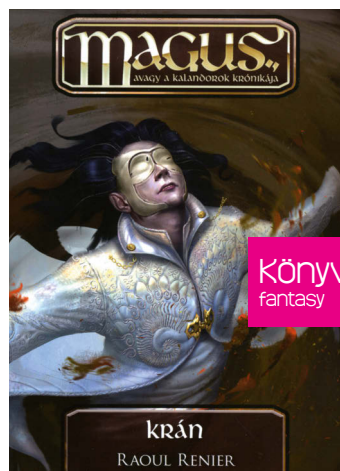
4/5

Raoul Renier Krán

A M.A.G.U.S VILÁG ÉS KÖNYVEK KEDVELŐI JÓL ISMERIK A KRÁNI BIRODALMAT. Valahogy úgy kell elképzelni ezt a távoli, sötét földet, mint Mordort, a rossz és gonosz dolgok legtöbbször innen indulnak ki. Nagyon kevés könyvben volt alkalmunk kráni szereplőket megismerni és megszeretni, ők nem azok a kedves fickók, általában a gonosz szerepét töltik be. Raoul Renier könyvében két remek történeten keresztül ismerhetjük meg ezeket az antihősöket. Fejvadászok, örült tündék, rég letűnt korok varázstudói és megannyi ocsmányság színesíti a két novellát, és mi nem igazán tudjuk eldönteni, hogy melyik oldalnak szurkoljunk, hiszen egyik szereplő sem az a gáncs nélküli Grál-lovag. Mindkét rész borzasztó lassan indul be, nagyon alaposan felvezeti a szerző az eseményeket. Igencsak oda kell figyelni minden egyes mondatra, mert ez nem az a könnyen emészthető olvasmány, elég egy pillanatra nyihagyás, és máris elvesztünk a

kráni politika útvesztőjében. A végjáték azonban mindkét novellában hibátlan, pörgős és gyomorforgatóan véres. Meltó Kránhoz. Annak, aki szereti ezt a műfajt, nagyon tudom ajánlani, rég olvastam már ennyire jó M.A.G.U.S. könyvet.

Mocsy



Könyv fantasy

Krán éjfekete földjén.

5/5

Nényei Pál Az irodalom visszavág (1) Léda tojásaitól az Aranyszamárig

KIDERÜLT, HOGY AZ IRODALOM BIZONYOS RÉSZEI KORHATÁROSÁK. Igaz, csak 14+-osak, a középiskolások elől mégis takargatja számtalan magyartanár ezeket az ismereteket. Na jó, nem egy gigászi összeesküvés áldozatai a szegény diákok, csupán arról van szó, hogy korhatáros megjelöléssel jelent meg az irodalomtörténet, amelyet most vagyok ajánlandó. Osztom Nényei véleményét, hogy körülbelül az általános és a középiskola fordulójakor a serdülők megérnek arra, hogy immár a művészetről tényleg úgy lehessen velük beszélni, amilyen az kendőzetlen valójában. Sőt, tulajdonképpen másként nem is volna érdemes irodalommal foglalkozni, hiszen a megfogalmazás egyben maga a tartalom. A szerző gyakorló középiskolai tanár, egyben a szavak művészetét halósan komolyan vevő műértő. A kötet arra enged következtetni, hogy órai átlagon felül szórakoztatóak és egyben komolyak lehetnek. De hogy ne kerülgessem tovább a forró kását: Az irodalom visszavág

egy, a középiskolai irodalom-tananyag szerint szerveződő irodalomtörténet, első kötete a kilencedik évfolyam számára készült. Főként az irodalom születésével és az ókori irodalommal (Igen, a pikáns részekkel is.) foglalkozik leplezetlen, a tankönyvekben megismert finomkodástól mentes őszinteséggel és nem utolsósorban humorral.

km



Könyv rendező irodalomtörténet

Jó és rossz tanulóknak egyaránt ajánlott, de az egyik oldalon sem állók is nyugodtan olvassanak bele.

5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELIA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZELEK: GAMESTAR.HU/DELIAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA



Kincsvadászok a (z)űrben

Clank! In! Space!

A NEMRÉGIBEN MAGYARUL IS MEGJELENT CLANK! (GAMESTAR 2017/10) A TAVALYI ÉV EGYIK LEGTÖBB-SZÖR ELŐVETT PAKLIÉPÍTŐS JÁTÉKA VOLT NÁLUNK. Vicces, pörgős, ráadásul a hardcore játékosok mellett a „casualebb” családtagokat is könnyen meg lehet vele nyerni. Hihetetlenül szórakoztató mivoltának köszönhetően még a hibái felett is könnyű szemet hunyni, s mire elkezdhetünk volna különféle házi szabályokon, illetve saját készítésű kiegészítőkön (pl. pályagenerátor) gondolkodni, a készítő már elő is rukkoltak az In! Space! nevű – teljesen különálló – változattal, amely több, mint egyszerű „űrös” átirat: üdvöztető újításai révén a legtöbb hibát egycsapásra múlt időbe tette. Mind közül a legszembetűnőbb változás a modularizált pályafelépítés, amely az eddigi két fix – egy könnyebb, egy nehezebb – tábla helyett 48 különböző módon kirakható modulokkal operál. Ez nagymértékben javítja az újrajátszhatóságot, hiszen kevésbé érez-

zük úgy, hogy ugyanazt a játékot játszuk újra és újra. A gyávak legnagyobb bánatára megváltozott a játékméret is, most már nem elég a legkönynyebben hozzáférhető kincsig elküzdeni magunkat, és azt felfarkolva kimenekülni (otthagya ezzel mindenki mást a slamasztikában). A sztori szerint a gonosz Lord Eradikus szigorúan őrzött úrállomására kell betörnünk, amelynek legmélyén található legféltettebb kincsei. Ahhoz, hogy oda lejussunk, először különböző terminálokat kell meghackelnünk, de ez sajnos nem megy észrevétlenül. Ahogy a riadó mértéke növekszik, úgy romlanak esélyeink, bizonyos szint felett pedig már fejedvadászok és lezárások is nehezítik kijutásunkat. Elmenekülni sem olyan könnyű, mint korábban: először mindenkinek különböző mentőkabint kell keresnie, ha nem akarja otthagyni a fogát Lord Eradikus úrállomásán. Fontos különbség továbbá, hogy nincs többé hátizsák, mindenki csak egyetlen kincset vihet magával. Cserébe viszont lehet teleportálni, meg szupergyors-

liffel közlekedni, de ezek mind annyira felkavarják hőseink gyomrát, hogy később már abban a körben nem tudnak mozogni. Ezenkívül a pakliépítés is változott valamennyire, sokkal nagyobb hangsúlyt kaptak a lapdobatos és -felhúzos mechanikák, illetve ami még ennél is fontosabb, megjelentek a frakciók és ezekhez kapcsolódóan a különféle feltételekhez között extra képességek, amelyek tudatosabb építkezésre ösztönöznek bennünket. Jelentős mértékben megnőtt tehát a lehetséges kombók száma, nem elég már csupán a legerősebb lapot elhozni a boltból, azt is nézni kell, hogy mi az, ami a leginkább színergiában van az addig összerakott paklinkkal. Továbbá érdemes szót ejteni a lapok vicces illusztrációjáról is. A si-ma Clank!-ben annyira nem jött ki a paródiajelleg, ez azonban tele van popkulturális utalásokkal: Star Wars, Star Trek, Terminator, Tron, Ötödik

Elem, Ender's Game, Rick & Morty és ki tudja, hogy mi minden felbukkan, szinte össze se lehet számolni. S ha mindez nem lenne elég, ingyenesen letölthető companion app is jár hozzá, amely nemcsak hogy segíthet nekünk pályát generálni, de még egy minibusz is meg tud testesíteni, aki véletlenszerű eseményekre véletlenszerűen reagál. Ezzel gyakorlatilag tovább színesíthető a játék, illetve fokozható az izgalom. Mindent összevetve, a Clank! In! Space! minden téren köröket ver elődjére. Legnagyobb hibája talán mindössze annyi, hogy túl korán jelent meg. A társasjátékos közösség ugyanis nem annyira díjazta az ötletet, hogy még egyszer megvegye ugyanazt a játékot, de azok, akik végül sikeresen leküzdötték kezdeti ellenérzéseiket, mind egyetértettek abban, hogy a két elérhető változat közül – a sci-fis tematika ellenére is – ez lett a jobb.

mercenary

Mindent tud, amit a Clank!, csak még viccesebb, még érdekesebb, még szórakoztatóbb.

5/5

Megjelenik augusztus 17-én

KÖVVSZÁM



EARTHFALL

A földönkívüliek jöttek, láttak, és legyalulták bolygónkat, nekünk pedig csak a romok maradtak. Az Earthfall posztapokaliptikus világában különböző célokat kell teljesítenünk egy négyfős csapat tagjaként. Coop lövölde egyedi hangulattal; meglátjuk, hogy tud-e újat mutatni.



OVERCOOKED 2

A hatalmas sikert aratott Overcooked folytatása hamarosan készre sül, mi pedig nem fogjuk kihagyni a lehetőséget, hogy egymással kiabálva égessek le virtuális konyháinkat. Az első rész szinte tökéletesen megvalósította célját, így nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy mit tud hozzátenni a folytatás.



THE BANNER SAGA 3

Nyáron megkapjuk a brutális, sztoriközpontú, viking RPG-trilógia záróepizódját, amely hatalmas és drámai végső csatát ígér. Az első két rész méretes rajongótábornak örvend, így nagyok az elvárások az utolsó fejezet felé. Reméljük, hogy a fejlesztőknek sikerül megfelelniük ezeknek.



WE HAPPY FEW

Végre megjelenik a nagyon fura kaland, amelyben minden ember vigyorog, annak ellenére, hogy senki sem akar. Nekünk kell majd lerántanunk a leplet a '60-as évekbeli városka, Wellington Wells sötét titkairól. Ha minden jól megy, a jövő havi magazinban elmeséljük, mit találtunk ott.

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-s 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-ös telefonszámon
vagy a barcraftdebrecen@gmail.com címen!



MEGJELENT!



A VILÁG KEDVENC FUTBALLMAGAZINJA

WWW.FOURFOURTWO.HU

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

LEGION

by Lenovo

Lenovo™



**MÁR PIROS ÉS
ARANY-FEKETE
SZÍNBEN IS KAPHATÓ!**

LEGION Y520
by Lenovo

**CSÚCSTELJESÍTMÉNY
GAMEREKNEK**

NVIDIA GTX 1050
GRAFIKUS KÁRTYA

**AZ EDDIGI LEGJOBB
WINDOWS JÁTÉK CÉLJÁRA**

 Windows

Windows 10 operációs rendszerrel