

TELJES JÁTÉK TABLE TOP RACING:  
WORLD TOUR



STEAM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2018/08

EXTRA  
AJÁNDÉKOK  
**6400 Ft**  
összértékben

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



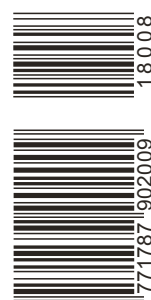
## WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH

ÚJ HELYSZÍNEKKEL ÉS TARTALOMMAL TÁMAD  
MINDEN IDŐK LEGNÉPSZERŰBB MMORPG-JE



Spider-Man | Call of Duty: Black Ops 4 | Madden NFL 19 | Earthfall | The Banner Saga 3  
Octopath Traveler | This is the Police 2 | Overcooked 2 | F1 2018

www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2018/08



# MAKE HEADLINES



# F1 2018

THE OFFICIAL VIDEOGAME



MEGJELENÉS: 2018.08.24.



[www.formula1game.com](http://www.formula1game.com)

XBOX ONE

PS4

PC DVD ROM

STEAM

MAGNEW GAMES

CODEMASTERS®



# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

## Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

## Szerkesztők:

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

## Munkatársak:

Bátly Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdi 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 (hmlolnarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Epreszusedlee) dvigh@gamestar.hu

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

A GameStar magazin hivatalos fotósa:

Antal Zsani Photo

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

## Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

## Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

## Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádás utca 8.

## Felelős vezető:

Borbás Gábor info@ipresscenter.hu

## ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

## HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

## TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

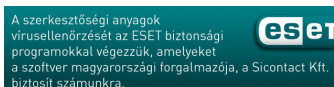
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

## Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



## CÍMLAPSZTORI » 32



## SZIASZTOK!

## MA VAN A NYÁR LEGMELEGEBB NAPJA, ENNEK ELLENÉRE BOLDGOK VAGYUNK, MERT SIKERÜLT

## MEGTÖLTENÜNK AZ AUGUSZTUSI LAPSZÁMOT MINŐSÉGI TARTALOMMAL.

Szerencsésen túl vagyunk egy valamelyest rendhagyó GameStar-táboron; minden napra jutott valami jópofa sportprogram, ami segített felrázni a táborozóinkat. Felüdülés volt nézni, hogy a kicsit visszafogott PC-ek és konzolosok milyen gyorsan feltalálták magukat a Velencei-tó fővenyén. A tábort követően sem unatkoztunk egy percig sem, pár nappal később már utaztunk is Prágába, ahol kipróbáltuk a legújabb Pókember játékot a Sony jóvoltából. Augusztusban nemcsak pokoli hőség, de Gamescom is van; idén Kaci és Csirke csodálja meg a kölni kiállítását és a dómot, de ezt majd a következő számban fejtjük ki részletesebben.

Augusztusi címlapsztorink az új *World of Warcraft*-kiegészítő, a

*Battle for Azeroth*, amely nem kisebb feladatot tűzött ki maga elé, mint hogy ismét kedvet csináljon Azeroth bebarangolásához. Tizennegyedik éve esünk már ebbe a csapdába önként és dalolva, a Blizzard mindig meg tud lepni bennünket valami olyannal, amit eddig még nem láttunk. Most is két klassz játékmódot találtuk ki, érdemes ezeket kipróbálni – de csak óvatosan, elég egy rossz mozdulat, és máris *WoW*-függők lesztek. Teljes játékunk egy végtelenül aranyos autóverseny, amelyben miniatűr rádiós autókat kell irányítanunk a lakás különböző helyiségeiben. Tegyetek egy próbát a *Table Top Racing: World Tour*al, nagyon addiktív játék, ideális a vakáció hátralévő részéhez. Köszönjük szépen, hogy a 2018-as szünetben is velünk maradtatok, mindenkinek jó pihenést kívánunk a nyár utolsó napjaihoz, illetve stresszmentes iskolakezdést. Tartsatok velünk a következő hónapban is!

Mocsy

# TARTALOM



SPIDER-MAN

14



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

18



F1 2018

30



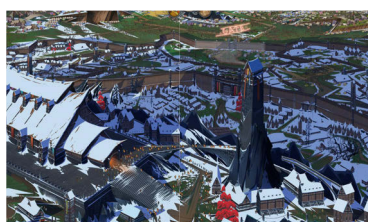
WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

32



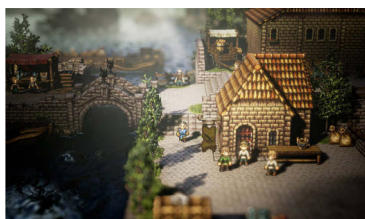
MADDEN NFL 19

36



THE BANNER SAGA 3

40



OCTOPATH TRAVELER

44



OVERCOOKED 2

48



# BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THE TEAM
- 8 ARENA
- 12 HÍREK
- 14 SPIDER-MAN
- 18 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
- 20 303 SQUADRON: BATTLE OF BRITAIN
- 22 FEAR THE WOLVES
- 24 NARUTO TO BORUTO: SHINOBI STRIKER
- 26 WE. THE REVOLUTION
- 28 PATHFINDER: KINGMAKER
- 30 F1 2018

## TESZT

- 32 WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH
- 36 MADDEN NFL 19
- 38 EARTHFALL
- 40 THE BANNER SAGA 3
- 42 WARHAMMER 40,000: GLADIUS - RELICS OF WAR
- 44 OCTOPATH TRAVELER
- 46 THIS IS THE POLICE 2
- 48 OVERCOOKED 2
- 50 TOUR DE FRANCE 2018
- 51 PRO CYCLING MANAGER 2018
- 52 ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION
- 53 SHINING RESONANCE REFRAIN
- 54 DOWNWARD SPIRAL: HORUS STATION
- 56 UNAVOWED
- 57 HORIZON CHASE TURBO
- 58 MUGSTERS
- 59 HOUSE FLIPPER
- 60 RUNNER3
- 61 MOTHERGUNSHIP
- 62 YAKUZA 0
- 63 FOR THE KING
- 64 NO MAN'S SKY - NEXT
- 65 PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE - BEAST OF WINTER
- 66 MEGA MAN X LEGACY COLLECTION 1+2
- 67 THE COUNCIL - EPISODE 3: RIPPLES
- 68 RAINBOW SKIES
- 69 WARHAMMER: VERMINTIDE 2
- 70 FAR CRY 5: LOST ON MARS
- 71 GENE RAIN
- 72 FOOTBALL, TACTICS AND GLORY
- 73 PROJECT CARS 2: SPIRIT OF LE MANS PACK
- 73 911 OPERATOR - SEARCH AND RESCUE
- 74 THE WALKER
- 75 RICK AND MORTY: VIRTUAL RICK-ALITY
- 76 JÁTEKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HARDVER

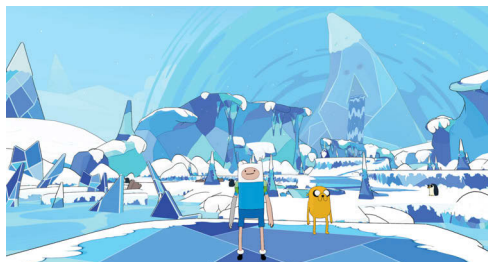
- 78 HÍREK
- 80 NOTEBOOKOK TANÉVKEZDÉSRE
- 84 CHIPGYÁRTÓK BAKLÖVÉSEI
- 86 PIÁCTÉR
- 88 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## EXTRA LIFE

- 90 JÁTEKPSZICHOLOGIA - TÖRTÉNETMESÉLÉS VIDEOJÁTEKOKKAL
- 92 GAMESTAR-TÁBOR 2018
- 94 TOTAL WAR: ARENA
- 96 HOGYAN KÉSZÍTSÜNK VIDEOJÁTEKOT?
- 100 SPORTOLÁS GAMER MÓDRÁ
- 102 SZABAD(A)JÁTEK
- 104 JÁTEKVILÁG - DAS SCHWARZE AUGÉ
- 106 E-SPORT - OVERWATCH LEAGUE
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVZSÁM



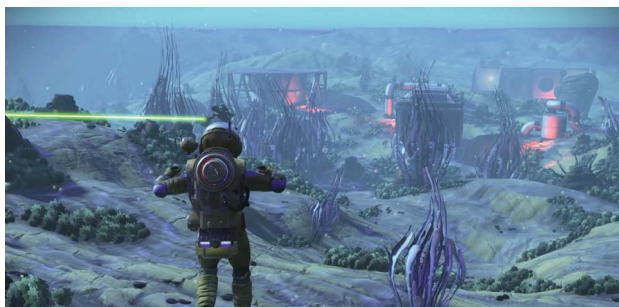
TOUR DE FRANCE 2018 50



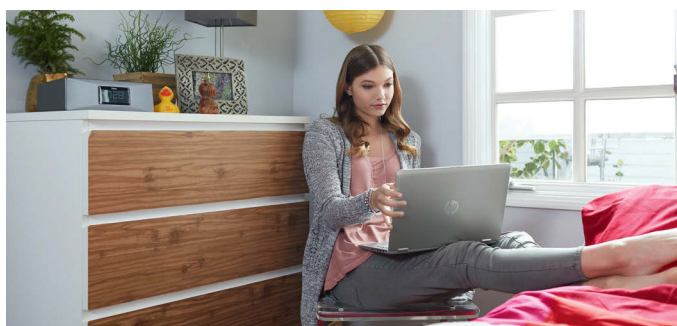
ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION 52



YAKUZA 0 62



NO MAN'S SKY - NEXT 64



NOTEBOOKOK TANÉVKEZDÉSRE 80



CHIPGYÁRTÓK BAKLÖVÉSEI 84



## TABLE TOP RACING: WORLD TOUR

**A Z 1999-ES RE-VOLTNAK HATALMAS RAJONGÓTÁBORA VOLT, AZÓTA PEDIG TÖBBEN IS MEGPRÓBÁLTÁK MEGISMÉTELNI A TÁV-IRÁNYÍTÓS AUTÓKKAL OPERÁLÓ VERSENYJÁTÉK SIKEREIT. A Table Top Racing: World Tour egy tucat miniatürizált versenyautót és megannyi izgalmas pályát kínál. A nyolcfős multiplayert többféle szuperképesség dobja fel, a kampány során játszható különböző játékmódok pedig változatossá teszik a versenyeket. Ha valaki hardcore szimulátorok helyett egy könnyed árkád versenyjátékot keres, amit akár a haverokkal is játszhat, mindenképp adjon egy esélyt a Table Top Racingnek!**

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



TABLE TOP RACING: WORLD TOUR

Már a nyári uborkaszezon sem a régi. Ha az év legjobban várt AAA játéka nem is, számos izgalmas cím jelent meg az elmúlt egy hónapban, vagy épp próbált szerencsét korai hozzáférésben, esetleg zárt bétában. Ilyen például a Fear the Wolves, amivel a GameStar Plus videós szekciójában is találkozhatok a Left 4 Dead nyomdokain lépkedő Earthfall-lal együtt. De természetesen most sem csak ezek a videók, hanem minőségi magyaráttások, menő gamer háttérképek, és persze az elmaradhatatlan ESET vírusirtó is vár rátok. Teljes játékunk ebben a hónapban a könnyed szórakozást kínáló Table Top Racing: World Tour. Jó mulatást hozzá!

GSTV



EARTHFALL

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. szeptember 30-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. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, hanem utána, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban is lehet.



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



FEAR THE WOLVES

**MAGYARÍTÁSOK:** Transport Fever, Darksiders Warmastered Edition, Darksiders II

**HÁTTÉRKÉPEK:** World of Warcraft: Battle for Azeroth, Madden NFL 2019, Fear the Wolves

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

# MEET THE TEAM

Nyakunkon a szeptember és az iskolakezdés. Milyen jó lenne, ha a videojátékok segítségével gyarapodna a tudásunk a jövőben! Te melyik játékot építenéd bele a Nemzeti alaptantervbe?



**VÁLASZ:** A Sim Cityt a sorozat az elejétől a végéig, heti tíz órában. A nebulók mellett kötelezővé tenném az összes polgármesternek is, tanulhatnának belőle a szervezésről, a közlekedésről és az úthálózat kiépítéséről, mindenki profitálna belőle.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

World of Warcraft: Battle for Azeroth

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Red Dead Redemption 2

MOCSY



**VÁLASZ:** Bármelyik Just Dance epizódnak több értelme van, és persze szórakoztatóbb, mint tornaterem híján a folyosón vagy a szertárban karkörzést és békaiütést gyakorolni.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Fallout 4, God of War

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Call of Cthulhu, Shadow of the Tomb Raider

CHAVALIER



**VÁLASZ:** Azt hiszem, a legfontosabb prevenció nevelést a Pac-Man tudná átadni: időben megtanulná a fiatalság, hogy ha sötét helyiségben hangos, lüktető zenére bogycákat kapkod be, és már szellemeket lát, annak biztosan nem lesz jó vége.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Zero Escape: Zero Time Dilemma

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Spider-Man

MAZUR



**VÁLASZ:** A Life is Strange az iskolai zaklatásokat feldolgozó vonala miatt jó téma lenne egy közös játékhoz és szakemberrel beszélgetéshez; nem ártana empátiát és érzékenységet is belecsempészni az iskolai tananyag közé. Aztán jöhet a Bully.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Horizon Chase Turbo

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Spider-Man

HP



**VÁLASZ:** Természetesen a Grand Theft Auto V-öt, ugyanis kiválóan meg lehet vele tanítani a tőzsdézést, a felelősségteljes pénzköltést és a KRESZ-t. Persze bizonyos jeleneteknél el kell súlyozni, de erre vannak a tanárok.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Overcooked 2

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Red Dead Redemption 2, Hitman 2

PACA



**VÁLASZ:** Úgy gondolom, hogy a World of Warcrafton keresztül rengeteg dolgot lehetne tanítani, legyen az csapatmunka, különböző viselkedésminták, gazdasági alapok vagy épp programozás, csak okosan kell megközelíteni a dolgot.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Rainbow Six: Siege, Dota 2

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Artifact

KACI



**VÁLASZ:** Az Assassin's Creed Origins oktatómódja, a Discovery Tour szerintem remek megoldás lehetne arra, hogy a történelemre kevésbé fogékony tanulókkal is megszerettesük ezt a tantárgyat.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Warhammer: Vermintide 2, Magic: The Gathering Arena

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Spider-Man

CSIRKE



**VÁLASZ:** Az alsósoknak Fortnite, a felsősöknek PUBG, hogy legyen kedvük mindennap iskolába menni, de persze egy mikro- és makromenedzsmentre épülő stratégiai játékból több hasznosat tanulnának.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Skandi, füles, sok-sok könyv és kevés kijelző

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Shadow of the Tomb Raider

SIMÁN MARTIN



**VÁLASZ:** Egy scriptelt és kommentált Europa Universalis IV-végigjátszással Európa hatalmi viszonyainak alakulása pompásan bemutatható lenne.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Theme Park, Street Fighter 30th Anniversary Collection

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Dragon Quest XI, Life is Strange 2, The World Ends with You: Final Remix

GRATH



**VÁLASZ:** Mafia kell a tantervbe, hiszen remekül modellezi, hogy miként kell vezetni egy sokszereplős családi vállalkozást, kiváló tanácsokat ad az önmenedzseléshez, és rámutat, hogy az életben semmi sem maradhat következmények nélkül.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

FarCry 5, Sims 4

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Mafia IV; itt lesz, mire kezdődik az iskola.

RG



**VÁLASZ:** Rust kellene ezeknek az elkényeztetett városi kölyköknek, akik azt hiszik, a fehér tehénből jön a tej, a barnából meg a kakaó.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Conan Exiles, World of Warcraft

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Assassin's Creed Odyssey

BZ



**VÁLASZ:** Az Assassin's Creed sorozattal ki lehetne elemezni, hogy melyek voltak valós események, miről nincs pontos információ, és mi az, ami nem teljesen úgy történt, ahogy a játékban.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Spider-Man

GÓCZA



**VÁLASZ:** A Portal 2-t mondanám, mert szórakoztatva fejleszt a problémamegoldást, a logikát és az ügyességet, miközben egy életrevaló leckét tanít az MI-kről.

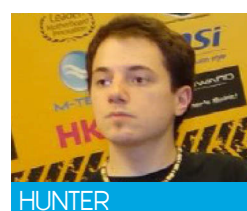
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Pillars of Eternity II: Deadfire

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Spider-Man

SZADA



**VÁLASZ:** A Persona 5 kiválóan megmutatná minden középiskolás diáknak, hogy suliba járni nagyon menő, főleg, ha ott a haverjaiddal tervezgetheted az emberi lélek démonjainak levágását.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

World of Warcraft

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Spider-Man

HUNTER



**VÁLASZ:** El tudnám képzelni az iskolákban a Minecraftot, a Scribblenauts és a LittleBigPlanet sorozatokat, a komolyabb kihívást keresőknek a Civilizationt és a World of Warcraftot, fakultációsoknak pedig a Kerbal Space Programot.

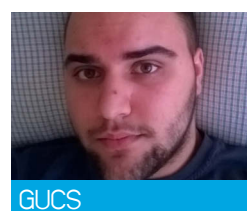
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Madden NFL 19, MLB The Show 18, Fortnite

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Spider-Man, Forza Horizon 4, Red Dead Redemption 2

KIVI



**VÁLASZ:** Az Assassin's Creedet biztosan fel lehetne használni történelemórán, de a Civilization is tudna tanítani egy-két érdekességet a diákoknak. Például azt, hogy Gandhival nem érdemes szórakozni, mert simán atombombát dob a fejünkre.

**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**

Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Hearthstone

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGJOBBAN?**

Assassin's Creed Odyssey

GUCS

# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## A NYÁR UTOLSÓ HAJRÁJÁBAN HŐHULLÁMTÓL ZIHÁLÓ, POMPÁS AUGUSZTUST MINDENKINEK!

Még észre sem vettem, hogy nyár van, mert egy ideig egyáltalán nem azt sugallta az időjárás. Aztán idóm sem volt megérezni az úgynevezett „vakáció” hangulatát, mert a munka mardosta testem és szellemem, sztahanovista énem indulókat énekelve menetelt a szebb jövő felé. Most meg éppen finoman sajnálatom magam, mert az olyan elegáns. De ez az Aréna nem azért rendhagyó, mert éppen nyafogok, hanem mert mögöttünk van egy csodálatos GameStar-tábor, ahol régi és új arcok, régi és új programok, időtlen móka és kacagás varázsolt mosolyt az egész éves játékban megfáradt emberek arcára. A Chio támogatásával pedig valami új is elindult; akik ismerik a Mozdulj Gamer mozgalmat, biztosan tudják, hogy a cég előszeretettel áll olyan kezdeményezések mellé, amelyekkel meg tudja mozgatni a mélyen tisztelt kollektívát. Nekik köszönhetően most a GS-tábor sokkal aktívabb volt. De tényleg, sokkal!



Volt tehát sport, chillzóna, rengeteg testmozgással járó és virtuális játék, közös kajálás, sörözgetés hűsítő italok fogyasztása, kötelező olvasmányokról történő eszmecserevel fűszerezve. És hogy a hangulat milyen volt?



De mi is adhatná jobban vissza az élményt, mint azok a kedves és csodálatos emberek, akik végig ott voltak. Én például idén sajnos kihagytam a bulit, így minden szavam illúzió csupán, egy messziről jött ember megnyilvánulása, azt pedig nem hiszi el senki sem. Szóval beszéljenek most a hardcore GameStar-arcok!

## AKI NEM A SZAVAK EMBERE

Kedves Judit, Mocsy, GS crew!

### Kedves Lézer!

Sajnos nem vagyok a szavak embere, ezért csak röviden és tömören: „Köszönöm!”

### Sajnos nem tudok ennél jobbat elképzelni amúgy sem, szóval bőven elég a képzettséged.

Köszönöm, hogy idén immár harmadik alkalommal részese lehettem a nyár legjobb hetének! Köszönöm a rengeteg élményt, a hajnalig tartó beszélgetéseket, jókedvet! Köszönöm, hogy az évek alatt ennyi jó fej, nagyszerű embert (beleértve a GS-stábot) ismerhettem meg! Köszönöm az új barátokat, akikkel nemcsak a táborban, hanem azon kívül is aktívan tartjuk a kapcsolatot.

### ÉN köszönöm édesanyámnak, hogy hitt bennem, hogy egyszer majd a sok C64-es vezet valahova, hogy elérhetem céljaim, megvalósíthatom álmaim, és itt lehetek a GameStarban. Vagy ez most nem az a rész? Bocsi!

És végezetül köszönöm nektek, hogy rengeteg időt, energiát nem sajnálva immáron 15. alkalommal megszerveztétek a tábor. Találkozunk jövőre! (Lézer)

### Szuper arc vagy, nagyon köszönjük mi is neked, várunk vissza!

## A 4/2-ES SZOBA ÁTMENETI LAKÓI BÜSZKÉN MUTATJÁK BE: GAMESTAR-TÁBOR 2018

Évek óta látogatjuk a táborot felejthetetlen élményekkel gazdagodva. Egy 2013-as tábori videó felfedezésével döntöttünk úgy, hogy nekünk is részeseivé kell válnunk ennek a felejthetetlen nyári élménynek.

### EndreMan ezeket mindig odateszi szépen, nekem is mindig kedvem van lemenni azonnal.

Minden előítéletet félretéve beköltöztünk a gépterembe, majd onnan nem sokára ki a teraszra, és ahogy az utolsó nap közeledett, éreztük, hogy egyszer minden jó véget ér.

### De vajon mi volt az előítélet? Hogy félelmetes a gépterem? Hogy nem kényelmes a terasz? Hogy Kaci ellopja az uzsonnát? Hogy a videójáték erőszakossá tesz?

Így 2018-ban is azonnal jelentkezünk, amint lehetett. A „kockatáborként” emlegetett tábor fő támoga-

tója lett a Chio, aki felajánlott egy gamermonitort annak, aki mindennap sportol a táborban meghirdetett programokon. Ez volt a menet:

1. nap: Sorversenyen vettünk részt, és kiderült, hogy Kaci egész jól kerülgeti a felé repülő tojásokat.
2. nap: Lasertag fegyverekkel; csapatokra osztva lövöldöztünk egymásra. Volt, aki a kommandós kiképzés utóhatásaként a fedezéken átvétődve támadta meg az ellenfelet.
3. nap: Bemelegítettünk a PUBG-verseny előtt, nehogy valamelyik ujjunk görcsöt kapjon, beálljon, hullává merevedjen a csirkevacsi előtt.
4. nap: Az időjárás nem tette lehetővé a vízi ugráló vár használatát, így kiderült, hogy a víz használatát, így kiderült a csalás lehetősége, de a videóbíró nekünk ítélte az első helyezést.
5. nap: Határtalan noobságunknak köszönhetően a pingpongmérkőzésen csúnyán alulmaradtunk.

Minden este megjelentek veteránok és újjak is a teraszon, ahol PC-s és konzolos vígan mulatott, az esték meglehetősen hosszúra nyúltak a táborozók különböző elixírjeinek és potionjeinek köszönhetően, meg jó társaságban repül az idő. A táborban születésnapunk is volt, akivel sikerült is egy szép táncestet összehoznunk.

### Utólag is nagyon boldogot neki!

Hasznos tipp: a tábor a gluténérzékenyeknek is kedvez mindaddig, amíg szereted magában a pörköltet.

### Ha vegán vagy, hozz kaját!

A teraszon egy kis „Capture the Beanbagchair” verseny is kialakult, igaz, jutalom nem nagyon járt érte, csupán pár perc (vagy óra) nyugodt szétfolyás a nemes küzdelem árán elfoglalt babzsákokban, ahol élvezhettük bajtársaink nemes történeteit.

### A tespedésért meg kell küzdeni, hiába.

Ennyi volt a GameStar-tábor 2018, reméljük, azoknak is átadtuk egy kicsit a hangulatot, akik nem tudtak velünk lenni, de nézték a videókat, és olvasták a beszámolókat. A magunk részéről mindenkinek kívánunk további jó nyarat, és ne feledjétek, jövőre GameStar-tábor 2019. Ott találkozunk!

(Bence, Márton, Martin)

Köszí, srácok, a beszámolót, jövőre már napi riportokat is küldhettek majd, kitesszük.





## KÖSZÖNÖM ÉDESANYÁMNAK, HOGY HITT BENNEM, HOGY EGYSZER MAJD A SOK C64-EZÉS VEZET VALAHOVA

### EGY RÉGI TÁBOROZÓ VENDÉGSZEREPLÉSE

Üdv, Csodacsapat!

**Üdv, CsodaCsaba!**

Köszönöm, hogy ismét beugorhattam egy baráti beszélgetésre hozzátok, és még nasit is kaptam. Mintha hazamentem volna.

**A GameStar-tábor egy családi fészek, mind nagymamák vagyunk, akik tukmálják a jót, leültetnek a lócára, és sálat kötögetve vitatják meg, hogy milyen lesz majd az idei Call of Duty.**

Amikor 99-ben megvettem az első GameStart, nem gondoltam, hogy közel húsz évig elkísér az életben.

**Kísérjen még tovább, hálásak vagyunk neked, hogy ilyen kitarító barát vagy.**

Egyszer majd készítek egy képet az összes számról, csak az a baj, hogy egy évadot is nehéz megemlíteni, szó szerint. Na de majd egyszer.

**Azért próbáld meg, király lenne egy kép húsz évnyi GameStarról. És gyere még táborba is, akár csak egy este koccintani, az ilyen emberek miatt szeretjük csinálni ezt az egészet. Oké, van azért fizetés is, de ez jobb.**

Üdv nektek! **(Csaba)**

### MIT GONDOL A KUKÁS?

Újabb év, újabb GameStar-tábor, ami ismét a nyár legjobb hete volt. Évről

évre megrendezik Velencén az a bulit, amire megéri 515520 percet várni.

**Remélem, nem végig csak ezt számoltad az elmúlt egy évben.**

Igen, percet, mert már most, hogy alig egy hete véget ért a tábor, figyelem a mutatók haladását az óránom, hogy ismét ott lehessen veletek és azzal a táborozó csapattal, akik lelket öntenek belém, hogy tovább bírjam a szürke hétköznapi nyomását.

**Csináljunk egy tábort téltre is, hogy ki lehessen bírni ezt valahogy?**

Úgy érzem, az idei tábor jobban sikerült, mint eddig valaha, hiszen képesek voltatok mozgásra bírni közel 48 géphez ragadt kockát. Ez nem kis tel-

jesítmény, az elmúlt években nekem leginkább ez hiányzott: a mozgás. Tudom... furcsa ezt kimondani úgy, hogy egy videójátékosoknak szóló táborról van szó, de a táborozók enumerációját látva feltűnik valami, mégpedig az, hogy „sportosak vagyunk, gyerekek”. Talán mert mindegyikünk tudja, hogy nem lehet egész nap a gép előtt poszadni és az ízletes Chio termékeket enni. (Kösz, Chio a cuccokat, szeretünk! Jövőre is gyertek!) Szóval az az elvetemült gondolat, hogy a gamerek mozognak, jobb ötlenek bizonyult, mint bárki is hitte volna.

**Nagyon örülök, hogy ezt írod, és bár te nem kaptál szponzori pénzt, tökéletes nagykövet lennél. Majd az ügynököm keres, ledumáljuk a részleteket. Na de viccen kívül: pont ez volt a cél, hogy bemutassuk, amit mi eddig is tudtunk, hogy a gamerek nem szükségszerűen lusták, csak kell a jó csapat meg hangulat, és máris képesek vagyunk úgy mozogni, hogy az nem kényszer. Ezt csinálja a Chio Mozdulj Gamer mozgalom is.**

Szóval ez az egy hét csak a miénk. Amikor közel azt tehetünk, amit akarunk az írott és íratlan törvényeken belül. Mi lehet ennél jobb? A társaság. Akik ugyanis ide eljönnek, nem átlagosak. Olyan teraszbulikat hoztak tető alá esténként, hogy mindenkinek távta maradt a szája.

**A „teraszbulit” „tető alá hozni” csodálatos teljesítmény, ha belegondolsz...**

Volt ott minden: grillezés, jó zene, kevésbé jó zene, karaoke vagy csak artikulatlan szövegüvöltés, ami még dobott is a hangulaton, és ásványvíz, illetve az elvetemültebb napokon cukros üdítő is. Ezek az esti mókák pedig tökéletes eseménynek bizonyultak arra, hogy örökre szóló barátságok kötődhessenek. Minden évben a legnagyobb élményem, amikor egymás nyakába ugorva üdvözljük az első napon a cimborákat, és nicknevüket torkunk szakadtából üvöltjük, mintha egy viking szertartás lenne, majd mindent onnan folytatunk, ahol egy éve abbahagytuk. A köztünk lévő kapocs pedig évről évre erősebb lesz. Éppen ezért mindig a búcsú a legnehezebb, amikor el kell köszönnünk egymástól úgy, hogy nagy eséllyel csak egy év múlva találkozunk megint.

**Szomorú zongorazenét kellene most bejátszani ide, de nyilván nem véletlen, hogy EndreMan a táborok videójába is mindig kicsit melankolikus lezárást választ. Egyrészt Gyu emléke mindig itt van velünk, Velencén is, másrészt ott a búcsú, ami nem könnyű egy ilyen király hét után.**



## Facebook-sarok

No Man's Sky! Végre csináltak belőle egy normális játékot! Kicsit sikerült rákattannom! Nem gondoltam hogy ez lesz. Amilyen közepeszerű volt az első kiadása...

**Kellett egy kis idő hozzá, de a legújabb frissítés óta elég sok ilyen kommentet olvasunk, ebből is látszik, hogy semmi nem reménytelen, ha a fejlesztők képesek belátni saját hibáikat, és tenni ellenük.**

Kitaláltam, én meg elmegyek Fortnite távgyógyítóknak. Utald a pénzt és esküszöm a monitoron lesz a kezem

amíg játszol. Ha egyre ügyesebb leszel az nem a gyakorlás miatt van hanem nekem köszönheted!

**Tökéletes ötlet, jöhet még majd a PUBG rontáslevétel, a LoL szereznekristály, a Rainbow Six Siege auraterápia.**

Nagyon gaz a kitomott ruha. Meg a BvS bol batman kitomott ruhajanal is rosszabb. Henry Cavillnek nem kellett ilyen trukk

**A Shazam! előzetese kapcsán megfogalmazott kritika. Szegény Zachary Levi hiába gyúrt any-**

**nyit, nem hiszik el, hogy van ott muszkl.**

Megfejtethetlen rejtély számomra, hogy miért ne akarná valaki a CV-jében tudni ezt a filmet.

**A Minecraft mozi újabb rendezőt veszített, Rob McElhenney dobbantott. Az irónia velünk maradt.**

Én még mindig Subnauticázok, ahogy a múlt héten is. Beszippantott na, de remélem hamarosan megunom mert nem bírja a szívem. **Túl félelmetes? Túl szomorú? Túl izgalmas? Túl koleszterindús? Pontos infókra van szükségünk, srácok!**



## NE AGGÓDJ, OTT LESZ, VÁRNI FOG, ELSZÁNT TEKINTETTEL, KONTROLLERREL A KEZÉBEN

Röviden mit is akarok mondani a fent lévő érzélgős soraimmal? Azt, hogy szeretlek titeket. Ti vagytok azok, akiket évente hét napig látok, de mégis családtagként tisztelek. Mindegyikötöket. Ezért most kérek titeket, hogy jövőre találkozzunk a megszokott időben a megszokott helyen, és vegyük be Velencét ismét, hiszen az élet rövid, és a tábor minden évben még rövidebbnek érződik. **(Kukás)**

**Kukás, ez megindító volt, fali hímezést kellene készíteni ebből a mondatból, de legalábbis szlogent. Nagyon boldoggá tesz, hogy így érzel, és remélem, legalább itt, a GameStar oldalain vagy a [gamestar.hu](http://gamestar.hu)-n velünk vagy, része lehetünk az életednek, amíg jövőre megint találkozik a csapat. Nem tudom, hogy lehet egy print magazinon keresztül pacsizni, jobb híján csapj egyet tenyérrel erre az oldalra. Király vagy, maradj ilyen!**

### EGY RÖVID MEMENTŐ

2015 óta járok a táborba, számomra az év legnagyobb bulija. Az idej volt a legjobb élmény szempontjából, mivel évről évre jobban értékelem az apróbb dolgokat.

**Visszahozom a versek szépségét az Aréna rovatba Reményik Sándor soraival:**

**Ne várj nagy dolgot életedbe,  
Kis hópelyhek az örömök,  
Sztáló, halk szírom-csodák.  
Rajtuk át Isten szól: jövők.**

Aki szeretne egy jót bulizni, az azért, aki a GS-szerkesztőkkel szeretne dumálni, az azért, aki fűródne egyet a Ve-

lencei-tóban, az azért jöjjön, és még sorolhatnám. Köszönöm szépen ezt a felejthetetlen hetet a szerkesztőknek, Juditnak, Rékunak és a többi táborozónak. Jövőre ugyanitt! **(Erőszak)**  
**Köszí a kedves szavakat, vissza is várunk 2019-ben, ott a helyed a csapattal.**

### AKI ÖSZTÖNDÍJJAL JÖTT A TÁBORBA

Kedves Vanda és HP, kedves olvasók! **Ez egy kedves kollektíva.** Amikor nyaranta nyugtázom magamban, hogy hamarosan újra július közepe lesz, mindig van egy kellemes érzésem. Az esemény, amelyről most az Aréna rovat legnagyobb része szól, mindig üde színfoltja évemnek, és remélem, ez még sokáig így is fog maradni.

**Mi is reméljük, mert olyan jó olvasni a tábor utáni leveleiteket.**

Immáron negyedik alkalommal lehettem részese azon júliusi csodának, amelyet GameStar-tábornak hívnak. Eddig mindig örömmel tapasztaltam, hogy az eseményt méltán nevezik a „nyár legjobb hetének”, ez nem csak egy olcsó, elcsépelet marketing-szlogen – és ez szerencsére idén sem történt másképp.

**Nálunk soha sincsenek olcsó marketing-szlogenek. Nem hiába a GameStar a legnagyobb játékmagazin.**

Már az utóbbi három évben is szuper volt a közösség és fenomenális a hangulat, de most, 17 évesen éreztem úgy először, hogy gyökeres részévé váltam a tábornak, az itteni életérzésnek. Már

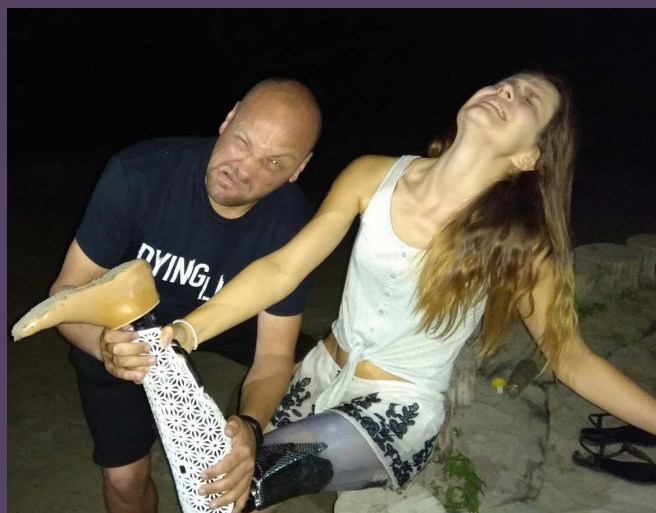


## RÉKU MIÉRT MEGY A TÁBORBA?

**Bizonyára tudjátok, hogy Réku már évek óta velünk lóg a táborban, igazi királynője az egész eseménynek, és pozitív kisugárzása az UV-nál is erősebb. Gyorsan meg is kérdeztem tőle, hogy érezte magát, de inkább csak több kérdésem lett volna a válaszára olvasva.**

Az idei GameStar-tábor más volt számomra. Kevés gamingben és jóval több baráti beszélgetésben volt részem, amit pont azért tartok fontosnak, mert a táborba a szuper közösség miatt megyek. Na meg főleg Judit miatt, de ez már sokpeccétes titok.

**Jaj, hát ezek a lányok...**





## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### GAMESTAR-TÁBOR, AHOGY RG LÁTTA

**RG hosszú évek óta szerves része a tábornak (már a fiával együtt jár le), öreg motoros, aki már akkor gamestaros volt, amikor még trendi volt a kakasos nyalóka. Nem véletlen, hogy megkértem, írjon pár sort a táboros élményekről mint belső ember. Nem fogta viszsza magát, szóval én be is fogom, hogy legyen neki elég hely a rovataban. Meg amúgy is szeretem olvasni az írásait. Szóval hölgyeim és uraim, íme, RG!**

Két dolog szokott nagyon jó lenni minden évben: az egyik, amikor az adóbevallás leadását követően egy összegben megérkezik a családi adókedvezmény, a másik pedig a GameStar-tábor. Utóbbit illetően tavaly, miután hazavonultunk, a szervezők között megindult egy konstruktív párbeszéd, hogy ideje lenne változtatni, és kicsit kimozdítani a táborozókat a komfortzónájukból. Szerettük volna megmutatni, hogy a gamer életmód egyáltalán nem jár együtt a folyamatos kockulással, és egy gamer is képes jól érezni magát az úgynevezett levegőn, valami mozgásnak hívták rítus közben. A Chióval közösen lett is program mindennapra: jó volt látni, hogy akik az egyik pillanatban még a *PUBG*-ben osztották egymásnak a fejlődéseket, azok a következőben a strandfoci-pálya homokjában tették ugyanezt, röplabdákkal (holott utóbbiakkal kimondottan tilos volt fejre célozni).

A GameStar-tábor tekintélyes múltat mondhat magáénak, és ahogy az ilyenkor lenni szokott, az idők során kitermelődik egy komoly kemény mag, akik évről évre megjelennek Velencén, hogy egyetlen hétig semmi másra ne koncentráljanak, csak a barátokra és a játékra. Most, 2018-ban nagyon érdekes volt látni, hogy a természetes módon öregedő tagok mellett megjelent egy új, feltörekvő generáció, akik közül szinte azonnal ki lehetett szűrni, hogy kik lesznek az elkövetkezendő évek táborainak húzóemberei. És ez így is van rendjén, hiszen mint az élet minden területén, itt is átadják helyüket a húszas éveikbe „belevénülő” – számunkra egyébként nagyon kedves – táborozók a feltörekvő ifjúságnak. Az biztos, hogy idén nagyon keményen odatette magát mindenki, és messze az egyik legjobb hangulatú táborot sikerült összehozni.

De mi a helyzet a GS-arcokkal? Nekünk értelemszerűen kicsit más ez egy hét, mint a táborozóknak, mert bár mi magunk is jókat játszunk, ott van rajtunk a felelősség, hogy lehetőleg mindenkit egyben küldjünk haza, illetve mindennapra olyan videós tartalmat produkáljunk azoknak, akik csak távolról tudják követni az eseményeket, hogy arra ne lehessen panasza. Fontos továbbá, hogy megpróbáljuk továbbvinni azt a remek hagyományt, amit még Gyu teremtett meg, hogy igyekszünk kicsit feltörni a zárkózottabb táborozók pánccélját, ami gyakran elég nehéz feladat, de ha összjön, remek érzés tud lenni. Azt



gondoljuk, hogy idén minden eddiginél jobb spontán beszélgetések alakultak ki a teraszon sötétedés után, és nem öt-hat fős klikkek jöttek létre, hanem sokszor akár húszan is zsúfolódtunk egymás mellett, hogy együtt vitassunk meg olyan fontos dolgokat, mint az orosz traktorgyártás vagy a vetésforgó. Remek dolog kicsit kiszakadni a hétköznapi rutinból, és teljesen más dimenzióba kerülni arra a néhány napra, amíg a Velencei-tónál vagyunk.

Innentől engedelmetekkel átváltanék első számú személybe, hogy átadhassam saját gondolataimat. Részemről hosszú évek óta a legjobb hangulatú táborot tudhatom magaménak, amiben hatalmas szerepe van annak, hogy ilyenkor egy héten keresztül a fiammal tudok lenni, más-

részt elvitathatatlan szerepe van benne az EndreMan–Kiss Dani–Ádám–Gócza négyesnek. Velük nem nehéz kreatívnak és humorosnak lenni, hiszen bármilyen mozgóképes anyagról legyen szó, mindent beleadnak, és pusztán lelkesedésből is a lehető legjobbra törekednek, legyen szó forgatókönyvről, vágásról, beállításokról, poénokról. Ahogy a táborozók összetétele, úgy a szervezőké is évről évre változik, de azt gondolom, mostanra kialakult egy olyan új csapat, akikkel ismét nagyon szívesen találkozom bármikor az év folyamán. Úgy tűnhet, kihagytam a lányokat: Rékut és Juditot, de nem, pusztán arról van szó, hogy említés nélkül is tudják: a táborozók és a szervezők egyaránt szeretik őket. Hatalmas pacsi mindenkinek, jöhet 2019! (RG)

nem volt fura kiülni az idősebbek közé esténként a teraszra beszélgetni, énekelni; és azt is átélhettem, milyen jó fej nagyobbak lenni a fiatalabb, első táborozók szemében, akik többször kérték segítségemet különféle ügyekben. **Aztán hamarosan jön a nyugdíj meg a reumás tünetek.**

A tavalyi tábor végén elgondolkoztam azon, hogy mit hozhatnak az elkövetkezendő évek. Hiába elképesztően jó a közösség, minden képes ellaposodni egy idő után. Épp ezért örültem annak, hogy a Chio segítségével sikerült felpezsdíteni a tábor életét. Mindennap – a már jól megszokott, gaming témájú versenyek mellett – részt vehetünk olyan különféle megmérettetéseken, ahol a sport került a reflektorfénybe. Volt játékos sorverseny, kidobós és pingpong, valamint még sok más, hogy az ezt igénylő gamerek megtornáztathassák elgémberedett izmaikat. És ez nemcsak azért volt hasznos, mert ki-

elégíthettük mozgásigényünket a tábor programjának keretein belül, hanem azért is, mert szuper napi ajándékokat zsebelhettünk be, illetve egy gamermonitor is gazdára talált. Sajnos nem én vihettam haza, de azok után, hogy én voltam az a szerencsés, aki a táboros pályázaton kiérdemelhette az ösztöndíjat (így ingyen mehettem táborozni), nem panaszkodhatom. Köszí! **Gratulálók én is utólag!**

Minden nap egy fergeteges élmény volt az én, illetve talán nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy mindannyiunk számára, még akkor is, ha az egyik legnagyobb erősségemnek számító játékban, a *FIFA*-ban Endrének először sikerült legyőznie témeccsen, majd magát a tábor kupáját is elhódította – amihez ezúton is szeretnék még egyszer gratulálni; jövőre visszavágó!

**Ne aggódj, ott lesz, várni fog, elszánt tekintettel, controllerrel a kezében.**

Összességében bátran mondhatom, hogy egy szuper hetet élhettem át a táborban, a Velencei-tó partján, és remélem, társaim is hasonlóan szép emlékekkel gazdagodtak. Illetve szeretnék elnézést kérni minden táborozótól, szervezőtől és konyhás nénitől, hogy az utolsó napon a reggeli nagy sietésben csak kevesektől tudtam elköszönni. Talán jobb is volt ez így, mégis csak az elválás a tábor legszomorúbb része. Szerencsére aggodalomra semmi ok, legalábbis nagyon bízom benne, hogy jövőre is megrendezitek a „nyár legjobb hetét”. Ha lesz rá lehetőségem, 2019-ben is mindenképp csatlakozom majd a táborozók névsorához. További szép nyarat mindenkinek! **(Smebjulak) Nagyon közi a pátoszt és a szép szavakat, várunk vissza a táborba, és persze ide, az Arénába is írhatnál még ilyen kedves, kellemes stílusú leveleket, szeretek ilyeneket olvasgatni.**

Ez volt most a rendhagyó táboros Aréna. Hatalmas köszönet nektek, akik ott voltatok, köszönet a GameStar-csapatnak (és itt most Réku is ebbe a csapatba tartozik, ha akarja, ha nem), hogy lehetővé tette mindenké számára a mókát. Köszönet a Chióknak, a Wargamingnek és az összes többi partnerünknek a támogatásért, mert nekik köszönhetően lett minőségibb a tábor és több a loot, így szélesebb a mosoly a táborozók arcán. Most, hogy mindenki haját befotam, nincs más hátra, mint koccintani erre az élményre. Az ivós játék adott: én kedvenc magazinom beszerzésére szólítottam fel a kedves egybegyűlteket, ti meg isztok az egészségüinkre. „Vegyetek GameStart!” **HP**

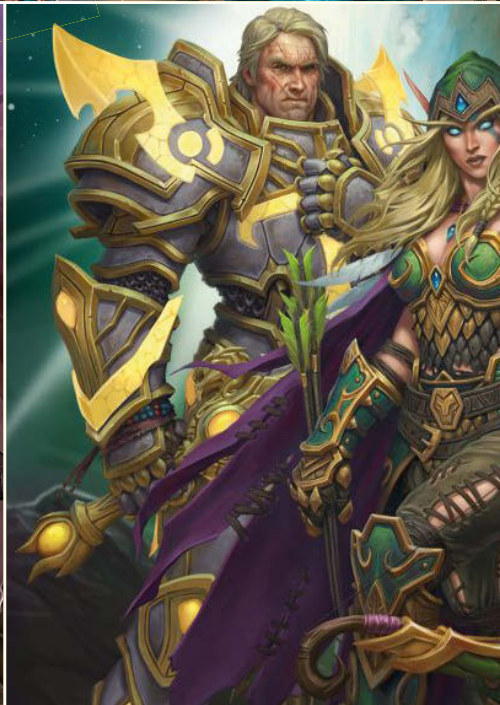
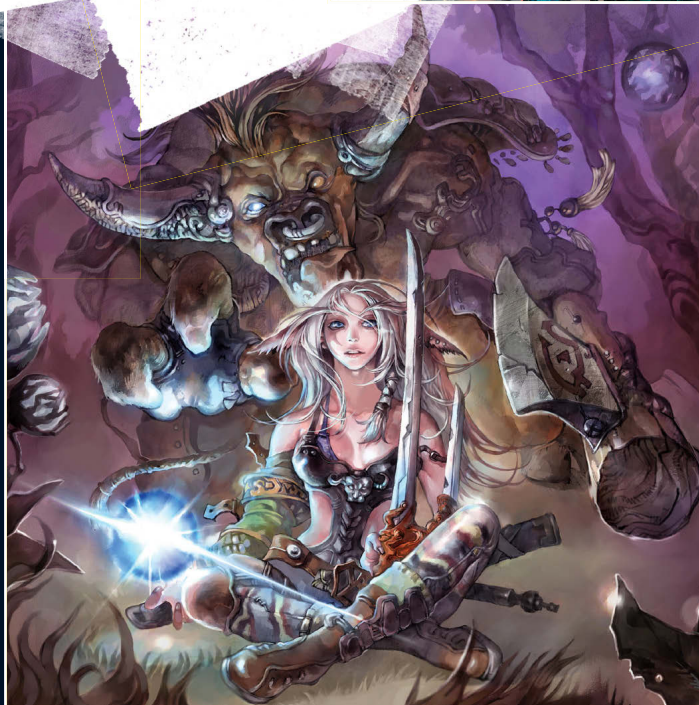
# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 SPIDER-MAN
- 18 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
- 20 303 SQUADRON:  
BATTLE OF BRITAIN
- 22 FEAR THE WOLVES
- 24 NARUTO TO BORUTO:  
SHINOBI STRIKER
- 26 WE. THE REVOLUTION
- 28 PATHFINDER: KINGMAKER
- 30 F1 2018



## Tizennégy éve haldoklik a World of Warcraft HOSSZÚ HALÁLTUSA

**TIZENNEGY ÉVE SZAJKÓZ-  
ZÁK A WOW KIMULÁSÁT  
AZ ELLENDRUKKEREK,  
ENNYI IDŐ ALATT SZÁMTALAN  
NAGYSZERŰ JÁTÉK EMELKEDETT  
KI A SEMMIBŐL, MAJD TÚNT  
EL UGYANOLYAN HIRTELEN.**

Nagyon úgy néz ki azonban, hogy a *World of Warcraft* nem fog az idő, hiába keltik halálhírét kiegészítőről kiegészítőre. Az új fejezet, a *Battle for Azeroth* augusztus közepén került a boltok polcaira, a nagy kérdés az, hogy mennyire fogja megdöbni az előfizetők számát.

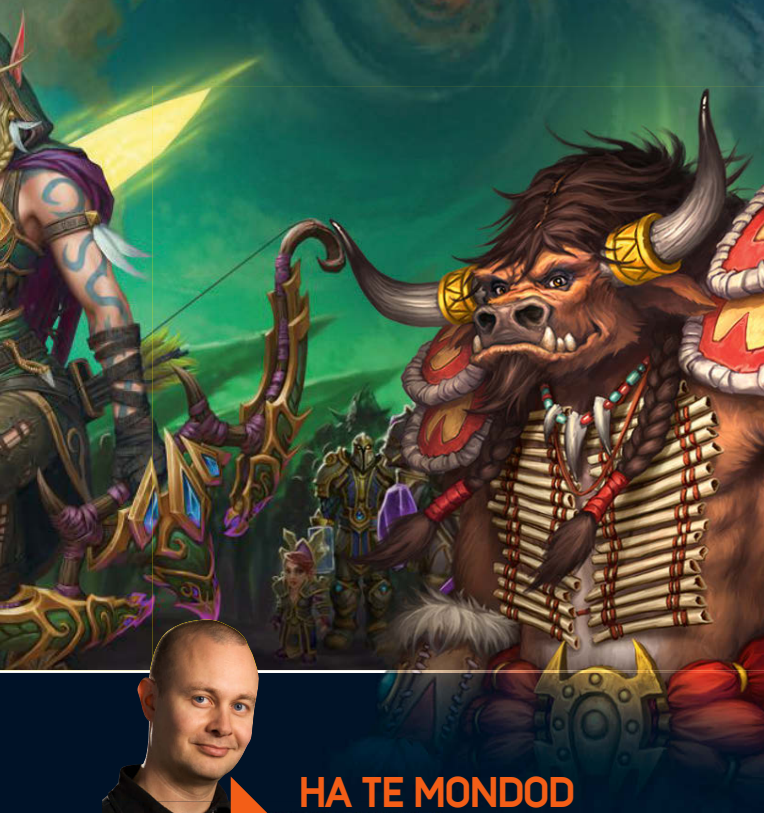
### FIZET, MINT A WOW-RAJONGÓ

Ritka manapság az olyan MMO játék, amelyben még mindig a jó öreg előfizetéses modellt alkalmazzák. A *World of Warcraft* havonta kivesz a játékosok zsebéből durván 4500 forintot, ami nem kevés pénz, egy negyedév alatt simán elverünk egy AAA kategóriás játék árának megfelelő összeget Azeroth hatalmas világában. Azt azonban nagyon sokan elfelejtik

megemlíteni, hogy 2017 eleje óta léteznek olyan megoldások, amelyek egy szerre oldja meg a vékonypénzű játékosok problémáit és a gazdagabbak aranyészségét (az arany az általános fizetőeszköz a játékban). A módosabb felhasználók valódi pénzért megvásárolnak egy tokent, majd azt beteszik az aukciós házba, ahol a játékosok aranyat kínálnak érte. A kevésbé szerencsések kapnak harminc nap játékidőt a token beváltásával, a pénzes bálnak meg egy nagy rakás virtuális aranyat, ami jelentősen megkönnyíti az életüket a játékon belül. Persze a tokenek árfolyama hónapról hónapra változik, jellemzően egy új kiegészítő megjelenése körül meglódul felfelé, hiszen megnő a kereslet a visszatérő játékosok miatt. Egyedül a kínai farmerek járnak rosszul, mivel a legtöbben inkább a Blizzard megbízható rendszerén keresztül vesznek aranyat, és nem mennek fel kétes hírű oldalakra. Ezzel a módszerrel a vállalat elérte, hogy a játékosok száma viszonylag

magas maradjon, mint azt a szerrek népszerűsége is bizonyítja. 2015 végén lett elege a Blizzardnak abból, hogy mindenki a csökkenő előfizetői számon köszörülte a nyelvét, többé nem hozott nyilvánosságra erre vonatkozó adatokat. Akkor már 5,5 millióra csökkent ez a szám, ami elég jelentős visszaesést jelentett a *Cataclysm* kiegészítő idején bevalólt 12 millióhoz képest. 2016 őszén azonban jött a *Legion*, és nagyon rövid idő alatt eladtak belőle több mint hárommillió darabot. Ezen persze nincs is mit csodálkozni, sokak szerint a remekül sikerült addon volt a *Burning Crusade* (minden idők legjobb *WoW*-kiegészítője) méltó örököse. Tom Chilton egy interjúban „véletlenül” kiszivárogtatta, hogy a *Legion* debütálása után az előfizetők száma ismét átlépte a bővítés tízmillió határát. Aztán a Blizzard nagyon gyorsan cáfolta ezt a hírt, szerintük az újságíró félreértett valamit. Az igazságot egy darabig nem fogjuk megismerni, ám tény, hogy a *Legion*





## HA TE MONDOD

**Tom Chilton game director, Blizzard Entertainment (2016 ősz):**  
**„Jelenleg 10,1 millió előfizetőnél tartunk, a csúcs olyan 12 millió körül volt. Tudod, nagyon nehéz megmondani, hogy mit hoz a jövő. Van egy házon belüli vetélytársunk, Overwatch a neve, de ettől függetlenül még akár a 12 milliós álomhatárt is túlszárnyalhatjuk. 100 millió World of Warcraft-account létezik, bőven van még olyan játékos, akiből előfizető lehet.”**

megjelenésekor többször is várólistára kerültem a bejelentkező képernyőn, így el tudom képzelni, hogy rengeteg régi játékos visszatért. Nem igazán hiszek abban, hogy a *Battle for Azeroth* hasonló nagyságrendben mozgatná meg a kiugrott *World of Warcraft*-veteránokat, de az biztos, hogy ez is nagyon jó eredményeket fog produkálni.

### MIT HOZ A BLIZZARD-JÖVŐ?

A Blizzard jellemzően a saját rendezvényén, a BlizzConon mutatja be újdonságait, itt értesülhetünk első kézből terveiről. Volt szerencsém több interjút is készíteni a múltban a cég fejlesztőivel, náluk összeszedettebb

és fegyelmezettebb társaságot nem igen találunk ebben az iparágban. Nagyon vigyáznak arra, hogy mit mondanak, és az is látszik, hogy gondosan megválogatják, kit engednek az újságírók háromméteres körzetébe, ezért nagyon nehéz megjósolni a *WoW* jövőjét. Az biztos, hogy öt évre előrdolgoznak, jellemzően két kiegészítővel előre már tudják nagy vonalakban, hogy merre fog haladni a történet. A jelek szerint két évente a jövőben is kapunk majd egy-egy nagyobb expanziót, bebetonozzák a jelenlegi előfizetői modellt, de közben lehetőséget kínálnak arra, hogy az, aki sok időt tölt a játékban, és összegyűjti a token árát, akár ingyen is

tudjon játszani. Sőt, idén nyártól az előfizetők teljesen ingyen hozzájuthatnak az összes eddigi tartalomhoz, tehát ha valaki kifizeti egy hónap díját, az hozzáfér a összes kiegészítőhöz a *Legiommel* bezárólag (a *Battle for Azeroth*ot természetesen meg kell vásárolni). Ez nagyon jó módszer arra, hogy elcsábítsák a friss játékosokat, és függőt kreáljanak belőlük. Az MMO mellett azonban számos *Warcraft* játék fejlesztése is elképzelhető a jövőben. A *StarCraft: Remastered* egy évvel ezelőtt jelent meg, és egészen jó fogadtatásban részesült. Mind a szaksajtó, mind a játékosok pozitívan nyilatkoztak róla, ezért el tudom képzelni, hogy nyere-

séges volt. Ugyanez a forgatókönyv megvalósulhat a *Warcraft III*-mal. Kétségtelen, hogy a 2000-es évek egyik legmeghatározóbb stratégiai játéka is megérdemelne egy felújított változatot. Régóta pletykálnak egy negyedik részről; a BlizzConok előtt minden alkalommal tudni véli néhány jól értesült rajongó, hogy az lesz az az év, amikor a Blizzard végre bejelenti a folytatást. Ez eddig még nem történt meg, nehéz elképzelni, hogy a Blizzard jelentős erőforrásokat áldozna egy olyan játéktípus feltámasztására, amit épp egy másik játéka, a *StarCraft II* tart még úgy ahogy életben pár rivális RTS-sel együtt.

Addig is a *World of Warcraft* „haldoklik” tovább, de van egy olyan érzésem, hogy jövőre hatalmas bulival ünnepeljük meg a játék 15 éves évfordulóját. A Blizzard belenyúlt a tutiba, és biztos vagyok abban, hogy még sok-sok éven keresztül kalandozhatunk ebben a nagyszerű világban.

Mocsy



Prágai pókkaland

# SPIDER-MAN

**JÓL TUDJÁK A SZERKESZTŐS-ÉGBEN A KOLLÉGÁK, HOGY JAVÍTHATATLAN KÉPREGÉNY-RAJONGÓ VAGYOK, AKINEK A POLCAIN TÖBB TUCAT PÓKEMBER-KÖTET SORAKOZIK.** Nem is felejthetik el ezt a srácok, hiszen éppen elégszer emlékeztetem őket, amikor az Insomniac Games-féle *Spider-Man*re terelődik a szó. A nyomulás megtette a kellő hatást, ugyanis én utazhatam el Prágába, ahol az elsők között tehettek egy próbát a játékkal. A reptéri kellemetlen emlékek ellenére is (kifelé több mint két órát késett a gépünk) olyan széles vigyorral a képemen jöttem haza, ami azóta sem akar lehervadni. Idén ősszel minden vérbeli Pókember-rajongónak ünnepnap jön el az életébe, a *Spider-Man* megjelenéséig pedig még pont van annyi időnk, hogy beszéljünk egy PS4-et, ha még nem lapulna a nappalinkban a Sony konzolja. Ezért a játékért pedig biztosan megéri beruházni rá.

## PÓKEMBER ÚJ RUHÁJA

Már a sajtóesemény helyszínéül szolgáló étterembe lépve kiült a döbbenet az arcunkra, hiszen nem mindennap patnathatunk be egy olyan liftbe, amelyben mindösszesen két gomb található: az egyik a földszinhez tartozott, a másikra viszont a 27-es számot vették fel. Bizony, a 27. emeleten található, hatalmas terasszal kibővített étteremben, illetve annak gondosan elszel-

parált egyik helyiségében próbálhattuk ki a *Spider-Man*t. A szervezők ráadásul még arra is gondoltak, hogy a magyar delegáció hazánk ékes nyelvén ugorhasson neki a kalandnak: minket a lokalizált, magyar felirattal felvértezett verziók vártak hatalmas tévéken – a többieknek cseh felirattal és PS4-es kiöszkokkal kellett beérniük. Örültem, hogy a játék legelejétől kapcsolódhattunk be az eseményekbe, nem csak bedobtak bennünket az izgalmak sűrűjébe. Nem titok, már korábban elárulták, hogy a *Spider-Man* elején Peter még a megszokott vörös-kék pókgűnyában üldözi a bünt, viszonylag hamar eljutottunk azonban oda, ahol előkerül az eddigi képeken megvillantott új, fehér pókjales jelmez. Nem Pókfej ruhacseréje lesz persze az egyetlen markáns eltérés az ismert képregényekkel szemben, hiszen az alkotók komoly hangsúlyt fektettek arra, hogy az évtizedek óta népszerű karaktereket is friss csavarokkal tegyék ismét izgalmassá, illetve újszerűvé. Peter például nem a Hírharsonánál dolgozik fotósként, hanem a tudományos pálya felé orientálódott, egy laborban keresi meg a fonálra valót. Hősünk főnökének kiléte jelenti a játék első komolyabb fordulatát, ezt viszont semmiképp sem szeretném előlőni, tessék meglepődni, amikor eljön az ideje. Legyen elég annyi, hogy az írók nem szégyenlősködtek, és bármelyik, régóta ismert szereplő háttérét azonnal átírták, ha azt követelte meg éppen a történetvezetés.

## VEZÉRCSEL

A nagyjából kétórás játékidő alatt (ezt követően egy kedves kislány az átvezető videó közepén adta tudtomra, hogy eddig tartott a móka) lehetőségem nyílt a fő sztorivonal mellett kicsit a melléküldetésekre és a gyűjtögethető cuccok felkutatásába is beleásnom magam. Ez természetesen a teljes történet csupán apró szelete, így csak étvágygerjesztőnek volt elég, ebben a tekintetben viszont tökéletesen elvégezte a feladatát. Ugyancsak nem nagy meglepetés, hogy Wilson Fisk, azaz a Vezér rácsok mögé juttatásával kezdődik el a történet, ő a *Spider-Man* első valódi bossza. Közepes nehézségi fokozaton is komoly kihívást jelent ökelmét lenyomni; mellettem egy srác még mindig az alvilág urával küzdött, mikor a többiek már nagyjából félórával előrébb jártak a sztoriban. Szerencsére ez a rövid idő is elegendő volt ahhoz, hogy Mary Jane fellet is átvegyük egy kicsit az irányítást – ő lesz ugyebár a játék másik játszható karaktere. A képregényekkel ellentétben a hölgy itt nem egy szupermodell, hanem a Hírharsona mindenre elszánt, talpraesett oknyomozó riportere. Vele főleg fedezéktől fedezékig kellett lopakodnunk, illetve szórakoztató logikai feladatok is megoldásra vártak – utóbbiak nem maradnak ki Pókember hétköznapjaiból sem. Manhattan egyes régióit például úgy tehetjük láthatóvá a térképen, hogy megbuherálunk pár Oscorp Industries



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Insomniac Games**  
Platform **PlayStation 4**  
Röviden Pókember nagyszabású, nyílt világú kalandja az első játékorák után olyan címnek tűnik, amelyet már évek óta vártak a Marvel-rajongók. Megjelenés: **2018. szeptember 7.**  
PEGI **16+**

jeladótoronyt. Ezt nagyjából úgy kell elképzelni, mint a *Batman* széria frekvenciaeresős minijátékait: az analóg karok tekergetésével állíthatjuk be a kívánt frekvenciahullámot, ha pedig egy kerület összes jeladóját megbütyköltük, akkor az egész terület feltárja titkait, és megmutatja az ott elérhető aktivitásokat. Ezekből temérdek bekerül majd a végleges játékba, mi azonban most csak az első párhoz fértünk hozzá: keresgélhettük Peter gimnazista korában elhagyott hátizsákjait (a tatyókban mindig valami ikonikus pókemberes tárgy lapult, amely mesélt egy kicsit a főhős múltjáról, így tehát az igazi rajongók számára valódi kincsek lesznek ezek a cuccok), fényképezhettünk híres épületeket (a valóságban is megtalálható helyszínek mellett olyan képregényes látványosságok sem maradtak ki, mint például a Bosszúállók tornya), vagy megakadályozhattuk a város utcáin minden napos apróbb bűncelekményeket. Minden ilyen aktivitásért pontok járnak, amelyeket érdemes lesz bőszen gyűjtögetni.

### PONTOK BÜVKÖRÉBEN

Ezekért a pontokért oldhatjuk fel a különféle Pókember-öltözeteket (25 jelmezhez tartozó helyet láttam most, de simán benne van a pakliban, hogy a kész játékba még ennél is több pókruha kerül, az előrendelőkhöz rögtön háromféle extra szerkót vágnak hozzá), valamint a harc folyamán hatalmas segítséget jelentő kütyüket is ezek felhasználásával fejleszthetjük. Itt volt egyedül komolyabb félelmem a játékkal kapcsolatban, ugyanis nem biztos, hogy jól sült majd el az, ha a fejlődést ilyen komolyan a gyűjtögethető cuccokhoz és egyéb hasonszórú aktivitásokhoz kötik. Simán elképzelhető, hogy a játékban előrébb járva már nem lesz olyan jó buli a következő ruháért vagy pókkütyüért még öt épületet felkeresni, vagy hét újabb táskát után kutatni. Márpedig érdemes lesz költeni az új rucikra és technikai újításokra, mert ezek nagyban megkönnyítik a rendfenntartást. Remek megoldás, hogy nem kell a praktikum és a küllem között döntenünk, mivel bár minden ruhához egy külön extra képesség tartozik, ha

már feloldottuk az adott jelmezt, szabadon variálhatjuk a kinézeteket és a skilleket. Én például a Vörös Pók ruhájában lengedeztem keresztül-kasul New York utcáin, viszont ezalatt a fehér pókszimbólumos maskara képességét használtam. Persze azért klaszszikus fejlődési rendszer is került a *Spider-Man*-be: teljesítményünket folyamatosan XP-vel jutalmazza a játék, a szintlépéseket követően pedig új képességekre tehetünk szert – ezek három képességfán oszlanak el.

A *Spider-Man* harcrendszere viszonylag gyorsan megtanulható, professzionális elsajátítása azonban még a műfaj veteránjainak sem lesz gyerekjáték. Peter pókösztöne mindig jelez, ha épp felé tart egy ütés vagy lövedék, ekkor pedig jobban tesszük, ha azonnal kitérünk, mivel Pókembernek elég pár találat ahhoz, hogy padlót fogjon. A szintlépéseket követően egyre erősebbé válik majd karakterünk, de a játék elején még a legnyüzügebb suhancok és zsebesek is embert próbáló kihívást jelentenek – tekintve, hogy ekkor Pókember már nyolc éve aktív szuperhősködik, kicsit furcsa ez a

## PÓKEMBEREK, EGYESÜLJETEK!

Szeptember végén indul el az Egyesült Államokban a legújabb Pókember minisorozat, a *Spider-Geddon*. Ebben a képregényben különböző alternatív univerzumok Pókembereit hozza össze egy közös ellenség, a hálózövő hősök között pedig felbuknak a *Spider-Man* videójáték főhőse is.



A Baljós Hatosra egészen a játék második harmadáig várni kell



# Előzetes

## SPIDER-MAN

megoldás, de azért érthető, hogy miért hozták meg ezt a döntést a fejlesztők. Az alap harci mozdulatokat hálós dobásokkal fűzhetjük látványos láncolatba, sőt pár tereptárgyat is felkaphatunk pókfonalunkkal, hogy aztán jól megpörgetve egyenesen a gazfickók képébe hajtsuk. Utoljára talán a korábban már említett *Batman* sorozat játékaiban élveztem annyira az összecsapásokat, egyetlen pillanatra sem válik repetitívá a bunyó. Egyelőre csak a Vezér elleni bossarcot tapasztalhattam meg, de nagyon várom már, hogy nekiugorhassak az E3-as előzetesben megvillantott Baljós Hatos rosszfiúinak.

### A KÖRNYÉK LEGLAZÁBB HŐSE

A pazar harcrendszer és az első látásra érdekesnek tűnő történet mellett borítékolhatóan a tökéletes hangulat és a szakértő kezek által gondosan összepattintott környezet emeli majd ki a *Spider-Man* a hasonló akciójátékok közül. A város utcáit nem agyatlan járókelők hömpölygő tömege tölti fel, a sétáló polgárok léptenyomon reagálnak Pókember cselekedeteire, aki, ha épp nem hálójárással (ez a közlekedési mód is remekül lett adaptálva, nem csodálkoznék, ha valaki hosszú órákat csak önfeledt len-



A játék elején a hétköznapi gengszterek is könnyedén kiűntek bennünket



## FELEJTÉS MINT KREATÍV MÓDSZER

Prágában a játék kipróbálása után a Spider-Man vezető írójával, Jon Paquette-tel is elbeszélgettünk. Elárulta nekünk, hogy milyen fő csapásvonalak mentén kezdtek el dolgozni az adaptáció történetén, illetve arra is kitért, hogy a Marvellel öröm együtt dolgozni, ugyanis szinte korlátlan alkotói szabadságot adott nekik a képregényírás.

**GameStar: A Marvel még sosem volt ennyire népszerű és közismert, mint most. Ez nyomást helyezett rátok?**

**Jon Paquette:** Szerintem mindig nagy a nyomás, ha olyan karakterrel foglalkozol, mint Pókember, vagyis inkább a felelősség az a szó, amit a nyomás helyett használnék. Amikor egy olyan karakterhez nyúlsz, akit az egész világ ismer és szeret, biztosnak kell lenned abban, hogy mindent jól csinálsz. Szóval igen, ahogy mondtad, a Marvel mostanában nagyon népszerű, ez pedig remek alkalmat kínált arra, hogy olyan kiváló Pókember játékot készíthessünk, amilyen nem született már egy ideje.

**GS: Hogyan jellemeznéd a kapcsolatokat a Marvellel? Szigorúnak mondható a kiadó?**

**JP:** Egyáltalán nem szigorúak. Az irodájuk Los Angelesben nagyon közel van a miénkhez, szóval állandóan átugrottak hozzánk. Együtt próbáltuk ki a játékot, közösen dolgoztunk a forgatókönyvön, és rengeteget beszélgettünk az egyes jelenetekről. Igazából már a kezdetektől fogva azt mondták: „Srácok, bármit is akartok csinálni azért, hogy jobbá tegyétek a játékot, ne habozzatok! Ha meg szeretnétek változtatni egy karaktert, akkor tegyétek meg, számunkra ez teljesen rendben van.”

**GS: Az eddig közzétett videóban már feltűnt egy csomó legendás gonosztevő, de vajon láttuk-e az összeset? Hogyan épülnek fel a játék küldetései? Le kell győzni az egyes rosszfiúkat egymás után, és csak utána ugorhatunk neki a főellenfélnek, vagy szabadon választhatjuk meg a bossok sorrendjét?**

**JP:** Kidolgoztunk egy pontos narratívát, tehát a történet ugyanúgy épül majd fel minden játékos számára, ugyanakkor a városban böklészva mindig nyitott a lehetőség, hogy ne a sztorit folytasd, hanem mellékküldetésekre és hasonlókra fogj bele. Ami az ellenfeleket illeti: még nem fedtük fel az összeset, de spoilerelés nélkül is megemlíthetem, mert az E3-on már kiderült, hogy találkozni fogtok a Baljós Hatossal. Ez a játék második harmadában történik majd meg, ekkor mindannyiukat le kell majd győzni.

**GS: Tudjuk, hogy Miles Morales benne van a játékban. Pontos részletekbe nem mehetünk bele, de azért azt elárulnád nekünk, hogy ő csak egy mellékszereplő lesz, vagy fontos helyet kap a történetben?**

**JP:** Nagyon fontos szerephez jut a sztoriban, és már most nagyon izgat, hogy amikor eljön a megfelelő idő, végre részletesen is mesélhessek róla. Szerintem remek módot választottunk arra, hogy összehozzuk Miles Moralest és Peter Parkert.

**GS: Inspirálódtál valamilyen híres képregényből, amikor a játék történetét írtad?**

**JP:** Mindenhol merítették inspirációt. A fejlesztés elején megpróbáltuk elolvasni az összes képregényt, megnézni a filmeket, végignyomni a játékokat annak érdekében, hogy megismerjük az egész világot. Ezt követően pedig megkíséreltük elfelejteni az egészet, hogy ne egy konkrét történetet alkossunk újra. A saját univerzumunkat építettük fel, a saját sztorinkat írtuk meg, amelynek szellemisége illeszkedik a korábbiakhoz, de mégis friss, egyedi és modern.

**GS: Az új Spider-Geddon képregényekben a videojáték Pókembere számos más alternatív univerzum Pókembereivel találkozik. Számíthatunk arra, hogy a játékban is felbukkannak alternatív Pókemberek?**

**JP:** Elég király lesz ez a képregény, ugye? A Spider-Manben nem lesz egyetlen, alternatív világból származó Pókember sem, de nagyon izgalmas egyébként, hogy Christos Gage, a Spider-Geddon írója szintén dolgozott a játékon.





## REJTÉLYES FILMES FŐGONOSZ

A Pókember: Hazatérés folytatását, a Spider-Man: Far From Home-ot jelenleg is forgatják Londonban, de még mindig nem kaptunk hivatalos választ arra, hogy tényleg feltűnik-e a filmben Jake Gyllenhaal mint Mysterio. Szerintünk mindenesetre tökéletesen illene rá a szerep.



Mary Jane is fontos szereplője lesz a történetnek, aki felett ráadásul az irányítást is átvehetjük



### HA TE MONDOD

**Jon Paquette vezető író, Insomniac Games: „A Spider-Man az a játék, amelyen eddigi karrierem során a legkeményebben dolgoztam.”**



gedezéssel töltene el), hanem a bentont tapossa, eldumálgat az emberekkel, lepacsizik velük, vagy épp lőnek egy közös szelfit. A játék humora hasonlatos a bármelyik Pókember képregény olvasása közben tapasztalathoz: a címszereplő sosem felejt el narrálni saját cselekedeteit, vagy épp verbálisan is odacsap párat az aktuális gonoszra. Nem kell Deadpool-féle teljes elmebajra gondolni, az efféle könnyed humor miatt észre sem vesszük, ha hajnalig toltuk a játékot,

és nem csak Pókember kergeti a New York-i galambokat (igen, ilyen melléküldetés is van), hanem a valódi szárnyasok is elkezdnek turbékolni az alakunkban.

Nem kizárólag Mary Jane bőrébe bújva lehetséges a lopakodás, bizonyos küldetések során ugyanis Pókember sem ront ajtóstul a házba, inkább egyesével, a gerendákon kúszva-mászva hálózza be a bűnözőket. Az eddig látottak alapján ez megmarad egy ritkábban alkalmazott, zárójeles

## HOSSZÚ IDEJE VÁRUNK EGY ENNYIRE ÖSSZETETT MARVEL CÍMRE

játékmechanikának, de ha az alkotók ügyesen keverik a kártyákat, és pont a megfelelő pillanatokban dobják be a lopakodós részeket, tökéletesen alkalmasak lesznek arra, hogy feldobják némileg a folyamatos bunyót.

Azt majd csak egy teljes végigjátszás után lehet megmondani, hogy a gyűjtögetéshez kapcsolt fejlődés mennyire csorbítja az élményt, de ha nem lesz ezen a téren túlságosan szigorú a játék, és úgy is megkaphatjuk az áhított ruhákat és kutyákat, hogy csak az átlagos felhasználók számára is befogadható mennyiségű külön aktivitásra kényserülünk rá (illetve nem fogja a fő történetnél során az utunkat szegni, ha nem pakoltunk elég pontot a cuccokra), akkor nem igazán látom, hol csúszhatna el *Spider-Man*. Hosszú ideje várunk egy ennyire összetett Marvel címre, és csak remélni tudom, hogy az elég valószínű siker után a Sony úgy gondolja, érdemes

tovább űtni a vasat, és újabb Pókember játékokat, sőt netalán más szuperhősöket is leszállít nekünk az Insomniac Games csapata.

### EGY JÓ DEBRECENI?

A magyar felirat szinte hibátlan, csak olyan apróságokba tudnék belekötni, hogy olykor Pókember helyett Spider-Man maradt a főhős neve, viszont például a „pork sausage” fordításaként remekül illett a szövegkörnyezetbe a debreceni. Apróbb grafikai bugok még akadnak (a bevezető első pár másodpercénél úgy receg a játék, mintha komoly kézremegéssel küzdene az operatőr), de ezeket egy day one patch gond nélkül orvosolni tudja. A barátságos és közkedvelt Pókember rajongóinak nem kell sokáig türelemmel várniuk, elvégre a *Spider-Man 2018*. szeptember 7-én érkezik meg, kizárólag PlayStation 4 konzolra.

Csirke

Előzetes  
CALL OF DUTY: BLACK OPS

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

Mama földön marad

# CALL OF DUTY

# BLACK OPS 4



## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Treyarch**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**

**Röviden** A Black Ops alsorozat új része, amelyben nem lesz kampány, minden a többjátékos élményről szól.

Megjelenés: **2018. október 12.**  
PEGI **18+**

**ÉRDEKES, HOGY A JÁTÉKOSOK Mennyivel rosszabbul élték meg az Infinite Warfare bejelentését, mint a Black Ops 4-ét.** A 2016-os *Call of Duty* bemutatkozó videóját örületes tempóban és mértékben pontozta le az internet népe, pedig a játékkal az volt az egyetlen gond, hogy a *Black Ops III* formuláját bővítette ki. Sokkal jobban fájt a közösségnek, hogy a jövőben játszódott, és ugránozni lehetett benne, mint most az, hogy nem lesz egyjátékos kampány a sorozat új részében. Furán működik a világ, de tudjuk, hogy a *Call of Duty* a multi adja el, és amíg azzal érdemben foglalkoznak, nem lesz nagy baj. Márpedig tényleg foglalkoztak vele, mint azt az előrendelőknél szóló zárt béta alatt megtapasztalhattuk.

### MI AZ AZ EXOSUIT?

Az Activision megértette az üzenetet, és ahogy a *Call of Duty: WWII*-ben, úgy a *Black Ops 4*-ben is mindenki marad szépen a földön. (A lore szempontjából ez azzal indokolható, hogy a játék igazából az előző rész előtt játszódik.) Nincs dupla ugrás, nincs falon futás, a becsúzás az egyetlen mechanika, ami megmaradt a *BO III*-ból. Nekem azzal a defekttel kell együtt élnem, hogy kimondottan szerettem a háromdimenziós mozgást, és ezt pont az *Infinite Warfare*-ben sikerült tökéletesíteni, úgyhogy személy szerint sajnálom, hogy úgy alakultak a dolgok, ahogy. Azt értem, sőt, örültem neki, hogy a *WW*

*II*-ben klasszikus, földön szaladgálás játékmenetet kaptunk, de a *BO4*-re visszahozhatták volna az exoskeletonokat és az augmentációkat. A béta során az első néhány körben hiányoltam a vertikális mozgás lehetőségét, zavart, hogy vannak túl magas dobozok és olyan platformok, amelyekről leugrani sokfelé lehet, de felmászni rájuk csak egy irányból. Azért többnyire úgy alakították ki a pályákat, hogy könnyű legyen őket gyorsan bejárni, illetve sok helyre fel lehet kapaszkodni, de nem tud olyan folytonos lenni a mozgás, mint a *BO III*-ban vagy az *IW*-ben volt.

### ÖT MÁR LÁTTAM, Ő MEG ITT ÚJ

Azért sok mindent áthoztak az alsorozat előző részéből; a hangulatot, a karaktereket és a Pick 10-rendszert (felszerelésünket úgy kell összeállítanunk, hogy tíz pontot használhatunk fel, amelyeket költhetünk fegyverekre, fegyverkiegészítőkre, felszerelésekre vagy percekre, ahogy jónak látjuk). A kínálatban szerepel pár ismerős arc, de nagyrészt újoncok alkotják, és a régiók képességei is módosultak egy kicsit. A rendszer nagyon hasonlít az *Overwatch*-ban látotthoz. Minden játékos kiválaszthatja, kivel szeretne lenni, de meccs közben bármikor módosíthatja döntését. Bizonyos játékmódokban csak egy-egy lehet minden katonából, de van, ahol kettő-kettő a limit, ezzel elkerülve, hogy mindenki ugyanazzal játsszon, és megoldhatatlan vagy nagyon kellemtelen helyzetek alakuljanak ki. Minden

karakternek van egy bármikor használható, egyedi képessége, illetve egy superje/ultija, amely akkor aktiválható, ha feltöltődik a hozzá tartozó mérő. Bizonyára mindenki emlékszik még Ruinra, aki a földbe csapódva egész csapatokat volt képes kinyírni; ő ezt most is tudja, de kapott egy szigonyvetőt is, amivel villámgyorsan átszelheti az eget, és még alattomosabban csapódhat be áldozatai közé. Prophet Tempest puskája átalakult, most egyesével tudja árammal megbénítani áldozatait, és nem öl azonnal. Ő egy bénító drónt kapott többször használatos kutyaként. Vannak, akik a csapatot tudják segíteni, ilyen Seraph, aki a pályán szinte bárhova lerakhat egy jeladót, amely ideiglenes spawnpontként szolgál, így nem kell mindig az eredeti kezdőhelyről futni, vagy Recon, aki egy falra lőhető küttyűvel néhány méteres körben megmutatja

A pályák a hagyományos, háromsávú felosztást követik, középen általában nagy térrel



vagy valamilyen robbanószerre. A játékmenetet jelentősen érintő változás továbbá, hogy az életerő nem töltődik magától újra, csak gombnyomásra. Figyelniük kell emiatt arra, hogy

a minimapen az ellenfelek helyzetét. Mások csak a saját hatékonyságukat növelhetik, köztük Battery, aki tapadás, több darabra széteső gránátokat használhat, vagy Nomad, aki lézerrel aktiválódó aknákat szerelhet fel. A videók alapján sokan kezdték a játékot a *Rainbow Six: Siege*-hez hasonlítani, de attól, hogy vannak benne képességek meg egy pajzsos fickó, még messze nem lesz *Siege*. A jó csapatmunka fontos, a csapatösszetétel azonban kevésbé számít; minden karakternek van előnye és hátránya, de egyik sem elengedhetetlen a sikerhez. Sokkal jobbak a katonák így, mint a *Black Ops III*-ban voltak, könnyebb kedvencet választani, a korlátozások miatt pedig kiegyensúlyozottabbak lehetnek a meccsek. Egyébként, ha nem szeretjük valaki újratöltődő kutyáját, de kinézetét, valamint utiját igen, egy pontért cserébe leválthatjuk az eszközt például szekeréce

ha egy leendő áldozatunk épp hogy csak elmenekült, és rárontanánk kivégezni, lehet, hogy mire odaérünk, már teljesen egészségesen szaladgál. A boost nem azonnali, de gyorsabb, mint az automatikus újratöltés esetében volt. Megbonyolítja, ám izgalmasabbá is teszi az összecsapásokat, jobban átgondoljuk, meneküljünk vagy megpróbáljunk-e megnyerni egy tűzpárbajt. A fegyverek működésüket tekintve nagyjából a régiék, kinézetük változott csupán. A shotgunokat lefojtották kézfegyverré. Mivel a pisztolyok gyakorlatilag használhatatlanok (túl gyengék), helyettük mindenképp érdemes sörétest vinni, ugyanis két, pontatlan lövéssel is garantáltan halált okozunk közelről. A scoretreakekkel korábban erősen túlszaladt a Treyarch, sok volt az automata killgyűjtő cucc. Ebből visszavettek, most leginkább bombázásokat, légi támogatást kérhetnek az

elég pontot gyűjtő játékosok, nagyot robbanó, a célpontokat automatikusan megtaláló drónokat nem. Nomad ugyanakkor harcra hívhat egy kutyát, aki gyors, kiszámíthatatlanul mozog (ez inkább hiba, mintsem feature), nehéz kinyírni, és magától megtalálja a célpontokat.

### ÚJ KÜLDETÉS

A béta során lehetett Team Deathmatch, Domination, Hardpoint, Search and Destroy és Control módokból választani. A régiék persze nem vagy nagyon kismértékben változtak, a cél, a felépítés és az élmény ugyanaz. A Control viszont egészen új. Ebben a két csapat felváltva játszik a támadók és a védők szerepében; előbbiek feladata elfoglalni két pontot, utóbbiaké megakadályozni ezt. A játék akkor is véget érhet, ha valamelyik oldalon túl sokszor halnak meg, vagy lejár a rendelkezésre álló idő. Amíg tart egy pontfoglalás (akkor is, ha a védők ezt akadályozzák), a meccs megy, úgyhogy még az utolsó pillanatok is feszültek lehetnek, de azokban a körökben, amelyekhez nekem volt szerencsém, általában elég egyoldalúan zajlott a küzdelem. A Control izgalmas és mókás, de tartok attól, hogy – ahogy az új módok esetében mindig – a megjelenés után két héttel már nem fog vele senki sem játszani, mindenki

## CSAK MOST JÖN AZ IGAZI IZGALOM

Augusztusban minden előrendelő kipróbálhatta, mennyit változott a hagyományos többjátékos mód, viszont szeptemberben zajlik majd a battle royale-mód, a Blackout bétája. Nagyon keveset láttunk eddig belőle, de jónak tűnik, úgyhogy izgatottan várjuk.

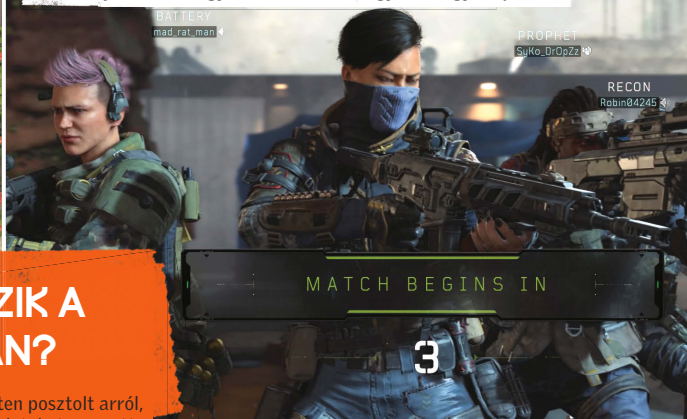
megy a jól megszokott alapmódokban harcolni. A játékkal jelenlegi formájában a legnagyobb problémám az, amire egyébként a fórumokon sokan panaszkodtak: mindenki nyeli a golyót, pláne azok, akik extra páncélt viselnek magukon. Az életerő nagyon lassan megy le, ezért a tűzharc sokszor nem kielégítő, nem szerez annyi örömet, mint amennyi bosszúságot okoz. Ezenkívül másba nem tudok belekötni. Nem érzem, hogy ez az utóbbi évek legjobb *CoD*-ja, sőt azt sem mondanám, hogy jobb, mint a *Black Ops III*. Változtattak ezt azt, de a *Black Ops 4* nem definiálja újra a sorozat multis élményét, ezért aki eddig sem kapott rá a módra, ezután sem fog, aki meg a *BO III*-at szerette, az ezzel is ellesz.

Paca

## A BLACK OPS 4 NEM DEFINIÁLJA ÚJRA A SOROZAT MULTIS ÉLMÉNYÉT

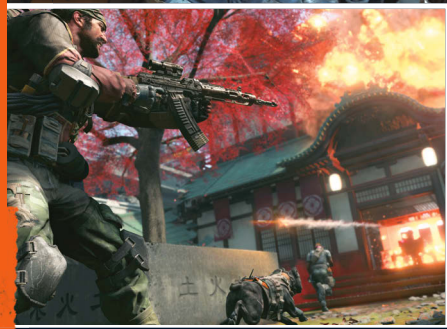


A módok jó részében egy karakterből csak egy lehet egy csapatban



### MI VÁLTOZIK A BÉTA UTÁN?

A Treyarch napi szinten posztolt arról, hogy milyen tapasztalatokat szerzett a béta alatt, és elmondta, mi az, amin a visszajelzések hatására változtatni fog. A számok és a felhasználók kéréseinek összegzése után erősödnek a scoretreakek, Nomad kutyája ügyesebben mozog, az SMG-ken gyengítenek, de a spawnpontok, a töltési idő és a framerate is a tesztelésnek köszönhetően változik. A lap nyomdába küldésekor még nem tudjuk pontosan, hogy a páncélzaton és az öléshez szükséges időn hogyan változtattak, de mire megjelenik, ez is kiderül majd.



# Előzetes

303 SQUADRON: BATTLE OF BRITAIN



Az egyik legjobb dolog a killçam, amely mindent megmutat



A légi csaták pörgősek, de néha elég bután alakulnak

So'fs know they can't win in a fair fight, so they cheat! wasn't enough to take us down! they! They wanted so to crush us! ach, them!



A teszt ideje alatt nem mozdultak a műszerek mutatói, reméljük, ezt kijavítják

Akiket rendesen megcsapott a légcsavarszél

# 303 SQUADRON: BATTLE OF BRITAIN



**INFO**  
Kiadó **Movie Games S.A., PlayWay S.A.**  
Fejlesztő **Atomic Jelly**  
Platform  
**PC**  
Röviden Nyitott világú, valós eseményeket feldolgozó II. világháborús légi harc. PEGI N/A

**B**EVALLOM, BÁR ÉRDEKEL A TÖRTÉNELEM, SOHASEM VOLTAM ERŐS BELŐLE. Ez azt jelenti, hogy a legfontosabbakon kívül egyáltalán nem vágom fejből az évszámokat, nem tudom hibátlanul felsorolni az Árpád-ház családfáját, és sörözés közben képtelen vagyok érdekesnek tűnő történeteket előrántani Wittelsbach Sarolta Augusztia Karolina magyar királyné életéről. Éppen ezért, amikor érkezett az érettségi napja, csupán abban bíztam, hogy olyan tételt kapok, amelyben nagy segítségemre lehet a térkép, és esetleg van is némi fogalmam az ott látható évszámok és nyilak háttéréről. Mivel a vizsgabizottság tagja volt kiváló osztályfőnököm (aki egyben a történelmet is tanította), olyan szerencsében volt részem, hogy fejének apró elmozdításával jelezte, számomra megfelelő tétel van a kiterített és lefordított papírdarabkák rendezői bal oldalán. Kihúztam hát, és mily szerencse, az angliai csatáról kellett beszélnem. Mivel akkoriban eléggé képtelen voltam a II. világháborús repülőgé-

pekkel kapcsolatban, nagyjából a második mondatnál faképnél hagytam a komplett témát, és előrántottam a 3,5 hónapot feldolgozó légi csatás részt, aprólékosan felsorolva az abban szereplő géptípusokat, lőerőket, megemlítve statisztikákat, kiemelve mindkét fél ászait, és elrögölve egy-két olyan történetet, amelyet a tankönyv érthető okoknál fogva nem említ. Az elnököt teljesen lenyűgözte az előadás, de végül mégis „csak” négyest kaptam, tekintve, hogy kicsit lehúzott a B tételként szereplő „Marcus Aurelius és Seneca, a korai sztoikusok” filozófiai témakörben nyújtott sokatmondó hallgatásom. Mindezek ismeretében nem csoda, hogy rendkívül fellelkesedtem, amikor kiderült, hogy a *303 Squadron* fejlesztői a közösségtől próbálnak egy nem túl vézesen nagyknak tűnő összeget kunyerálni arra, hogy segítségével a Steamre vigyék a pontosan ezt az időszakot feldolgozó játékot. A gyűjtés sikeresen zárult, így május végétől korai hozzáférés formájában már elérhető a cím, igaz, van még hová fejlődnie.

## MIÉRT PONT 303?

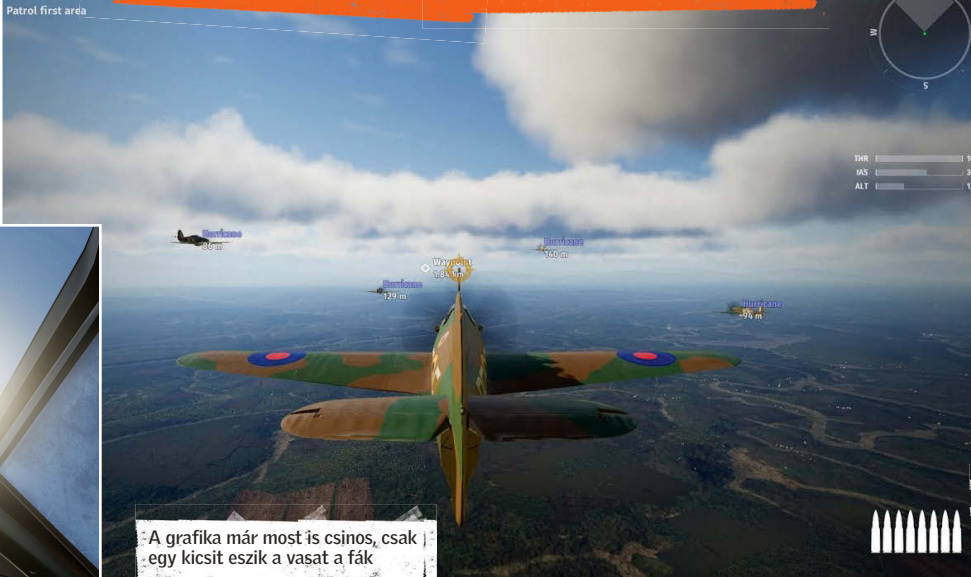
Az angliai csata repülő részére rendkívül érdekes és izgalmas dolog, hiszen a brit légi-erő egy olyan hadigépezettel nézett szembe, amely csillagromboló módjára gyűrte maga alá az országokat, és ezt kívánta tenni a teát szüröcsölő nemzettel is. Tiszta szerencse, hogy voltak olyan egységek, mint a 303-as, a királyi légierőben szolgáló 16 lengyel repülő század egyike, amely bár valamivel később kapcsolódott be az eseményekbe, pilótái 126 német vadászt lőttek le, ezzel pedig a legeredményesebb brigáddá váltak a háború brit égboltján.

## AKKOR MOST A JÁTÉKRÓL IS VALAMIT

Most, hogy sikeresen megnéztük a történelmi hátteret, lássuk, hogyan jelenik meg mindez a monitoron. Nem kérdés, hogy a lengyel fejlesztők igyekeztek a repülő címkékben eddig nem igazán látott dolgokat megvalósítani, mint amilyen például első feladatunk is, miszerint pattanjunk kerékpár-ra, és keressük meg a reptér egyik szeg-

## HAWKER HURRICANE

A háború első felében ez a repülőgép képezte a brit légerő gerincét, már amennyiben vadászrepülőgépekről beszélünk, ám idővel leváltotta a laikusok körében is sokkal jobban ismert Spitfire, amely kedvezőbb tulajdonságaival méltó ellenfele lett a Messerschmittnek és Fw-190-eseknek. A típus érdekessége, hogy még Jugoszláviában is építettek belőle néhányat, illetve nagyjából 3000 darab került a szovjetekhez, akik magyar légtérben is használták őket. A V12-es Rolls-Royce Merlin XX motor közel 1200 lóerőt tudott, ám ez sem volt elég ahhoz, hogy lépést tartson a Bf-109-cel, ugyanakkor a gép fordulósában lekörözte azt. Gond csak akkor volt, amikor fordulózás helyett üldözésre került sor, mert ebben az esetben a Hurricane nem lehetett ellenfél.



A grafika már most is csinos, csak egy kicsit eszik a vasat a fák



A „mérnökmodban” magunknak kell bőrrözni a vasat



Jelenleg nem igazán létezik a játékban fizika

## A GOLYÓ ÁTMEGY A BURKOLATON, KERESZTÜLHATOL A PILOTA MELLKASÁN, ÁTSZAKÍTTJA A MŰSZERFALAT, ÉS FELROBBANTJA A MOTORT

letében lévő tisztet. Miközben bringázunk, emitt más századok katonái az épület előtt alakznak, amott éppen nyakig olajosan motoroznak be egy javított Hurricane-t, szóval látható, hogy komoly élet zajlik a reptér területén. Amint megvan az emberünk, egy kis sé nehezen értelmezhető gépágyú-beállítás következik, ezután máris a levegőbe emelkedünk, hogy lerepüljük gyakorló küldetésünket, amelyben először fordulópontokhoz kell navigálni, majd pedig jöhet a ballonvadászat. Mielőtt ezzel megvagyunk, irány az éles bevetés, ahol már nem babra megy a játék, hiszen az érkező Bf-109-esek legalább annyira vágyanak a légi győzelemre, mint mi. De még mielőtt a felhők közé ereszkednénk, említést kell tenni arról, hogy a történések nem csupán a levegőben zajlanak, hanem a talajon is, hiszen amikor éppen nem azon vagyunk, hogy rojtosra lövjük a németeket, akkor különféle mellékküldetések után kell kutatnunk a legkülönbözőbb témakörökben. Mivel a játék még korai hozzáférés fázisában van, nem mindent lehetett felderíteni, de az már most is egyértelműen látható, hogy a félig sandbox földi mozgást igyekeznek kihasználni a fejlesztők. Azt viszont még nem tudni, hogy a végleges verzióig mindez mennyit fejlődik.

### AHOL NINCS FINOMKODÁS

Most van itt az ideje, hogy ténylegesen birtokba vegyük a háborús légtérrel. Talán az egyik legfontosabb érdekesség a killcam megléte, amely – hasonlóan a *Sniper Elite*-hez – rendkívül hatásos, hiszen végzetes talá-

lat esetén nem csupán annyi történik, hogy a derék ellenfél füstöt okádva ledugózik a földre, hanem konkrétan látjuk, ahogy a golyó átmegy a géptörzs burkolatán, keresztülhatol a pilóta mellkasán, átszakítja a műszerfalat, és felrobbantja a motort. Egyébként is egész jók a légi harcok, legalábbis olyan tekintetben mindenképpen, hogy látványosan érnek célba a lövedékek, és az embert tényleg elkapja a vérszomj. Aztán túlmelegszik a fegyver, és száználmas csattogással jelzi, hogy neki most pihennie kell egy kicsit, míg lehül. Maguk a háborús bringák is csinosra sikeredtek, öröm nézni a klasszikus formákat, ahogy próbálnak túlélni a levegőben, és azok az effektek is rendben vannak, amikor túlhúzzuk vagy túlgyorsítjuk a gépet. Jön a remegés, a levegő vérszomszólóan sikolt a belépőlélek mentén, és már magunk is attól félünk, hogy az eszement manőverek közepette darabjaira hullik a szerkezet. Tekintve, hogy a játék alapjait egy ténylegesen létezett század adja, valahol elvárható is volt, hogy az alapszituációt történelmileg hű küldetésekben éljük át, de maguk a fejlesztők is jelezték, hogy termékükkel a szórakoztatás mellett egyúttal tisztelni is szeretnék a lengyel pilóták emléke előtt.

### AMI NEM TETSZETT

Már a közösségi kalapozás időszakában is azért volt leginkább érdekes a játék, mert nagyjából az *IL-2 Sturmovik* óta nem lövöldöttünk egy igazán hiteleset a levegőben, márpedig a *303 Squadron: Battle of Britain* szimulátorként hirdette és hirdeti magát. Eh-

## ÉS A GRAFIKA?

Tekintve, hogy korai hozzáférés fázisában van a játék, vélhetően még sokat csiszolódik a kinézet, ami egyébként már most is elég baba, de azért akad rajta javítanivaló, főleg optimalizálás terén.

hez képest a levegőben mind árkád, mind szimulációs módban elég elcseszett az irányítás, és akár nullára lerántott gázzal is képesek vagyunk gyertyában emelkedni, miközben nincs olyan helyzet, amelyben dugóhúzóba esnénk a géppel. Ehhez hozzájön, hogy a műszerek csak dísznek vannak, nem mozdul semmi, aminek mozdulnia kellene, márpedig a hiteles illúzióhoz hozzátartozik, hogy pörög a magasságmérő, rázkódik a sebességmérő, összevissza lengedezik a variométer, és jobbra-balra lötyög a golyó, illetve a kanál. Oké, meglehet, mindezt csupán a félkész állapot számlájára kell írni, és a végtermékben már minden úgy működik majd, ahogy kell neki, de most még elég zavaró. Sokkal nagyobb baj, hogy bár a valóságban a fordulós légi harcban a Hurricane jobb volt, mint a Messerschmitt (lásd keretes írás), nem egyszer azért lett elegem a csatából, mert beálltam késbe az előttem lévő százkilences mögé, és onnantól kezdve sokszor csupán annyi történt, hogy ő is betette 90 fokok bedöntésre, és mint két hülye gyerek, így spiráloztunk egymás mögött több körön át. Ettől függetlenül mindenkinek érdemes kívánnia a végleges változat megjelenését, amelyben remélhetőleg elmúlnak ezek a betegségek, és valóban élvezetes terméket kapunk a kezünk közé.

RG

# Előzetes

FEAR THE WOLVES

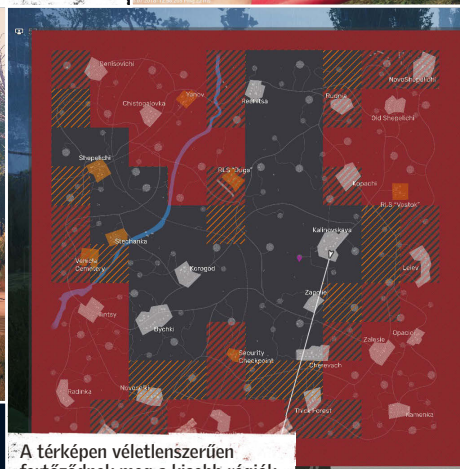


FTW - Closed beta

Nagyon figyelni kell a meccsek végén, nehogy valaki elmeneküljön



Szovjet emlékművekből nincs hiánya a virtuális Csernobilban



A térképen véletlenszerűen fertőződnek meg a kisebb régiók



Nem félünk a farkastól!

# FEAR THE WOLVES

## INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Vostok Games**  
Platform **PC**

**Röviden** A battle royale műfaj legújabb iterációja, amelyben a többi játékos mellett az MI irányította ellenfelek is veszélyt jelentenek ránk. Megjelenés **2019**  
**PEGI 18+**

**R**ENESZÁNSZUKAT ÉLIK A SUGÁR-FERTŐZÖTT MUTÁNSOIK. Februárban érkezik a *Metro: Exodus*, de bejelentették már a *S.T.A.L.K.E.R.* következő részét is. Lassan mondjuk Dunát lehetne rekeszteni azokkal a fejlesztőcsapatokkal, amelyek úgy próbálnak meg hype-ot generálni a játékok körül, hogy „a *S.T.A.L.K.E.R.* fejlesztőinek új játékeként” igyekeznek eladni azt, de amíg van köztük néhány minőségi alkotás, addig valahogy majd csak megbocsátunk. Meg egyébként is, a battle royale műfaján belül ilyen még úgysem volt. A *Fear the Wolves*nek minden esélye megvan rá, hogy emlékezetes darabja legyen ennek a fiatal műfajnak, de nagyon hosszú út áll még a *Survariumot* jegyző Vostok Games előtt, mire kényelmesen hátradőlhetnek.

### KI KORÁN KEL

A GSC Game World tagjaiból verbuvalódott ukrán fejlesztőcsapat természetesen Csernobilt választotta a játék helyszínéül, ahol a tervek szerint legfeljebb száz túlélő küzdhet majd egymással. A zárt béta korlátai miatt ez a szám jóval alacsonyabb volt, az európai régióban 60, míg Amerikában már 30 emberrel is elindultak a meccsek, de így is 10-15 percekkel kellett várni még csúcsideőben is, hogy beteljen egy szerver. Persze emiatt egyelőre nem könyveljük el halott játékként a *Fear the Wolves*ot, ahogy a technikai problémákból sem szabad messzemenő következtetéseket levonni (hiszen ez csak a zárt tesztidőszak), viszont ezek azok a kihívások, amelyekkel mihamarabb szembe

kell néznie a fejlesztőknek, és amiket a megjelenéskor a szemükre hányhatunk, ha ne adj' isten nem lesznek kijavítva, hiszen már most, a fejlesztés korai szakaszában egyértelmű, hogy orvosolni kell őket.

### ÖTLETBŐL VAN A KERÍTÉS

Látszik, hogy a Vostok Games dizájnerei megerőltették magukat, és még ha nem is feltétlenül csak teljesen új ötletekkel dolgoztak, hanem ezt-azt átemeltek más címekből, a végeredmény egy egészen friss játékélmény. Az egyik legfontosabb újítást és legnagyobb veszélyt a címszereplő farkasok jelentik: bizony, itt már nemcsak a többi játékosról kell rettegnünk, hanem az MI irányította farkasoktól is, akik általában falkában vadásznak a gyantútan áldozatokra. A 25 négyzetkilométeres pályán a legjobb loot egy része általában ugyanazokon, a térképen is jelölt helyeken van elszórva, de nyilvánvalóan ezen a területen portyáznak a farkasok is, így a kezünkben van a döntés: beérjük valami gyengébbel, vagy benyomulunk a gyárépületekbe, kockáztatva ezzel, hogy egy mutáns dög átharapja a torkunkat. Az elképzelés jó, a technikai megvalósítás azonban még rengeteg javításra szorul: a mesterseges intelligencia egyelőre nem a legokosabb, és a modellek is inkább csúsznak a földön, minthogy kecsesen szaladnának felénk. A bestiákkal természetesen



## TANULJ A JOBBAKTÓLI

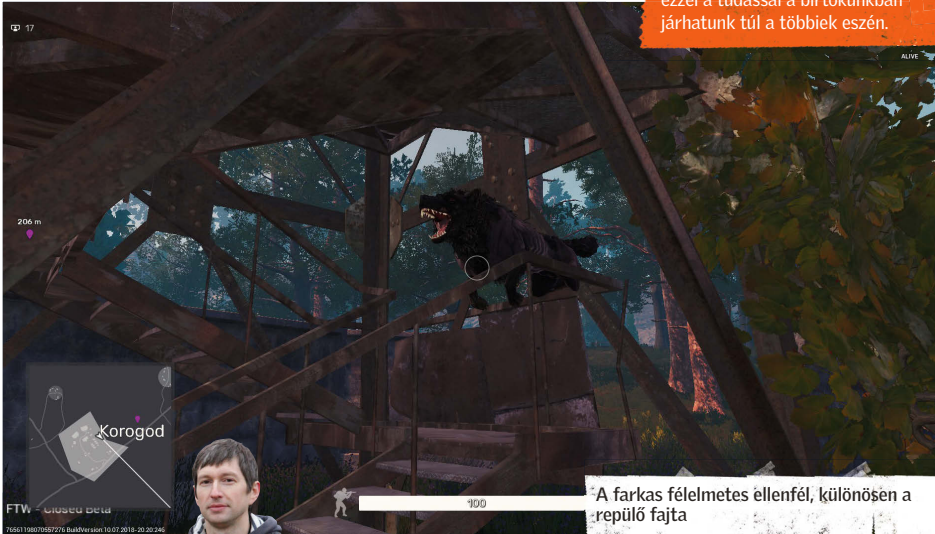
Ha már karakterünk halálakor nem rúg ki azonnal a szerver, az időjárás kapcsolata mellett érdemes a többi játékosra is odafigyelni. Nagyban meggyorsíthatjuk a tanulási folyamatot, amennyiben a legjobb helyeket (legyen szó lootról vagy egy egyszerű magaslétról, ahonnan egy mesterlövészpuskával oszthatjuk az áldást) nem magunknak kell felfedeznünk, a következő körökben pedig már ezzel a tudással a birtokunkban járhatunk túl a többiek eszén.



Ha beüt a vihar, gyakorlatilag nullára csökken a látótávolság



A textúrák még elég sok helyen hiányoznak, de a béták már csak ilyenek



A farkas félelmetes ellenfél, különösen a repülő fajta

## HA TE MONDOD

**Oleg Yavorsky marketingigazgató, Vostok Games:**  
„Sok apró játékelemmel dolgozunk, amelyek önmagukban könnyen átláthatóak, de együtt egy komplex egészzé teszik a játékot.”

nemcsak a lootban gazdag helyeken, hanem szinte bárhol találkozhatunk, úgyhogy felejtésük el, hogy a kör szélén, egy garázsban el lehet bújni hosszú percekig, mert villámgyorsan kirobbantják a campereket a legjobb helyekről.

Apropó kör: a hagyományos, szűkülő körös megoldás helyett a Vostok Games egy négyzetárcsós elképzelés mellett döntött. Hasonló ez ahhoz, mint amit a Cliffy B-féle csúfós véget ért *Radical Heights*-ben is látnunk: a pályán a mezők véletlenszerű sorrendben, két lépésben záródnak le, ezzel kiszámíthatatlanabbá téve a meccsek alakulását. A sugárzás első szintjét még különböző tárgyakkal, vegyvédelmi ruhával, gázmaszkkal vagy speciális tablettákkal semlegesíthetjük, ami ad némi lehetőséget a taktikázásra, főleg akkor, ha az időjárási viszonyok is nekünk kedveznek.

Mert a virtuális Csernobilban nem csak az éjszakák és nappalok váltják egymást, számolnunk kell a széleslyes időjárással is, ami meghatározza a hangulatot és egyben megnehezíti a vadászatot. A nagy szélben nem tudunk annyit sprintelni, és a messzire kilőtt golyókat is eltéríti a légmozgás, míg az eső a járművek tapadására és a látási viszonyokra van negatív hatással. Ráadásul ezek

alakulását mi magunk is befolyásolhatjuk, ugyanis ha valaki meghal, azt nem dobja ki azonnal a szerver: a már nem aktív játékosok szavazatai alapján változik az időjárás, így ha mondjuk leölt bennünket egy mesterlövész, és revansot akarunk venni, simán megszavazhatunk egy vihart, ami aztán ellehetetleníti őket a következő pár percben.

### AMIKOR FELPÖRÖGNEK AZ ESEMÉNYEK

A mentőhelikopteres végjátékot sem a Vostok Games találta fel, viszont remekül passzol a hangulathoz, és egészen új taktikai mélységet ad az utolsó néhány percben. Itt ugyanis nem kell mindenkivel elbánnunk, elég, ha feljutunk a kör végén megjelenő helikopterbe, de készüljünk rá, hogy könnyű célpontok leszünk, amíg a kötélen himbálózunk. Emiatt minden trükköt be kell majd vetni, hogy eltereljük az ellenfél figyelmét, és rávegyük, hogy egy kicsit ne nézzen a gép felé, vagy épp ne lásson semmit a mentőakcióból. Az akció egyébként is ilyenkor a legintenzívebb: a hatalmas térképnek és az egyelőre alacsonyabb játékoszámnak köszönhetően gyakrabban találkozunk majd farkasokkal, mint más túlélőkkel, és ha nem is sülyed *DayZ*-s mélységbe a játékmenet, előfordul, hogy a *Fear the Wolves* hosszú percekig át inkább hasonlít egy running simulatorra, mint egy akciódús lövöldére. Pedig a já-

## MINDENT A MAGA IDEJÉBEN

Az eredeti tervek szerint július közepén indult volna a korai hozzáférés, a fejlesztők azonban úgy döntöttek, hogy inkább egy hosszabb zárt bétával készítik fel a játékot a nagyközönség érkezésére, ami mindenképp üdvös döntés, hiszen egy gyenge early access-rajt könnyen a játék halálát jelentheti.

ték megpróbál akcióra sarkallni: az adrenalininfertőzést például csak úgy tudjuk leküzdeni, ha sprintelünk egy ideig (különben elkezd csökkenni a HP-nk). Életerőnk egyébként szép lassan visszatöltődik, kivéve, ha össze-szedtünk valamilyen sugárfertőzést, mert az negatív hatással lesz rá. Az ilyen alkalmakkor legalább ráérünk nézelődni és gyönyörködni a tájban, ami az Unreal Engine 4-nek köszönhetően kifejezetten mutatós. A növényzet az egyik legszebb, amit battle royale játékban eddig látnunk, és bár az optimalizációval még bőven lesz dolga a csapatnak, a korai hozzáférés fázisa alatt remélhetőleg sikerül majd rendbe tenni a dolgokat. Emellett nyilván implementálniuk kell olyan kvázi kötelező funkciókat, mint a karakterek testre szabhatósága vagy a ranglisták, de ezekre bizonyára sort kerítenek majd a megjelenés előtt. Hogy végül sikerül-e majd hatalmas rajongótáborra szert tenniük, vagy ez is egy újabb halott próbálkozás marad az egyre inkább túlszaturált battle royale-piacon, az a jövő zenéje, mi mindenesetre drukkolunk a *Fear the Wolves*-nak, mert üde színfolt lehet a hardcore játékok kedvelőinek.

Kaci

# Előzetes

NARUTO TO BORUTO:  
SHINOBI STRIKER

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

A mozgást segítő képességek elsajátítása lesz a tanulószakasz legfontosabb része



Már a karakterszerkesztőben is lehet szórakozni egy órát

Create a character.

A választható hősök az összes izgalmas technikáikat magukkal hozzák

Végre azzá a nindzsává válhatsz, aki mindig is lenni akartál

# NARUTO TO BORUTO: SHINOBI STRIKER



**INFO**  
Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Soleil Ltd.**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Többjátékos, PvP feladatokra alapuló akciójáték Naruto világában. Ismerős szereplők megszokott technikáit vehetjük be saját karaktereinkkel.  
Megjelenés **2018. augusztus 31.**  
PEGI 12+

**KEVÉS ANIMERAJONGÓ VAN A VILÁGON, AKI NEM KÉPZELTE MAGÁT LEGALÁBB EGYSZER SHINOBINAK, ÉS JÁTSZOTTA EL, HOGY KÜLDETÉSRE MEGY NARUTOVAL, SZASZUKÉVAL ÉS A TÖBBIEKKEL.** Az álom hamarosan valóra válik, köszönhetően a Bandai Namco legközelebbi *Naruto* játékának. Elkezdhetjük járni végre saját nindzsautunkat, amely a többi játékoson keresztül vezet.

## A TŰZ AKARATA

A Bandai Namcónak eddig is volt egy viszonylag sikeres *Naruto* játéksorozata *Ninja Storm* címen, de a cég szeretett volna egy kicsit több szabadságot adni a játékosoknak, miközben a barátaikkal élvezik a kulture világát. A *Shinobi Striker*ben nagy különbség a *Ninja Storm*hoz képest, hogy nem az anime és a manga sztoriját játsszuk végig. A főhősünk nem egy jól ismert karakter, hanem egy saját magunk kreálta avatár. Itt van végre a lehetőség, hogy mindenki megalkothassa saját nindzsáját. A béta elindítása után rögtön egy részletes karakterkészítő fogadott, ahol eldönthettük, hogy *Naruto* világának melyik falujához akarunk tartozni, és onnan indulva elkezdhetjük testre szabni avatárunkat. Számatalan lehetőség közül vá-

logathattunk, de tekintettel az elérhető hajstílusokra, ruhákra, fejdödre és a többi kellékre, meglehetősen nehéz olyan avatárt készíteni, amelyik ne emlékeztetne legalább részben valamelyik főbb animekarakterre. A valóban fontos döntések ezután következtek: elkezdhetjük összeválogatni felszerelésünket és képességeinket, legelőször is nindzsatechnikákat. Eldönthettük, milyen harcmodorban szeretnénk küzdeni (távolsági, közelharcos, védekező, támogató), megválaszthatjuk fegyvereinket, speciális technikáinkat, titkos dzsucunkat (képesség), és még azt is megadhattuk, hogy a nehéz helyzetekből kihúzó, helyettesítő dzsucu mivé változtasson bennünket. Ha akarjuk, csatába vihetjük az Ucsihai klán tűzlabdatámadásait vagy Szaszuke csidoriját, de *Naruto* rasenganjával is harcba mehetünk. A bétában viszonylag limitált beállításokat kaptunk, de a fejlesztők ígéretei szerint a megjelenés után tényleg mindent testre szabhatunk. Elkészült hősünkkel aztán vár bennünket a csatátér, ahol egy négyfős csapat tagjaként kell helytállnunk PvP-küldetésekben.

## A FELADAT AZ ELSŐ

A játékosok viszonylag nagy, rengeteg taktikai lehetőséget kínáló arénákban fognak megmérkőzni. A *Ninja Storm*

sem volt az a tipikus, 2D-s, verekedős cucc, de most aztán tényleg ráerősítettek a fejlesztők a pályadízájra. Mind-egyik csatátér visszahozza a *Naruto* széria egy-egy ikonikus helyszínét. Harcolhatunk majd a Hidden Sand sivatagában, ugrálhatunk a fák között a Hidden Leaf erdejében, de csatába keveredhetünk a *Boruto* anime modernizált Konohájában is. Mindegyik helyszín tágas, és rengeteg teret ad manőverezésre, csapatjátékra, de a szervezetlen bunyózásra is. A *Shinobi Striker*ben egyébként nem az a lényeg, hogy szétcsapjuk az ellenséges nindzsákat, az csak a helyzet velejárója. A legtöbb meccsen célszerű a játék-módban megadott feladat teljesítésére koncentrálni. A zárt bétában egy zászlófoglalós mókát próbálhattunk ki: a játékosoknak meg kellett szerezniük az ellenfél lobogóját, és bevinniük saját bázisukra. Mivel a karakterek irányításának kulcsa a mozgási képességek megtanulása (többszörös ugrás, teleportálás, falon futás stb.), így ez volt talán a legszórakoztatóbb az összes mód közül. Egy Ucsihai karakterrel felkapni a zászlót, és villámmozgással elkerülni az ellenfeleket olyan élmény, amilyenről eddig csak álmodhattunk.





## HAVEROKKAL A KONOHA KOCSMÁBAN

A Shinobi Striker a klasszikus menükben turkálás helyett egy izgalmasabb megoldást választott. A játékosok Konoha falujának egy kis darabkájában, az utcán mászkálva, egyes épületekbe benézve választhatnak a játékmódok, a karakterbeállítások és más lehetőségek közül. Ez egyrészt hagy egy kis lehetőséget a felfedezésre, másrészt itt barátságos körülmények között kereshetünk játékostársakat, és rendeződhetünk klánokba.

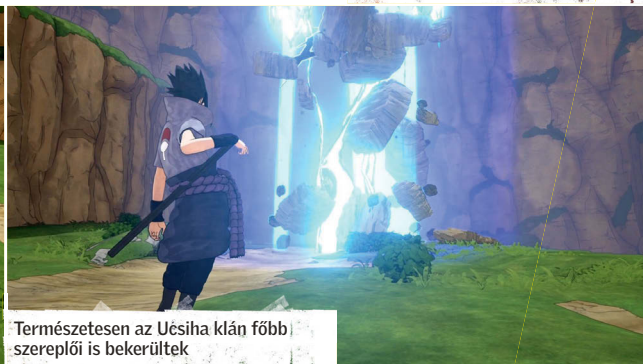
## ITT VAN VÉGRE A LEHETŐSÉG, HOGY MINDENKI MEGALKOTHASSA SAJÁT NINDZSÁJÁT



Kooperatív kihívások is lesznek a játékban, mint például Sukaku leverése



Csapatársainkat támogathatjuk dzsucuinkkal



Természetesen az Ucsuha klán főbb szereplői is bekerültek



A többfázisú béta legutóbbi körében aztán a Base Battle is előkerült, amelyben a játékosoknak három elfoglalható bázisból kellett a lehető legtöbbet megszerezniük és megtartaniuk. Ennek a legszórakoztatóbb része az volt, hogy mivel a bázisok döntően hegycsúcsokon várták a nindzsákat, rengeteg ellenfél végezte a semmibe zuhanva. A rasengan és egyéb lökést garantáló dzsucuk nagyon jól jöttek a bázisok védelme során. Sajnos épp emiatt egy kicsit idegőrlő is, amikor az ellenfél előnyhöz jut, de szerencsére elég gyorsak és pörgősök a meccsek ahhoz, hogy ilyenkor se váljon feszültté a légkör.

Akik csak a nindzسابunyóra kíváncsiak, és inkább egy *Ninja Storm*hoz közelebbi élményre vágnak, azok mehetnek a Combat Battle-módra, amely gyakorlatilag tényleg csak arról szól, hogy leverd a többieket. Ehhez (és a játékmódok többségéhez) használhatod a Naruto világának több hősét is, de őket nem szabhatod át saját stílusodra. Egyelőre ez a játék leggyengébb része.

### MINDEN MÁS

Karakteralakítás és játékmódok tekintetében a *Shinobi Striker* bétája nagyjából teljesítette, amit vártunk; kellemes nindzsaélménynek ígérkezik. Az alapok rendben lesznek, viszont a prezentáció egyelőre ijesztően felemásnak

tűnik. Látszik, hogy a csapat kreatív energiái a játékelményre koncentráltak, aminek sajnos komoly hatása van olyan apróbb részletekre, mint az egyes dzsucuk súlytalansága. Egy csidori vagy egy rasengan találata közel sem annyira kielégítő vagy izgalmas, mint a *Ninja Storm*ban, ez pedig sokak számára egy „olcsóbb” termék érzetét keltheti. A látvány sem különösebben kiemelkedő, és bár a végleges verzióig ez még javulhat, erősen meglátszik, hogy a teljesítmény és átláthatóság volt a fő szempont. Ez persze nem feltétlenül probléma, de nagyban hozzájárul a hangulat gyengességéhez. Szerencsére mindezen problémák háttérbe kerülnek abban a pillanatban, amikor beindul az akció. A játékmenet gyors, pörgős meccsekre, mobilitást garantáló képességekre és csapatmunkára épül, így hamar elkapja a játékost a gépszíj. A fenti problémákat csak azért érdemes megjegyezni, hogy a *Ninja Storm*ból érkező veteránok ne csalódjanak hatalmasat, amikor belépnek, és találkoznak a *Shinobi Striker* krétával rajzolt karaktereivel. Őszintén reméljük, hogy a tállás és a hangulat javítható lesz még a hátralévő egy hónapban.

### HARCRA KÉSZEN

Nagyon izgalmas játéknak nézünk elébe, ha a megjelenéskor ennyi lesz az összes gond

## BORUTO ÉS A HAVEROK

Ahogy a cím is sugallja, ebben a játékban már az új generációs anime szereplői is szerepet kapnak. Boruto és haverjai idővel mind bekerülnek, és több karakter is a Boruto-ban megismert dizájnival látható a lobbiban. Haladt a kor a tűz országában.

vele. A Naruto-rajongók kiélhetik vágyukat, hogy saját nindzsaklánokat alapítsanak, és minden este saját shinobijukkal mehetnek harcolni a különböző arénákba. A fejlesztők folyamatos fejlesztést, új tartalmakat, karaktereket és csatatereket ígérnek, így nem kell attól tartanunk, hogy a megjelenés után csak a polcon porosodik majd a cucc. Kérdéses persze, hogy az ígéretek közül mi fog teljesülni, de amit eddig láttunk a *Naruto to Boruto: Shinobi Striker*ből, az biztató. A fura grafikai stílus csak addig szúrja a szemed, amíg meg nem szólal az első meccs kezdetét jelző hang, aztán igazi nindzsa módjára megformáld a csakra irányításához szükséges kézjeleket, és már futsz is a falon célpontod felé. Hibátlan Naruto-élményt garantál a *Shinobi Striker* már csak azzal is, hogy több kedvencünkkel is találkozhatunk a központi lobbiként funkcionáló Konohában. Augusztus utolsó napja sokaknak, köztük nekünk is a nindzsává válás pillanatát jelenti. Reméljük, hogy még aznap este összefutunk veletek a levelek közt rejtőző falu ramenboltjának pultjánál.

Hunter

# Előzetes

WE. THE REVOLUTION

Akadnak nyugodtabb pillanatok



GameStar  
KIPRÓBÁLTUK



Nem mindig békés a hangulat a bíróságon



Hamar megtörténik a baj az utcákon

Szabadság, egyenlőség, testvériség

# WE. THE REVOLUTION



## INFO

Kiadó **Klabater**  
Fejlesztő **Polyslash**  
Platform  
**PC**

**Röviden** Többféle játékelemet vegyítő alkotás, amelyben bírónként kell helytállnunk a francia forradalom idején.

Megjelenés **2018**  
PEGI **N/A**

## NEM VOLT TÚL BÉKÉS HELY PÁRIZS A 18. SZÁZAD VÉGÉN.

Számos áldozatot követelt a francia forradalom, ugyanakkor óriási hatással is volt az országra, sőt az egész kontinensre, emiatt jelentős eseményként tartják számon a történelmkönyvekben. Ez a végzős időszak pedig remek alapként szolgál egy videójáték számára, és ezt a lehetőséget a Polyslash fejlesztői is észrevették. A srácok egy egészen különleges kalandot alkottak meg, ami nagyon hamar sokak kedvencévé válhat, ha egyszer végleges állapotban is megjelenik.

## A TÖRVÉNY NEVÉBEN

Elég bonyolult meghatározni, hogy pontosan melyik műfajt is képviseli a *We. The Revolution*, ugyanis sokfajta elemet szőttek bele a fejlesztők. A játék során egy bírószerelőként kell helytállnunk a francia forradalom idején kénytelen ítélni, tehát értelemszerűen nincsen túl könnyű dolga. Emellett pedig még saját démonjaival is meg kell küzdenie, ugyanis főhősünk nem veti meg sem az alkoholt, sem pedig a szerencsejátékot. A kaland zöme a tárgyalóterem-

ben játszódik, itt vezetnek elénk a vádlottat, aki felett ítéletet kell mondanunk. Természetesen mások is tartózkodnak a teremben egy-egy tárgyalás alkalmával, így arra is oda kell figyelniük, hogy mit gondol az esküdtszék, illetve a civilek hangulatát is érdemes szemmel tartanunk. Először meghallgatjuk, mivel gyanúsítják az adott polgárt, majd átböngészhetjük az adott esethez tartozó dokumentumokat. Ezekben az iratokban részletesebben le van írva minden tudnivaló, és ha sikeresen megtaláljuk a kiemelt szavakat, mondatrészeket, akkor újabb és újabb nyomokat deríthetünk fel. Néhányukat aztán összefüggésbe tudjuk hozni egymással, és ha rájövünk, hogy mi mihez passzol, új kérdéseket tehetünk fel a vádlottnak. Nem lehet a végtelenségig kattintgatni, és mindent mindennel összepárosítani, ezért fontos, hogy jól átlássuk a helyzetet, hiszen minél többet megtudunk egy adott ügyről, annál igazságosabb verdikt születik a végén. Játék közben egyébként szabadon pakolgathatjuk az asztalunkon lévő iratokat és könyveket, amelyek között találunk például a kérdésekről és az azokra adott válaszokról készült feljegyzést, va-

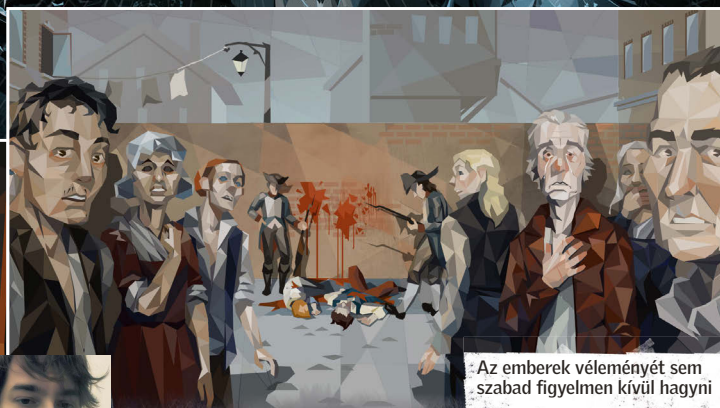
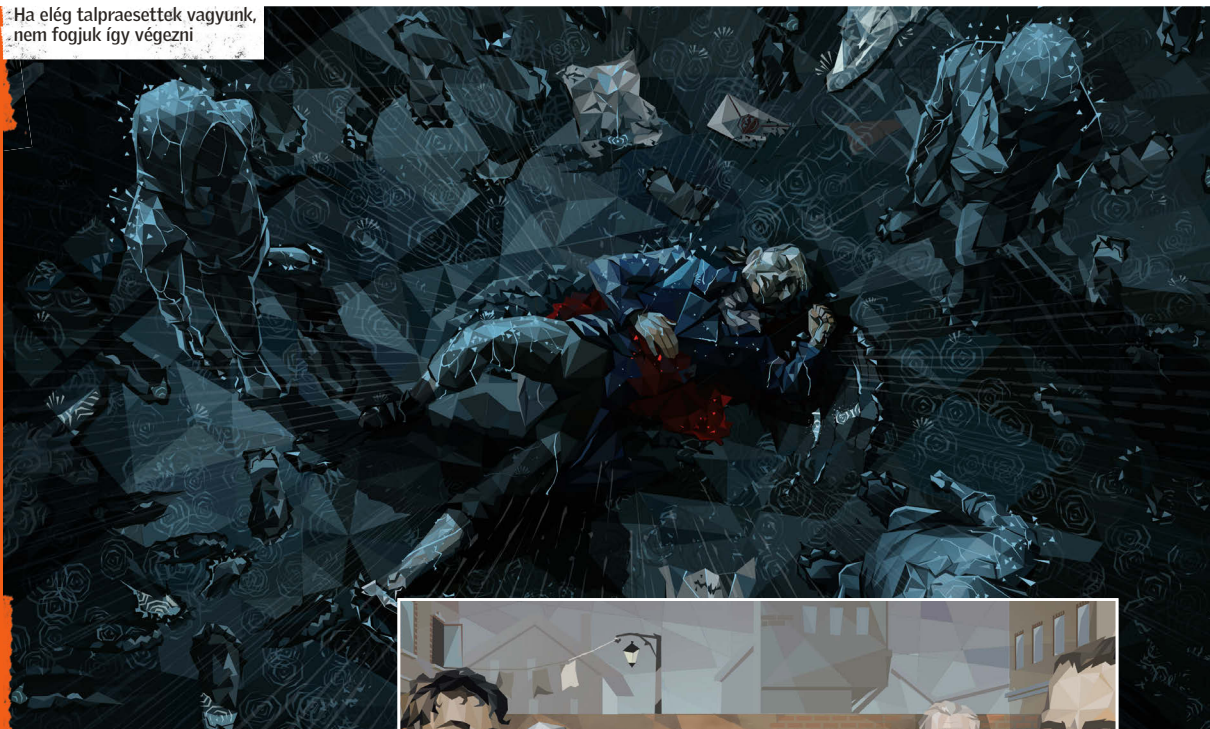
lamint a helyes eljárás szabályairól szóló olvasnivalót is. A *We. The Revolutionben* két nagyon fontos erőforrással fogunk sáfázkodni: arannyal és befolyással. Amíg előbbi például elengedhetetlen a szerencsejátékhoz, utóbbi jól jöhet a tárgyalásokon, mert a befolyáspontokkal segítséget kérhetünk mentorunktól, ha esetleg elakadnánk, de akár azt is elérhetjük, hogy az esküdtszék enyhébb, vagy az ügyész közbenjárásával épp súlyosabb büntetést javasoljon egy vádlott számára. Egy ügy végén három különböző döntést hozhatunk. Határozhatunk úgy, hogy az előttünk álló polgár nem bűnös, és szabadon távozhat, de akár börtönbe is küldhetjük az illetőt. A legsúlyosabb büntetés pedig a kivégzés. Nem árt jól megfontolni döntésünket, mielőtt aláírnánk és lepecsételünk a papírt, mert kapcsolatunk az egyes csoportosulásokkal annak függvényében javulhat vagy épp romolhat, hogy milyen ítéletet hoztunk. Nem könnyű igazságosan dönteni, mert számos olyan faktor van, amely hatással lesz az ítélopességre. Minden ember máshogy viselkedik a tárgyalóteremben, és az sem biztos, hogy mindenki az igazat mondja, viszont a

Ha elég talpraesettek vagyunk, nem fogjuk így végezni



## DÍJAT ÉRŐ LÁTVÁNYVILÁG

A We. The Revolution még meg sem jelent, de máris bezsebelt egy rangos elismerést. A Pixel Heaven 2018 rendezvényén induló 16 másik alkotással szemben sikerült győzedelmeskednie a Polyslash gyermekének, amely így megkapta a legjobb művészi teljesítményért járó elismerést.



Az emberek véleményét sem szabad figyelmen kívül hagyni

## HA TE MONDOD

**Dawid Cislak rendező, Polyslash: „Az emberi életek és halálok feletti hatalom megrontja az elmét. Azt szeretnénk, hogy a játékosok ne csak az általunk generált helyzetekkel nézzenek szembe, hanem saját magukkal is.”**

A bíró minden döntésének következménye van.

következményekkel nekünk kell elszámolnunk, tehát jelen esetben valóban komoly súly nyomja a bíró vállát.

### FORRADALOM, MIEGYMÁS

Eközben a bíróságon kívül is zajlik az élet, szinte folyamatosan a zavargások Párizs utcáin, ahol a különböző frakciók képviselői csapnak össze egymással, és ahogy azt már említettem, döntéseink hatására előfordulhat, hogy amíg az egyik csoport jobban kedvel majd, addig egy másik leginkább a máglyára hajítana. Így ha épp nem bíraskodunk, akkor saját hálózatunkat fogjuk építgetni, ami hasznos apróságokkal szolgál, és segítségével nemcsak itélkezés közben, hanem a városban is valódi hatalmat szerezhetünk magunknak. Párizs különféle körzetei bónuszokat adnak nekünk, amelyeknek köszönhetően kémeink hatásosabban tudnak működni. Minderre egy térkép fölött gömnyedve keríthetünk sort, és itt jönnek be a képbe a taktikus játékelemek: fontos odafigyelni arra, hogy hova küldjük ki embereinket, és milyen utasításokkal látjuk el őket. Például adhatunk olyan feladatot egy ügynökünknek, hogy mérje fel a hangulatot egy adott körzetben, de akár befolyásun-

kat is növelhetjük így, ha épp arra van szükségünk. Viszont nem csak a mi bábuink mozognak a térképen, ezért résen kell lennünk, mert könnyedén előfordulhat, hogy elkapják valamelyik emberünket, ami nyilvánvalóan nem túl szerencsés helyzet. Persze nem a térkép az egyetlen hely, ahol elüthetjük az időt. A szrencejáték mellett véletlenszerű szituációkba is belefuthatunk, amelyek színesítik egy kicsit a kalandot, és persze ugyanúgy döntéshozatalra kényszerítenek bennünket, mintha csak a tárgyalóteremben ülnénk. Rádásul előfordulhat, hogy nem csak két megoldás közül választhatunk, ami értelemszerűen bonyolítja a helyzetet. Az ilyen események után bónusz ütheti a markunkat, ha jól döntünk, ám ha elbaltazzuk a dolgokat, akár veszíthetünk is a befolyásunkból, tehát itt sem mindegy, melyik gombra bökünk rá.

### TÖMLÖCBE VELEI

Jelenleg alfaállapotban van a We. The Revolution, de már most nagyon ígéretesnek tűnik a projekt. A különböző játékelemek keveredése egészen izgalmas egyveleget képez, tehát nem kell attól félnünk, hogy elapodna a kaland, mert mindig történik valami, ami a fi-

## TAPASZTALT BRIGÁD

Egy kis lengyel stúdió a Polyslash, a kemény magot alkotó fejlesztők azonban korábban olyan csapatoknál dolgoztak, mint a The Farm 51, a Reality Pump vagy a Bloober Team, tehát nem teljesen kezdőkről van szó.

gyelmünket igényli. Rádásul a fejlesztők több mint száz egyedi ügyet ígérnek, szóval minden önjelölt bírónak fel kell kötnie a gatyáját, mert ez bizony nem lesz gyerekjáték. Természetesen nem mehetünk el szó nélkül a játék különleges látványvilága mellett sem, ami egészen művészi, és kifejezetten jól áll az alkotásnak. Az élményt pedig csak fokozzák a zenék és a hangeffektek, amelyekből egyelőre még nincs túl sok, de azért ez a kevés is sokat dob a hangulaton. Ugyanakkor az a nagy helyzet, hogy még rengeteg munka vár a Polyslash csapatára, ha valódi játékot szeretnének faragni alkotásukból. A srácok egyelőre csak egy apró kóstolót adtak a projektből, hiszen az alfaban mindössze néhány játékbeli map elérhető, és annak ellenére, hogy már ennyiből is jól megismerhetjük az alapokat, azért elég hamar a végére lehet érni. A lengyel stúdió jó úton halad, hogy egy egyedi alkotást tegyen le az asztalra, szóval érdemes figyelemmel követni a We. The Revolution alakulását.

Gucs

# Előzetes

## PATHFINDER: KINGMAKER

Semmi sem javítja úgy a morált, mint egy akasztás

Amikor nem elég az erő, és már elfogyott a tudomány, segítségünkre siet a mágia. Sok száz különböző varázslatot használhatunk fel, ahogy ellenségeink is

A teremtmények némelyike mellett eltörpülnek hőseink

Egyetlen, magára valamit is adó fantasy-RPG-ből sem hiányozhatnak az óriáspók

## Alig használt bárói címem királyi koronára cserélném

# PATHFINDER: KINGMAKER

**N**APJAINK EGYIK LEGTÖB-  
BET DICSERT JÁTÉKTER-  
VEZŐJE ÉS ÍRÓJA, CHRIS  
AVELLONE PÉLDÁTLANUL TE-  
VÉKENY. Már akkor is szívesen be-  
segített baráti cégek fejlesztése-  
ibe (*Wasteland 2*, *Torment: Tides of Numenera*), amikor az Obsidian  
Entertainmenhhez kötötte szerződése,  
ám azt követően, hogy 2015 nyá-  
rán szabadúszóvá vált, a legkülönfé-  
lébb projektek környékén bukkant fel  
jellemzően írói minőségben, de terve-  
zőként, tanácsadóként és konzultáns-  
ként is szívesen foglalkoztatják. Ki-  
vette a részét a *Divinity: Original Sin II*, az *Into the Breach* és a *Prey* sike-  
réből, segít helyrehozni a *System Shock* fókuszú tévesztett remake-  
jét, valamint ott sündörög az *Alaloth: Champions of The Four Kingdoms* és a második világháborús *Burden of Command* körül. Az idei E3 óta pedig azt is tudjuk, hogy őt is köszönet illeti majd azért, ha a *Dying Light 2* túltesz elődjén. Végezetül, de nem utolsósorban kulcsszerepét játszik abban, hogy a hamarosan megjelenő *Pathfinder: Kingmaker* története ne fulladjon unalomba, küldetéseit válto-



**INFO**  
Kiadó **Deep Silver**  
Fejlesztő **Owlicat Games**  
Platform **PC**  
**Röviden** Izometrikus nézetű CRPG, amely a Paizo népszerű asztali szerepjátékának szabályrendszerére és kampánykészletére épül.  
Megjelenés **2018. szeptember 25.**  
PEGI **16+**

zatosnak és szórakoztatónak találjuk, és nehezebbre eszen eldönteni, hogy kit hagyjunk hátra a felfogadható társak közül a hatfős létszámlimit miatt.

### TE VAGY AZ, PILLARS OF BALDUR'S GATE?

Elég csak egy pillantást vetni a *Kingmaker*re ahhoz, hogy egyértelművé váljon, ugyanabba az ihletforrásba merítették ivókupáikat az Owlicat srácai, amelyekből előtűnik a BioWare, a Black Isle, a Troika, az Obsidian és mások is kortyoltak. Bizva az izometrikus nézetű, csapatalapú szerepjátékok iránt újabban tanúsított élénk érdeklődésben, és hogy a *Pathfinder* népszerűsége, valamint Avellone személyes varázsa sosem lankadó passzátszélként dagasztja vitorlájukat, megfuttatták Kickstarteren is a projektet. Félmilliót kértek, kicsivel több, mint kilencszázezer dollár jött össze, így aztán a Paizo és a My.com után egy tradicionális kiadó, a Deep Silver támogatását is megkapták, utóbbi miatt pedig dobozos változatra is számíthatunk. Jó hír ez annak, akinek kizárólag a kézzel fogható dolgok dobogtatják meg a szívét.

A közösségi kalapozás kedvező hozadéka-ként a tervezettnél hosszabb sztori, több társ karakter, valamint minden kaszton be-

lül három-három választható archetípus is helyet kapott a játékban. Utóbbiak közül valamelyik mellett le kell tennünk a voksunkat már a karakteralkotás során, döntésünk pedig meghatározza a harcmezőn betöltött szerepünket is. Emiatt – bár ezzel nyilván nem mondom nagy újdonságot – érdemes minden választásunkat az általunk preferált játéktílushoz igazítanunk, és ezt az elvet követve csemegéznünk a fajok, kasztok és archetípusok között. Mindazonáltal, ha egy szörmébe öltözött, alig három láb magas gnóm barbár álmaidok netovábbja, ne hagyjátok magatokat befolyásolni. Már csak azért se, mert nem mindennapi látványt nyújt egy ilyen pöttöm harcos, amikor elragadja a düh.

A küzdelmek valós időben zajlanak, de a *Kingmaker* inspiráló játékokhoz hasonlóan bármikor szüneteltethető, hogy nyugodtan kielemezzük a helyzetet, számba vegyük lehetőségeinket, és kiadjuk utasításainkat. A Unity motorral életre keltett karakterek a korlátozott zoom dacára is elég részletesen kidolgozottak, még olyan apróságokra is odafigyeltek a grafikusok, hogy amennyiben több előkészített fegyvert viselnek, azok láthatóak maradjanak akkor is, amikor épp valami mást forgatnak. Például az embermagas pallost suhogató Amírít felszerelhetjük

még fíjal (átveti a vállán), egykezes szekercével (övére akasztja) és törrel (csizmája szárába csúsztatja), valamint több rétegni öltözettel, amelyek függetlenül attól, hogy milyen sorrendben adjuk rá, az észszerűség diktálta módon jelennek meg rajta. Elvégre senki sem lehet olyan ostoba, hogy láncinget húzzon úti köpenyére.

Társainknak egyébként az ígéret szerint a párbeszédok során is hasznukat vesszük. Ha teszem azt valakit meg szeretnénk győzni az igazunkról, de mind a karizmánk, mind a karizmunk kevésnek bizonyul, megkérhetjük valamelyik segítőnket, hogy húzzon ki a bajból. Tehát kalandozópartink valódi csapatként működik, tagjainak képességei és adottságai kiegészítik egymást.

### ÉLJEN A KIRÁLYI

A *Pathfinder: Kingmaker*t a hasonzorú alkotásoktól leginkább megkülönböztető jellemvonása egyúttal a játék vezérmotívuma is: trónra kell ültetnünk avatárunkat. Természetesen nem mindegy, hogy milyen fából faragták az uralkodót, hiszen döntései nem csupán a saját és udvartartása életét változtathatják meg gyökeresen, hanem a birodalma legtávolabbi szegletében földet turo pa-

rasztát is. Stolen Landsben ugyanúgy telnek-múlnak a napok, mint másutt, és ha a földesurak elhanyagolják a kötelességüket, kincset, kalandot és élvezeteket hajszolva, akkor felbátorodnak a környék rablóbandái, fosztogatni kezdenek, karavánokat rabolnak ki, és a szörnyektől sem védi meg senki a lakosságát.

Amikor felüti fejét a baj, személyesen is beavatkozhatunk, de megbízhatunk valaki mást, aki felkutatja a mindenkori probléma gyökerét. Ha helyettesünk kapzsi természetű, számíthatunk rá, hogy az utolsó ellopott rézgarasnak is utánajár, de az összeg egy része a saját zsebében köt ki, mielőtt átadná a maradékot a kincstárnak. Ezzel szemben egy nagylelkűségéről ismert lovas csak a rablóvezért hívja ki párbajra, a többiek pedig futni hagyja ahelyett, hogy a teljes bandát felkoncolná. A hazaúton pedig valószínűleg megesik a szíve a nélkülöző paraszton, ezért szétosztja közöttük a pénzt, természetesen a mi nevünkben. Ezáltal kétségtelenül javul megítélésünk a pór nép szemében, de egy elszegényedett hűbérúr nem maradhat sokáig népszerű.

Az uradalmunkat körülvevő területeket idővel rábírhathatjuk a csatlakozásra, ám ehhez ál-

## BAGOLY FOGTÁ CICA

A Nival Interactive és az Allods Team egykori fejlesztői alkotják a huszonegynéhány főt számláló Owlcat Games gerincét. Sokan közülük még az ezredforduló előtt elkészítették első játékukat, portfóliójukban olyan ismert alkotásokat találunk, mint a *Rage of Mages II: Necromancer*, az *Evil Islands*, az *Etherlords*, a *Silent Storm*, a *Heroes of Might and Magic V*, továbbá az *Allods Online* és a *Skyforge* MMO-k.



Chavalier

## HA TE MONDOD

Chris Avellone narrative designer, Owlcat Games: „Társaid szilárd világgéppel rendelkeznek, meghatározott elveket követnek, és amennyiben tetteid nem állnak ezekkel összhangban, megeshet, hogy magadra hagynak, akár ellened is fordulhatnak.”

Udvartartásunk mindenkori állapota jól tükrözi uralkolásunk eredményességét

BEA VER



## ÚTKERESÉS

Miután a Wizards of the Coast 2007-ben ismét saját gondozásába vette a *Dungeon és Dragon* magazinokat, a hoppon maradt Paizo Publishing úgy döntött, hogy a D&D 3.5-ös kiadásával kompatibilis útmutatók, modulok és egyéb kiegészítők számára alternatív otthon keres. Cirka két év leforgása alatt előrukkolt a szintén d20-as rendszerben működő *Pathfinder*rel, amelyhez egyedi szabályok tartoztak, valamint egy saját világ (*Golarion*). A nyilvánosság bevonásával csiszolt és finomhangolt asztali szerepjáték több rangos díjat is elnyert, valamint olyat tett, ami előtte és azóta egyetlen más társának sem sikerült: letaszította trónjáról a *Dungeons & Dragon*st, amelyek csak 2014-ben, a 5th Editionnel sikerült visszakapaszkodnia az élre. A *Pathfinder* azóta is szorosan a sarkában lohol, és nem kizárt, hogy jövőre, amikor a tervek szerint megjelenik a javított, második kiadás, ismét trónfosztásra kerül sor.

# Előzetes

F1 2018



A sportág változásait követve az autókön helyet kap a glória



2003 | Williams FW25

Számos klasszikust vezethetünk az elmúlt több mint negyven évből



Egy bájos riporternő-kérdézet bennünket a versenyek között

A múlt is olyan fontos, mint a jövő

# F1 2018



## INFO

Kiadó Codemasters  
Fejlesztő Codemasters Birmingham  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden A Forma-1 játéksorozat 2018-as része, amelyben mind a játékmódok, mind a játékelmény jelentős javuláson esnek át. Megjelenés 2018. augusztus 24. PEGI 3+

**LÉTEZIK NÉHÁNY SPORTJÁTÉKSOROZAT, AMELY ÉVENTE BŐVÜL ÚJ RÉSSZEL, DE TALÁN EGYIKNÉL SEM ANNYIRA JELENTŐKÉ A VÁLTOZÁSOK, MINT AZ F1 JÁTÉKOK ESETÉBEN.** Míg egy-egy *F1-FA* vagy *NBA 2K* általában csak ráncfelvarráson esik át, a Codemasters játékmódokat vesz el, és tesz be. A generációváltást nehezen élte meg a csapat, hiszen szerződés kötötte őket ahhoz, hogy évente adjanak ki új játékot, a két megjelenés között eltelt idő viszont messze nem volt elég minden feladat elvégzésére. Így fordulhatott elő, hogy az *F1 2014* PS4-es és Xbox One-os verzióit elkaszálták, és bár az *F1 2015* már a jelenlegi generációra érkezett meg, mivel a nulláról építették fel, olyan alapvető funkciók hiányoztak belőle, mint a karriermód. Szerencsére a srácok akkor megteremtettek egy alapot, amire könnyen lehetett építeni, és a következő évben már egy sokkal jobb, kielégítően tartalmas játékkal ajándékozták meg a versenysport iránt érdeklődőket. Azóta folyamatos a fejlődés, az *F1 2017* kiválóan sikerült (nem mellesleg a Formula One eSports Series keretében komoly e-sportággá vált), és jó esély van arra,

hogy az *F1 2018* legyen a sorozat eddigi legjobb része.

### ÜTEGYENGETÉS

Aki nagyjából képből van az aktuális autósjáték-kínálattal, valószínűleg egyetért azzal, hogy ezekben az egy bizonyos ágazatra fókuszáló játékokban már nagyon kevés, ha pusztán versenyezhetünk. A *Forza*, a *Gran Turismo*, a *Project Cars* játékok mindenféle járművet kínálnak, és mindegyiket nagyon jó élmény vezetni, mi több, ár-kádcímebe is bevásárolhatunk F1-es autót (lásd a *The Crew 2*-t, amelyben a Red Bull kocsijával körözhetünk, igaz, sajátos feltételek mellett) – így pedig felmerül a kérdés, hogy miért venne valaki egy aránylag kevés variációt kínáló játékot ugyanazért az árért, amiért kaphat sokkal változatosabbat is. A mai világban a licenclátékoknak azt kell átadniuk, milyen élmény az adott sportágak versenyzőjének lenni, és az *F1 2018*-ban is ez kap majd nagyobb hangsúlyt; még jobban fog számítani, milyen az élet a pályán kívül. Karrierünket végigköveti majd egy riportert, Claire, aki a menetek után kérdéseket tesz fel nekünk, reflektál eredményeinkre és teljesítményünkre, mi pedig eldönthetjük, profi sport-

tolóként nyilatkozunk, vagy showmanként próbálunk meg rajongókat szerezni. Ez háttal lesz megítélésünkre mind a többi csapat, mind saját személyzetünk részéről. Szézononként négyszer tárgyalhatunk át-igazolásról, és kiválaszthatjuk azt is, ki legyen a riválisunk, ami a népszerűségünket is befolyásolja; ha egy jó versenyzővel rivalizálunk, és sorra legyőzzük, az pozitív, ha pedig egy gyengén teljesítő figurától rendszeresen kikapunk, az negatív irányba billenti el megítélésünket, ezzel értékünket. A paddockon sokat dolgoztak, hogy valóságosabbá varázsolják; kellett is, nem kevés időt fogunk ott tölteni. A csapat átgondolta a fejlesztési rendszert is, sokkal időtakarékosabbá tette, hogy aki csak a futamokat nyomná le, ugyanúgy haladhasson, mint aki a teljes versenyhétvéget végigpörgeti szabadedzésektől a kvalifikáción át. Érdemes pár pontot eltenni tartalékba a szezonok végére, felkészülve a váratlan szabálymódosításokra. Azt figyelték meg, hogy a legtöbb játékos előbb unt bele a játékba, mint hogy rendesen kifejlesztette volna autóját, és ezen akartak mindenképp változtatni. Új gyakorlóprogramok is készülnek majd a korábbi, egyébként kimondottan szórakoztatóak mellé.

Természetesen idén sem maradhatnak el a játékmenetet közvetlenül érintő finomítások, de nem írták újra a teljes vezetési modellt. Aki sok segítséget bekapcsol, alig fogja érezni, hogy valami megváltozott, viszont a szimulációszerű élményre vágyók örülhetnek a felfüggesztések és kerekek realiztikusabb viselkedésének. A bukkanókat ugyanakkor mindenki jobban megérzi majd. Ezeknél sokkal fontosabb, hogy akár szeretjük, akár nem, felkerül az autókra a glória, avagy a bukókezet, viszont cockpit nézetben kikapcsolhatjuk a középső merevítőt, hogy ne zavarja a kilátást. Van úgy, hogy a valóság lehető leghűbb átültetése helyett a játékelményt kell szem előtt tartani; már látatlanban is örülünk a lehetőségnek. Említést érdemel még az ERS, az energia-visszanyerő rendszer, amely az utolsó pillanatokban is segíthet megváltoztatni a futamok végeredményét.

A hivatalos e-sport-bajnokság elindulását követően még komolyabban veszi a fejlesztőcsapat a többjátékos módot. A matchmaking nemcsak az elért eredmények, hanem a versenyek közben tanúsított viselkedés alapján is sorolja a játékosokat, így aki agresszív, és sokat ütközik, szándékosan a többiek kiütésére játszik, nem kerülhet majd össze olyanok-

kal, akik igyekeznek valódi pilóták módjára viselkedni. Megszabadultak a fura bugoktól is, amelyek megnehezítették a tavalyi rész élvizetét.

### VISSZATÉRÉS A MŰLTBA

Mivel a játékosok szerették, és ennek hangot adtak, a Codemasters kibővíti a klasszikus autók kínálatát. Vezethetjük az 1976-os McLaren M23-at és a Ferrari 312T-t (James Hunt és Niki Lauda kocsiját), a Brawn BGP 001-et 2009-ből, a Williams FW25-öt a 2003-as szezonból és persze mindent, ami az F1 2017-ben szerepelt. Összesen húsz legendás jármű került fel a listára 1972-től 2003-ig, mindegyik csodásan kidolgozva. Bár régi pályák eredeti formájukban nem térnek vissza, a német nagydíj helyszíne, a Hockenheimring egy-éves kihagyás után újra bejárható lesz, és ami még ennél is jobb, a Marseille melletti Circuit Paul Ricard és ezzel a francia nagydíj is a felhozatal része lesz – ugyanakkor a Sepang International Circuit kikerült a versenynaptárból, és ezt a játék is leköveti.

### A TÖBBI MÁR CSAK FÉNYŰZÉS

Bár az F1 2017 nem volt kimondottan csúnya, a látványra is ráfért némi kor-

szűrítés. A Codemasters ezzel sem volt óvatos: a fények, az ég, a felhők minden korábbiánál valósághűbbnek látszanak, új effektek kerültek be, láthatjuk a hó okozta torzulást az aszfalt közelében, a felszálló port, és nő a részletesség. Persze ezt leginkább a PC-s, PlayStation 4 Prós és Xbox One X-es játékosok érzékelik majd, de a javulás a PS4-en és Xbox One-on játékosok számára is észrevehető lesz. Aki látta, kipróbálta a játékot (néhány külföldi autós magazinnak volt szerencséje, ami érthető, hiszen elsősorban nem a gamerek, hanem a Forma-1-rajongók a célközönség), pozitívan nyilatkozott róla, és többen állították, hogy már hónapokkal a közelgő megjelenés előtt szinte kiadásra kész állapotban van. Hiszünk abban, hogy a csapat tényleg mindent megtett, ami erejéből telt, és izgatottan várjuk a végeredményt. Aztán lehet készülni a pár év múlva esedékes generációváltásra.

### MAGYAR VERSENYZŐ A FORMA-1-BEN

2017-ben elindult a hivatalos Forma-1 e-sport-bajnokság, közvetlenül a FIA és a Liberty Media felügyelete alatt. Valódi csapatok színeiben szállnak harcba egymással a világ legjobb virtuális pilótái, köztük a 17 éves Bereznay Dániel, akit nem kisebb csapat, mint a konstruktóri versenyben jelenleg vezető Mercedes AMG Petronas Motorsport igazolt le az idei szezonra. Nagyon szurkolunk neki!

Paca

## GYŰJTŐI KIADÁS? NEM IGAZÁN

Az F1 2018 egy Headline Edition nevű változatban is megjelenik, amely annyiban tér el az alapkiadástól, hogy eleve része a 2009-es BRAWN BGP-001 és a 2003-as WILLIAMS FW25 autót magában foglaló Headline Content DLC Pack. A két autót később külön is meg lehet vásárolni.

Újra cirkálhatunk a Hockenheimringen



Nemcsak az számít, mit csinálunk a versenyeken, hanem az is, hogyan viselkedünk azokon kívül



A látvány sokat fejlődik, különösen az eget lesz érdemes figyelni

### HA TE MONDOD

Lee Mather game director, Codemasters: „Hosszú távú terveink vannak arra vonatkozóan, milyen irányba terejlük az F1 sorozatot.”



# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE Azeroth lángokban, már megint

- 32 WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH
- 36 MADDEN NFL 19
- 38 EARTHFALL
- 40 THE BANNER SAGA 3
- 42 WARHAMMER 40,000: GLADIUS - RELICS OF WAR
- 44 OCTOPATH TRAVELER
- 46 THIS IS THE POLICE 2
- 48 OVERCOOKED 2
- 50 TOUR DE FRANCE 2018
- 51 PRO CYCLING MANAGER 2018
- 52 ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION
- 53 SHINING RESONANCE REFRAIN
- 54 DOWNWARD SPIRAL: HORUS STATION
- 56 UNAVOWED
- 57 HORIZON CHASE TURBO
- 58 MUGSTERS
- 59 HOUSE FLIPPER
- 60 RUNNER3
- 61 MOTHERGUNSHIP
- 62 YAKUZA 0
- 63 FOR THE KING
- 64 NO MAN'S SKY - NEXT
- 65 PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE - BEAST OF WINTER
- 66 MEGA MAN X LEGACY COLLECTION 1+2
- 67 THE COUNCIL - EPISODE 3: RIPPLES
- 68 RAINBOW SKIES
- 69 WARHAMMER: VERMINTIDE 2
- 70 FAR CRY 5: LOST ON MARS
- 71 GENE RAIN
- 72 FOOTBALL, TACTICS AND GLORY
- 73 PROJECT CARS 2: SPIRIT OF LE MANS PACK
- 73 911 OPERATOR - SEARCH AND RESCUE
- 74 THE WALKER
- 75 RICK AND MORTY: VIRTUAL RICK-ALITY
- 76 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

# WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

## HIHETETLEN, DE IGAZ: MÁR TIZEN-NÉGY ÉVE LÉTEZIK A WORLD OF WARCRAFT, ÉS MÉG MINDIG

**MARADT BENNE SZUFILA.** 2004 őszén indult világhódító útjára a játék, amely alapjában változtatta meg a játékipart. A Blizzard öt éves életciklusban gondolkozott, de még őket is meglepte a játékot övező, hihetetlen érdeklődés. Csúcsformáját a *Wrath of the Lich King* kiegészítő megjelenésekor érte el, akkor tizenegy és fél millió aktív játékos volt, ennyien fizettek érte havonta. Ilyen hosszú idő elteltével a játékok nagy része már a feledés homályába vész, de a *World of Warcraft* még mindig tartja magát. Bár közel sincs akkora rajongótáborra, mint a kétezres évek közepén, bőven maradt még pár millió játékos, akit lázba hoz egy új kiegészítő. Főként akkor, ha az esélyt ad arra, hogy ismét egymásnak essenek az örök riválisok. Az előző kiegészítő végén csúfos kudarcot vallott a démonhadjárát, Sargeras, a főkolompós titán börtönbe került, és Illidan lett a börtönőre; ezek ketten jól ellesznek egymással az idők végezetéig. Sargeras azonban még a veresége előtt Silitus homokjába dőlte hatalmas kardját, ezzel lassú halálra ítéelve Azerothot. A bolygó véréből új ásvány kristályosodott ki: az azerit fontos szerepet kap az új kiegészítőben. Időközben a Horda és a Szövetség sem tétlenkedett, a külső veszély elmúltával ismét hódolhattak kedvenc időtöltésüknek: egymás legyilkolásának. Az élőhalt Sylvanus porig égette Darnassust ártatlan civilek ezreivel. A Szövetség ezt nem zehette tétlenül, ostrom alá vonták Undercityt,

ahol a hordások az utolsó lehetőségükig küzdenek. Valahol itt kapcsolódunk be mi a történetbe hordásként, a város hős védőjeként, míg szövetségesként a város hős felszabadítójaként. Azerothban ilyen a történelem; csak nézőpont kérdése, hogy melyik oldal a jó, és melyik a gonosz.

## REJTELMES SZIGETEK

Megszokhattuk, hogy a *World of Warcraft* kiegészítőkben új területeken erősíthetjük az amúgy is félisteni magasságokba felszintezett hőseinket. A *Battle for Azeroth* mindjárt két új helyszínt is kapott, Kul Tirasban a szövetségesek kezdenek meg hosszú menetelésüket, míg a hordások Zandalarbán kereshetnek szövetségeseiket. Azt már mindjárt a cikk elején szeretnénk tisztázni, hogy az a béta alapján készült, e sorok írásakor még egy hét van hátra a szerverek élesztéséig, és ugyanennyi idejük maradt a fejlesztőknek a hibajavításokra. A látottak alapján nem lesz gond a bejárható területek nagyságával, mindkét sziget három hatalmas területre tagozódik, ezekben bőven akad tennivaló. A teszthez a *Burning Crusade* óta nevelgetett tehén harcosomat, Terkát használtam fel, így főként Zandalari dzsungelét és kő-sivatagjait fedeztem fel. Sokan kérdezik tőlem, hogy a szintezéshez mennyire jó a prot warrior, és hogy miért nem váltok specializációt arra az időre, amíg maximumra felviszem a karaktert. A helyzet az, hogy nagyon szeretem a tank szerepkört, ebben van a legnagyobb gyakorlatom. Egy nagyon kicsivel lassabban ölöm meg a szörnyeket, mint a



## INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**  
Platform

**PC**  
**Röviden** A minden idők legnagyobb online szerepjátékához kiadott hetedik kiegészítőben a Horda és a Szövetség ismét egymás torkának ugrik.  
**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.



## VESZEDELMEZ DZSUNGELÉK, NEMES BENNSZÜLÖTTEK, KORUKAT MEGHALADÓ ÉPÍTÉSZETI CSODÁK ÉS ELKÉPESZTŐ HANGULAT VÁR MINKET

Zandalar trolljai építészetben nagyot alkottak: piramisok és a zigguratok ékesítik a sziget minden fontosabb pontját



dps karakterek, de szinte nulla az esélye annak, hogy néhány szerencsétlen találat után elhalálazzak. Folyamatosan tudom aprítani a mobokat, nem kell minden második harc után leülnöm enni és életerőt regenerálni. A küldetésrendszer amúgy is nagyon jó irányba fejlődött az utóbbi néhány kiegészítőben, nagyságrendekkel kevesebb az öldöklős küldetés, ráadásul most már a többi játékos csépelte szörnyeket is elég megkarcolni ahhoz, hogy azt hozzáírja a mi eredményünkhöz. Innentől tehát már nem olyan nagy katasztrófa a fejlődés, akár gyógyítóként is tudunk jó tempóban haladni. A szintezés nem lett túl nehéz, egy terület teljes kipucolásával simán lehet három szintet fejlődni; nekem kényelmes tempóban, az összes küldetéssszöveget elolvastam és értelmezve egy napig tartott (durván tíz óra játékkal), amit persze lehet sokkal gyorsabban is teljesíteni, de akkor nagyon sok mindenről lemaradunk.

Hordásként Zandalar volt az indulózna, ide csak úgy lehet eljutni, ha segítünk a troll király lányának megszökni az emberek börtönéből. A belpolitikai viszályoktól fűtött király udvarában nem mindenki fogadta szívélyesen a hordáskülönményt, de a király végül engedélyezte nagykövetségük felállítását. Zandalar leginkább az ősi azték birodalomra hasonlít: veszedelmes dzsungelek, nemes bennszülöttek, korukat meghaladó építészeti csodák és elképesztő hangulat vár ezen a szigeten. Utoljára talán Pandaria volt ennyire hangulatos új helyszín, ezt most nagyon eltalálták a Blizzard fejlesztői. A másik oldallal már nem voltam ennyire kibékülve, Kul Tiras emberlakta települései nem hagytak bennem mély nyomot, rengeteg ilyet láttunk már eddig. Engem az emberi városok a worgen településekre emlékeztettek leginkább; elég nyomasztó helyek, nem hiszem, hogy túlságosan sokat fogok arrafelé kalandozni. A zene vi-

szont mindkét oldalon elképesztő minőségű, bár ez nem túlságosan nagy újdonság, hiszen a Blizzard mindig is ügyelt arra, hogy az aláfestő zene rendesen megalapozza az új területek hangulatát.

### DUNGEONS AND DRAGONS

A *Battle for Azeroth* lehetőséget ad arra, hogy karaktereinket 120-as szintre húzzuk fel. Sok játékosnak nem jelent túl nagy élményt a küldetések teljesítése, nekik találták ki a dungeonöket: az ezekben 10-20 perc alatt lezavarható ötfős kalandok során rengeteg tapasztalati pontot, barátokat és nem utolsósorban a fejlődéshez elengedhetetlen felszereléseket szerezhetnek be. Személy szerint én is ezeket a pörgős instákat kedvelem. Tankként nagyon gyorsan bejutok egy ilyen csapatba, mivel az elmúlt tizennégy évben nem sikerült megkedveltetni az emberekkel a tank szerepkört. Azt szokták mondani,



hogy sebző karakterként élvezetes a játék, gyógyítóként kihívás, tankként viszont óriási felelősség. Ezt sajnos nem tudom megcáfolni, számtalan olyan eset fordult elő „pályafutásom” alatt, amikor más baromságai miatt engem, a tankot vettek elő, az én fejemet ordították le a vesztés csaták után. Nem azt mondom, hogy sohasem hibáztam, de az esetek nagy részében bizony kiderült, hogy a csapattársak slendriánsága okozta a bukást. A legnagyobb gond az, hogy a tankoknak az összes bossarcót ismerniük kell. Jelen esetben tíz új dungeonról beszélünk, ami testvérek között is 40-50 főellenfelet jelent egyedi képességekkel és taktikákkal. Sajnos a játékosok többsége nem veszi a fáradságot arra, hogy elolvassa, értelmezze és alkalmazza a különféle taktikákat, a tankoknak viszont az összes boss egyedi képességét fejben kell tartaniuk. Normál nehézségi szinten ezek nem jelentenek túl nagy kihívást, de heroic vagy mythic fokozaton már frusztráló lehet egy-egy főellenfél. A *Legion* óta négy nehézségi

szintet különböztetünk meg (normal, heroic, mythic, mythic+), ezen a rendszeren nem változtattak a fejlesztők, nem is nagyon kell. Mindkét frakciónak külön szintező dungeonök állnak a rendelkezésére, csak a 120-as limit elérése után lesz lehetőségünk arra, hogy hordásként tiszteletünket tegyük a szövetséges instákban. Lesz két mythic terület is, ide csak 120-aszként és meghatározott szintű felszereléssel léphetünk be két, nagyon hosszú küldetéssorozat után. Raidek egyelőre még nincsenek a játékban, de a fejlesztők ígérete szerint valamikor a játék megjelenését követő hetekben elindul Uldir. Ez amolyan titán laboratórium, ahol az ősök különféle titkos kísérleteket végeztek. Az ígéretek között van még egy naga raid is, ahol a főellenfél maga Azshara királynő lesz; ez azért elég érdekes hangzik, már annak, aki kicsit is ismeri Azeroth történelmét.

## ÚJ FAJOK JÁTSZÓTERE

A *WoW*-kiegészítők egyik legérdekesebb része az új fajok és az

új karakterosztályok bemutatása volt. Utoljára 2012-ben villantott a Blizzard új fajt, ők voltak a híres-hírhedt pandák, akik egyaránt csatlakozhattak a Hordához és a Szövetséghez is. Azóta azonban nem erőltették meg magukat a játéktervezők, sem a *Legion*-ben, sem a *Warlords*-ban nem jelent meg új népcsoport. Eppen ezért lepődött meg mindenki a 2017-es BlizzConon, amikor a Blizzard bejelentette, hogy a *Battle for Azeroth*-ban feltűnnek az ún. szövetséges fajok. Ezek valójában nem teljesen újak, legalábbis nem olyan értelemben, mint amilyenek anno a goblinok vagy a worgenek voltak, inkább amolyan alfajok, egyedi, különleges tulajdonságokkal, képességekkel, páncélokkal és hátasokkal. Az első körben négy szövetséges és négy hordás alfaj közül választhatunk. A bétában ezeket bárki kipróbálhatta (legalábbis hatot a nyolc közül), de élesben nem lesz ennyire egyszerű a helyzet, komoly feltételeket kell teljesítenünk ahhoz, hogy indíthas-

## NORBI MÁS-VÉLEMÉNYE

Nem vagyok túl pozitív, mert nem kapunk új dolgokat. Látszik a tartalmon, hogy az új trendeknek akarnak kedvezni. Úgy is nevezhetnénk ezt a kiegészítőt, hogy *Legion 2.0*, mert ugyanaz lesz benne, mint két évvel ezelőtt. Az artifact fegyvert felváltja a nyaklánc, de tanult hibájából a Blizzard, és elég lesz egyszer kifarmolni. Nem lesz legendary drop rendszer, pedig az sok izgalom forrása volt, egyszerre utáltuk és szerettük. Nagy pozitívum a mythic+ továbbfejlesztése, heti három loot is kerülhet a ládába. A raidek maradnak, de elvették a master lootot, ami az olyan guildeknek nagyon rossz, amelyek komolyan vették a fejlődést. A Warfront hoz némi újdonságot, NPC-k elleni PvP-t kell elképzelni. Nagy negatívum a craftrendszer teljes leépítése, már nem éri meg semmi az alchemyn és jewelcraftingon kívül. Alig kapott pár karakterosztály új képességet, a többséghez hozzá sem nyúltak... majd talán a 8.1-es patchben. Megszeretsz egy karit, majd átrendezik menet közben; ez azért nincs teljesen rendben. Egészében ez egy 6/10-es kiegészítő nekem. Reméljük, a Blizzard hoz valamit gyorsan bele, mert ha nem, sok embert fog elveszteni.

Tengernyi arany, drágakő és varázsfegyver várja a kalandozókat az új területeken, csak győzzük elköltetni



Rituális maszkokba öltözött ősgyíkokkal bárhol összefuthatunk Zandalar szigetén



Tíz másodperc alatt végezhetünk a normál ellenfelekkel



Egy élőhalott T. rex-csontváz nem számít újdonságnak a szigeten

## HÉT KÜLÖNBÖZŐ, ELLENFELEKKEL VÉLETLENSZERŰEN TELEHINTETT SZIGET ROTÁLÓDIK HETI VÁLTÁSBAN

sunk ilyen alfajokat. Elméletben jól hangzik ez a rész, de a gyakorlatban vannak fenntartásaim a rendszerrel kapcsolatban. Vegyük például a nightborne fajt, ők a Legion kiegészítőben kaptak egy külön területet, ahol egy egész várost kellett felszabadítanunk a démonok uralkodása alól. Kifejezetten jól sikerült ez a rész, telepakolták küldetésekkkel, de nagyon nehezen lehetett elérni az exalted státuszt az elfekkel; hosszú hetekbe telt, és minden áldott nap le kellett tolni néhány ismétlődő és huszadik alkalommal már baromi unalmas küldetést. Kétlem, hogy az új belépők hajlandók lesznek ilyen feltételek mellett feloldani ezeket az alfajokat, ráadásul úgy néz ki, hogy semmiféle előnyt nem jelentenek a közülük kikerülő karakterek raidben, mivel a készítő gondosan ügyelt arra, hogy az egyensúly megmaradjon, és egyetlen újonc se legyen erősebb a régiéknél.

### FEDEZZÜK FEL EGYÜTT A SZIGETEKET

Bekerült az új kiegészítőbe egy egészen új játékmód is, az Island Exploration. Ez tulajdonképpen egy háromfős szcenárió (ezt a játékmódot a pan-

dás kiegészítőből ismerhetjük), ahol egy feltérképezetlen szigeten kell két társunkkal együtt minél gyorsabban minél több azeritet összegyűjtenünk. Ezt megtehetjük a szörnyek halomra ölésével, küldetések teljesítésével vagy éppen az ellenséges frakció tagjainak kifosztásával. Nincsenek karakterosztály-megkötések, három gyógyító vagy sebző karakter is képes legyűrni együtt ezeket a kihívásokat. A nehézségi szintek közül normál, heroic és mythic fokozaton az ellenséges frakciót kiokosított mesterséges intelligencia irányítja. Itt az összes, PvP-mecsekéről ellesett piszkos trükköt beveti az ellenfél, sokak szerint ez lesz a kiegészítő legélvezetesebb játékmódja. Induláskor hét különböző, ellenfelekkel véletlenszerűen telehintett sziget rotálódik heti váltásban, de a fejlesztők nem zárkóztak el attól, hogy idővel úja helyszínekké bővítsék a repertoárt. Új játékmód a Warfront, amely ügyesen ötvözi egymással a szerepjátékok és a stratégiák legjobb elemeit. Egy húszfős raidet képzelj el, ahol a gépen harcolhatsz, de annyi csavar van a történetben, hogy menet közben egy komplett bázist kell felhúznod. Teljesen olyan, mint amikor a Warcraft III-ban

szép fokozatosan kiépítettük a hátorzágot, és feloldottuk az egyre erősebb egységeket és fejlesztéseket. Az igazat megvallva ezt még nem volt lehetőségem élesben is kipróbálni, de a jövőben egészen biztosan sort kerítek rá. Összességében elégedett vagyok az új kiegészítővel, sokkal jobb, mint ahogy azt az előzetes infók alapján reméltem. Valamiért az a kép élt bennem, hogy főként a PvP-elemekre fog koncentrálni, ehelyett kaptunk egy klassz Island Exploration és Warfront játékmódot, ami igazi PvE-kihívás. A legendás fegyverek bezárásának nem örülök, viszont megértem ezt a fejlesztői döntést, unalmas lett volna két kiegészítőn keresztül fenntartani azt a rendszert. Nem állítom, hogy ez lett a legjobb és leginnovatívabb kiegészítő, viszont ott van az erős középmezőnyben, és ez bizony 14 év elteltével igazán szép teljesítmény. A Blizzard ismét bebizonyította, hogy történetmesélésben nincs párja a Naprendszerben, kíváncsi vagyok, milyen irányba viszi tovább a cselekményt a jövőben. Egyelőre nyolcvan és kilencven százalék közé lövöm be a kiegészítő értékelését, a következő számban folytatjuk a Battle for Azeroth tesztelését.

Mocsy

## HUNTER MÁSVÉLEMÉNYE

Emem már akkor megnyert a játék, amikor kiderült, hogy Zandalar és Kul Tiras a két új terület. Mindkettő gyönyörű, és Zandalarnak annyira erős hangulata van, hogy komolyan fontolgattam az átállást a hordáshoz (ezen mondjuk Sylvanas hamar segített Teldrassil leégetésével, de mindegy is). A Heart of Azeroth rendszert egy kicsit esetlennek érzem az Artifact fejlesztéshez képest, de ez a legkisebb része az idei WoW-os szeretetsomagnak. A Warfront harcok mindig nagy élményt nyújtanak, az Island Expedition a kétszázadik alkalommal sem untam meg, az új dungeonök pedig mind izgalmasak, és érdekes harcokat kínálnak. A tematika ezúttal nem olyan erős, mint a Legionben, de ennyi takonyzöld után jól esik végre egy klasszikusabb Warcraft élmény. Én azt hiszem, rendben leszek a következő két évre is.

### HARDVER

Windows 7/10 (64 bit), Intel Core i5-760/AMD FX-8100, Nvidia GeForce GTX 560 2 GB/AMD Radeon HD 7850 2 GB/Intel HD Graphics 530, 4 GB RAM, 70 GB szabad hely

- + Zandalar fantasztikus
- + azeritpáncél-fejlesztés
- + Blizzard szintű történetvezetés
- Kul Tiras átlag alatti
- legendás fegyverek hiánya
- nincs új karakterosztály

MOCSSY  
Folytatjuk.

FOLYTATÁSA  
KÖVETKEZIK.

## Futball a javából

# MADDEN NFL 19

**NAGYJÁBÓL 12 ÉVE TALÁLKOZTAM ELŐSZÖR AZ AMERIKAI FUTBALL CSODÁLTOS VILÁGÁVAL, AZ NFL-LEL ÉS TERMÉSZETESEN A MADDEN NFL SOROZATTAL.** Az első Madden játék az NFL 07 volt.

Akkoriban nagyon keveset tudtam róla, de az alapok megismerése után az egész franchise évekre magával ragadott. Azóta természetesen alapjaiban változott meg a sorozat, és sajnos egyes részei csalódást okoztak, a Madden NFL 19 viszont a széria egyik legkiemelkedőbb darabja lett.

### EZ AZ ÉN CSAPATOM

A játékmódok tekintetében az EA Tiburon maradt a jól bevált receptnél. Továbbra is a Franchise és a Madden Ultimate Team (MUT) a két domináns mód, de a Madden NFL 18 üdítő újdonsága, a filmszerű élményt nyújtó Longshot is visszatért, és kapott egy szórakoztató folytatást. A fórumozó közösségek egyébként sokszor eléggé megoszlanak, és Franchise-, illetve MUT-játékosokként hivatkoznak magukra. A két tábor teljesen más szempontból vizsgálja és kritizálja a játékot, így a fejlesztőknek nincs könnyű dolguk, amikor újításokat akarnak csempészni bele. Idén viszont pompásan megoldották a helyzetet, ugyan is mindkét játékmód az előnyére változott a Madden 19-ben.



**INFO**  
Kiadó EA Sports  
Fejlesztő EA Tiburon  
Platform  
PC, PlayStation 4,  
Xbox One  
Röviden Az  
1988 óta futó NFL  
videójátéksorozat leg-  
újabb darabja, amely  
sok újdonsággal bővíti  
az utóbbi években  
kicsit ellaposodott  
formulát.  
PEGI 3+

A Franchise-mód lényege a dinasztiaépítés. Ez sok mindent magában foglal, mert három fronton – játékosok, vezetőedző, tulajdonos – is érvényesülnünk kell, hogy több éven át olyan franchise-t működtessünk, amely nemcsak gazdaságilag, hanem a pályán is sikeres. A három szerep közül az új franchise kezdetekor választhatunk. A klasszikus és egyben a legnépszerűbb lehetőség a vezetőedzői szerep. Ebben az esetben a játék alapja a meccsek lejátszása, a játékosok szerződötése, cserélése, draftolása, illetve saját edzőnk képességeinek fejlesztése. Játékosként egy adott NFL-atlétát irányítunk, akivel olyan karriert kell építenünk, hogy annak végén beválasszanak bennünket a Pro Football Hall of Fame-be. Sajnos ez a Franchise-lehetőség továbbra sem olyan élmény, mint az utóljára a Madden NFL 08-ban játszható volt karriermód (a saját lakásunkban ügyködtünk a dolgainkon, a meccsek után interjúkat adtunk, a holszezonban pedig filmekben szerepeltünk), de az EA Tiburon sajnos ezt várhatóan már nem fogja visszahozni. Franchise-módban tulajdonosként a csapat gazdasági ügyeivel kell foglalkoznunk, beleértve a stadionépítést, az árazást és a szponzori szerződéseket, de ugyanúgy dolgozhatunk a csapatmenedzselésen, mint vezetőedzői szerepkörben. Minden esetben kezdhethetjük a karrierünket ismeretlen újoncként, de akár át is vehetjük létező személyek felett az irányítást.

A tavalyihoz képest sok újdonságot tartogat a Franchise, miáltal még komolyabb a szimuláció, és még szórakoztatóbb a játékmé-



net. Bevezették a sémákat, amelyekkel átláthatjuk csapatunk erősségeit és gyengeségeit egyes formációk esetében. Minden játékos más-más sémákba illeszkedik tökéletesen, nekünk pedig az a célunk, hogy a lehető legjobban tudjuk alkalmazni a csapatunkat. Támadó oldalon figyelniünk kell az irányító stílusára, a falemberek blokkolási erősségeire, illetve a futójátékosok és elkárok szerepköreire. A védelemmel ugyanez a helyzet – 4-3-as felállásban nem sok sikert fogunk elérni 3-4-es sémában játszó falemberekkel és linebackerekkel, és az emberfogásban kiemelkedő cornerback sem fogja az elvárt teljesítményt nyújtani, ha folyamatosan zónáztatjuk. Vannak persze olyan szupersztárok, mint például Antonio Brown, őket gyakorlatilag bármelyik sémában alkalmazhatjuk, az átlagos NFL-játékosok esetében azonban oda kell figyelniük a stratégiára. Játékosainkat természetesen fejlesztgetjük is a játéktílusok és a sémák alapján. Nagyszerű újítás a Madden NFL 19-ben, hogy már külön specialista posztokra is állíthatjuk legalkalmasabb játékosunkat. Kiemelték a slot cornerback, slot wide receiver, 3rd down running back, power running back pozíciókat, illetve az első számú cserelinebacker és pass rusher védőfalembereket is. Ezek a való életben is fontos szerepet játszanak a különböző felállások esetében, így nagyon jó dolog, hogy már a Maddenben is van lehetőségünk kicsit komolyabban taktikázni. Új funkcióként már saját draftosztályt is szerkeszthetünk, illetve megoszthatjuk online másokkal, így a saját



Touchdown ünneplésé  
Steelers-módrá

### A LEGUTÓBBI PC-S MADDEN

Az EA Sports az idei iteráció előtt a Madden NFL 08-at adta ki legutóljára PC-re, még 2007. augusztus 14-én. A játékban helyet kapott hat NFL Európa-csapat is, amely szervezet ugyanaz év júniusában szűnt meg. A borítón Vince Young, a Tennessee Titans egykori irányítója szerepelt.

Odell le sem jön a Twitterről

WEEK 7 6:30PM WEEK 8 12:00PM WEEK 9 6:00PM WR ODELL BECKHAM JR 4971 10/28/19

THINGS TO DO MANAGE LEAGUE OPTIONS

START WEEKLY TRAINING  
Head down to the field for practice

PLAY SEASON GAME

ADVANCE WEEK

Az NFL-legendák és a jelen szupersztárjai is összecsaphatnak

AWAY HOME

MADDEN LEGENDS 99 OVR

MADDEN ELITES 99 OVR



franchise-unkon kívül az egyes évek újoncait is létrehozhatjuk.

## KÁRTYAGYŰJTÉS LÁTÁSTÓL VAKULÁSIG

A Franchise mellett a Madden Ultimate Team is több, a közösségek által pozitívan fogadott újítást hozott az elmúlt évekhez képest. A mód alapja továbbra is az, hogy egy adott, kizárólag gyenge játékosokból álló gárdából egy világszerte bajnokcsapatot alkossunk kártart munkával vagy elképesztő mennyiségű mikrotranzakciós lehetőség igénybevételével. A MUT-ban a játékosainkat kártyák formájában gyűjtjük, és az alapcsapatot felül egyre jobb NFL-játékosokat szerzünk ezüst, arany, elit, gyémánt és egyéb speciális besorolások szerint. A játékmódban rengeteg a lehetőség, hiszen online is többféle formátumban mérettelhetjük meg magunkat, de akár egyedül is nekieshetünk a kihívások tömkelegének. Az egyéni kihívások palettája idén is folyamatosan bővülni fog a különböző eseményekkel kapcsolatos, tematikus játéklístákkal. A csapatépítés a Franchise-hoz hasonló alapokat kapott, így a specialista pozíciókat is beállíthatjuk. Sémák a MUT-ban viszont nincsenek, ugyanis a vezetőedzőket, valamint a támadó és védő playbookokat is kártyák formájában szerzhetjük meg.

Az egyéni kihívásokon kívül részt vehetünk az online rangsorolt játékmódban, a Seasonsben, és visszatért a három a három

elleni online és offline kooperációs mód, a MUT Squads, illetve a MUT Draft is, amelyben véletlenszerűen sorsolt játékosok közül válogatjuk össze a csapatunkat. Izgalmas újítás a Solo Battles, amely egy minden héten más tematikájú és szabályrendszerű mód, ebben más játékosok mesterséges intelligencia irányította csapataival mérhetjük össze tudásunkat. Talán az a legjelentősebb újítás, hogy végre nincsenek többé úgynevezett szerződések, a helyüket pedig egy sokkal barátságosabb rendszer vette át. A trainingpontokkal fejleszthetjük bizonyos játékosainkat, és ezek ugyan viszonylag nehezen megszerezhetők, mégis sokkal érdekesebb így a játék, mint ha azon kellene aggódnunk, hogy húsz meccs után nem használhatjuk kedvenc játékosunkat, mert elfogytak a szerződéseink.

## COLT, DEVIN ÉS A REAL PLAYER MOTION

Említést érdemel még a Longshot második évada is, a Homecoming. A tavalyi sztorimódból megismert Devin Wade és Colt Cruise újabb kalandjait élhetjük át, és bár a történet kevésbé érdekes, mint egy éve, azért érdemes legalább egyszer végigjátszani ezt a játékmódot is. A Madden NFL 19 legnagyobb erőssége a játékmódbeli újítások mellett a felújított fizikai motor, vagyis a Real Player Motion technológia. Ennek köszönhetően a játékosok látványosan és irányításukkor érezhetően élethűbben mozognak, mint



## FEKETE-SÁRGA-BARNA BORÍTÓ

Az idei Madden borítóképén a Pittsburgh Steelers szupersztárja, Antonio Brown kapott helyet. Érdekes, hogy nem a pályán, játék közben, hanem egy beállított képen, sisak nélkül látható az elkapó. Ilyen a sorozat történetében nem volt, mióta játékosok szerepelnek a borítón.

korábban, továbbá a számos, jó régióta használt animáció mellett rengeteg új mozdulatot is láthatunk a pályán. A futójáték már nem olyan könnyű, mint volt, jobban oda kell figyelni a mozgásra és a blokkolásra, a passzjáték pedig ugyancsak látványosabb, mint valaha. Összességében a Madden NFL 19 sokkal jobb játékelményt nyújt, mint a korábbi részek, így a rajongóknak érdemes beszerezniük az idei kiadást – főleg PC-n, hátha megint tíz évet kell várni az újabb játékra.

Kiv

### HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64 bit), Intel Core i3 4350/AMD FX-4330, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660/AMD Radeon RX 460, 50 GB szabad hely

- + változatosabb és élethűbb játékmenet
- + felújított Franchise és Madden Ultimate Team módok
- + választható ünneplések
- MUT grind és mikrotranzakciók
- esetenként furcsa animációk
- kizárólag rap, hip-hop zene az EA Traxben

### KIVI

Az utóbbi évek legjobb Maddene.

# 90

**SCHEMES**

RT JAGUARS

**Base 4-3**  
The 4-3 defensive scheme is a defensive formation with 4 defensive linemen and 3 linebackers, ideal for generating a pass rush with minimal blitzing, allowing for 7 defenders to drop into coverage.

**91% SCHEME FIT**

POSITION	PLAYER TYPE	ROSTER SCHEME FIT
Left Defensive End (LE)	RUN STOPPER	2/3
Right Defensive End (RE)	SPEED RUSHER	2/2
Defensive Tackle (DT)	RUN STOPPER	4/4
Left Outside Linebacker (LOLB)	RUN STOPPER	2/2
Middle Linebacker (MLB)	FIELD GENERAL	2/2
Right Outside Linebacker (ROLB)	PASS COVERAGE	1/2
Cornerback (CB)	ZONE	4/4
Free Safety (FS)	ZONE	2/2
Strong Safety (SS)	RUN SUPPORT	3/3

**DOUG MARRONE**  
JAGUARS HEAD COACH

OFFENSIVE SCHEME: VERTICAL POWER RUN  
DEFENSIVE SCHEME: BASE 4-3  
OFFENSIVE PLAYBOOK: JAX - D. MARRONE  
DEFENSIVE PLAYBOOK: JAX - D. MARRONE

Ilyen nével ki lehet fogni a kommentátorokon

**NFL DRAFT**

WVR EQUANIMOUS ST. BROWN

67 OVR

0:45 CLE - PICK 26

DEEP THREAT	POSSESSION	RED ZONE THREAT	SLOT
67 OVR	67 OVR	66 OVR	66 OVR

Úgy tűnik, ez a védelmi séma jól fog működni

STUCKER (@ROSS\_) Looks like the Jaguars still can't stop the run. These extra reps have to start paying off eventually.

LIVE

**FEATURED GAME**

ATLANTA FALCONS vs NEW YORK JETS

PITTSBURGH STEELERS vs PHILADELPHIA EAGLES

LOS ANGELES RAMS vs BALTIMORE RAVENS

A Play Now Live-val újrarájtszhatjuk minden hét legjobb meccseit

## HA TE MONDOD

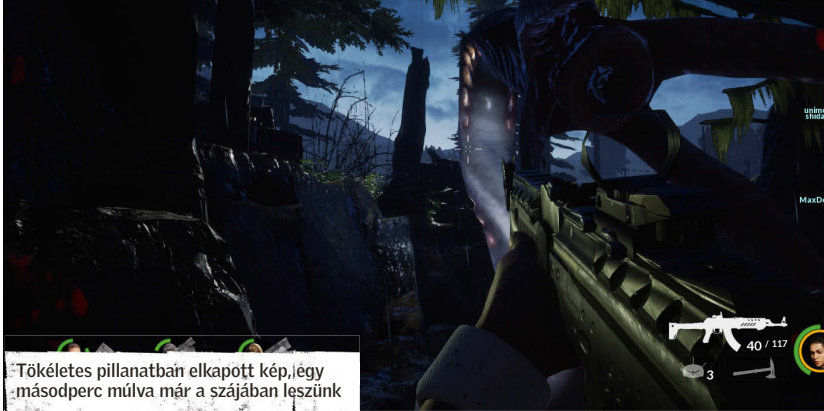
Clint Oldenburg gameplay designer, EA Tiburon: „Idén a játékosok fizikai értékei sokkal jobban fognak számítani a pályán, mint korábban bármikor.”



Stratégiai megbeszélés

Zombik > földönkívüliek

# EARTHFALL



Tökéletes pillanatban elkaptott kép, légy másodperc múlva már a szájában leszünk

**INFO**  
Kiadó **Holospark**  
Fejlesztő **Holospark Platform**  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden Kooperatív túlélőjáték, amely megpróbálta lemásolni a Left 4 Dead játékmenetét.  
PEGI 16+

## MIKÖZBEN EZEKET A SOROKAT ÍROM, ÉPP TELEPÍTEM A LEFT 4 DEADET A GÉPEMRE.

Két nap múlva kezdődik a hagyományos éves LAN-party a haverokkal, ahol minden évben előkerül a Valve klasszikusa. Mert hiába játszottuk rongyosra pályáit az elmúlt években, még mindig tud meglepetéseket okozni. Hiába telt el a megjelenése óta tíz esztendő, még mindig eszméletlenül részletes, brutális és szórakoztató. Mert van egyénisége, sajátos attitűdje. Pontosan ezek hiányoznak az *Earthfall*ből, bármennyire is szeretnék volna lemásolni minden idők legjobb kooperatív játékát a fejlesztők.

## OLYAN, MINT A LEFT 4 DEAD

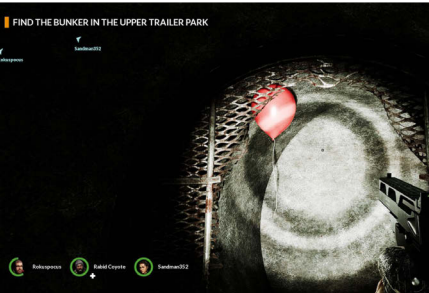
Valahogy úgy nézhetett ki az első *Earthfall* dizájneri meeting, hogy a *Left 4 Dead* Wikipédia-oldalán a zombi szót mindenhol alienre cserélték. Most is négy túlélő néz szembe a világvégével, csak rothadó hullák helyett úgynevezett drone-ok próbálják meg elpusztítani a civilizációt. És ki hitte volna, vannak köztük erősebb, különleges képességekkel felvértezett egyedek is. Például az, amelyik rád ugrik, és leteper, vagy amelyik felrobban, és taknyot fröcsköl szét, vagy amelyik felkap, és elvisz magával. A két fejzetet öt-öt küldetést kínál, amelyek egy többé-kevésbé összefüggő sztorit próbálnak kiadni. Van egy tucat különböző fegyver, amiket a pályákon szedhe-

tünk össze (vagy egy 3D-nyomtató segítségével gyárthatunk magunknak, mert már itt tart a technika), meg persze gránátok és különleges bombák azokra az esetekre, amikor a lőfegyver már nem elég. Játshatunk egyedül (ilyenkor botok kísérnek bennünket a biztos halálba), vagy keríthetünk három társat, hogy együtt vágjunk neki a nem kifejezetten hosszú kalandnak. A rövidebb pályákat 15-20 perc alatt ledarálja az ember, így kapkodunk sem igazán kell ahhoz, hogy 4-5 óra alatt kivégezzük az egész kampányt. Maga a történet közepesen érdektelen, de hála néhány kisebb csavarnak (mint például a fegyverprototípus, amit megkaparinthatunk az egyik pályán) azért tud meglepetést okozni. Sajnos a programozók nagyjából eddig figyelhetek, mikor a dizájner elmagyarázta, hogy milyen játékot szeretne.

## NEM OLYAN, MINT A LEFT 4 DEAD

A Valve zombis lövöldéjének titka a részletekben rejlik. Az olyan apróságokban, mint hogy a kampány nemcsak egymás mögé hányt pályák összessége, hanem valóban összefügg, és átvihetjük fegyvereinket egyik helyszínről a másikra. Hogy bár a fő küldetés nem változik, mindig máshol jön a tank (egy szinte megállíthatatlan izomkolosszus), máshol találjuk a különböző fegyvereket (és nem mindig ugyanabban a kamionban rejtőzik ugyanaz a mesterlövészpuska). Márpedig bármiféle változatosság nélkül az újrajátszhatóságnak lőttek, pedig hatalmas szükség volna rá egy ilyen rövid

kampánnyal rendelkező játéknak. A *Left 4 Dead* különleges fertőzöttjei tényleg félelmetesek, és az ember ész nélkül rángatja az egeret, amikor meghallja Jockey nevetését a sötétben. De most tényleg, ki gondolta komolyan, hogy a csupasz, gazellatestű, zsiráfnyakú, polipszajú úrlényt bárki komolyan fogja venni? Az ember úgy érzi, tényleg ott van az apokaliptiszis közepén, ahol fröcsög a vér, szakadnak a végtagok, és a sörétes puska minden egyes elszütése után megbánjuk, hogy nem hoztunk fűlvédőt. Ezzel szemben az *Earthfall* fegyvereinek kinézete ugyan valóban enyhén futurisztikus, a hangzásuk és a kezelhetőségük nagyon elmarad az elvárttól. Ráadásul nincs a fegyvereknek szórásuk, és emiatt valahogy dög unalmassá válik a gunplay, és a lövöldözés inkább csak teher, mint élvezeti faktor a játékban. Ennél is kriminálisabb a közelharc. Mind az idegenek ellökésének animációja, mind a gyalogsági ásóval vagy bozótvágóval hadonászás súlytalan, az ember nem is igazán tudja vagy érzi, mikor találta el egyáltalán az ellenfelet. Pedig lehet ezt a *Left 4 Dead*nél jobban is csinálni, amit remekül bizonyított a *Vermintide*, az *Earthfall*nak azonban a hiányosságait gyarapítja. És ha már hiányosságokról beszélünk, sikerült az egyik legalapvetőbb funkciót kihagyni a játékból. A hatalmas káoszban az az egyik legfontosabb, hogy gyorsan és pontosan adjunk át a fontos információt, hogy megértessük a másikkal, mit szeretnénk. Éppen ezért kiabálnak be a karakterek a *Left 4 Dead*ben, ha



## MENTÉS MÁSKÉNT

Gyakran fordul elő, hogy ha nem szabályosan állítjuk le a játékokat (hanem mondjuk idegből Alt+F4-ezünk), elfelejtik azokat a beállításokat, amiket legutóbb megváltoztattunk. Ez az *Earthfall* minden egyes leállításakor megtörténik, úgyhogy amíg ezt ki nem javítják, kénytelenek leszünk mindent újra és újra beállítani.



A mesterlövészpuska nem tartozik a játék legnépszerűbb fegyverei közé  
Bár a hangja nem túl meggyőző, a shotgun így is komoly pusztításra képes



mondjuk lőszert vagy fájdalomcsillapítót találunk, és ezért van egy dedikált gomb arra, hogy a meglelt tárgyakat körvonallal kiemeljük, mindenki számára láthatóvá tegyük. Itt ez teljesen kimaradt, holott ha alaposan tesztelték volna a játékot, rájöttek volna, hogy alapvető szükséglet az egyértelmű jelzésrendszer, aminek mindenki érzi a hiányát. Mert miközben a hordával viaskodunk, ritkán érünk rá egyhelyben állva megvárni a többiek, hogy megmutassuk, melyik beugróban bukkantunk rá a kötszerre. Márpedig gyakran vetik ránk magukat tömegestül a dögök. Akkor, amikor valóban nagy zajt csapunk, megszólal egy sziréna, vagy beindul egy daru, teljesen hihető, hogy a nyomunkba erednek. Ám az *Earthfall*ban már egy csörlő beindítása, egy akkumulátor töltöttségének ellenőrzése vagy egy kapu kinyitása is felriaszthatja a szunyókáló

űrleányeket. A kedvencem az volt, amikor egy laptopról kellett fájlok letölteni, és még ettől is ránk szabadult egy fél bolygónyi szörnyeteg. Indokolatlan megoldások sora ez.

### EGY PILLANATRA SZERETTEM

Az *Earthfall* egyetlen szerencséje, hogy kooperatív túlélőjátéknak született, ennek a műfajnak pedig az a sajátossága, hogy egy jó társaság még a legrosszabb játékot is képes élvezetessé tenni. Elegendő egyetlen menő dolog vagy egy apró villanás, amiből viccet csinálhatunk, és máris jól szórakozik a csapat. Ez persze a hosszú távú üdvösséghez kevés lesz, de arra talán elég, hogy megtartsa néhány játékost, amíg a fejlesztők kijavítják a hibákat és hiányosságokat, illetve elkezdik tartalommal megölteni a játékot. Addig meg játsszatok inkább a *Left 4 Dead*del!

Kaci

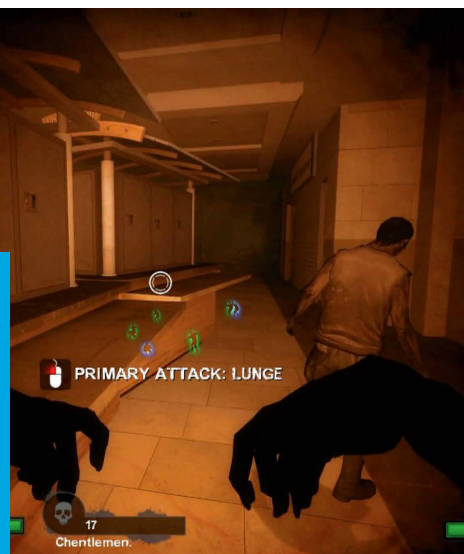


## HA TE MONDOD

**Russel Williams ügyvezető, Holospark: „Azért helyeztük a jövőbe a sztorit, mert így olyan technológiákkal is játszhatunk, amelyek ma még nem léteznek.”**

## FÉL KAROMAT EGY VERSUS-MÓDÉRT

Sajnos ezt a játékmódot egyre több fejlesztő hanyagolja, pedig a *Left 4 Dead* népszerűségéhez is nagyban hozzájárult. Ebben ugye az egyik csapat a túlélőket, a másik pedig a különleges képességekkel felvértezett idegeneket irányítja, és felváltva versenyeznek azon, hogy ki jut messzebb ugyanazon a pályán. A túlélők számára ilyenkor még félelmetesebb a helyzet, hiszen ha okosan kombózza össze a képességeket a másik csapat, egy pillanat alatt véget érhet egy kör, ezért a legapróbb neszekre is oda kell figyelni. Hátha majd egy későbbi frissítéssel bekerül.



### HARDVER

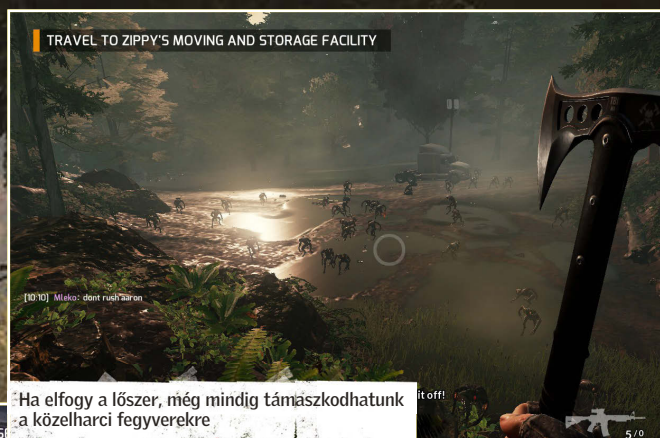
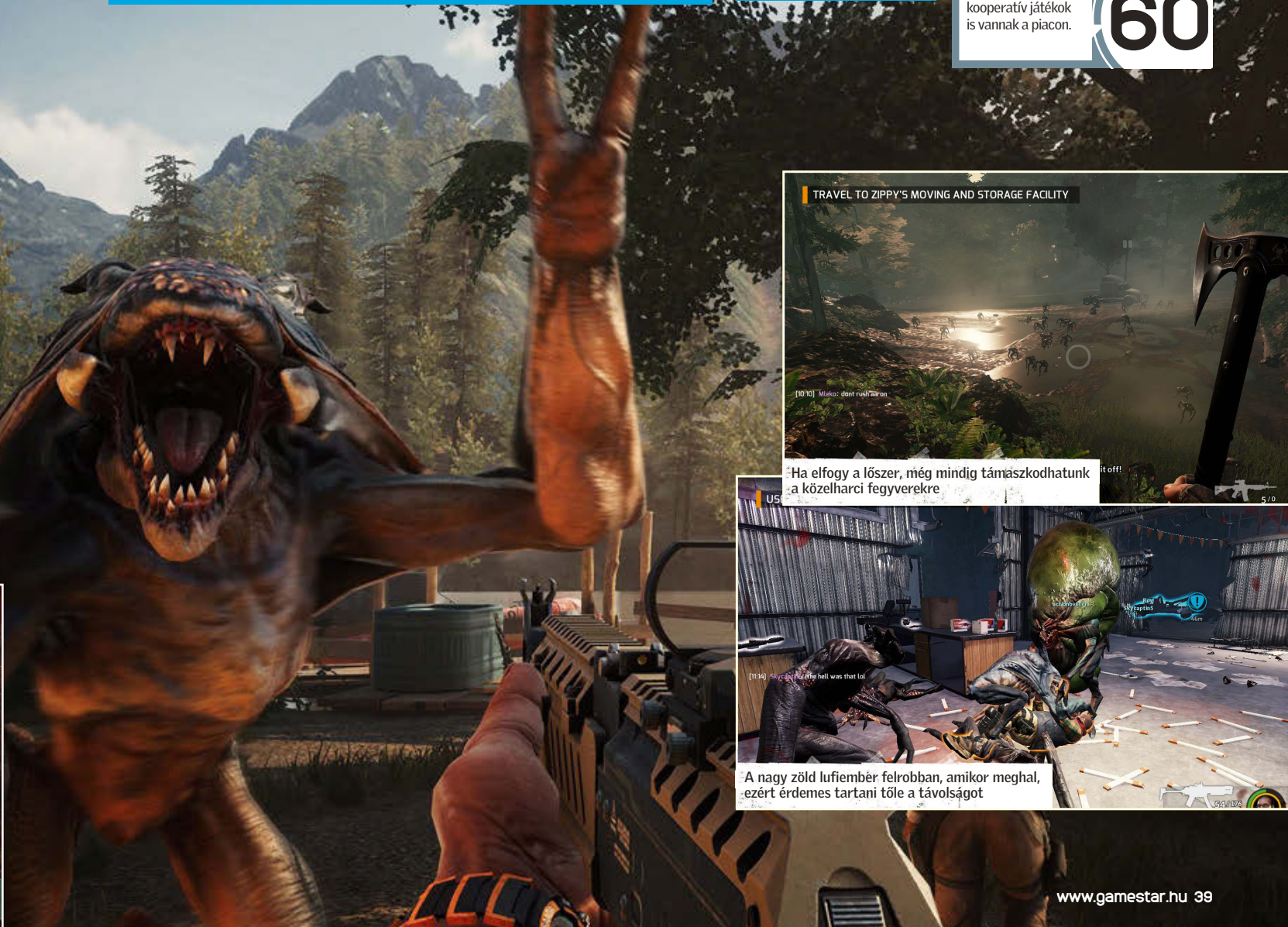
Windows 7, Intel Core i5-4430, 8 GB RAM, Nvidia GTX 750, 20 GB szabad hely

- + jól optimalizált
- + vannak jó pillanatai
- hiányzó funkciók
- technikai problémák
- lelketlen játékmenet

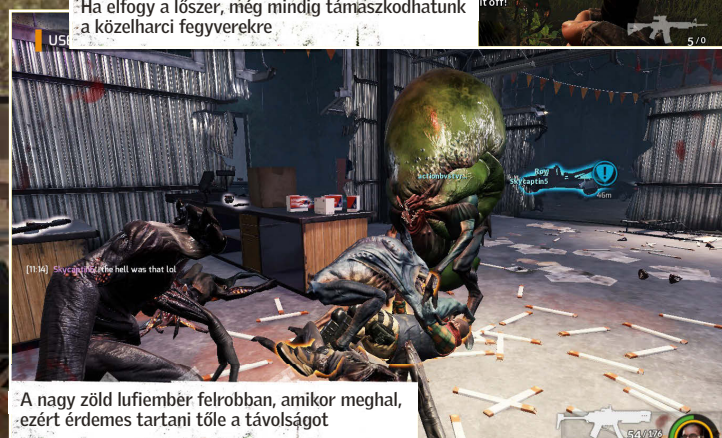
### KACI

Ennél sokkal jobb kooperatív játékok is vannak a piacon.

60



Ha elfogy a lőszer, még mindig támaszkodhatunk a közelharcú fegyverekre



A nagy zöld lufiember felrobban, ezért érdemes tartani tőle a távolságot

Inkább a Valhalla, mint a sötétség

# THE BANNER SAGA 3



## INFO

Kiadó Versus Evil  
Fejlesztő Stoic Studio  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden Kézzel rajzolt stratégiai szerepjáték, amely viking hősöket, legendás lényeket, kemény döntéseket és taktikai harcokat sorakoztat fel.  
PEGI 16+

**A MIKOR A BOWARE HÁROM VEZETŐ FEJLESZTŐJE ÚJ, FÜGGETLEN STÚDIÓT ALAPÍTOTT 2011-BEN, ÉS AZT TÚZTÉK KI CÉLUL, HOGY EGY IZGALMAS VIKINGTÖRTÉNETET MÉSÉLNEK EL EGY IZOMETRIKUS NÉZETŰ, TAKTIKAI SZEREPJÁTÉK KÉPÉBEN, AKKOR MÁR ÉREZHETŐ VOLT, HOGY NEM CSAK EGY RÖVID LÁBJEGYZET JUT MAJD NEKIK A JÁTÉKTÖRTÉNELEM NAGYKÖNYVÉBEN.** Azt viszont

nem is sejtettük, hogy a Kickstarteren olyan kitörő sikerük lesz, hogy trilógiában mesélhetik el az érettebb réteget megcélzó, sztoriorientált álomprojektjüköt, de az eredmény magáért beszél. A gamerek mindkét korábbi rész minőségét és mérészségét a pénztárcájukkal hálálták meg, elvégre nem sok csapat keveri a stratégiai játékmenetet szerepjátékos elemekkel, most pedig elérkezett az idő, hogy a Stoic harmadszorra is megcsillogtassa fejlesztői kvalitásait a *The Banner Saga 3*-mal. Így is tett.

landok nem szenvedtek hiányt fordulatokban, így bőven volt rá példa, hogy barátok döftek tört a hátunkba, vagy éppen ellenfelek húztak ki a csávából, de garantáltan mindenki kötődni kezdett egy-két karakterhez, akik miatt a harmadik felvonásban minden eddignél jobban megrohanhatták az érzések. Ez nincs másként ezúttal sem. A narratíváért felelős fejlesztők nem vették félvállról a trilógia lezárását, újfent izgalmas, ráadásul már két szintéren zajló eseményeket élhetünk át, amelyeket minden korábban és az új epizód során meghozott döntésünk formál, nem csupán látzatválasztásról van szó, mint más videojátékokban (lásd: Telltale Games összes). Itt bizony a ránk bízott karakterek és emberek élete múlhat azon, hogy mit teszünk, vagy milyen parancsot adunk ki legközelebb, és simán benne van a pakliban, hogy egy meggondolatlan lépés után el kell búcsúznunk a legszimpatikusabb karaktertől. De nem lettek megengedőbbek a morális döntések sem, mivel immáron nem csak a ránk bízott karavánok tagjainak élete van a kezünkben, hanem a komplett világé is, meghozza egyetlen nyomós oknál fogva. A *The Banner Saga 3* sokkal inkább „harc az idővel” típusú játék, mint az elődökre jellemző életveszélyes kalandozás, tudniillik bármit teszünk vagy mondunk, azzal értékes felkészülési időt nyerünk vagy veszünk az apokalipszisre, a végítélet kapujában pedig minden plusznap ajándék.

Ezekért hatalmas vállon veregetés illeti meg a brigádot, ugyanis képesek voltak ar-

ra, hogy három játékon keresztül ugyanazt a szintet nyújtsák. Fontos, hogy mivel a rege közvetlenül az előző felvonás után folytatódik, induláskor rögtön azzal szembe-sít bennünket a program, hogy vagy áthozzuk a korábbi mentésünket, és ezáltal tovább formáljuk eddig pátyolgatott karaktereinket, vagy tiszta lappal kezdjük az egészet. Aki esetleg csak most hallotta először a *The Banner Saga* nevet, annak egy viking fejsze meggyőzőerejével ajánljuk, hogy az első résszel kezdje az ismerkedést, míg a többiek mindenképpen bányásszák az a fájlakat, ha tehetik, hiszen így lesz teljes a végjáték.

### A VONAT NEM VARL

De a Stoic minden más területen is becsülettel tartotta a magas színvonalat: a körrökre osztott harcrendszer ismét hibátlan lett, sőt talán egy kicsit még gördülékenyebben is működik, mint korábban, miközben a taktikai lehetőségeink még sokréteűbbek lettek. Például már irányíthatunk a csataterén sajátos képességekkel a dolgát végző dredget is, továbbá harcosságainkat hősi titulusokkal ruházhatjuk fel kellő mennyiségű hírnévpontokért cserébe, amelyek többféle módon erősíthetik fel őket. Ezenfelül újdonságnak számítanak azok a csetepaték is, ahol az új típusokat is felvonultató ellenfelek hullámokban támadnak ránk, és a végén értékes jutalom vár ránk. De a magasabb fokozatra kapcsolt csatározásokat egy vörös hajszálnival még gyönyörűbb, egyedi stílusú grafi-

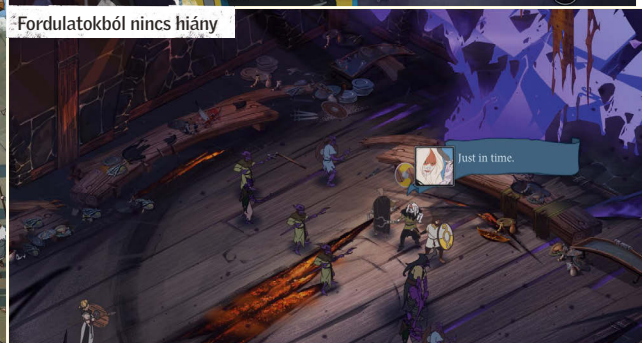
### A SÖTÉTSÉG HATALMA

Az elmúlt évek során bőven volt alkalmunk megismer- ni a skandináv mondákra támaszkodó, valamint a vikingeket, a varlokot és más fajokat is felsorakoztató rejtélyes fantasyvilágot, amelyből egyre többet követel magának a sötétség. Az eddigi elmesélt ka-



### REGÉNY AJÁNDÉKBA

A *The Banner Saga 3* több digitális kiadásban is megvásárolható, a *Legendary Edition* például a kisebb digitális jóságokon kívül magában foglalja James Fadeley „The Gift of Hadrborg” című regényének virtuális kópiáját is, így még jobban elmerülhetünk a játék világában.



Elképesztően szépek a csataterék

Jobb ma egy dredge...

Fordulatokból nincs hiány



ka kíséri, és minden eddiginél több, teljesen animált mozzanatban elevenednek meg előtűnik a sztori legjelentősebb pillanatai. Mindezt a Grammy-díjra jelölt komponista, Austin Wintory által szerzett eposzi soundtrack teszi teljessé. Wintorynak sikerült méltó konklúziót adnia dallamaival a trilógia hanganyagának, és önmagához képest is fejlődnie, elég csak összehasonlítani az első felvonás zenei albumát az újéval.

### A FEKETE LEVES

Bevált recepten ne változtass – tartja a mondás, de azért fél karunkat odaadtuk volna érte, hogy a záróakkord tisztelőre végre bekerüljenek a széria kezdete óta hangosan és kitaratóan kért, hasznos funk-

ciók, mint a manuális mentési rendszer, a vesztesre álló csaták újratekésztésének opciója, a dialógusok alatti szinkron vagy éppen a töltési idő redukálása. Ezek hozzáadásával még feljebb csúszott volna az alábbi pontszám, de így sem panaszkodhatunk, elvégre mindezek csak apró kellemtelenségek ahhoz a páratlan atmoszférájú, órákra magába szippantó élményhez képest, amit a *The Banner Saga 3*, de még inkább a *The Banner Saga* trilógia nyújthat a mainstream gigászaitól megfáradt, gyöngyszemekre vadászó játékosok számára. Bármit is készítsenek ezután a Stoic munkatársai, ajánlott lesz odafigyelni rájuk, kiérdemelték a reflektorfényt.

Szada

## A MAGASABB FOKOZATRA KAPCSOLT CSATÁROZÁSOKAT EGY VÖRÖS HAJSZÁLNYIVAL MÉG GYÖNYÖRŰBB, EGYEDI STÍLUSÚ GRAFIKA KÍSÉRI

### CHAVALIER MÁSVÉLEMÉNYE

Noha tanult kollégám is kihangsúlyozta, magam is kénytelen vagyok megismételni: mindenképp sorrendben haladjatok végig a három részen, hiszen egymásra épülnek, egymásból táplálkoznak, továbbá így lehet igazán átérezni a döntések hosszú távú következményeit. Ráadásul mire a második felvonáshoz értek, már kívülről fűjjátok a nem túlságosan bonyolult, mégis kellő taktikai mélységgel rendelkező harcrendszer csínját-bínját. Tudni fogjátok, hogy mikor érdemes az ellenfél páncélzatát amortizálni, és mikor jobb a vértezetet kikerülve egyenesen az életerejét célba venni. Mindennek az élvezetéhez persze nem árt, ha kedvelitek a körökre osztott összecsapásokat, és képesek vagytok elviselni, hogy a minimális narrációt leszámítva a listás hollywoodi sztárok, hívtásos szinkronszínészek, de még a tehetség hiányát lelkesedéssel pótolni igyekvő amatőrök sem (!) nyitják szóra szájukat a szereplők nevében, emiatt aztán kénytelenek lesztek olvasni. Skandalum, ugye?



### NINCS VÉGE A MESÉNEK

A stúdió egyik társalapítója, Arnie Jorgensen egy interjúban kijelentette, hogy a *The Banner Saga 3* megjelenése után sem hagyják magára ezt a varázslatos világot, ugyanis szeretnének előállni új dolgokkal a jövőben. Természetesen nem akkora volumenű elképzelésekre kell számítanunk, mint egy teljes értékű epizódnak, hanem kisebb tartalmakra, de azokra várhatóan sűrűbben. Ezenfelül vissza akarnak térni a körökre osztott PvP-harcokra fókuszáló *The Banner Saga: Factions* fejlesztéséhez is, tehát a széria rajongói garantáltan nem fognak unatkozni.

#### HARDVER

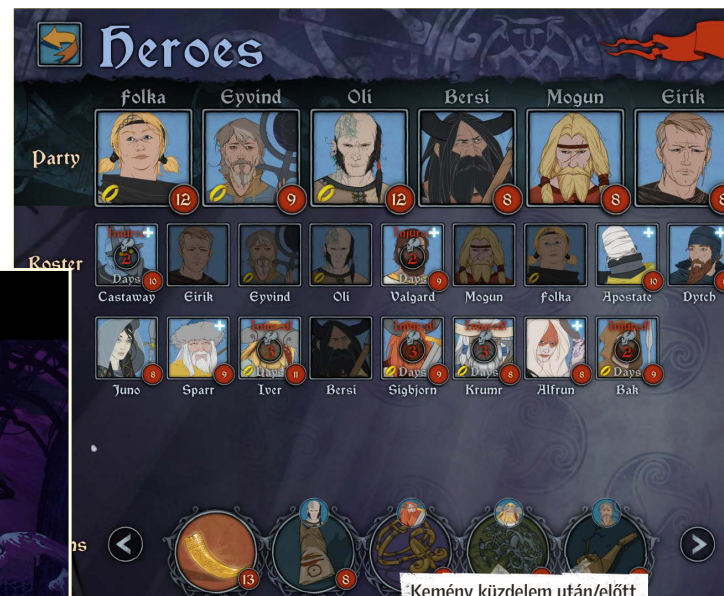
Windows 7 SP1, 2 GB RAM, 8 GB szabad hely

- + magával ragadó hangulat
- + nagyszerű harcrendszer
- + tartalmas világ
- + súlya van a döntéseinknek
- hosszú töltési idő
- szinkronhiány
- nincs manuális mentés

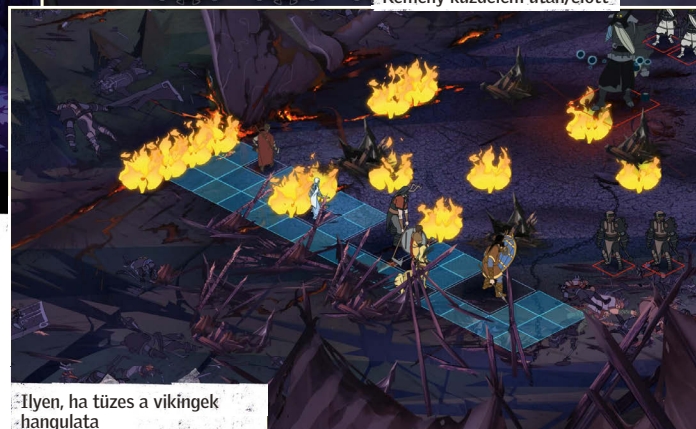
#### SZADA

Így kell lezárni egy trilógiát.

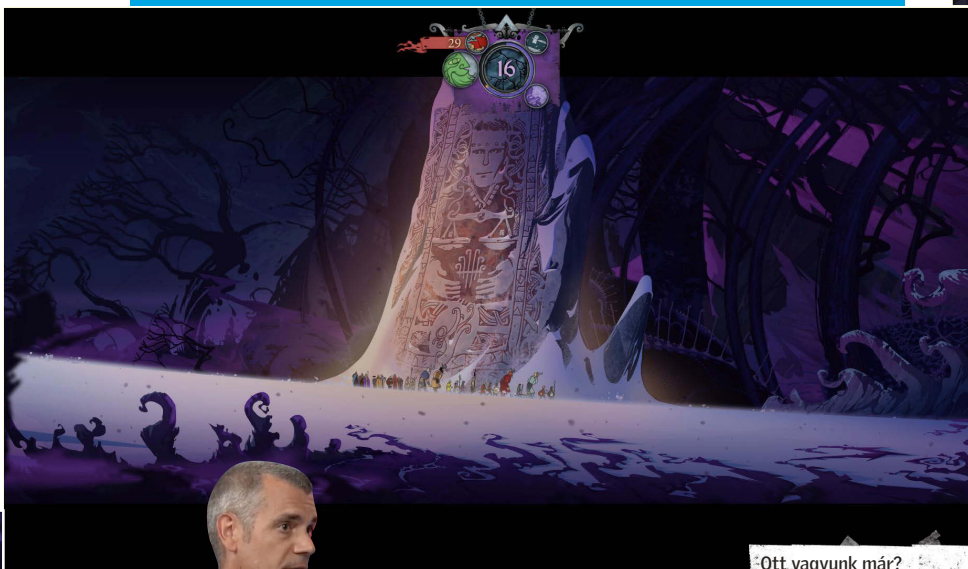
90



Kemény küzdelem után/előtt



Ilyen, ha tüzes a vikingek hangulata



„Ott vagyunk már?”

### HA TE MONDOD

**Arnie Jorgensen társalapító, Stoic Studio:**  
**„Azért választottuk Eyvind Earle munkáját ihletforrásként, mert az illik a némileg borongós és sötét történethez.”**

Csak még negyvenezer kör

# WARHAMMER 40,000: GLADIUS – RELICS OF WAR



**INFO**  
Kiadó **Silverline Ltd.**  
Fejlesztő **Proxy Studios**  
Platform **PC**  
**Röviden** Újabb stratégiai játék a Warhammer 40K univerzumban, ezúttal a körökre osztott 4X fajtából.  
PEGI **N/A**

**G**YAKRAN MONDJÁK AZ ELŐRE ELTERVEZETT ESEMÉNYSOROK HELYETT ELSŐSORBAN RENDSZEREIKRE ÉPÜLŐ JÁTÉKOKRA, HOGY MEGADJÁK A JÁTÉKOSOKNAK A LEHETŐSÉGET, HOGY ŐK MAGUK HOZZÁK LÉTRE A SAJÁT SZÓRAKOZÁSUKAT. A *Warhammer 40,000: Gladius – Relics of War* esetében viszont ennél egy picit többről van szó, a játékosok számára ez nem lehetőség, sokkal inkább kényszerűség, ugyanis aktívan meg kell dolgozniuk azért, hogy igazán élvezetes legyen a népszerű univerzumot a 4X stratégia műfajában feldolgozó alkotás.

## KEVÉS PONTBÓL ÉPÍTÜNK SEREGET

Mielőtt rátérnénk magára a játékra, muszáj megemlítenem, hogy a *Gladius* közel sem egy AAA csapat játéka, hanem a nagyobb képest sokkal szerényebb erőforrásokkal rendelkező stúdió próbálkozott meg a Warhammer 40K-licenccel. A mindössze két korábbi játékot jegyző Proxy Studios ma-

kornyi csapatát minden bizonyítvánnyal a 4X műfajban való jártasságuk miatt kérték fel a *Relics of War* elkészítésére. Hogy a játékbeli kezelőfelület láthatóan minimális változtatásokkal hozták át legutóbbi munkájukból, nem éppen volt biztató jel azt tekintve, mennyi pénz és idő állhatott rendelkezésükre a 40K-s stratégia elkészítésére.

## KINCSKERESŐ KISNEKRON

Ugyan a *Warhammer 40,000: Gladius*hoz hasonló stratégiák végtelen ismételtetősé- gük miatt általában nem bírnak különöse- ben bonyolult történettel, némi magyaráza- tot azért kapunk a játéktól arra, hogy most éppen miért csapnak össze a választható frakciók seregei. Az alaphelyzet szerint az orkok, a Birodalmi Gárda és az Ūrgárdis- ták a Gladius Prime bolygón ragadnak egy méretes warpvihar miatt. Ha pedig már ott vannak, elkezdik gyilkolni egymást, amihez az eleve a bolygón lévő nekronok is csatlakoznak. A cél persze a régről a planétán maradt és rendkívüli hatalmat adó relikviák megszerzése, amelyekért még az azonos fajhoz tartozó szereplők is képesek egymást elárulni.

A történet nem csupán az egyes meccsek elején látható, frakcióbemutató videókban jelenik meg, hanem a meccsek közben is. Hat fejezetben keresztül különböző felada- tokkal lát el a játék, amelyeknek teljesítése ugyanolyan győzelmi kondíció, mint az ösz- szes többi frakció ledarálása. A kampány egyfajta gyakorló feladatsorként is felfog- ható, a terjeszkedéssel, egységgyártással és sok mással kapcsolatban segít, például a nekronokkal játszva az egyik első feladat rögtön elvezet minket egy sírhelyhez (a faj számára a városépítést egyedül lehetővé tévő különleges mező a pályán). A feladatok nem elképzeltlen változatosak, egy bizonyos mező elfoglalásán, relik- viák megszerzésén és egy-egy fejezet kap- csán megjelenő NPC-hadsereg legyőzésén

kívül nem sok mindent fogunk csinálni. Ez nem feltétlenül hatalmas probléma, az vi- szont sokkal inkább, hogy a feladatok oly- kor nem működnek. Nekem csak egyszer nem regisztrálta a játék, hogy legyőztem a kampány végét jelentő hadsereget, de fő- rumokon több játékostól olvastam, hogy hasonló probléma miatt akadtak el. Szépít a helyzeten, hogy a játék rengeteg automa- tikus mentést készít, így viszonylag köny- nyen újraprobálkozhatunk anélkül, hogy sok játékidőt veszítenénk. Visszatérve a kampány tutorial jellegére, ki kell emelnem, hogy a *Gladius*ban van egy konkrét oktató- kampány, amelyben az alapvető játékmec- chanizmusokat mutatják meg nekünk a ké- szítők. Ez rendkívül gyorsan végigjászha- tó, és a legalapvetőbb funkciók mellett sok mindenre nem tanít meg, de kiindulópont- nak az első meccs előtt megfelel.

A kampányok első végigjátszásakor egyéb- ként érdekes lehet a történet is, ami sző- vatosan jelenik meg minden fázis előtt és után – a játékban egyedül a kampánykezdő animációk kaptak szinkront. Ezek a szeg- mensek viszonylag élvezhetően sikerültek, de arra azért senki se számítson, hogy el- képezhető mélységben dolgoznák ki a négy történet bármelyikét.

## 4XTERMINATUS

Na de a cselekmény helyett sokkal fonto- sabb a tágabb értelemben vett játékmenet, hiszen a végtelenségig ismételtető meccs- cek (akár az MI, akár más játékosok ellen szállunk harcba) minősége sokkal inkább



A pirosak persze ebben a játékban is gyorsabban mennek.



A bevezetők nagyszerűek, kár, hogy később semmi hasonlót nem látunk meg again.



Jól néz ki az új Tűzgyűrű film



Ezekért a cuccokért ölik egymást a srácok

műlik ezen, mint az első alkalommal érdekesnek számító kampányokon. Ezen a ponton mutatkozik meg, hogy a készítőik piacra dobtak már két hasonló játékot, ugyanis minden elég jól működik, ami helyet kapott a játékban – sokaknak azonban hiányozhat a diplomácia, aminek nyomát sem találjuk.

A négy X közül az elsőre, a felfedezésre különböző erőforrásbónuszokat adó különleges, elfoglalható mezők csábitanak, illetve a Gladius Prime felszínét járó semleges egységek, akiket megölve egy kis XP-t gyűjthetünk katonáinknak. Persze nyersanyagaink legnagyobb részét a városainkban termeljük majd meg, ahol a maximális hatékonyság érdekében azt is szem előtt kell tartanunk, milyen bónuszokkal bírnak a városközpontunk körül lévő hatszögek. Továbbá arról is illik gondoskodnunk, hogy minden épületünkben dolgozzon valaki, egyre nagyobb populációknak hűségét pedig szintén egy külön érték fenntartásával – és az ehhez szükséges épületek felhúzásával – érhetjük el.

A városépítés élménye összességében nem jelentett nagy kihívást, szinte mindig egyértelmű volt, mit érdemes következőnek építenem, a fejlődés élménye viszont több izgalmat tartogatott. Ez a techfán történő előrelépés mellett (amivel jobb épületekhez, egységekhez és néhány más bónuszhoz juthatunk) a korábban említett XP-rendszer segítségével szintet is léphetnek a csapataink. Így a *Civilization*-féle „barbárokat ölk tankokkal” típusú technológiai előny mel-

lett azon is jól lemérhetjük, mennyit léptünk előre, amikor egy hatodik szintű egység felmossa a padlót a frissen legyártott megfelelőjével.

A harccal kapcsolatos élményeim egy kicsit vegyesek, a különböző egységtípusok és a hozzájuk kapcsolódó erősségek adnak ugyan némi mélységet a csatáknak, viszont így is gyakran kaptam magam azon, hogy egyszerűen körbeálltam egy-egy célpontot, és egymás után ütlegettem minden, a környéken lévő egységemmel. Ez azért is fordulhatott elő gyakran, mert a városok vagy egy-egy erősebb egység elég életerőponttal rendelkezhet ahhoz, hogy több körig is állja a sarat egy kisebb-nagyobb különítménnyel szemben.

### CSAK MÉG EGY KÖR HÁBORÚ?

Röviden összegezve magával a játékmenettel egyáltalán nem voltak kiemelkedő problémáim. Akkor például kifejezetten elkaptott a hangulat és a flowélmény, amikor egyik oldalról egy MI-frakció, a másik oldalról pedig egy, a sztorihoz kapcsolódó sereg támadását vertem vissza a kétfrontos háború miatt limitált haderővel. Mások viszont kifejezetten unalmas etapok is előfordultak, a játék mechanizmusait pedig nem segítette ki a *Warhammer 40,000: Gladius* esztétikai oldala. Nevetségesen alacsony felbontású textúrákat vagy elnagyolt modelleket nem nagyon látni, de a választott színek és az animációk kifejezetten unalmasak, és ös-

szességében nem talákoztunk kiemelkedő vizuális elemekkel.

A hangokon szintén érezni a költségvetés szerénységét, sőt, ahogy említettem, a zinkron egyenesen hiányzik a játékmenetből. Ironikus módon talán a játék lehangulatosabb részei hangok híján az egységek felett lebegve megjelenő megjegyzések voltak, ami egy képregényben megfelelő, de a videójátékok technikailag ezt már rég meghaladták.

TÁ

## CSALÁDIAS LÉGKÖR

Ugyan időt bőven kapott a Gladiusra a német fejlesztőstúdió, a játékra fordított emberórák mégis erősen limitáltak voltak. Egy fórumos kérdezz-felelek alatt kiderült, hogy a csapat mindössze négy főből állt, ami erősen behatárolta lehetőségeiket.

### HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i3 processzor, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 450 (1 GB)/AMD Radeon HD 5750 (1 GB), 2 GB szabad hely

- + sok taktikai lehetőség
- + testre szabható, kellően nagy kihívás
- hiányzó vagy gyenge hangulati elemek
- diplomácia teljes hiánya
- olykor ellaposodó harc

### TÁ

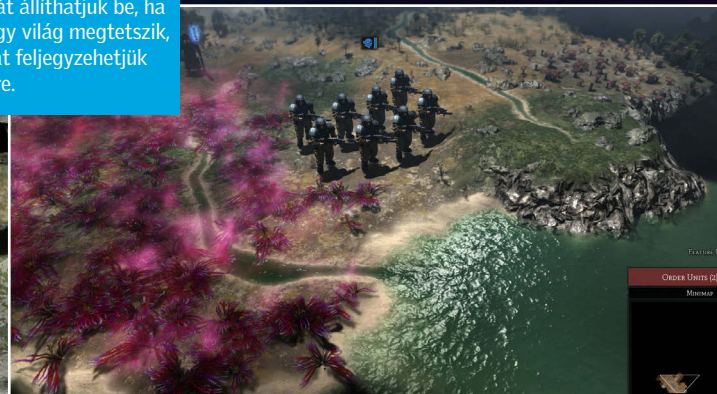
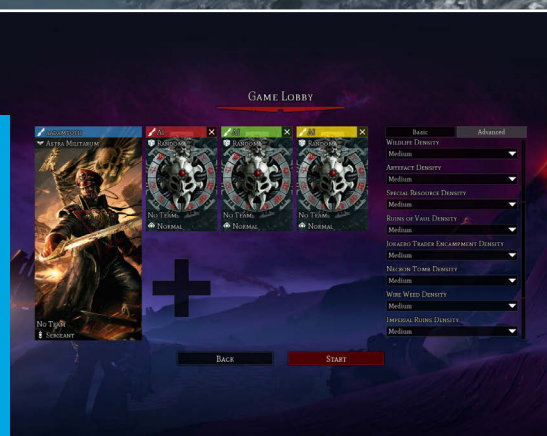
Inkább csak akkor vedd kézbe, ha a jobb 4X-eket már meguntad.

70

## UNALMAS ETAPOK IS ELŐFORDULTAK, A JÁTÉK MECHANIZMUSAIT PEDIG NEM SEGÍTETTE KI A WARHAMMER 40,000: GLADIUS ESZTÉTIKAI OLDALA

### VÉGTELEN VILÁGOK

A sokadik játék kiszámíthatatlanságát a véletlenszerűen generált pályák hivatottak biztosítani, ahol rengeteg dolgot, köztük a semleges egységek, elfoglalható erőforrások és sok más tereptárgy gyakoriságát állíthatjuk be, ha pedig egy világ megtetszik, a kulcsát feljegyezhetjük későbbre.





# Teszt

OCTOPATH TRAVELER

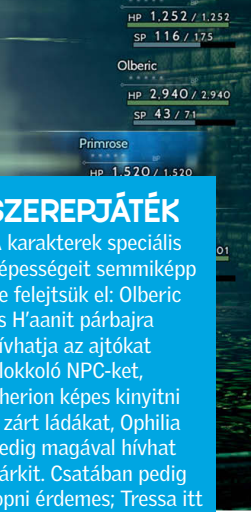
Két ellenfél kiesett egy körre, a többinek pedig már csak egy-egy pajzsa van – ezért fontosak a mindenkire ható varázslatok

## SZEREPJÁTÉK

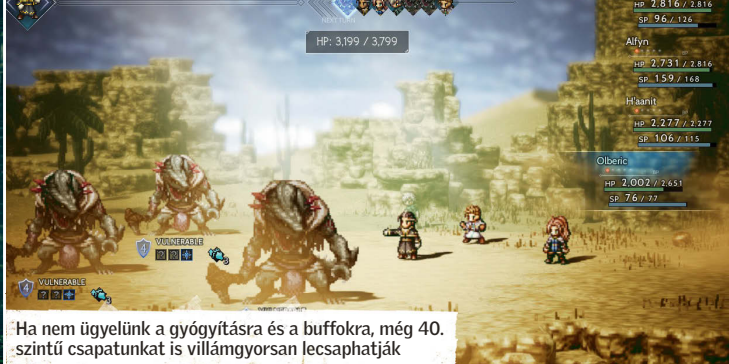
A karakterek speciális képességeit semmiképp ne felejtjük el: Olberic és H'aanit párbajra hívhatja az ajtókat blokkoló NPC-ket, Therion képes kinyitni a zárt ládákat, Ophilia pedig magával hívhat lopni érdemes; Tressa itt elképesztő összegeket gyűjthet be.



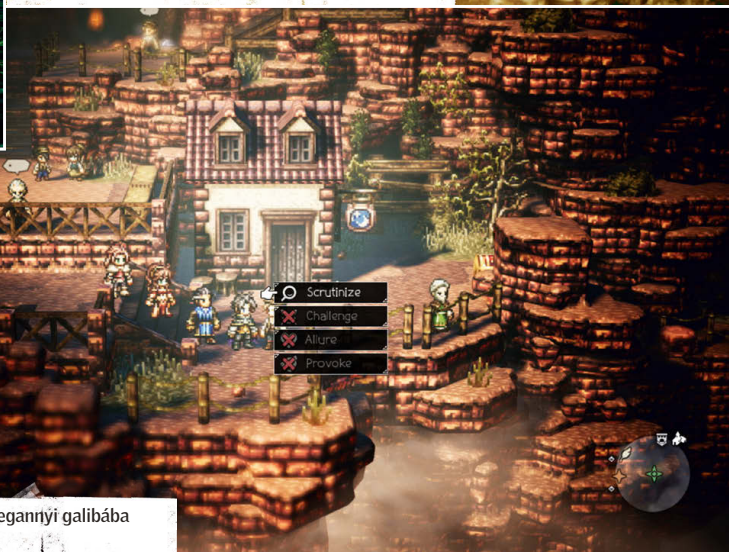
Ahol a pixelmágia és az ultramodern effektek találkoznak, ott születik meg az Octopath Traveler



A városokban karaktereink megannyi galibába keveredhetnek



Ha nem ügyelünk a gyógyításra és a buffokra, még 40. szintű csapatunkat is villámgyorsan lecsapatják



## A nyolcadik utas: a táncos

# OCTOPATH TRAVELER

**M**A, AMIKOR MINDEN MÁSODIK INDIE JÁTÉK PIXELGRAFIKÁVAL VAGY DIREKT SZÜKRE VETT SZÍNSÉMÁVAL PRÓBÁLJA MANIPULÁLNI A BENNÜNK ÉLŐ NOSZTALGIÁT, IGAZÁN RITKA AZ A PROGRAM, AMELYIK A FELSZÍN ALATT IS MER KICSIT RÉGIES LENNI. Pontosítok: igen ritka az ilyen játék, amely ennek ellenére is kiválóvá tud válni. Az *Octopath Traveler* viszont e kivételek közé tartozik; akkor is nyilvánvaló lenne, hogy a *Final Fantasy VI* és a *Chrono Trigger* iskolájának késői követője, ha dizájnerei ezt nem nyilatkozták volna le megannyi alkalommal.

### NYOLC KICSI KALANDOR

A furcsa cím őszintén írja le az *Octopath Traveler* eseményeit: nyolc, ilyen vagy olyan okból kifolyólag utazásra induló figura meséjét követhetjük nyomon Orsterra világában. A nyolc hős útja eleinte egymástól teljesen függetlenül zajlik, és bár a későbbi fejezetekben legalább földrajzilag összetalálkoznak, sosem válik történeteikből egy lendületes, minden karaktert megmozgató, egységes sztori. Bár hőseink mind érdekes és szimpatikus figurák, és öt-hat óra után összeállíthatunk belőlük négyfős társaságokat, hogy együtt utazzanak és har-

**INFO**  
Kiadó Square Enix  
Fejlesztő Square Enix, Acquire  
Platform Nintendo Switch  
Röviden Első pillantásra archaikusnak tűnő japán RPG, amit egy fantasztikus (és természetesen körökre osztott) harcrendszer és sok karakter tesz nagyszerűvé.  
PEGI 12+

coljanak, sosem lesz belőlük igazi csapat. Alig néhány rövid jelenetet kapunk, amelyben karaktereink elbeszélgetnek egymással, és általában ezek sem a tényleg fontos eseményekről, egymás életéről vagy érzelmeiről szólnak, hanem valami huszadrangú dologról. Számomra ez volt a játék legnagyobb hibája; a magam részéről igencsak élveztem volna, ha Ophilia és Therion elbeszélgettek volna a moralitásról, ha Primrose és H'aanit megosztották volna egymással radikálisan eltérő életük tapasztalatait. Merthogy a nyolc karakter nagyszerű és szimpatikus figura, és mindegyik annyi drámával küzd, hogy az ember önkéntelenül is vadul drukkol nekik. Biztos vagyok benne, hogy mindenkinek lesz kedvence, és szerencsére abban is, hogy senkit nem lehet nagyon utálni. A sokkarakters felépítés nagyszerűen működik: csak rajtunk múlik, hogy a történetet ki vel kezdjük el, és az is, hogy miként folytatjuk. Ha (nagyon) sokat tápolunk, végigkövethetjük egy karakter sorsát, de az is tökéletesen működő terv, hogy az általunk választott sorrendben megéljük mindenki első fejezetét, aztán a másodikát, a harmadikat és végül a lezárást. Az utóbbi megoldás mindenképp élvezetesebb, hiszen csak a már látott karaktereket tudjuk partiba tenni – és szerencsére a játék némi bekeményítéssel mindig alkalmazkodik csapatunk aktuális méretéhez. A karakterek történetei viszonylag kis ívű sztorik – nem a világ megmentéséről szólnak, hanem személyes problémák megoldá-

sáról vagy legalábbis feldolgozásáról. Ophilia, az északi városok egyik katedrálisának papnője például azért indul el veszélyes zarándokútra, hogy testvére otthon tudjon maradni apjuk betegágyánál. Primrose, a gyönyörű táncoslány édesapja gyilkosai után kutat, Olberic, a kegyvesztett lovag az öt eláruló barátján kéri számon az elmúlt évek szenvedéseit, a fiatal tolvaj, Therion pedig zsarolás áldozataként indul neki a kalandnak. Mint látható, a hangulat már a kezdéskor meglehetősen sötét, és néha még így is váratlanul komor irányokba kanyarodik el.

### KARD KI KARD

Az egyes fejezetek szinte kivétel nélkül egy városban indulnak, a környező vadonban folytatódhatnak, és végül valami dungeonben zárulnak, természetesen egy méretes főellenfél lecsapásával. Van ugyan néhány kevésbé fantáziadús mellékküldetés, rengeteg párbeszéd, no meg ilyen-olyan egyéb akadály is, de a küzdelem veszi el a legtöbb időt a játékból; és szerencsére a harcrendszer az *Octopath Traveler* legjobb vonása. Alapvetően egy körökre osztott szisztémát kapunk, amelyben a szokásos parancsokat – támadás, varázslás, idézés, védekezés, tárgyhatalás stb. – tudjuk bevetni. A kardcsapások és a tűzgolyók azonban általában nem elegendők a győzelemhez, ahhoz ugyanis meg kell történni ellenfeleink védelmét. Ha sikerül egy Break státuszváltozást bevinni ellenfelünknek, az megszedül, elveszít egy kört,

**AZ UTÓBBI ÉVTIZED  
EGYIK LEGJOBB  
HARCRENDSZERE  
MINDEN APRÓ  
HIBÁÉRT BÖVEN  
KÁRPÓTOL**

- + nagyszerű, taktikus harcrendszer
- + remek karakterek
- + különleges látvány és sokkolóan jó zenék
- sok párbeszéd nincs szinkronizálva
- a sztorik nem „érnek össze” igazán

**GRATH**  
Nem bírok hat hetet várni a folytatásra.

**85**

**HA TE MONDOD**

**Takahasi Maszasi producer, Square Enix:**  
„Mindenképpen kézi konzolra terveztük a játékot, az pedig csak a Switch lehetett – igaz, akkor még nem tudhattuk, hogy a gép ilyen sikeres lesz. Nagy rizikó volt a platformválasztás, de bízunk abban, hogy ha a játék jó, a siker sem marad el.”

## ORSTERRA CSAK RÁD VÁR

Az összes karakter története a kicsi belső tenger körüli városokban zajlik, a továbbiak pedig az azt körülvevő területeken. Ez utóbbiakon található a Job Shrine nevű épületek, ahol megszerezhetjük egy másik kaszt képességét. És ne feledd: a városok közt van gyorsutazás.

rádadásul, amíg magához nem tér, minden támadásunk kritikus sebést okoz rajta. Ennek az állapotnak az előidézése a *Shin Megami Tensei* sorozathoz hasonlóan az ellenfelek különféle gyenge pontjának kihasználásában rejlik. Az egyik bestia a szűrőfegyverekre vagy épp a nyilakra allergiás, a másik a villámra vagy mondjuk a papi mágiára. Egyetlen ilyen kritikus ütés azonban csak a játék elején elég az ellenfél azonnali kiütéséhez – a későbbiekben minden lény többrétegű pajzzsal rendelkezik, amelyeket le kell szednünk rólok.

Ezt a rendszert egészíti ki a két vezető játéktervező korábbi alkotásiában, a *Bravely* szériában működő megoldásra. Minden körben egy-egy újabb boostpontot kapunk, amellyel fizikai támadásaink számát, illetve varázslataink és képességeink erejét tudjuk felturbózni akár négyszeres szintre is. Ettől kezdve feladatunk egyszerű: minél hamarabb és minél többször megtörni az ellenfél lendületét olyan támadásokkal, amelyekre érzékeny, majd boostolva a lehető legnagyobb sebést bevinni neki, amíg magatehetetlenül ácsorog. Szeren-

csére a mai japán RPG-k nagy átlagától eltérően az *Octopath Traveler* nem könnyű, ezért hiába pörögnek szimpatikusan gyorsan a csaták, rengeteget kell terveznünk, és ki kell használnunk karaktereink minden tudását. Főleg a lényeket idéző, tengernyi HP-val rendelkező főellenfelek jelentenek pokoli kihívást, nem egyszer negyedóránál is hosszabb, végsőkéig elkeseredett ütközeteket produkálva.

## MESTERSÉGÜK CÍMERE

Szerencsére a remekül működő harcrendszerhez egy szimpatikusan mély fejlődési szisztéma is járul. A szimpla szintlépéseken és új felszerelés vásárlásán túl a csatákkal gyűjthető JP-vel új képességeket vehetünk meg, majd a játék második felében mind a nyolc vándorunk előtt megnyithatjuk egy másik karakter szakmáját is. Noha igen sok grindolást kíván, ha a második kasztban is szeretnénk megfélelő előrehaladást produkálni, innentől még több kombinációs lehetőségünk nyílik meg a csatáiban.

A harcban használható képességek mellett minden karakter rendelkezik egy saját, múltjából és jelleméből fakadó képességgel is – és ezek közt felfe-

dezhetők afféle párok is. Az istene parancsai alapján élő, de fizikailag gyenge Ophelia például csaknem minden NPC-t magával tud hívni, akár a csapatban is megidézve őket. A jóval szabadosabban élő, ám csinos szerkőjában annál több bőrfelületet mutogató Primrose csábítani tud, igen hasonló eredménnyel. Tressa, a kereskedőlány bármilyen tárgyat megvásárolhat a városlakóktól – akár az örök páncélját is –, Therion pedig ellophatja ugyanazeket. Olberic nemes lovag módjára párbajra hívhat csaknem akárkit, H'aanit viszont inkább provokálja az NPC-ket. A végeredmény igen hasonló, de a morálisan megkérdőjelezhető és gyakran sokkal könnyebb út csak bizonyos eséllyel működik – és ha sokszor kudarcot vallunk egy településen, csak a helyi kocsmáros lefizetésével állíthatjuk helyre jó hírünket.

## HD2D

A fejlesztők rengeteget kísérleteztek azzal, hogy megpróbálják elképzelni, miként festene a 16 bites korszak legnagyobb játékaiknak utódja egy, a poligonok forradalma nélküli világban, és a végeredmény önmagáért beszél – az *Octopath Traveler* teljesen egye-

dien néz ki, bármelyik képkockájáról összekeverhetetlenül beazonosítható. Az Unreal 4 motort meglepő módon használva különleges látványvilágot csaltak elő: a hagyományos sprite-ok, illetve a viszonylag kevés poligonból álló tájak kombinációja alapjáraton ugyan talán nem lenne lenyűgöző, de a rengeteg effekt csodássá varázsolja az összképet. Fantasztikus fény- és árnyékhatások adnak fenyegető vagy épp áhítatos hangulatot egy-egy helyszínnek, a gyönyörű, vízben pancsoló sprite-ok sokkolóan jól néznek ki, a tilt-shift és más elmosódások használata pedig megadja a kegyelemdőfést. Egyedül azt sajnáltam, hogy a játék fakó színeket használ, jóval több a szürkésbarna árnyalat, mint jól esne. Szerencsére az *Octopath Traveler* legnagyobb hibái sem jelentősek, és az összkép van olyan jó, hogy az ember átugorja ezeket. A történetek olyan érdekesek, hogy egyik karakter sztorijait sem nyomkodtam el, a harcrendszer pedig az egyik legjobb, amit az utóbbi évtizedben kitaláltak. Mindez alsó hangon is 50, de inkább 60 órán át szórakoztat – az *Octopath Traveler* a nyár legjobb meglepetése.

**Grath**

Egy körözött nyugdíjas és egy kezdő seriff őrzi a rendet

# THIS IS THE POLICE 2



## INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
 Fejlesztő **Weappy Studio**  
 Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden A 2016-os év egyik rejtett ékkövének folytatása, amely egy keményebb sztorival és taktikai RPG-elemekkel dobja fel a rendőrmenedzsmentet.  
**PEGI 16+**

**JACK BOYDNAK SEM VOLT EGY-SZERŰ ÉLETE, DE ALIG HŰSZ PERCET KELLETT ELTÖLTENEM LILLY REED BAKANCSAIBAN AHHOZ, HOGY VISSZASÍRJAM FREEBURG KORRUPT ALKOHOLISTÁJÁT.** A *This is the Police* első része is nagyon jó volt a rendőri élet sötét oldalának demonstrálásában, de ez az epizód már az első órájában is könyörtelenül megtapasossa azokat, akik hisznek a jelvény feddhetetlenségében.

### A FALISZÖNYEG

A *This is the Police 2* nagyon hasonlít elődjéhez felépítésében. Egy rendőrmenedzsment-szimulátort kapunk, amit egy nagyon erős narratív váz tart össze. A sztori közvetlenül azután folytatódik, hogy a Freeburgból megszökött egykori rendőrfőnökünk, Jack Boyd éppen a minden szempontból hívvös Sharpwoodban keresi a megnyugvást. Innen ír levelet gyermekeinek, amelyben elmeséli, mi történt vele az előző játékban. Miközben tömörítve megkapjuk az előzményeket, néhány döntést is meg-

hozhatunk, amelyek befolyásolják a továbbiakat. Mindeközben a történet másik oldalán bemutatkozik az új főszereplő, Lilly Reed, aki megkapta a seriff jelvényét elődje, Wells halála után. Az öreg egy akció közben hunyt el, és ezzel Lillyt elég kellemetlen pozícióban hagyta: kezdő, női vezetőként kell helytállnia egy meglehetősen visszamara-

dott városban. A játék elején tanúi lehetünk, ahogy kollégái semmibe veszik az új seriff parancsait, és még egy gyanúsított is tele szájjal kiröhögi őt egy kihallgatás kellős közepén. A sors aztán úgy osztja ki a lapokat, hogy a félrészen az őrsre rángatott Jack és a reményvesztett Lilly egy terembe kerülnek. Jack nagyon nem szeretne a szövetési nyomozók kezére kerülni, Lillynek pedig szüksége lenne egy tapasztalt, vén rókára a rend fenntartásához. Kidolgoznak egy megállapodást, amely mindkettőjük életét jelentősen megkönnyíti. A prólógus eddig tart, és nagyjából egy órányi tömör sztorit nyom le a torkunkon, egy-egy játékmenetet érintő oktatóküldetéssel megtörve. Már itt érződik, hogy a *This is the Police 2* sem lesz mindenki kedvence. Ez a játék megkívánja a teljes odafigyelést; nem mindenkinek fog sikerülni, de akinek igen, az nagyon izgalmas napok elé néz.

### SHARPWOOD RIDEG VALÓSÁGA

Miután Jack és Lilly kezét rázták, elindulnak a mindennapi teendőik. Akárcsak az első részben, megkapjuk a város térképét, ahol időnként felbukkannak megoldásra váró vészhelyzetek. Az egységek parancsnokaként a mi feladatunk kiküldeni őket ezek megoldására, ugyanakkor nem is az egyes hívások tesznek leginkább próbára, hanem említett egységeink menedzselése. Egy jól kiegyensúlyozott, jól felszerelt társasággal ugyanis nem kimondottan izgasztó együtt dolgozni, de amikor a csapat fele félrészen dülöngél be az őrsre, és őket is legfel-

jobb egy farkarddal tudjuk utcára küldeni, akkor Sharpwood lakói komoly veszteségeket fognak elszenvedni. A *This is the Police 2* varázsa itt csúcsonylik ki: embereket bíz a gondjainkra, nem csak kártyalapokat egy monitoron. A rendőrség tagjainak ugyanis néha el kell menniük orvoshoz, meglátogatni a beteg nagymamájukat, vagy beugrani a jövődömdőndőhöz egy gyors ráolvasásért. Nekünk kell eldöntenünk, hogy ezek közül melyik jelent elfogadható indokot egy-egy szabadnap kiadásához. Emellett többen is másnaposan vagy talajrészen veszik fel a szolgálatot, ami jelentősen csökkenti a hasznosságukat. Az elején lehet, hogy megesis a szíved a kollégáidon, és mindenkit elengedsz mindenféle mondvacsinált kifogással, de hamar azon kapod magad, hogy a rendőrcsapat minden tagjának épp most ellik a tehenre, és nem jönnek be dolgozni. Minden döntésednek hatása lesz a csapatod teljesítményére és moráljára: megteheted, hogy melóra kényszeríted részeg kollégádat is, de a szerencsétlenje akció közben jó eséllyel megöleti magát, vagy ami még rosszabb, a helyszín felé vezetőbe elüt egy járókelőt. Egszerre kell igazságosnak és szigorúnak lenned. Ha valaki minden alkalommal részegen jön be, az negatívan fog hatni a többiekre is. Ebben az esetben érdemes lesz úgy intézni, hogy véletlenül pont ez a kolléga nézzen bele egy torkolatúztibe.

### EGY SÖR NEM SÖR

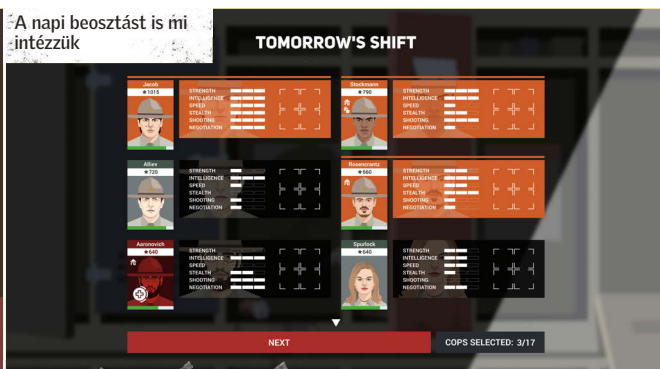
Minden, menedzsmentet illető döntésed így vagy úgy kihat egységeid statisztikáira.



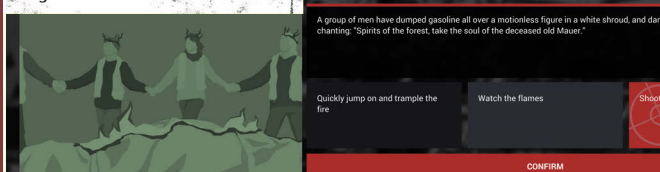
### SWITCHRE CSAK KÉSŐBB

Akárcsak elődje, ez is csak később fog befutni a Nintendo hibrid gépére. A Switch-verzió szeptember 18-án érkezik, ami azért nem olyan rossz, tekintve az előző rész egyéves késését.

Jack nagyon hamar talál új barátokat



A vészhelyzetekkor nekünk kell meghozni a fontosabb döntéseket



Rendőreid RPG-kben szokásos tulajdonságokkal rendelkeznek, amelyek bizonyos helyzetekben kapóra jöhetnek. Egy bolti lövöldözéshez például érdemes kirendelni egy ügyesebb és jobban felszerelt lövész, míg egy forgalmat akadályozó, dühöngő részeghez egy intelligens, jó beszélőkével megáldott emberedet. Mindennap rengeteg felkérés fog befutni, amelyek mindegyike megkíván egyfajta szakzsérűséget, amit teljesítened kell a csapattal. Attól függően, hogy milyen döntéseket hozol az adott helyzet kapcsán, és milyen embereket küldesz ki, eldől, hogy eredményes vagy eredménytelen akciót vezetél-e le. Minden, sikerrel vett akadályért kapsz egy sörösdozós-fület, minden sikertelen miatt veszítesz egyet. A fülek fizetőeszközként szolgálnak az őrsön: ebből tudsz felvenni új rendőröket, és vásárolhatsz különböző felszereléseket. Utóbbi főleg az új típusú küldetésekhez lesz hasznos.

A *This is the Police 2*-ben ugyanis előfordul, hogy egy-egy akcióba komolyabban bele kell nyúlnunk, ekkor pedig egy XCOM-szerű taktikai RPG-be torkollik a móka. Kirendelt rendőröket kell telergetnünk, és a végcélunk az, hogy minden ellenséget letartóztassunk. Ehhez egy négyzetárcsós térképen kell mozognunk, és lehetőleg fedezékből, különböző fegyverekkel és kutyákkal kell mozgásképtelenné tennünk a bűnözőket. Használhatunk taserpisztolyt, de akár meg is késselhetjük, vagy valamelyik testrészén meg is löhetjük az ellenfelet. Ha a bénítás helyett az

erőszakosabb eszközökhöz nyúlunk, akkor adott időn belül le kell tartóztatnunk és ki kell vinnünk a helyszínről a megsebesített ellenfelet, különben elvrik, és az nem tesz jót napi eredményünknek. A taktikai RPG nagyon feldobja az egész játékmenetet: megtöri a menedzselős kattintgatást, és izgalmas, érdekes kihívást kínál. Mindemellett abban is segít, hogy kicsit közelebb kerülhessünk a rendőreinkhez, és egy-egy jól felszerelt, sokat bizonyított kollégát ne akarjunk lecserélni egy statisztikailag jobb ágyúuteltelkre.

### SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK

A *This is the Police 2* szinte mindenben javít az előd formuláján. A monoton menedzsmenetrészt megtörik az XCOM-szerű akciók, a sztori (bár hosszú felvezetéssel indul) erősebb és érdekesebb karakterekkel dolgozik, az egységek pedig fontosabbak, és többféleképpen alakíthatók. Persze a történet ezúttal is lehet kritizálni, de tökéletesen szolgálja a játékmenetet, és egy izgalmas, érdekes kontextust kínál a napi feladatok elvégzéséhez. A játék talán egyetlen komoly „bűne”, hogy nem akar mindenkinek tetszeni. Aki nem fogékony a hangulatára, a szereplők drámájára, és nem érdekli őt, mi történik két szolgálati nap között, az előbb-utóbb meg fogja unni Sharpwood menedzselését. Ehhez a címhez türelem és idő kell, aki viszont megadja neki ezt a kettőt, az heteket is eltölthet a rossz arcú rendőrök városában.

Hunter



### NYOMOZÓ-MUNKA

A játék egyik legérdekesebb része, amikor nyomozói feladatot kapunk. A tanúk kihallgatása után, több fotó és nyom alapján kell összeraknunk, hogy mi történt, aztán ki kell következtetnünk a tettes kilétét. Nem mindig fogjuk eltalálni, de pont emiatt érdemes mindent hatszor átrágni, ülni egy kicsit a bizonyítékok felett, és mérlegelni döntéseinket. Komoly bajt nem csinálhatunk, de fontos jutalmakról maradhatunk le, ha elbaltázzuk az ügyet.

#### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Dual Core CPU, 2 GB RAM, Intel HD 4000, 4 GB szabad hely

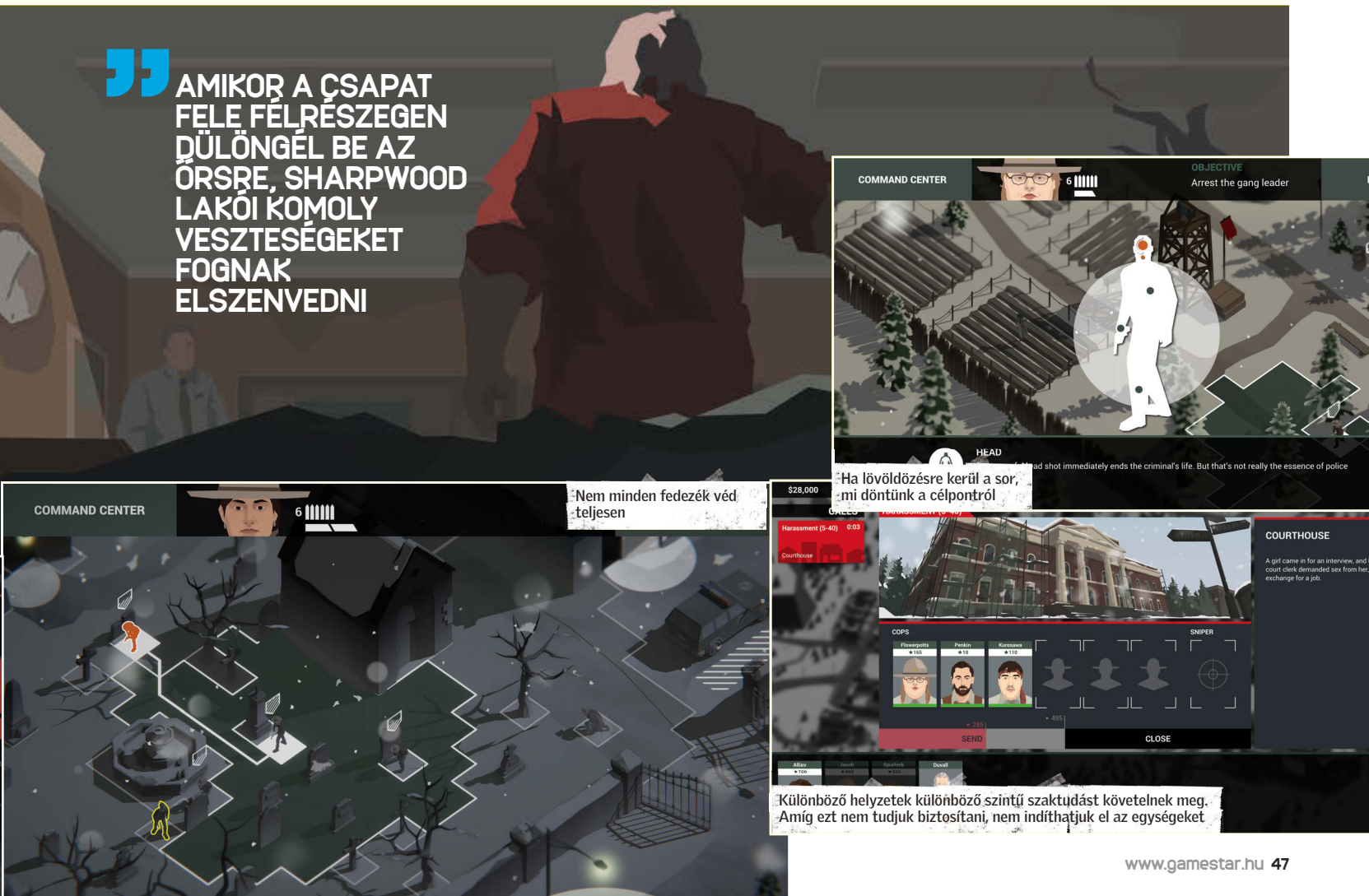
- + taktikai küldetések
- + izgalmas sztori
- + megragadó atmoszféra
- hosszú prologus
- túl statikus átvezető animációk

#### HUNTER

Akárcsak a rendőrszolgálat: nem egyszerű beleszeretni, de aztán meg nem ereszt.

80

AMIKOR A CSAPAT FELE FÉLRE SZERZEN DÜLÖNGÉL BE AZ ŐRSRE, SHARPWOOD LAKÓI KOMOLY VESZTESÉGEKET FOGNAK ELSZENVEDNI



Vágd, kavard, vidd!

# OVERCOOKED 2



Ez az egyik legjobb pálya: egy felfüggesztett platformot joystickkal kell terelgetnünk, hogy mindent elérjünk



## INFO

Kiadó **Team17**  
Fejlesztő **Ghost Town Games**  
Platform  
**PC, Mac, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Switch**  
Röviden Könnyed konyhaszimulátor, amelyben a játékosoknak együttműködni kell rendelkezéseiket teljesíteniük.  
PÉGI 3+

## FŐZNI SOKFÉLEKÉPP LEHET, DE MINDENKI ÚGY GONDOLJA, CSAK AZ A JÓ, AHOGYAN Ő CSINÁLJA.

Ezért húzok fel egy láthatatlan falat a konyhaküszöbre, amikor én készítek valamit. Ha nem tenném, hallgathatnám a barátom részéről a segítő szándékú megjegyzéseket a húсок, zöldségek méretével és alakjával, az olaj vagy víz mennyiségével, az edények formájával vagy épp a gázláng erősségével kapcsolatban. Ha ott vagyok, a konyha az én várom, és amíg el nem készül az étel, csak külön engedéllyel, a főzés módjának kritizálása nélkül lehet belépni. A végén finom lesz akkor is, ha nem fűszerezi meg a vitatkozás. Ha már muszáj a konyhában veszekedni, sokkal jobb ezt az *Overcooked*ban vagy annak folytatásában megtenni, ahol nem a szaktudás számít, hanem az, hogy mindenki a feladatára koncentráljon – és jaj annak, aki nem mosogat!

## A PULTRA TEDD, NE A KUKÁBAI

2016 augusztusában, tehát majdnem pont két éve jelent meg az *Overcooked*, és egy egészen új kooperatív élményt mutatott meg. A játékosok feladata az volt, hogy egy konyhát menedzseljenek közösen: zöldséget szeleteljenek, húst süszenek, mosogassanak, főznek, okosan elosztva a feladatokat, hogy a munkafolyamat a lehető leggyorsabb legyen (épp emiatt egyébként csapatépítő prog-

ramnak sem utolsó). Persze sokszor több volt a tennivaló, mint az ember, és ha valakinek már több mindenre kellett figyelnie, valami biztosan nem lett időben elvégezve. Oké, hogy kész a kaja, de ha nincs tiszta tányér, hogyan adjuk ki a vendégnek? – merült fel a kérdés, amitől mindenki elmormogott egy halk Safraneket (vagy valami hasonlót, talán egy b-vel kezdődő szót). Az óra ketyeg, a borralaló csökken, mindenki ideges, kiabál, egyre stresszebb, az étel a kiadópult helyett a kukában landol véletlenül, valaki a paradicsom helyett a tűzoltókészülék próbálja a hamburgerbe rakni, és fogalma sincs, hogyan dobja el... aztán jó esetben nevetés lesz a vége. Vagy sértődés, embere válogatja. Így vagy úgy, a játék annyira volt szórakoztató, mint amennyire frusztráló, és annyira nehéz, amennyire utána boldogságot okozott például a jeges pályák teljesítése. Ettől a formulától az *Overcooked 2* sem tér el – pontosan ugyanolyan élmény játszani, mint elődjét. A Hagymakirálynak ismét szüksége van kis szakácsaink segítségére, mivel felolvasott a Necronomicon kajás változatából, és életre keltette az élőholt kenyereket, angol szóviccel unbreadeket. Persze ez csak vicces körítés, ami egészen a játék utolsó pályáig csak ritkán kerül elő. Ezúttal hatszor hat (illetve néhány bónusz) konyhában bizonyíthatunk. A helyszínek között található varázslóiskola portálokkal, földönkívüli mocsár mozgó földdarabokkal vagy épp léghajó csúszó platformokkal, és az is előfordul, hogy félúton átalakul az

egész, megváltoznak a receptek, és azonnal alkalmazkodnunk kell. Néhány pályaelemet egy joystick segítségével tudunk mozgatni, hidakat képezve, vagy azt megváltoztatva, hogy épp mely alapanyagokhoz férhetünk hozzá. A konyhák folyamatosan átalakulhatnak, aminek következtében úgy kell kialakítanunk a taktikánkat, hogy ha lezárul egy útvonal, tudjuk, hová fogunk kerülni, és a válaszfal mindkét oldalán maradjon legalább egy szakácsunk. Fontos szerepet kapott a tűzoltókészülék, amit korábban csak az odaégett kaják következtében keletkező tűz elcsitítására kellett használnunk: ezúttal olykor lángcsóvák potyognak, amelyek egy idő után maguktól elalszanak, és nem gyűjtanak fel semmit, viszont amíg égne, blokkolják a hozzáférést a ládákhoz, tűzhelyekhez. Új mechanika a dobás is. Bizonyos mértékben eddig is elhajthattuk a kajákat, most viszont néhol már muszáj, hiszen máshogy nem, vagy nagyon körülményesen tudjuk átadni a cuccokat. Persze nem repíthetünk el mindent, az elkészült fogásokat például gyalog kell szállítanunk, de senki sem bánja, ha egy nyers hús vagy saláta átszeli a légteret, netán meghemperreg a porban, mielőtt feldolgozzák.

## MIT ENNÉL MA?

Az ételek felhozatala egy kicsit megváltozott, kiegészült. Valamiért például hiányoznak az előző játékokban alapszintűnek számító levelek, amelyek elkészítéséhez csak a felszeletelt zöldségeket kellett megfőzünk. Minden recept bonyolultabb vagy lényege-



Kalkulálnunk kell azzal, hogy lesüllyednek földdarabok, és nem úgy térnek vissza, ahogy voltak



## NÉHÁNY PROBLÉMA MEGOLDJA MAGÁT

A Switch Joy-Con kontrollerein nincs annyi gomb, hogy két játékos egyszerre tudja őket használni, viszont szerencsére épp két-  
tő jár belőle minden konzolhoz, így nem kell extra irányítót venni a kooperatív mókához. Bárcsak minden ilyen könnyen menne!

Nem a legpraktikusabban megépített konyha az, amelyben a hozzávalók közepén lengedeznek



Néhány konyha időközben átalakul, például amikor egy léghajó becsapódik egy épületbe



A forgó platformoknál vigyázni kell, hogy minden lezárt oldalunkon legyen valaki





sen egyszerűbb ennél. Nagy hangsúlyt kap a japán konyha, amelyben sok a nyersen szervírozott étel, így az első pályákon elég, ha felvágjuk a rákot vagy halat, és már mehet is ki. Ennél eggyel összetettebb a szusi, amelyhez a feldarabolt hús mellé főtt rizs és algalap is kell, vagy a tészták, amelyekre a nyers paradicsom nem jó (a nyers hús meg pláne), így míg azt sütjük, a tésztát főzzük, és semmiképp nem fordítva. Aztán amikor egészen bedurvul a buli, jönnek a sütemények, amelyekhez négy alapanyagból kettőt fel is kell vágni (tojás, liszt mehet úgy, ahogy van, de a csoki és a méz nem), ezt mind össze kell keverni, majd kisérti, és úgy tálalni. És amikor e mellé még az azonos alapanyagokból, de sütő helyett serpenyőben elkészítendő palacsintákat is behozza a játék, beindul az igazi káosz. Nem kevésbé izgalmas ezek bármelyikét elkészíteni, mint az előző játék fogásait volt, de nem is nagyon más; igaz, nehéz lett volna többet kihozni ebből, mivel a konyhai módszerek, eszközök száma is véges.

#### A LEGJOBB BARÁTOM A BAL KEZEM

Az *Overcooked 2* egy ízig-vérig kooperatív játék, ami úgy jó, ha leg-

alább egy, legfeljebb három pájtásunk csatlakozik hozzánk. Ugyanakkor egyedül sem lehetetlen végigvinni, ekkor két szakácsot irányítunk, és gombnyomással váltogathatunk közöttük. Én nagyrészt így játszottam, mi több, úgy, hogy csak a bal kezemet használtam (WASD-vel irányítottam, Shifttel váltottam karaktert, szóközzel felvettem dolgokat, Ctrl-lal szeleteltem, mosogattam és dobtam. Aki nek úgy kényelmesebb, mozgathat a nyilakkal is, én így jobban tudtam koordinálni a cselekvéseket). A világ legmagányosabb, legszomorúbb dolga lehetne egyedül coopozni, de én nagyon élveztem. Az ordibálós-nyázós rész, ami az élményen rendhagyó módon javít, kimaradt, de a játék így is nagyon szórakoztató. Elődjéhez hasonlóan a fejlesztők mindent megtettek azért, hogy ne legyen akadály a kontrollerhiány, így PC-n a billentyűzetet, konzolokon a kontrollereket is kettéoszthatjuk. Továbbra is remekül működik, de arra készüljete, hogy a gombkiosztást nem lehet módosítani, ami billentyűzettől függően kényelmetlen lehet. Ha van rá lehetőségetek, inkább kontrollerrel

játsszatok. Egy is elég, már az is sokat segít.

A sztorimód mellett játszhatunk Arcade-módban, amelyben véletlenszerűen kapunk egyet a konyhák közül (akár olyat is, amelyhez a sztoriban még nem jutottunk el), és Versusban, amelyben két csapat küzdhet egymással. Ha két játékos játszik, mindenki két-két szakácsot irányít. A pályákat ezúttal nem kell külön feloldani, mind elérhető az első pillanattól fogva. Szintén újdonság az online játék lehetősége. Nem csak barátainkkal, idegenekkel is szövetkezhetünk vagy küzdhetünk. Én mondjuk nem hiányoltam ezt, mert sokkal jobb a közvetlenül mellettünk lévővel egyeztetni a feladatokat (fogalmazzuk meg így, szépen), mint mikrofon segítségével, de ki tudja, így még akár e-sport is lehet belőle.

A játék többet kínál ugyanabból, amit az első rész nyújtott. Nem változtat sokat az alapokon, épp csak annyit, hogy ne érződjön önismétlőnek. Pár minijátékkal még fel lehetett volna dobni, de nekem mint az első rész nagy rajongójának ez a csomag is kielégítő.

Paca

#### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel i3-2100/AMD A8-5600k, 4 GB RAM, GeForce GTX 630/Radeon HD 6570, 3 GB szabad hely

+ ugyanolyan szórakoztató, mint elődje

+ az újítások jópofák

+ van online mód

- sokat nem változtatott az eddigi játékméneten

- nem állítható a gombkiosztás PC-n sem

#### PACA

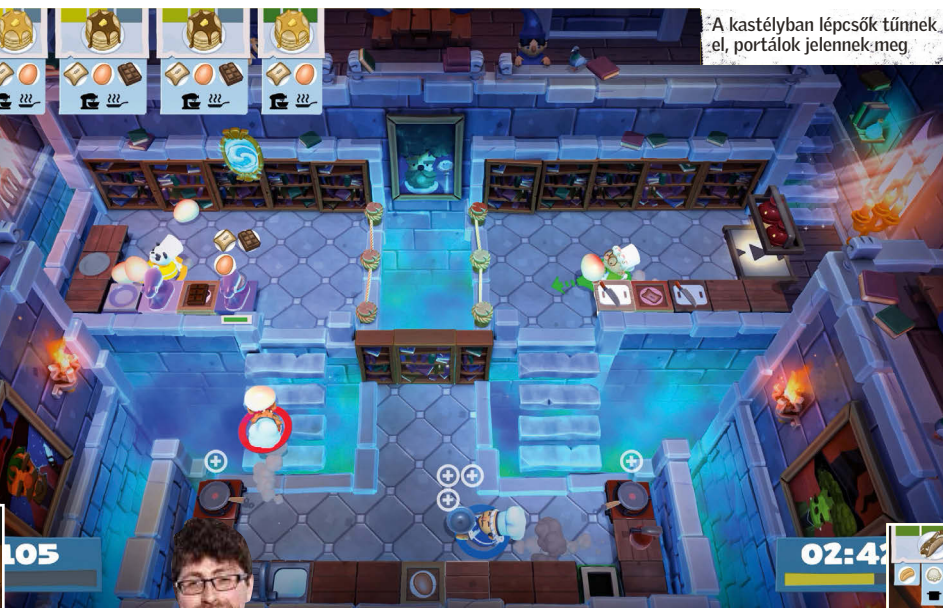
Mindenki vissza a konyhába!

88

## SZTÁRSZAKÁCSOK

Sehogyan nem befolyásolja a játékménetet, hogy egy mosómedve vagy egy idős néni főz, de az előrendelőt öt extra szakácsot kaptak: egy földönkívülit, egy rozsmárt, egy unikornis tehenet, egy majmot és egy macskát. Ha valamiért megéri játékot előrendelni, hát ez az. Remélhetőleg később külön is elérhetővé teszik ezeket a karaktereket.

## SENKI NEM BÁNJA, HA EGY NYERS HÚS VAGY SALÁTA ÁTSZELI A LÉGTERTET, NETÁN MEGHEMPEREG A PORBAN, MIELŐTT FELDOLGOZZÁK



### HA TE MONDOD

Oli DeVine társalapító, Ghost Town Games: „Tanulmányoztuk, a különböző csapatok hogyan állnak neki egy pályának, ez segített rájönni, mi működik, és mi nem.”

### AZ IDEI TOUR

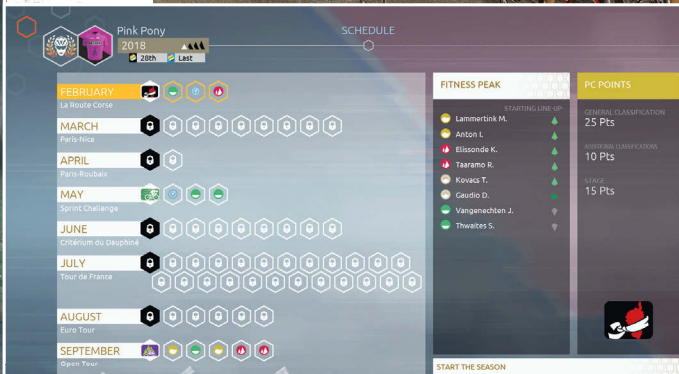
A 2018-as, vagyis a 105. Tour de France július 7-én indult a Vendée megyei Noirmoutier-en-l'Île településből. A versenyzők 3351 kilométert tekernek a célig, vagyis a párizsi Champs-Élysées sugárútig. A 21 szakaszos versenyen 22 csapat 176 kerékpárosa vett részt.



Nyomás a Skoda után!



Kaotikus befutó



Kovacs T. és a Pink Pony felkészült a szezonra

## Fékevesztett pedálozás és komoly stratégia

# TOUR DE FRANCE 2018

**CSAKÚGY, AHOGY MAGA A TOUR DE FRANCE VERSENY MEGRENDEZÉSE, A KAPCSOLÓDÓ JÁTÉK MEGJELENÉSE SEM MARADHATOTT EL IDÉN JÚLIUSBAN SEM.**

A Cyanide Studio a 2017-es kiadásal már jó irányba indult el, az idei Tour de France szimulátor pedig még egy szinttel feljebb lépett – több újdonsággal, finomított játékmekanikával és valamivel élvezetesebb futamokkal elégíthetjük ki fotelbiciklista és csapatstratégai vágyainkat.

### KICSIT TÖBB, KICSIT JOBB

Túlzottan magas elvárásaid azért ne legyenek a játékkal kapcsolatban. A *Tour de France* sorozat évek óta egy olyan rétegjáték, amit talán még azok sem nagyon élveznek, akik alapvetően kedvelik az ikonikus országúti versenyt vagy egyáltalán a kerékpársportot. A tavalyi változásokkal (finomhangolt erőforrás-menedzsment és időügrás) kellemesebb élményt nyújtott a játék, a fejlesztők pedig megpróbálták tartani az irányt, és még tovább bővíteni a kerékpársapat-szimulátort. A *Tour de France 2018* is ugyanazt a stílust képviseli, mint elődei, és a játékmenet sem nagyon változott a 2017-es kiadáshoz képest. Fejlesztették viszont a mesterséges intelligenciát, így az ellenfél versenyzői logikusabban reagálnak támadásainkra és más mozdulatainkra. A gépi bicajosok agresszívebbek – ha megpróbálunk elszakadni, nagyon nehezen adják magukat, a másik oldalról viszont elég jó tempóban és ütemben képesek meglépni a mezőnytől. A stratégia



Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Cyanide Studio**  
Platform **PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Idén is végigtekerhetjük konzolokon a legendás országúti kerékpárversenyt és mellette még több futamot, mint a korábbi részekben.  
**PEGI 3+**

terén is több lehetőségünk van. Mivel egy futam alatt nem egyéni versenyzőket, hanem egy komplett csapatot irányítunk (pontosabban menedzselünk), oda kell figyelni az összes tagra. Egyéni parancsokat adhatunk ki, és a megfelelő beállításokkal akár a teljes irányítást is átvehetjük, amikor csakis a mi utasításaink szerint tekernek. Ez az opció tényleg csak a fanatikus stratégiáknak ajánlott, ugyanis elég kimerítő egy 150 kilométeres szakaszon át végig folyamatosan nézegetni az összes versenyző helyzetét, és meghozni a szituációnak megfelelő legjobb döntést. És még itt is csavarhatunk a nehézségen, hiszen idén akár már 15 fős alakulattal is nekivághatunk a versenyeknek. Ha pedig már itt tartunk – versenyekből bizony nincs hiány. A címadó futamon kívül több világbajnoki túrát is teljesíthetünk, és újdonságként már a klasszikus Paris-Roubaix versenyen is megmérettethetjük csapatunkat, illetve menedzseri kvalitásainkat. Sőt még akár egyéni Tourt is kreálhatunk a különböző versenysorozatok egyes szakaszait kombinálva.

### MINDENT A CSAPATÉRT

A játék központi eleme a Pro Team, illetve a Pro Leader játékmódok. A kettő gyakorlatilag ugyanaz, vagyis egész szezont kell teljesítenünk egyre fejlődő és összehajszolóuló csapatunkkal. Pro Leader csapatunkban viszont ott tekerhet a saját magunk által megálmodott fiatal tehetség vagy öreg veterán, aki az alakulat kulcsfigurája. A limiteket elég érdekesen oldották meg, emiatt nyeregbe pattanhatunk

egy 99 éves, 2 méter magas, 45 kilós alak is. A képességeket ezek az adatok viszont nem befolyásolják, csupán az, hogy milyen szakasz specialistája a versenyző. Magát a csapatot is érdemes úgy összeállítani, hogy minden téren kiegyensúlyozott legyen, különben nem sok sikert fogunk elérni. A Yearly Classification rendszernek köszönhetően több szezont is lehúzhatunk, és lépdelhetünk az egyéni és csapatos ranglistákon, hogy végül felérjünk a metaforikus csúcsra is. Sajnos a játék fizikai motorja továbbra is nagyon rossz – nem lehet letérni az útról, nincs ütközés, és eselni is csak extrém esetben sikerül. A grafikára nem lehet panasz, de a 2017-es kiadáshoz képest gyakorlatilag nem változott. A *Tour de France 2018* viszont eddig kétségtelenül a sorozat legjobbja, de még bőven van hova fejlődni, ha több akar lenni egy közepes rétegjátéknál.

Kivi

- + több újítás a tavalyi kiadáshoz képest
- + javított mesterséges intelligencia
- + rengeteg eredeti licenz...
- amiből egy sem zeneszámmé
- béna fizika
- monoton, és gyorsan unalomba fullad

**KIVI**  
Begyorsított a sorozat, de továbbra is inkább rajongóknak ajánlott.

72

Így jól fest a játék, közelebről megnézve azonban már nem ilyen rózsás a helyzet



**NEM CSAK PC-RE**

A fejlesztők idén is gondoltak a konzolosokra, és elhozták PlayStation 4-re, illetve Xbox One-ra a Tour de France 2018 nevű játékot, ami nagy vonalakban megegyezik a PC-s változattal.

Az egy rakásban tekerő bicajosok látványá mindennapos ebben a sportágban

Gyakran elég szoros a versenyállás

Mi irányítunk, ők tekernek

# PRO CYCLING MANAGER 2018

**FURCSA MŰFAJ A SZIMULÁTOROKÉ; EZEKET AZ ALKOTÁSOKAT KÉTSÉGGKÍVŰL EGY-EGY ADOTT TÉMA LEGELSZÁNTABB RAJONGÓINAK TALÁLTÁK KI, TEHÁT SZŰKEBB RÉTEGET MEGSZÓLÍTÓ JÁTÉKOK.** Ettől függetlenül számtalan olyan cím létezik, amelyet akár szélesebb közönség is élvezhet – sajnos jelen teszt alanya nem ebbe a kategóriába tartozik.

**CSAPATSZELLEM**

Ahogy tavaly, úgy idén is leszállított a Cyanide Studio egy új részt a sorozathoz, ami egyrészt jó hír a rajongók számára, de sajnos elég kevés újdonságot építettek be a fejlesztők. Az alapok persze ugyanazok maradtak, tehát menedzserként kell igazgatnunk profi bicajosokból álló csapatunkat, figyelve a legapróbb részletekre, és persze arra is, hogy a srácok jól szerepeljenek a versenyeken. A főmenüben többek között böngészhetjük leveleinket, átnézhetjük, illetve kezelhetjük sportolóink tulajdonságait, láthatjuk, mikor esedékes a következő futam, és akár még gyakorlótáborba is küldhetjük egy-egy emberünket, ha épp ahhoz van kedvünk. Ha most fel kellene sorolnom az összes dolgot, amivel babrálhattunk a játékban, kevés lenne ez az egy oldal, ugyanis tényleg rengeteg lehetőséget kapnak az önjelölt menedzserek, hogy ütőképes brigádot faraghassanak csapatukból. A kezdő szimulátorosokat első ránézésre talán el is rettentheti a sok menüpont és opció. Én is hasonlóképp jártam, de aztán erőt vettem magamon, és nekiláttam szu-



**INFO**

Kiadó Focus Home Interactive  
Fejlesztő Cyanide Studio  
Platform PC  
Röviden Szimulátor, amelyben profi biciklistákat menedzselve kell győzelmet aratnunk a világ számos táján, a legnevesebb versenyeken.  
PEGI 3+

perc-sapatom igazgatásához. A játék egyébként viszonylag érthetően elmagyarázza az alapvető tudnivalókat, tehát elegendő olvasással könnyedén elsajátíthatjuk a szükséges tudást. Az igazi móka pedig akkor veszi kezdetét, amikor versenybe szállunk a pályákon. Ha úgy döntünk, hogy a gépre hagyjuk a játékot, akkor csak az eredményt látjuk a futamok után, viszont arra is van lehetőségünk, hogy mi magunk irányítsuk biciklistáinkat. Ez utóbbi értelem szerűen macerásabb, ugyanakkor sokkal szórakoztatóbb is. Játék közben az a feladatunk, hogy parancsokat adjunk sportolóinknak, akik így például letámadják ellenfeleiket, tehát megpróbálnak előrébb jutni, de akár tartani is tudják pozíciójukat. Nem lankadhat a figyelmünk, folyamatosan szemmel kell tartanunk állapotukat, kimerültségük szintjét, illetve azt is, mikor van szükségük frissítőre. Verseny közben felgyorsíthatjuk a játékot, de akár meg is állíthatjuk, így pedig sokkal könnyebb a taktikázás, hiszen bőven kapunk időt kigondolni a következő lépést. Előnyben vannak bár azok, akik ismerik a sportágban használatos egyedi kifejezéseket, ám a kezdők sem lesznek teljesen elveszettek, mert sok dolog egyértelmű, és persze a fejlesztők is igyekeztek segíteni a leírásokkal. Ugyanakkor még a hardcore rajongók mosolya sem lesz teljesen őszinte, mert a Cyanide Studio címe közel sem tökéletes.

**KELLENÉNEK AZOK A PÓTKEREKEK**

Kezdjük azzal, hogy rengeteg panasz érkezett, miszerint az idei rész alig-alig különbözik a tavaly megjelent Pro Cycling Mana-

ger 2017-től, és sajnos nem alaptalanul. A fejlesztők átdolgoztak ezt-azt, bekerült néhány új játékbeli elem, és például a mester-séges intelligencián is javítottak, de talán nem túlzás azt állítani, hogy egy mérete-sebb patchbe belefért volna mindez. Ennek fényében pedig elég bátor dolog 39,99 eurót írni az árcédulára. Leginkább azok fogják élvezni ezt a játékot, akik mostanában váltak a sportág rajongóivá, és nem akarták elővenni a korábbi részeket, hanem inkább megvárták az új megjelenését. A régi motorosok akkor sem veszítenek sokat, ha maradnak a tavalyi felvonásnál, a többieket pedig valószínűleg nem is igazán foglalkoztatja majd a játék.

GUCS

**HARDVER**

Windows 7/8/10, AMD/Intel Dual-Core 2,5 GHz, 4 GB RAM, ATI Radeon HD 5570/ Nvidia GeForce GT 240/Intel HD 4600, 11 GB szabad hely

- + részletes menedzselés
- + taktikus versenyek
- + fejlettebb MI
- kevés újdonság
- magas ár
- csúnyácska

**GUCS**

Inkább csak egy frissítés, mintsem teljes értékű játék.

**72**

# Teszt

ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION

Jeff nevű ladikunkkal szelhetjük át Ooot



A harcok körökre osztva zajlanak



Meglátogathatunk olyan legendás helyszíneket, mint Cukorország



Ő itt a kraken; nem veszélyes, de nem is barát

## DE MIÉRT JEFF A HAJÓ NEVE?

Az Outright Games még januárban megszavaztatta a közönséggel, hogy mi legyen a Finnék által kormányzott hajóra írva. A beküldött lehetőségek közül végül négyet emeltek ki, a Yeah Buoy, a Jeff, a Floaty Boaty és a Mathnautical versenyzett. A szavazást aztán a Jeff nyerte, az egyszerűségem mindig győz.

## Hajóra fel!

# ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION

## V AJON EGY ADAPTÁCIÓNAK MENNYIRE, ÉS MILYEN TERÜLETEKEN KELL JÓNAK LENNIE?

Elég, ha az alapanyag közönségének próbál megfelelni, vagy jobb, ha a fejlesztők – kitörve a keretek közül – elsősorban egy jó játék elkészítésére törekednek, amely nem mellesleg sorra kikacsintgat a rajongók felé? A South Park szerepjátékok élvezeti értékéhez sokat hozzáadott, ha ismertük, ki kicsoda, és milyen események zajlottak a széria történetében, de a játékmenetet az is élvezhette, aki laikusként állt neki (valószínűleg kevesen voltak ilyenek, mivel a sorozat humora pont nem az a könnyen fogyasztható fajta). A *Pirates of the Enchiridion* is lehetett volna egy önmagában is jó akció-szerepjáték, ha dolgoznak még rajta, viszont itt szimplán az Adventure Time rajongóinak kiszolgálása volt a cél – és ezt remekül sikerült teljesíteni.

## MÁR MEGINT A JÉGKIRÁLY

A játék az elejétől a végéig olyan, mint-ha a sorozat egy epizódja lenne, köszönhetően annak, hogy sikerült megszerezni az eredeti szinkronhangokat, és bár a sztorit nem a széria írói írták, a poénok, a csavarok pont olyanok, mintha az ő kezük volna benne. Ooo földjét egy napon hirtelen elönti a víz, és hőseink, Finn és Jake hamar rájönnek, hogy a Jégkirály állhat a háttérben (akinek ugye jégből van a birodalma is, így viszonylag könnyen tud sok vizet Ooora zúdítani). Persze kiderül, hogy a szálak nála távolabbra vezetnek, és megindul a kaland, amely nagyjából öt órán át tart, de



## INFO

Kiadó **Outright Games, Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Climax Studios**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One, Switch**  
**Röviden** Nyílt világú játék, amelyben a Kalandra fel! helyszíneit járhatjuk be.  
PEGI 7+

melléküldetésekkkel együtt hatig is kihúzható. Mielőtt valaki már csak ezért lemondana róla, ne tegye: egyrészt eleve olcsóbb, mint egy átlagos, teljes árú játék, másrészt épp így kerek, felesleges lett volna még tovább nyújtani.

Finn és Jake mellé idővel Marceline, a vámpír és Ziggó, a játékkonzolrobot is csatlakozik, így négyen alkotják csapatunkat. Ooot szabadon bejárhatjuk, meglátogathatjuk Cukorországot, elutazhatunk egy sötét erdőbe és a Tűzkirályságba is. Az idő egy részét vízen töltjük, ekkor egyrészt a kraken (amely nem kimondottan rémisztő vagy veszélyes), másrészt kalózk támadnak ránk; mindkettő melléküldetéshez kötődik, a lényeg a szárazföldön vár. Kis, kötött zónákban bókászhatunk és verhetünk szét mindent, amiből érmék lógnak ki, illetve belekötethetünk lényekbe, hogy körökre osztott harcok során bizonyítsuk rátermettségünket. A harcrendszer meglepően sokoldalú. Az alaptámadás és védekezés mellett használhatunk képességeket, gyógyító és rontáseltávolító ételeket-italokat, illetve ha az egyes karakterek mérőit feltöltjük, aktiválhatjuk ultimata képességüket, amely Jake-nél például az, hogy úthengerré alakulva nekiront mindenkinek. A játékban egyébként a legjobb dolog, hogy szabad mászkálás közben Jake robotgá vá alakulhat, és ilyenkor mindenki felpattan rá. Itt-ott felakad, de ugrani is képes; a fejlesztők sok jó ötlete közül vitathatatlanul ez volt a legjobb. A négy főhős tulajdonságait, képességeit fejleszthetjük; nem egy bonyolult rendszer, de épp elég ahhoz, hogy a játék belesusszanhasson a szerepjátékok tágan

értelmezett csoportjába. Egyes pontokon vállatunk kell karaktereket információért, figyelve arra, hogy van, akinél a kedvesség működik, másoknál meg csak az, ha rossz zsarut játszunk.

## 000-Ó!

Persze a *Pirates of Enchiridion* nem egy többmillió projekt, és annak ellenére, hogy néhány dolog az általam vártnál jobban ki lett dolgozva, akadnak gondok technikai oldalról. A hang itt-ott csúszik, néha érthetetlen akadozás tapasztalható, egy rajongó számára azonban ezek biztosan nem fogják tönkretenni az élményt. Aki szereti az Adventure Time-ot, ezt se hagyja ki, de ha egy igazán tartalmas, részletesen kidolgozott játékot vártál, csalódnai fogsz.

Paca

## HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz, 4 GB RAM, GeForce GT 430 (1 GB)/Radeon HD 6850 (1 GB), 3 GB szabad hely

- + tipikus, Adventure Time-os történet
- + eredeti szinkronhangok
- + egyszerű, de mókás játékmenet...
- amely lehetne kidolgozottabb
- technikai problémák akadnak

## PACA

Az eddigi legjobb Adventure Time játék, de még van hova fejlődni.

# 77



Bármilyen furcsa, harc közben koncertet is adhat a parti



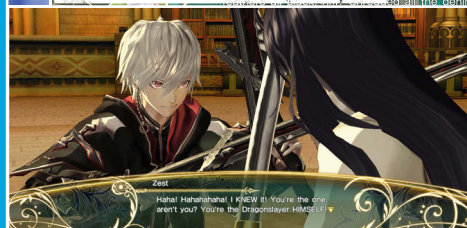
Rinna, illetve Fromage nevű familiárisa a játék legjobb karakterei



Yuma természetesen sokkal hatékonyabb sárkányformában

### SHINING IN THE DARKNESS?

A sorozatot elindító, 1991-es Mega Drive játék belső nézetes dungeontípusú RPG volt, a Wizardry nyomán. Ezt követően a Shining nevet mindenféle programra ráaggatták: volt körökre osztott stratégia, körökre osztott RPG, roguelike, akciójáték, sőt még egy verekedős mellékszál is született.



Nem mind arany, ami fénylik, de az ezüst sem rossz

# SHINING RESONANCE REFRAIN

## MÉG MONDJA VALAKI, HOGY 2018 NEM HOZ MEGLEPÉSEKET!

Mert mi másnak is lehetne minősíteni egy új *Shining* játék kiadását, ha nem ennek? – a sorozatot ugyanis legutóbb bő évtizede láthattuk. Legalábbis angolul; Japánban ez idő alatt is csaknem minden évre jutott valamilyen új megjelenés, 2014-ben például PS3-on debütált egy epizód *Shining Resonance* címmel. Ahogy előtte és utána is történt a sorozat tagjaival, ez sem jelent meg angolul – idén februárban azonban a SEGA sokkolta a világot a PS4-es újrakiadás nyugati megjelenésének hírével.

### TALES OF SHINING

Mivel a *Shining* széria elképesztően sok játékstílusnak adott már otthont, maga a név nem sokat segít a beazonosításban. Sebaj, majd én megteszem: a *Resonance* egy tipikusnak is nevezhető JRPG, még-hozzá akciódús, valós időben zajló harcokkal; legközelebbi rokonai talán a *Tales of* játékok között fedezhetők fel. Történetünk egy háború közepén kezdődik: a gonosz, militarista Lombardia váratlanul lerohanja szomszédait, és csak a nemes Astoria tartja még magát. (Ugye nem kell részleteznem, hogy a konfliktus melyik oldalán állunk mi?) A sztori központi alakja a csenevész Yuma, aki ugyan nem valami profi ebben az egész háborúsdiban, ám mivel benne lakik az évezreddel korábbi sárkányháborúk leghatalmasabb hullójének lelke, mégiscsak belesodródik az eseményekbe. A rövidke első fejezetet követően Yuma két, sárkányörökségét igencsak tisztelő, gyönyörű nővel az oldalán találja magát, és ettől kezdve beindulnak a JRPG-berögződések. Tápolás, fejlődés, MMO-ba illően primitív mellékküldetések, mindig új helyszínekre vezető sztorigmissziók...



## INFO

Kiadó **SEGA**  
Fejlesztő **O-TWO**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A SEGA egy – Nyugaton – rég nem látott szerepjáték-sorozatának új tagja, amely mindenki meglepetésére most angolul is megjelent. **PEGI 12+**

Noha a történet érdekesebb, mint amilyeneknek a nyitó órákban tűnik, vélhetően még így is keveseket fog magával ragadni – a játék báját inkább karakterei adják. Ezek sem valami bődületesen friss alakok, persze: Sonia a nemes lelkű hercegnő, Kirika a sárkányimádatát néha túlzásba vivő rajongónk, Agnum a nagypofájú tűzvarázsló, Lestlin pedig a hűgának védelmezését minduntalan túlzásba vivő elf mágus. Nincsenek köztük igazán érdekes személyiségek – bár Rinna legalább kiszámíthatatlanul örült –, de valahogy a karakterek közti összjáték még a klisék ellenére is működik. Egy japán szerepjátékban a harcrendszer kulcsfontosságú komponens, és bár a *Shining Resonance* nem sok eredeti dolgot kínál ezen a fronton, küzdelmei legalább pörgősek és legtöbbször élvezetesekek is. Igaz, a nehézséget sikerült furcsán kialakítani: a játék elején végtelenül könnyű a program, majd néhány főellenfél hirtelen bosszút áll minden, sérülés nélkül felszeltelet goblinért, és újra meg újra szétzúzza csapatunkat – aztán jön az ötödik fejezet, és az egész játék bekeményít.

A valós idejű, menük helyett igazi kombó zásra épülő küzdelmek sokkal élvezetesebbek is lehetnének, ha a mesterséges intelligencia jobban reagálna a lépéseinkre, de mind társaink, mind ellenfeleink hajlamok ugyanazt ismételtetni. Igaz, a pajtások alapvető habitusát lehet egy apró menüvel módosítani, de az folyamatosan idegesítő, hogy nem menekülnek el a területre ható támadások elől. Megbecsülni sem tudom, hogy Sonia hányszor pusztult el egy sárkány leheletétől, pedig csak két lépést kellett volna tennie bármelyik irányba.

### SZÓL A REFRÉN

A *Refrain* kiadás elsősorban azért érdekes, mert angolul van (ráadásul szinkronnal), ahogy le sem tagadhatná PS3-as múltját.

Igaz, legalább minden új platformon gyorsan tölt, és remekül fut; de hát ez valahol a minimum. Megkapjuk az alapjáték minden, 150-nél is több, apró DLC-jét, ami elsősorban rengeteg extra, a hölgyek esetében hangulatrombolóan lenge kosztümből áll. Elég nehéz komolyan venni egy nagy erejű mágust, ha a bikiniben magyarul a világ rejtelmeit. Kapunk egy Refrain névre hallgató módot is, amely tulajdonképpen ugyanaz a játék és ugyanaz a sztori, csak épp két, elvileg ellenfélként fellépő karakter is kaotikus módon a csapatban van. A *Shining Resonance Refrain* nem akar újítani, nem akar meglepni, nem akar határokat áttörni. Megelégszik azzal, hogy kiszámítható történetét és jobbára szimpatikus animekaraktereit egy nem épp modern színpadon felvonultatja. Ha a SNES- vagy PS2-korszakban jelent volna meg, eltűnt volna millió, sokkal jobb riválisa között, de ma még ezzel is ki tud emelkedni; vagy legalább meglepően szimpatikussá válni.

Grath

### HARDVER

Windows 7/8.1/10, Intel Core i3 2.9 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce 460/AMD Radeon 5670 (1 GB VRAM), 20 GB szabad hely

- + szimpatikus karakterek
- + tipikus és klisé JRP – de ezekből ma kevés van
- gyenge harci MI
- a Refrain-mód nem hoz sok újítást

### GRATH

Ha tipikus, komplexitások nélküli JRPG-re vágnál. Minden másra ott az Octopath Traveler.

# 65

# Teszt

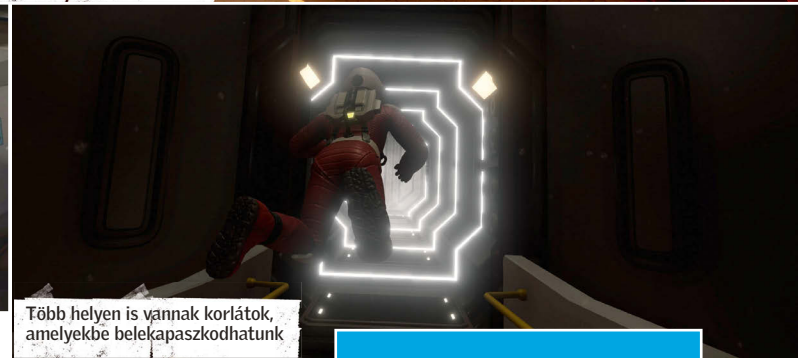
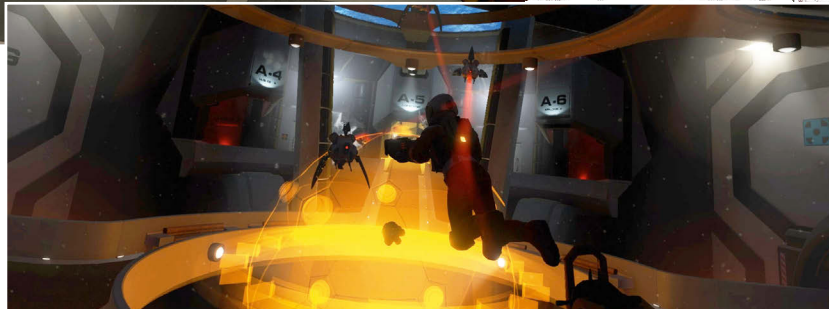
» DOWNWARD SPIRAL:  
HORUS STATION



Hasznos kis eszköz az életünkre törő robotok ellen



Nem mindig egyszerű elkapni a lebegő tárgyakat



Több helyen is vannak korlátok, amelyekbe belekapaszzkodhatunk

## Veszélyes dolog az űrutazás

# DOWNWARD SPIRAL: HORUS STATION

### SZÍVESEN BONCOLGATJÁK AZ ŰRUTAZÁS TÉMÁJÁT A VIDEOJÁTÉK-FEJLESZTŐK.

A legtöbbször persze nem egy kényelmes kiruccanás miatt hagyjuk el a bolygót, hanem például felfedezni indulunk, esetleg háborúzni vagy mondjuk túlélőset játszani. Aztán néha az is előfordul, hogy csak ide-oda lebegünk egy elhagyott űrállomáson, és próbálunk rájönni, hogy mégis mi a fészkes fene történt körülöttünk. Ám ez utóbbi is szórakoztató lehet.

### MAGÁNYOS ASZTRONAUTA

A játék elején a fejlesztők azonnal bedobnak a mély vízbe, rögtön a Horus űrállomás üresen kongó folyosóin találjuk magunkat, zéró gravitációban. Ez utóbbi egyébként a játék egyik legérdekesebb eleme: elfelejthetjük a jól megszokott irányítást, helyette ugyanis lebegni fogunk, de azért nem kell megijedni, elég könnyen megtanulható. Úgy haladhatunk egy adott irányba, ha belekapaszzkodunk a falba vagy objektumba, majd ellökjük magunkat, és máris suhanunk előre. Ez hosszabb távon ugyan macerás, és néha talán bosszantó is, de szerencsére rendelkezünk egy eszközzel, amelynek segítségével szinte bárhova kilöhetünk egy kötelet, és az adott felülethez húzhatjuk magunkat. Hasznos kis szerkezet ez, főleg akkor, ha nincs a közelünkben valamilyen tárgy, amit megfoghatnánk. Fegyvereink is lesznek, amelyek különösen jól jönnek majd, ha a kaland elindítása előtt úgy döntünk, hogy ellenségek is



## INFO

Kiadó **3rd Eye Studios**  
Fejlesztő **3rd Eye Studios**  
Platform **PC**

Röviden Űrben játszódó kalandjáték érdekes játékmennettel és VR-funkcióval.  
**PEGI 12+**

legyenek a pályákon. Ilyenkor például kis lebegő robotok keresztelik utunkat, amelyeket viszonylag könnyű elintézni, ám ha csapatostul támadnak ránk, az már valamivel keményebb dió. Ráadásul nem csak egyetlen típusú masinával futhatunk össze, mert például van, amelyik távolról próbál szitává löni minket, de olyan is akad, amelyik testi kontaktus során tör az életünkre. Ha valaki csak a felfedezésre és a sztorira akar koncentrálni, ajánlott kikapcsolnia ezt a funkciót. A lebegés és a lövöldözés mellett pedig nagyjából annyi lesz még a feladatunk, hogy ajtókat nyitogatónk, gombokat nyomogatónk, illetve néha különböző tárgyakat is kell használnunk. Ez lehet, hogy unalmasnak hangzik, ám mégsem mondhatjuk azt, hogy monoton lenne a játékmenet, mert mindig akad valamilyen kihívás, tenni való, és persze hajtja az embert a kíváncsiság, hogy vajon mi történhetett az űrállomással. Viszont talán nem túlzás azt állítani, hogy néha több időbe telik rájönni, hogy mit kell csinálni, mint az adott feladat megoldása. Sajnos nem mindig egyértelmű, mi a következő lépés, így gyakran előfordulhat, hogy csak lebegünk ide-oda céltalanul.

### CSODÁLATOS VILÁGŰR

A különleges játékmenet mellett egyértelműen a látványvilág a *Downward Spiral: Horus Station* másik nagy erőssége. Az űrállomás termeinek és folyosóinak sajátos hangulatuk van, főleg mivel egyedül bolyongunk a helyiségekben, de amikor végre sikerül kiszabadulnunk a világűrbe, még le-

nyűgözőbb látványban lehet részünk. A 3rd Eye Studios munkatársai remek munkát végeztek az űr megalkotásával, és tényleg különleges élmény egy óriási bolygó árnyékában lebegni a Horus űrállomás körül. VR-ban pedig nyilván még izgalmasabb ez az űrséta. Összefoglalva tehát korrekt alkotás a *Downward Spiral: Horus Station*. Nagy valószínűséggel ugyan nem fog bezsebelni egy halom díjat, de tökéletes szórakozás lehet azok számára, akik szeretik a világűrben játszódó kalandokat. Ráadásul akár egy pajtásunkkal karöltve is belevághatunk a mókába. Ha pedig egy olyan VR-címet kerestek, amelyben tényleg van értelmes tartalom, akkor is jó választás lehet ez a játék.

Gucs

### HARDVER

Windows 10, Intel Core i5-4590/AMD FX 8350, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 970/AMD Radeon R9 290, 10 GB szabad hely

- + látványos
- + hangulatos
- + zéró gravitáció
- néha nem egyértelmű, mi a feladat
- kisebb hibák

### GUCS

Jó móka a súlytalanság.

# 82



## OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérí



Ajándékba  
is vásárolható

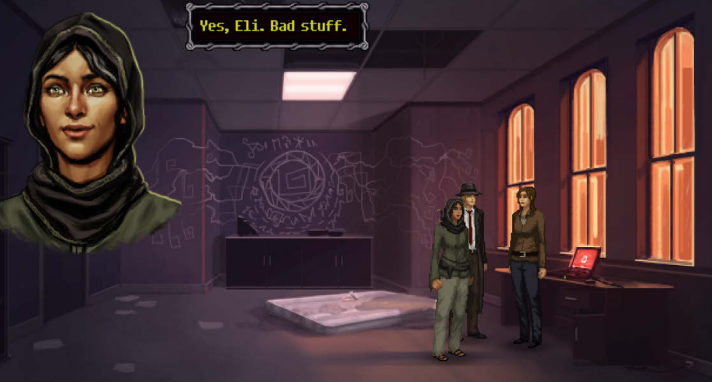


Kiadványát  
több eszközön  
is elérheti

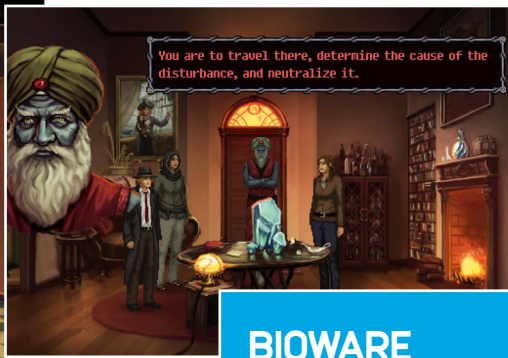


Pár kattintással  
azonnal olvasható,  
előfizethető

These stools are held together with duct tape and a prayer.



Yes, Eli. Bad stuff.



You are to travel there, determine the cause of the disturbance, and neutralize it.

## BIOWARE IHLETÉSŰ ELEMEEK

Dave Gilbert, a Wadjet Eye Games CCO-ja egy online magazinnak beszélt arról, hogy mennyire szereti a BioWare játékaiban, ahogy a társak reagálnak karakterének döntéseire, és hogy miként hatnak ezek nemcsak a játék végkimenetelére, de a társas kapcsolatokra is. Ezt szeretnék volna valamiképp integrálni az Unavowedba is.



For the love of God, TURN IT BACK ON!

Örökkévalóságig tűzdémónként maradni... vagy inkább emberként meghalni?



Fura figurák vannak a metrón, főleg éjszaka

# Jó hely New York, csak sok a démon

# UNAVOWED

## EGY DZSINN, EGY DÉMONIVA-DÉK ÉS EGY TŰZMÁGUS UTAZNAK A METRÓN... EGY VICC KEZDŐDIK ÍGY, NEM?

A Wadjet Eye Games stúdió azonban nem tréfál, ha kalandjátékról van szó. Az *Unavowed* jól kidolgozott point and click stílusgyakorlat a *Technobabylon*hoz és a *Blackwell* antológiához hasonlóan, és ugyanúgy természetfeletti kalandokra csábít bennünket.

## MÁR MEGINT EGY TITKOS TÁRSASÁG

A fejlesztők nem húzzák az időt, azonnal beledobják a játékoszt az akcióba, egyenesen egy démonúzás közepébe, az áldozat pedig a mi karakterünk. Ekkor dönthetjük el, milyen nemű legyen az illető, mi legyen a foglalkozása/háttere, és hogyan szólítsák. A csapat igyekezett kilépni az általános point and click-keretek közül a három választható eredettörténettel – rendőr, bárpultos, színész –, így növelve az újrajátszhatóságot. Mindegyik háttér egészen más élményt, valamint eszköztárat kínál a feladványokhoz és a párbeszédkehez.

A démonúzás után hat hónapot repülünk vissza az időben, láthatjuk, hogyan indult útjára vérről írt, zavaros történetünk. Minden egy mágikus könyvvel kezdődik, és olyan halálesetekkel, amelyek biztosan mindenkit torkon ragadnak majd. Legalábbis én csak pislogtam, mint hal a szatyorban, hogy mi a frász történik, miután karakteremmel elvettem ezt a bizonyos könyvet egy öngyilkosságra készülő embertől. Kiderül, hogy mi vagyunk a fe-



## INFO

Kiadó **Wadjet Eye Games**  
 Fejlesztő **Wadjet Eye Games**  
 Platform **PC**  
 Röviden **Stílusos kalandjáték újszerű ötletekkel, remek történetvezetéssel nem csak a műfaj kedvelőinek.**  
**PEGI N/A**

lelősek az elmúlt fél évben történt rengeteg halálesetért, amire persze nem emlékszünk. Megmentőink az *Unavowed* névre keresztelt titkos társaság tagjai, pontosabban a New York-i csapat tűzmágusa, Eli és két dzsinn, Khalash és Mandana.

## MINDEN DÖNTÉS NEHÉZ

Komoly morális dilemmák elé állít a játék, amelyek – annak világához mérten – teljesen reálisak. Mi a jobb: hihetetlen szenvedés árán emberként meghalni, vagy belétörődni egy másik létezésbe egy idegen dimenzióban az örökkévalóságig, ahol az élet nem lesz egyszerű, és nem is biztos, hogy elfogadják? A három eredetsztori más-más értékrendet feltételez, izgalmas mindegyiket kipróbálni, mert teljesen más-hogy kezdünk gondolkodni egy exrendőr szerepében, mint mondjuk egyszerű pultosként, akinek a legnagyobb erőnye a hallgatás és a magas fokú empátia.

A feladványok semmi újdonságot nem tartogatnak, hol nehezebbek, hol könnyebbek, de még ezen is tudott egy picit csavarni a Wadjet csapata. A BioWare játékaikhoz hasonlóan – *Dragon Age*, *Mass Effect* – kiválaszthatunk magunk mellé minden küldetéshez két kísérőt, akik különböző képességekkel rendelkeznek, segítenek megoldani feladványokat és elhárítani a beavatkozást igénylő akadályokat. A tűzmágus képes megfogni a forró szelepet, hogy elzárja a gőz csapját, Mandana a testi erőt igénylő különböző kihívásokban jeleskedik. A logika néha pihenni megy, például amikor karakterünk képtelen betörni egy ablakot egy téglá segítségével, mert túlságo-

san gyenge. Ilyen buktatóból kevés van, és mindent meg lehet oldani.

Mint minden rendes titkos társaságnak, az *Unavowed*nek is van egy gyülekezőhelye, ahol megpihenhetünk, marcangolhatjuk magunkat, hogy a legutóbbi küldetésen vajon jó döntést hoztunk-e. Mikor teljes értékű tagjává válunk a csapatnak, sorra kapjuk a megbízásokat furcsa halálesetekkel, leégett hajléktalanszállókkal kapcsolatban. Az eseteket nekünk kell kivizsgálnunk, miközben egyre közelebb kerülünk a főszereplőt övező titkokhoz is. Minden küldetés tulajdonképpen egy nagy egész része, és a történet, mint a Wadjet Eye többi játékában, kifogástalanul van felépítve és tálalva. Mindezt kellemes jazz és lounge háttérzene, parádés szinkronhangok teszik közel tökéletessé.

Somi

## HARDVER

Windows XP, Pentium CPU, 64 MB RAM, 640×360, 32 bit (700 MHz) DirectX 5.2, 3 GB szabad hely

- + jól kidolgozott történet
- + újdonságok a játékmenetben
- + kidolgozott világ
- + hangulatos és stílusos
- még mindig rétegjáték

## SOMI

Olyan, mint egy klasszikus öltöny, új technikával szabva.

# 91





Négyen a legjobb a verseny

Mint a Street Fighterben, itt is vár ránk az egész Föld



## MESTERI DALLAMOK

Nem akárci szerezte a Horizon Chase Turbo soundtrackjét: Barry Leitchnek köszönhetjük, aki olyan kultikus versenyjátékokhoz szerzett zenei kíséretet korábban, mint a Top Gear, a Lotus T. C. 2 és a Rush. Az album természetesen külön is megvásárolható; kihagyhatatlan darab.

A beszólások sem hiányozhatnak

Van nálad egy húszas?

# HORIZON CHASE TURBO

## MÉGVAN A KIENCVENES ÉVEK JÁTÉKTERMI HANGULATA?

A műanyag kormányos száguldás felemelő érzése? A rengeteg bedobált húszas, tövig nyomott gázpedál, kamionosokat megszegeyítő káromkodáspaletta? Vagy mondjak olyan címeket, mint az *Out Run*, a *Top Gear* vagy a *Lotus Turbo Challenge*? A klasszikus árkádhangulat szavakkal nehezen leírható tapasztalat, a korszellemnek és a technikai szintnek megfelelő száguldásélményt tessék elképzelni, ahol 2D-alapokkal összecsalott 3D-s hatás, rohanó tereptárgyakkal és felcsikozott úttal elért sebességérzet, illetve persze csodálatos driftparádé érzeti a felhasználóval, hogy elég egy rossz mozdulat, és fejtetőre áll a verda. És ez így is volt; ügyesen adagolt gáz és finoman kivitelezett kormánymozdulatok kellenek a túléléshez egy ilyen klasszikus, autópályán száguldós játékban. Nincs ez másképp az Aquiris Game Studio kifejezetten erre a korszellemre hajazó alkotásában sem, amely az iOS meghódítása után futott be PC-re és PlayStation 4-re nemrégiben.

## MÚLT A JELENBEN

A *Horizon Chase Turbo* (a Turbo nevet a PC-s és a konzolos kiadás kapta, hogy ezzel legyen világos a szintlépés az okostelefonos elődhöz képest) alapvetően a 16 bites korszak retró autós hangulatát és játékmenetét ültette át a jelenkorba. Nem úgy, mint 12 éve az *OutRun 2006: Coast 2 Coast*, amely nemfelturbózta grafikai-



## INFO

Kiadó **Aquiris Game Studio**  
 Fejlesztő **Aquiris Game Studio**  
 Platform **PC, PlayStation 4**  
 Röviden **Árkád versenyjáték, amelyet a műfaj 90-es éveiben megjelent klasszikusai ihlettek. PEGI 3+**

lag a már ismert játékot, mint egy remake, hanem kifejezetten a pixeles, régi hangulatot elevenítette fel viszonylag modern köntösben, amolyan direkt szögletes formákkal tisztelegve a klasszikus címek előtt, de azért csodás felbontásban, féktelenül gyorsan pörgő, változatos pályákkal és szemet simogató fényeffektekkel (egy kicsit *Mario Kart*-hangulatban). Oké, ez nem a *Forza* vagy a *Gran Turismo*, senki se várjon ezekhez hasonló élményt; az irányítás is durván árkádjellegű, és a műfaj ismerete is elismerően erősen javallott ahhoz, hogy valaki élvezni tudja ezt az örült száguldást.

## KÍNÁLAT? AZ VAN

A játék egyszerű nagyszerűsége mellett közel száz pályát kínál különböző kontinenseken (klasszikusan végigversenyezzük az egész Földet), többféle versenymód, megnyitható extrák és verdák, valamint maximum négyfős, osztott képernyős coop mód is fűszerezi az élményt. Ezzel a címmel nehéz unatkozni, és bár nyilván nem szabad tőle olyan mélységet elvárni, mint a manapság divatos autós játéktól, messze többet nyújt, mint a maga idejében például az *Out Run*. Pont annyira nehéz és szívatós (főleg a versenyársak tudnak nagyon idegesítőek lenni, akik szinte csak arra hajtanak, hogy lepattanjunk róluk előzéskor), hogy az ember úgy érezze, képes megnyerni a futamot, csak még gyakorolnia kell. Ezzel pedig már bele is estünk a csapdába, nyomjuk tövig a gázt, fehéredik az ujjunk, begyakoroljuk az összes kanyart, megtanuljuk okosan

megelőzni a mezőnyt, megjegyezzük, hogyan tudjuk ellőni a turbót, milyen íven lehet felszedni az érméket (mert bizony ilyet is kell a teljességhez), és addig nem nyugszunk, amíg nincs meg a tökéletes győzelem. Ehhez pedig nagyszerűen passzol a legendás Barry Leitch zenéje; kár, hogy nincs több szám, mert idővel még a legjobb muzsika is agyzsibbadást okoz, márpedig száz pályán ezer újrapróbálkozással lesz ismétlés bőven. Nem mindenkinek való ez a móka, de bele lehet zúgni, és a *Horizon Chase Turbo* visszahozza a gyerekkorunkból, a játéktérnek világából, amit érdemes (vagy éppen feldobja gyerekkorát annak, aki most ismerkedik a retró árkád élménnyel).

HP

### HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, Intel HD Graphics 4000, 500 MB szabad hely

- + rengeteg pálya
- + sokféle verseny
- + pont megfelelően adagolt kihívást
- szédítő tud lenni
- néha igazságtalan, csak hogy nehéz legyen

### HP

Kilencvenes évek újratöltve.

81



Ha mindennel végeztünk, repülőbe pattanunk, és vissza se nézünk



Tűzmentés két lépésben: törd be a falat, aztán az üveget, és ennyi; feladat teljesítve



## KETTEN A VILÁG ELLEN

Nem muszáj egyedül végigküzdenünk magunkat a játékon, ugyanis van többjátékos mód, így akár coopban, egy barátunkkal együtt is elindulhatunk megmenteni a világot, amitől értelemszerűen még szórakoztatóbb lesz az egész kaland.



Nem viccelnek az idegenek, szóval nem árt velük vigyázni

Megjöttek az idegenek

# MUGSTERS

**L**ÉTEZNEK OLYAN JÁTÉKOK, AMELYEK NEM RENDELKEZNEK ÚTÓS SZTORIVAL, SZERETHETŐ KARAKTEREKEL VAGY ÉPP LENYŰGŐZŐ HANGULATTAL, MÉGIS ROPPANT SZÓRAKOZTATÓAK. A

*Mugsters* is egy ilyen kis csoda. Jelen esetben egyáltalán nem lényeges, és szinte teljesen figyelmen kívül hagyható a körítés, ám ennek ellenére is egy nagyon jópofa játékot kalapáltak össze nekünk a Reinkout Games fejlesztői.

### ÜRLÉNYEK ÉS JÁRGÁNYOK

Persze azért kapott keretsztorit a játék, a helyzet ugyanis az, hogy az idegenek elfoglalták a bolygót, és rabszolgasorba taszították az emberiséget, nekünk pedig az a feladatunk, hogy alaposan hátsón billentjük a betolakodókat. Számos kisebb-nagyobb szigeten megfordulunk majd, ahol különböző feladatok várnak ránk, és ezek teljesítésével oldhatjuk fel a további pályákat.

Többféle tennivaló is akad, így néha tárgyakba zárt civileket kell kimentenünk, vagy zöld kristályokat gyűjtenünk, de az idegenek építményeit is nekünk kell apró darabokra robbantanunk. A mozgás mellett főhősünk ütni is tud, ami hasznos, ha túl közel kerül egy ellenfél, a pályákon elszórt robbanó hordók pedig szintén nagyon jól jönnek, amikor el kell pusztítanunk egy objektumot. A fejlesztők remek fizikát alkottak meg a játékhoz, ennek köszönhetően pedig kedvünk szerint rombolhatjuk az elénk kerülő falakat, épületeket, és persze a fák sem jelentenek aka-



## INFO

Kiadó **Team17**  
Fejlesztő **Reinkout Games**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Világmegmentős kaland félig-meddig rombolható környezettel és egy csomó járművel.  
**PEGI 12+**

dályt. A törés-zúzáshoz pedig megfelelő eszközöket is kapunk, méghozzá járműveket. Több mint harminc fajta járgány került be a *Mugsters*-be, így jókat rodozhatunk a szigeteken a különböző autókkal, de akár még repülőbe is pattanhatunk, ami ráadásul elengedhetetlen ahhoz, hogy miután végeztünk feladatainkkal, elhagyjuk az adott pályát.

A kötetlen ámokfutás mellett viszont néha törniük kell a fejünket egy kicsit, mert nem mindig egyszerű kilogikázni a megfelelő utat a feladatok teljesítéséhez. Máskor pedig egy kiszabadításra váró tűz vagy épp egy fránya kristály megtalálása okozhat fejfájást, mivel gyakran körbe kell utaznunk a szigetet, hogy ráleljünk az összes ilyen apróságra. Persze ez mind hozzátartozik a játék által kínált élményhez, tehát nem igazán lehet a fejlesztőkre haragudni emiatt. Két világmegmentő misszió között saját szigetünkön töltjük az időt, ahol szemügyre vehetjük az eddig kimenekített civileket, autókázhatunk egy kicsit, és persze erről a helyről érjük el a pályákat is.

### BONYOLULT MENTŐAKCIÓN

Képei alapján akár azt is gondolhatnánk, hogy nem nagy eresztés a *Mugsters*, mert eléggé minimalista grafikai dizájnban gondolkodtak a csapat művészei, de ez nem így van, sőt egészen jól áll a játéknak ez az egyszerű, színes látványvilág. Igazából egy ilyen kalandhoz pont ez a fajta grafika paszszol, szóval erre nem lehet panaszunk. Arra viszont már igen, hogy néha akadnak olyan pillanatok, amikor a játék megviccel, és így kezdhetjük előlről az egész pályát. Például

ha teljesítettük az összes feladatot, és végre megpattannánk egy szigetről, viszont valamilyen oknál fogva elveszítjük a repülőt, akkor bizony lóttak az egésznek, lehet a lelelejétől kezdeni a mókát. Ez nem kifejezetten negatív dolog, de azért még a legnyugodtabb játékosok vérnyomását is képes felpumpálni az, ha mindent tökéletesen megcsinálnak, de a végén nem gyorsulnak fel eléggé a repülővel, és nemes egyszerűséggel belesúsznak a vízbe. Eltekintve azonban az ilyen apró kellemetlenségektől, a *Mugsters* egy ügyesen összerakott alkotás, amely könnyed szórakozást nyújt, és ha épp nem valami grandiózus kalandra indulunk egy másik játékban, jó ideig elszöszölhetünk vele.

Gucs

#### HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Duo E8000-es széria 3 GHz/AMD Phenom II X2 500-as széria 3,1 GHz, 2 GB RAM, Radeon HD 7770/GeForce GTX 650/Intel HD 530, 4 GB szabad hely

- + rombolhatóság
- + járművek
- néha frusztráló

#### GUCS

Földönkívüli invázióval fűszerezett könnyed kikapcsolódás.

80



Sikerült egész sokfajta feladatot belezsűfolni a játékba



Íme az egyik legrohadtabb feladat, az ablakpucolás



## ABLAKPUCOLÁSBÓL MÉG NEM AZ IGAZI

Elmaradhatatlan feladatunk az ablakok megtisztítása, ami egészen újszerű dolognak hangzik, ám a játék a „kezünkbe adott” eszközt az egér moztatásával működteti, és talán ez a legidegesítőbb rész az egész felújítás alatt. Összeviszsa tekeredik az a rohadt lehéző, és egyszerűen nem lehet vele a széleknél egy normális, egyenes vonalat húzni. Mindenképp próbáljátok ki!



Olykor elég komoly mocskot kell eltákarítaniuk, de megéri

Ingtatlanban otthon vagyunk

# HOUSE FLIPPER

## ÉRKEZIK A BABA, ÉS KELLENE EGY MEGHITT, CSINOS KIS SZOBA SZÁMÁRA?

Eladó ingatlan, amit ki kellene festeni? Költözés utáni felújítás? Már jövünk is! Röviden így lehetne összefoglalni a játékot, de ennél természetesen sokkal többről van szó. Kijelenthető, hogy a teljesen egyedi koncepció egy olyan szegmensben keresi játékosait, amit eddig nem igazán dolgoztak fel, és a fejlesztőknek sikerült mindezt úgy megoldaniuk, hogy akár hosszabb távon is szórakoztató legyen.

## KOSZOS KIS SENKIBŐL IGAZI INGATLANKIRÁLY

Karrierünk kezdetén éppen csak ki tudunk köhögni egy retkes irodára való dohányt, ám ez már bőven elég arra, hogy teljesítsük az elektronikus levélben érkező megrendeléseket. Ezek viszonylag egyszerű dolgok, és nem szólnak többről, mint hogy menjünk, és takarítsunk fel valahol, esetleg szereljük fel új radiátort, szüntessük meg a beázást, vagy a születendő bébi számára alakítsunk ki egy rózsaszín szobát, ahol békében üvölthet, ha éppen bekakil. Amennyiben ezeken az alapfeladatokon átverekedjük magunkat, jó eséllyel már van annyi pénzünk, hogy elegánsabb irodába költözzünk, netán vásároljunk valami lepukkant ingatlant, amit szépen kipofozva és eladva busás haszonra tehetünk szert. Ugye milyen egyszerűnek hangzik? Pedig nem feltétlenül az, hiszen nem csupán annyit kell tennünk, hogy rohagálunk a felmosóronggyal, hanem olykor szükség van



## INFO

Kiadó **PlayWay S. A.**  
Fejlesztő **Empyrean**  
Platform **PC**  
Röviden Szórakoztató házfelújítás és -berendezés mindenkiné, akinek van ideje szöszölni.  
PEGI **N/A**

villanyszerelésre, gépészeti alapismeretekre, és arra, hogy profin kiismerjük magunkat az internetes boltokban, ahonnan bármit be tudunk szerezni.

Hogy minél hatékonyabbak legyünk, fejleszthetjük egyes képességeinket, illetve jobb szerszámokat vásárolhatunk, amelyekkel hatékonyabban dolgozhatunk. Erre szükség is lesz, mert a játékban tényleg mindent nekünk kell megoldanunk, a koszos padlótól a piszkos ablakon keresztül a csöpögő radiátoron át egészen a kiégett izzóig. Azt lehet mondani, hogy ilyen téren kimondottan innovatív a játék, mert nem nagyon lehet visszaemlékezni olyasmire, hogy eddig bármikor is ablakot kellett volna pucolnunk vagy festőhengerrel falat mázolni. Pontosan ezek azok a dolgok, amelyek miatt a *House Flipper* ébren tartja az érdeklődést, mert mindig van valami apróbb-nagyobb érdekesség, amire az ember elismerően biccent, hogy na, ilyet sem látott még. Ehhez társul még az is, hogy egész normális grafikát sikerült kipréselniük magukból a fejlesztőknek, ami ebben az esetben leginkább azért öröndetes, mert az ilyen „fura” témát feldolgozó címeknek nem erősségük az emészthető kinézet.

## KICSIT AZÉRT SALÉTROMOS EZ A FAL

Mindamellett, hogy egy ténylegesen élvezhető terméket kapunk, nem lehet szó nélkül elmenni a hibák, hiányosságok vagy a játékmenetben lévő idegesítő apróságok miatt. Az egyik ilyen, hogy a látvány tényleg megfelelő, ugyanakkor képes felzabálni egy viszonylag tisztességes vas erőforrásait is,

tehát az optimalizáláson még lehetett volna egy cseppet csiszolni. Egyebekben leginkább azt lehet megemlíteni, hogy például a festés baromi unalmas (pont, mint az életben); vehették volna pörgősebbre a dolgot, mert elég valószínű, hogy sokaknak akkor lesz elégük a játékból, amikor ki kell mázolni egy szobát. Szintén zavaró, hogy az éppén zajló munkafolyamatok állapotát százalékosan jelzi a felhasználói felület, ám van úgy, hogy már tényleg minden csillog-villog, mégsem állunk 100 százalékon, és tanácsaltanul keresgéljük, hogy ugyan hol maradt még egy apró fekete koszfoló a padlón, de egyszerűen nem lelünk rá.

RG

### HARDVER

Windows 7, Core i3/Phenom II X4 955  
3,2 GHz, 4 GB RAM, GF GTX 560/AMD  
R7-260X, 4 GB szabad hely

- + fura, de ötletes téma
- + számos jópofa játékelem
- + hosszabb távon is érdekes lehet
- a festés egy gyötrelm
- meg az ablakpucolás is
- kissé optimalizálatlan

RG

A takarítónó mindentűt kitarított.

73



Mint látható, a kamera nem igazán kompatibilis a játék által megkövetelt precízióval



## RÉGI-ÚJ FEJLESZTŐK

Bár az eddigi részek stáblistáján a Gaijin Games szerepelt fejlesztőstúdióként, hiába írható a Runner3 a Choice Provisions számlájára, ugyanarról a brigádról van szó – egyszerűen új nevet keresett magának a csapat az elmúlt esztendőben.



A retró pályákon ezúttal nem kell futni – óriási változás ez a sorozatban

## Óriási tempóban a pofáraesés felé

# RUNNER3

**KÖZEL EGY ÉVTIZEDDEL A DEMON'S SOULS MEGJELENÉSE UTÁN TALÁN FURCSÁNAK TŰNHET EGY PROGRAM NEHÉZSÉGÉN BALHÉZNI, DE NEHÉZ JÁTÉK ÉS NEHÉZ JÁTÉK KÖZT HATALMAS KÜLÖNBΣEGEK LEHETNEK.** A *Bit*.

*Trip* szériába tartozó *Runner2* például remekül volt kitalálva, és bár piszok nehéz szakaszokat is tartalmazott, mindig fair maradt a játékoskal szemben. A *Runner3* viszont... nos, a fair megközelítést sajnos a frusztráció váltotta fel, no meg az a gyanú, hogy a fejlesztők a meglepően magas árat a játékidő művi felpumpálásával akarták igazolni.

### RITMUS ÉS DALLAM

A *Runner3*, ahogy elődei is, platformjáték; de ritmusjáték is, meg persze az endless runnerek kategóriájától is sokat tanult. Igaz, pályái nem végtelenek, és nem véletlenszerűen generáltak; mindegyiket egy végtelenül szadista ember álmodta meg. Hősünk, CaptainVideo – illetve neje, no meg számos, kibontható kollégája – bármiféle noszogató, trükk, gombnyomás nélkül szalad jobbra, nekünk pedig „mindössze” arra kell ügyelnünk, hogy elkerüljünk minden akadályt, amely a kocogás közben elé kerülhet. Az alapvető manőverek legfontosabbika természetesen az ugrás, de a lapos csusszanás, az akadályokat leküzdő karakterűgás, a pajzshasználat és ezek minden elképzelhető kombinációja is ismerős lesz a széria rajongóinak. Természetesen vannak új mozdulatok is, amelyek közül a dupla ugrás, illetve az azonnali földre totytyanás a legsűrűbben megkövetelték. Noha a *Runner* játékok eddig is sűrűn felidéztek bennem a *Donkey Kongok* klasszi-



## INFO

Kiadó **Choice Provisions**  
Fejlesztő **Choice Provisions**  
Platform **Nintendo Switch, PC**  
**Röviden** Futni, futni, futni, mindig jobbra, ugrással vagy csusszanással elkerülve az akadályokat.  
**PEGI 3+**

kus csillés szakaszait, ez az érzés csak erősödött a járműves etapok bevezetésével. A repülős részekben sokáig csak annyit a kihívás, hogy felfedjük az aranytömböket, de itt is vannak bányászcsillés-sínes szakaszok, amelyek pokoli nehezek tudnak lenni.

### AZ A FRÁNYA 3D

A frusztráció és az újrakezdések egyik fő oka az, hogy a kamerát mintha direkt úgy dolgozták volna ki, hogy a legtöbb gondot okozza. Egy csomó szakadékot vagy akadályt csak az utolsó pillanatban lehet észrevenni, máskor pedig az effektek, illetve a te-reptárgyak takarják el karakterünket vagy a pályát pár kulcsfontosságú pillanatra. Sokszor befordul a kamera, így néha *Crash Bandicoot* módjára a képernyő felé kell futnunk, reflexből reagálva a gyűjtőgetnivalók és a halálos akadályok megjelenésére. A *Runner2* öt tematikus világában összesen 70 pályát tartalmazott, a *Runner3* viszont három világra osztva mindössze 27 szinttel rendelkezik. (Egyik játéknál sem számoltam bele a speciális helyszíneket.) Papíron tehát sokkal kevesebbet tud az új rész, ám a teljes végigjátszáshoz szükséges játékidő így is nőtt. Hogy ez miként lehetséges? Egy kis csallással.

A *Runner3* pályái eleve sokkal hosszabbak, mint elődeié; szerintem a játék második felében már kétszer-háromszor annyi ideig tart végigkecmeregni rajtuk. Továbbra is van ugyan egy-egy checkpoint minden szint közepén, ám mivel minden hiba azonnali újrakezdést okoz, a hosszú szintek sokkal több magolást és idegeskedést eredményeznek. Ezen túl minden pályát egy rakás alkalommal végig kell játszani – először a szimpla leküzdésért, aztán a száz aranytömb összegyűjtéséért, majd külön a 25

gyémánt kimaxolásáért. Ezt követik a rejtett helyeken található matricákért indított nekifutások, és végül küldetéseket is kapunk, amelyek ismételten rejtett ikonok felmunkolásában merülnek ki korábbi pályákon. Igaz, a gyémántok hajszozásakor a terep körülbelül negyedét új irányokban kanyargó szakaszokon fogjuk tölteni, de így is igen hamar elhatároztam, hogy a 100 százalékozást ebben a játékban nem nekem találták ki.

Voltak még subjektívebb panaszaim is (a zene például szerintem gyengébb, mint eddig), ráadásul kisebb programhibák is zavartak (egy csomó hangeffekt mintha csak esetlegesen játszódna le), egyszerűen azt kell mondanom, hogy az elődök ismeretében a *Runner3* szomorú csalódás – és mivel a *Runner2*-höz képest dupla áron jelent meg, ez különösen lelemböző. Kizárólag akkor ajánlható, ha küzdeni akarsz egy játékkal, és nem szimplán élvezned azt.

Grath

### HARDVER

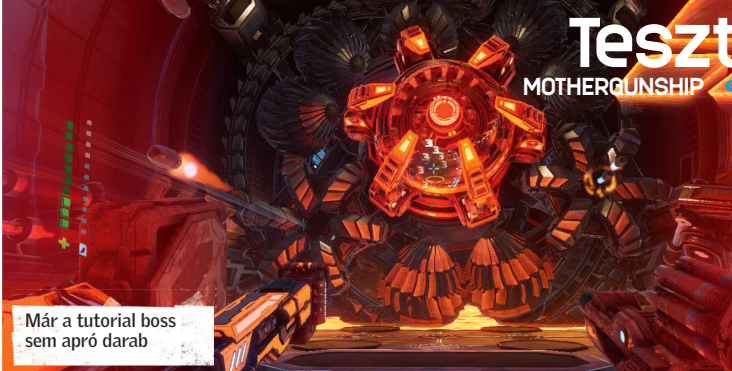
Windows Vista SP1, Intel Core i5, 4 GB RAM, GeForce GT740, DirectX 10, 3 GB szabad hely

- ➕ néhány pálya fantasztikus
- ➕ rengeteg megnyitható extra
- ➖ sokszor zavaró kamera
- ➖ mesterségesen megnövelt játékidő
- ➖ nagy gépigény, magas ár

### GRATH

A nagyszerű második rész után a *Runner3*-nak nem nagyon lehet örülni.

# 50



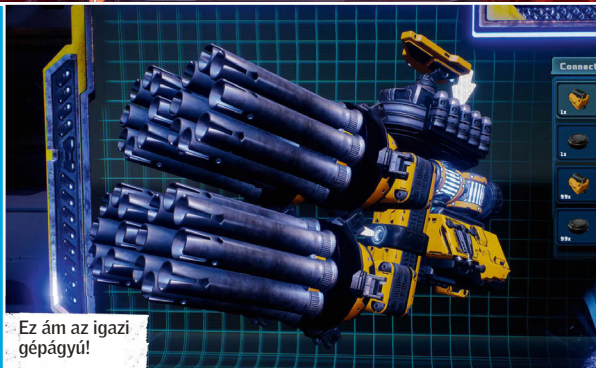
Már a tutorial boss sem apró darab



Főnökünk, a Colonel nem egy kedves ember

## AZ ELSŐ NAGY FRISSÍTÉS

A játék megjelenésekor még csak PC-n játszhattunk a barátainkkal, az első, augusztusi konzolos frissítésnek köszönhetően azonban a Mothergunship kooperatív játékmóddal bővül a többi platformon is. Na és persze újabb fegyveralkatrészekkel, mert azokból sohasem elég.



Ez ám az igazi gépágyú!

Álmaink fegyvere, rémálmaink ellenségei

# MOTHERGUNSHIP

**H**A VALAKI ARRÁ VÁGYIK, HOGY SAJÁT MAGA ÁLTAL ÖSSZE-ESZKÁBÁLT, ŐRÜLT FEGYVEREKKEK ESSEN NEKI HÁZMÉRÉTŰ ELLENFELEKNEK, AKKOR TÖKÉLETES VÁLASZTÁS SZÁMÁRA A MOTHERGUNSHIP. A Grip Digital és a Terrible Posture Games játékában a szinte végtelenségig szerkeszthető lövegeken van a hangsúly, de szükségünk is lesz a tűzerőre, mert a bossokba rendesen kell pumpálni az ölmet, mire feladják a harcot.

### LÖVEDÉKEK POKLA

A *Mothergunship* egy egészen egyszerű alapokra építkező játék. A stílusát tekintve belső nézetes bullet-hell lövöldében nem a faék egyszerűségű történet a lényeg, hanem az, hogy a Földet milyen nyakatekert módszerekkel megépített fegyverekkel védjük meg a fenyegető ellenségtől. A sztori szerint világunkat egy robotikus idegen faj próbálja elpusztítani, mi pedig a bolygó utolsó mentősvárát képviseljük kicsi, de annál lelkesebb csapatunkkal. Az inváziót csak úgy tudjuk megfékezni, ha szépen egyenként belülről elpusztítjuk az ellenséges űrhajókat, bezsákmányoljuk a lehető legtöbb értéket, hogy végül a főellen-séggel, a gigantikus *Mothergunship*pel is megküzdhesünk. Az egyes űrhajókon különböző szobákban kell átverekednünk magunkat, az ellenség sorai között pedig az egyszerűbb lövegektől kezdve a kíméletlen bossokig mindenféle figurát ki kell irtanunk. Mivel ún. bullet-hell játékról van szó, az akció pörgős tempója egy másodperc-re sem lankad, folyamatosan repkednek a lövedékek, támadnak az űrlények, nekünk



## INFO

Kiadó **Grip Digital**  
Fejlesztő **Grip Digital, Terrible Posture Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **Űrben játszódó bullet-hell FPS, amelyben hatalmas és brutális ellenfelek ellen küzdünk egyénileg épített fegyverekkel. PEGI 7+**

pedig az a célunk, hogy ép bőrrel megússzuk a kalandot, miközben rendíthetetlenül tüzelünk elborult kivitelezésű, de hatékonyan pusztító lövegeinkkel. A pályák jól megtervezettek, az irányítás könnyen tanulható és logikus, így tényleg pusztán a tudásunkon múlik, mit érünk el a játékban. A *Mothergunship*et roguelike megoldásokkal is feldobták, így ha például nem sikerül egy adott szint, akkor a visszatérésünk után már más felosztást és ellenségeket is kaphatunk, nem is beszélve a megszerzhető lootról. Az egyes pályákon bevásárolhatunk a fegyveralkatrészekből és más bónuszokból, ám érdemes jól meggondolni, hogy mit és mennyit veszünk, mert ha elbukunk egy szinten, minden extra tárgyat elvesztünk, és csak a küldetés elején felszerelt löveggel élünk újra a bázisunkon.

### NAGYOBBAL, TÖBBET, GYORSABBAN

A *Mothergunship* egyik legszórakoztatóbb eleme kétségtelenül a fegyverépítő panel. A játék elején még viszonylag korlátozottak a lehetőségeink, ahogy azonban haladunk előre a történetben, és megszerzzük a különböző alkatrészeket, egyre brutálisabb és szürreálisabb kinézetű lövegeket csatolhatunk ökleinkre. Bizony, mindkettőre, ugyanis karakterünk külön-külön tudja felszerelni jobb és bal robotkezét, így kreatívitásunknak csak az erőforrásaink szabhatnak hátrát. Az építésnek nincs sok szabálya: Connector, Barrel és Cap kategóriákba sorolt alkatrészeket használunk, és csak arra kell figyelnünk, hogy a fegyverek csöve(i) előre nézzen(ek). A Connector részek adják a fegyver keretét, ezekkel bővít-

hetjük a puskát, illetve idekapcsolódnak a csövek (Barrel), valamint a különböző módosító szerkezetek (Cap). Egy fegyverbe lehet pakolni például egy gyors golyószórót és egy lomhább sugárvetőt, de érdemesebb a jobb és bal oldali lövegeket különböző stílusúnak építeni, hogy a lehető legkevesebb idő teljen el újratöltéssel. Ellenfeleink nem várnak tétlenül, és akad közöttük pár igen-csak fürge, emiatt talán célravezetőbb a folyamatos tűzerő, mint hogy egy fülpesztőt durrantó, ám lassabb kézi ágyú egyetlen lövésében bízunk. A *Mothergunship* végeredményben egy rettentően szórakoztató és pörgős bullet-hell FPS-sé kerekedett, amelyben a stílus rajongói garantáltan örömeiket lelik a gyenge sztori és az időszaki belassulások, framedropok ellenére is.

Kiv

### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-4430/AMD FX-6300, 4 GB RAM, Nvidia GTX 750 Ti 2GB/AMD Radeon R7 265, DirectX 11, 5 GB szabad hely

- + rengeteg fegyverépítési lehetőség
- + humoros, szórakoztató karakterek
- + kellően nehéz kihívások
- helyenkénti belassulások
- néha túl sok minden történik egyszerre
- sablonos történet

### KIVI

Néha túlzottan kaotikus, de szórakoztató lövöldé kiváló fegyverszerkesztővel.

74

# Teszt

» YAKUZA 0

Kompozíció újult emberekből; észmei értéke felbecsülhetetlen

Kirju

(724106, huh?)

Ezt ma már sokan fel sem ismerik; személyhívón érkeznék az üzenetek



Bár PS3-ról ered a játék, még egy mai PC-n is szépnek mondható, többek között az arcok gondos kidolgozása miatt

Loan Shark

Heh, beats me.

Először furcsa lehet a beszédek alatti „nem beszélő” animáció

## A JAKUZA NEM CUKI

Bár a Jakuzát sokan hasonlítják a maffiához és egyéb bűnszervezetekhez, a XVII. században kialakult japán alvilági szövetség a család helyett a feljebbvalók tiszteletére, a becsületre és a hagyományok gyakran vak követésére épül. A tagokat sokszor egész testet beborító tetoválás díszíti, de néha kevesebb ujjuk van a szokásosnál, azok levágása ugyanis bevált módszer a hibák megtorlására.

## Bérgyilkos a közelműltből

# YAKUZA 0

### B E VALLOM, NEM VAGYOK A JAPÁN JÁTÉKOK NAGY RAJONGÓJA.

Hidegen hagynak a cicafüles, rókafarkú lányok, a nyiffegő animekarakterek, nem merültem bele az otakuság bugyiraiba. És a *Yakuza* sorozatot sem ismertem korábban, szóval mondhatjuk, hogy erős hátrányból indultam az előzménytörténettel. A PC-s verzió eleve három évig váratott magára, konzolom pedig sosem volt. Na, szóval úgy gondoltam, ilyen háttérrel nagyot kell villantania egy konzolról indult, ízig-vérig japán játéknak ahhoz, hogy meggyőzzön.

Az Európában is elérhető PS-verziót Csirke már alaposan kivesezte még egy tavalyi lapszámban, szóval a teljes sztorit most nem is kezdeném kibontani. Elég az, hogy egy nagyvárosi gengszter felemelkedését vihetjük végig, ami ebből a szempontból valóban nem újdonság, a *GTA* játékok réges-rég erről szólnak (nem is beszélve egy tonna egyéb ismert vagy kevésbé ismert címről). A *Yakuza 0* azonban egyrészt mindezt 1988-ba helyezi, amikor Japán még valahol az észtelen Amerika-majmolás, a több száz éves hagyományok és a teljesen elborult élvezetek között tobzódott, másrészt egyáltalán nem a mai nyifinyafi, cukimuki (vagy épp a csápos hardcore) japán stílus milliomodik leágazása, hanem egy vérbeli akciójáték.

### FERDE SAM, A LOVAGIAS GENGSZTER

Kirju Kazuma, a gengszterek által apróbb megbízatásokra felfogadott verőlegény egyik „munkája” véletlenül durvábbra sikerül, mint számított rá, meghal egy civil, és ezáltal a tokiói alvilág, a Jakuza hagyományoktól és kötelességtudattól átitatott miliójében veszélyes helyzetben találja magát. Van egy második főszereplője is a játéknak, Madzsima Goro, aki egy szórakozóhelyet üzemeltet Oszakában, de szeretne bekerülni a Jakuzán belülre, és persze minél feljebb a ranglétrán. A cselekmény rövid idő után valóban beránt, mert okosan és szívvel építették fel, ez pedig szintén nem sok verekedő-gengszteres kalandra jellemző mostanában (most épp rád nézek megrovón, *Mafia III*). Amellett, hogy a gengsztersztori eleve erős, a szokásos fő- és mellékküldetések (verd meg, lopd el, szerezd meg, hozd vissza) mellett olyan, teljesen agyament feladatokba is belebotlunk, mint amikor pornóújságot kell szereznünk egy kiskorúnak, vagy egy örömlánnyal (nevezük szerelmi szabadfoglalkozásúnak) kell megismertetnünk a szadomazo világát. A minijátékok pedig még feljebb srófolják az agyamentoméret, a karaoke és a tánc mellett olyan elborult dolgok is felbukkannak, amelyek sokaknak (főleg, akik nem érzik át a végtelig srófoló, túlzó és szexista japán humort) már túlzásnak tűnhetnek. Mindenesetre *GTA*-nak *GTA* ez is, de annál sokkal változatosabb, egzotikusabb és agyamentebb.

**INFO**  
Kiadó **SEGA**  
Fejlesztő **SEGA**  
Platform **PC**  
Röviden PC-re is megérkezett az a japán játék, amelyben végre elfelejthetjük az animeörületet, és megtudhatjuk, milyen lenne a *GTA*, ha ferde szemmel néznénk. **PEGI 18+**

### HÍV A TEGNAP

Bár a *Yakuza 0* még PS3-ra is kijött annak idején, a PC-s változat 2018-as portja ugyanis húzza fel a szerényebb alapokat. A választható 4K és a supersampling tényleg látványos, de az eredetivel összehasonlítva javítottak egy kicsit a textúrákon is, hogy

ne tűnjön őskorinak a végeredmény. Összességében minden szinten, tehát élményben és megvalósításban is meglepően korrekt lett a végeredmény: ha valaki esetleg azért nem próbálná ki, mert ez mégis egy előző generációs konzolról átportolt, három évvel ezelőtt is kissé megkésettnek tűnt játék, akkor gondolja át. Ritkán látni ilyen gondos és korrekt ráncfelvarrást. Ha pedig valaki azért ugrotta át eddig a *Yakuza 0*-t, mert egyáltalán nincs oda az ilyen stílusú játékokért, higgyen csak nekem: ha még engem, a japán játékokkal nulla szinten kompatibilis embert is meggyőzött, akkor bárki mást is meg fog. De ettől persze egy picit sem lesz kevésbé örült élmény.

BZ

### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-3470/  
AMD Phenom FX-6300, 4 GB RAM,  
GeForce GTX 560/Radeon HD 6870

- + gondos ráncfelvarrás, ma is vállalható kinézet
- + egyszerre drámái, őritt, és gyakran megdöbbentően vicces
- + erősen kidolgozott sztori
- túl vaskos japán humor néha megfekszi a gyomrot
- kissé korlátok köré szorított játéktérlet

### BZ

Elsőre bánt, sokadjára beránt, de csak ha bírod a banánt.

# 89

## KICKSTARTER-SIKER

A For The Kinget már javában fejlesztették, amikor 2015-ben a fejlesztők pluszpénzért nagyon jó feature-öket ígértek. Össze is kalapozták majdnem az összes stretch goalra az összeget, így április környékére a játék kijött early accessből Steamen. A PS4- és Xbox One-verziók 2019-ben érkeznek, és biztos vagyok benne, hogy úszni fognak az aranyban, mert ez a játék konzolra termett, a kontroller általi kényelmes irányíthatóság miatt.



Tessék megmenteni a királyságot!

# FOR THE KING

**KOMOLYAN MONDOM, EDDIG EZ A JÁTÉK 2018 LEGJOBBJA; MIT NEKEM GOD OF WAR, AMIKOR ÉVEK ÓTA VÁROK HASONLÓRA.** Aki egy kicsit is kedveli a körökre osztott stratégiai játékokat, szereti a kardos-íjas középkori fantasystílust, loothegyekben szeretne úszni, és akár online, akár helyi kooperatív módban, egy vagy két haverral együtt osztani a sebést, ne habozzon, vegye meg a játékot most azonnal.

## FLAT, ÁLLJ, MI EZ A LELKESEDÉS?

Nagyon régen volt ennyire egyben valami, higgyétek el nekem. Persze idegesítő, hogy minden a játékos ellen van, és igen, néha nagyon rosszul jön ki az RNG (véletlenszám-generátor), de a játék pont azért jó, mert a három nehézségi fokozatból még a leggyengébb is sarokban térdepelésre készíti a legdurvább, *Dark Soul*son edződött veteránokat. No de lássuk csak sorjában. Ez a szárazabb rész, ahol le kell írnom, hogy a *For The King* mindössze hat fejlesztő (meg a kiszervezésből érkező szállag) gyermeke, akik közül páran a *Sleeping Dog*son dolgoztak, vagy éppen más, nagyobb volumenű projekteken, szóval semmiképpen sem gagyi amatőr bagázsról van szó. És ez rettentő mód meg is látszik a játékon, a dizájn, a polírozás, minden nagyon rendben van. Arról nem is beszélve, hogy gyakorlatilag 5 dollárért megvásárolható a játék, így csak az nem tudja megvenni, aki sohasem hívta meg a barátját fagyizni, mert nem volt miből. Nem-hogy nem álltak meg a fejlesztők, miután

## INFO

Kiadó **Curve Digital**  
Fejlesztő **IronOak Games**  
Platform **PC**  
Röviden Körökre osztott stratégiai RPG, amely roguelike elemeivel és iszonyatos nehézségével kerget az örületbe. **PEGI 12+**

megjelent a játék, de sorozatosan rakják be az új játékmódokat, és az alapvető három sztorin kívül egy végtelenített mód is van, amelyben csak akkor ér véget a móka, amikor minden életet elvesztettek a játékosok.

## DE MI EZ, MONDJAD MÁR, MIT KELL CSINÁLNI?

Oké, szóval adott egy csomó karaktertípus, amiből csemegézve neki kell eredni az aktuális választott játékmódnak. A játékmenet ismerős: menj ide, öld meg azt, menj le oda, tisztítsd ki a barlangot, majd gyere vissza, adok cserébe jutalmat. Közben véletlenszerűen generál minden térkép, folyamatosan spawnolnak az ellenfelek, egyre erősebbek is, és egy oltári jó versenyfutással kerekedik az egész játék. A questeket teljesítve egyre több pénz áll rendelkezésre, egyre több tárgy közül lehet vásárolni, miközben azon kell morfondírozni, hogy a következő adag ellenfél ellen vajon milyen stratégiát érdemes alkalmazni. A képekre ránézve egyből a *Heroes Of Might And Magic* sorozat ugorhat be, de a jól kódolt multi miatt a *For The King* bizony sokkal jobb. Egyetlen másik játékot tudnék mondani, amely egy kicsit is hasonló, abban viszont nem lehet a haverjaitokkal csapatni (a *Battle Chasers*ről van szó).

## TÖBBJÁTÉKOS MÓD? NEHÉZSÉG?

Az egészen az a legjobb, hogy kooperatív. Természetesen idegenekhez is betársulhatok, ha a barátaitok éppen nem érnek rá, úgy is szórakoztató a játék. De nincs jobb annál, mint mikor a haverokat kell kérlelni, hogy ugyan dobjanak már egy party heal, mert el fogod ejteni a postát a következő szobában, amelyben tuti, hogy robbanóhor-

dós csapda lesz, és csak neked nincs tűzimmunitásod hármótok közül.

A játék nagyon nehéz, mint említettem, de a nehézséggel együtt a nyereség is nagyobb, sokkal jobb cuccokat és több pénzt kaphattok. Ráadásul, ha teljesíted a történet elemeit, lore-pontokat szerezhetek, amiket egy külön főmenüben található boltban felhasználva az egész játékra vonatkozó tárgyakat, karakterklasszokat és egyéb finomságokat tudtok elérhetővé tenni. Ezek aztán minden, később elindított játékotokban megjelennek. Szuper jó az egész, komolyan, vétek nem megvenni. Én már megyek is vissza Hildebrand's Cellar 32-ik szobáját kinyitni, mert itt már kezd rezegni a lécz, és a srácok sikítoznak, ide hallom a Discord csatornán át.

Flatline

## HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64 bit), Intel Core2 Duo E4300/AMD Athlon Dual Core 4450e, 4 GB RAM; GeForce 8800 GTX / Intel HD 4600/Radeon HD 3850, DirectX 9.0c, 3 GB szabad hely

- + lebilincselően szórakoztató
- + szuper polírozás
- + nagyon nehéz
- néha borzalmasan igazságtalan az RNG
- még nem jelent meg konzolra

**FLATLINE**  
Ne ezt olvasd, hanem menj, és vedd meg!

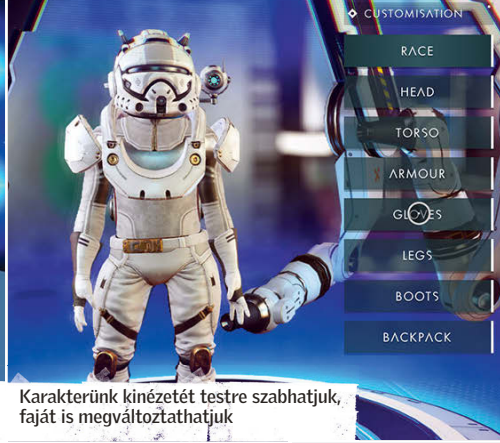
92

# Teszt

» NO MAN'S SKY – NEXT



A teherhajók mellé flottát építhetünk, hogy segítsen feladatainkban



Karakterünk kinézetét testre szabhatjuk, faját is megváltoztathatjuk



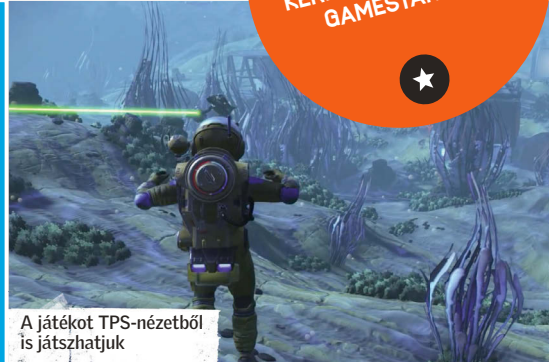
**GameStar**  
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2016/09-ES GAMESTARBAN



Összeállhatunk a haverokkal akár egy közös képre, akár bázisépítésre

## AZ X BOLYGÓ TITKA

Ahogy azt várni lehetett, az Xbox One erősebb változatán lényegesen részletgazdagabb látvánnyal élvezhetjük a játékot, de a teljesítmény még nem az igazi. Performance-módban 1440p mellett 60 fps-t céloztak meg a fejlesztők, de csak ritkán sikerült elérniük, a natív 4K felbontást támogató Quality-módban pedig olykor még a 30 fps is csak álom maradt. Sima Xbox One-on 900p-vel kell beérnünk, és ugyancsak ingadozó képfrissítési rátával.



A játékot TPS-nézetből is játszhatjuk

Végre elkészült!

# NO MAN'S SKY – NEXT

**KÉT ÉVVEL EZELŐTT ÉN IS ENGEDÉKENYEBB VOLTAM A NO MAN'S SKY-JAL, MINT AZ INTERNET HANGOS KISEBBSÉGE.**

Szerettem, egy darabig élveztem is a játékot, annak ellenére, hogy nem volt benne elég változatosság, értelmes cél, hiányoztak olyan funkciók, amelyekről Sean Murray projektvezető említést tett, nem tudva, hogy kis csapatával képtelen lesz minden elképzelését megvalósítani. Belekerült egy spirálba, amelyből – mivel nem marketinges, és nem is dolgozott vele senki, aki megmondta volna, miért nem szabad bizonytalan dolgokról tényekként beszélni – nem tudott kijutni. Nem is próbált igazán; megjelent a játék, az internet őrzöngött, ő pedig ahelyett, hogy tüzet oltott volna, visszaült a székébe, és dolgozott tovább. Miközben a kommentelők egy része ott folytatta a sárdobálást, ahol 2016-ban abbahagyta, a *NEXT* megjelenésekor több tízezer játékos indult neki egyszerre a galaxisnak, ami most már sokkal izgalmasabb kalandokat kínál.

## VÁR EGY SZÉP, ÚJ VILÁGI

Az fogja tudni igazán értékelni, hogy mennyire más a játék az eredeti változathoz képest, aki nem játszott vele 2016 augusztusa óta, nem tért vissza hozzá egyik nagyobb frissítés alkalmával sem. A *Foundation Update* bázisépítést és új játékmódokat, a *Pathfinder Update* földi járművet és finomításokat, az *Atlas Rises* pedig 30 órányi narratívát, véletlenszerűen generált küldetéseket, portálokat és egy korlátozott többjátékos módot hozott. Én is a megjelenésekor játszottam vele utoljára, úgyhogy mikor visszatöltöt-

## INFO

Kiadó **Hello Games**  
Fejlesztő **Hello Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A hírhedt 2016-os játék legújabb kiegészítője, benne a régóta várt többjátékos móddal és sok fontos újítással, most már a Microsoft konzolján is. **PEGI 7+**

tem a régi mentésem, meglepődtem, hogy sok minden nem olyan, mint régen. Nem találtam kincsbányabolygót, ahol nagy értékű tojások eladásából szedtem meg magam; ennek az az oka, hogy a világok teljesen másképp generálódnak, sokkal jobban néznek ki, logikusabban. Eszköztáram tele volt használhatatlan kacatokkal, nem tudtam, hogyan induljak el, mit csináljak, ezért úgy döntöttem, újrazedem – és nem bántam meg. Egy nagyon részletes tutorial tanított meg mindenre a craftolástól kezdve a bázisépítésen át az eszközfejlesztésig. A *NEXT* óta bárhova rakhatunk bázisokat, akár a víz alá is; ha valaki még egy lakatlan bolygónál is magányosabb helyre vágyik, tessék, így elérheti.

## MILYEN KICSI A VILÁGŪRI!

A frissítés legnagyobb újítása, hogy behívhatjuk játékunkba barátainkat, akik nem lebegő fénygömbként, hanem igazi pilótákként jelennek meg. Öltözékünket testre szabhatjuk bizonyos keretek között, villoghatunk külsőnkkel, de lootként nem tudunk új cuccokat megkaparintani. Lehet együtt repkedni, és közösen bányászni, építeni, úrharcokban részt venni, és csak úgy ellenni, ennél több azonban egyelőre nincs benne, és ez sem mindig működik kifogástalanul. Vicces, hogy a viharok kliensoldalon zajlanak le, így míg az egyik játékosnak fedezékbe kell vonulnia, a többiek nem tapasztalnak semmit. Nem csak másokat láthatunk, magunkat is megnézhetjük, ugyanis bekerült a TPS-nézet, én viszont nem voltam vele kibékülve; a kamerakezelés nem jött be, de mint opció, jó, hogy van.

A *No Man's Sky* nem való mindenkinek, még a *NEXT* után sem. Azoknak szól, akik mindig is arról álmodtak, hogy járják a végtelen űrt, letelepednek egy bolygón, gyönyörködnek a látványban, vagy kalandoznak, és folyamatosan új világokat fedeznek fel, nagyobb úrhajókat szereznek, jobb stukkerekre bukkannak. A túléléshez nem kell más, mint egy bányászfegyver, és órákon át ugyanazokat a nyersanyagokat gyűjtögetni. A sztori még mindig elhanyagolható, a világok csak ideig-óráig változatosak. Akinek a minél nagyobb bázis építése, minél jobb hajók megszerzése nem elegendő cél, és frusztrálja, ha órákig csak gyűjtöget, az nem fogja ezt élvezni. Aki viszont csak kikapcsolódna, és unja már a szállítmányozást az *Euro Truck Simulator 2*-ben, annak kimondottan ajánlott.

Paca

**HARDVER**  
Windows 7 (64 bit), Intel Core i3 CPU, 8 GB RAM, Nvidia GTX 480/AMD Radeon 7870, 10 GB szabad hely

- újragenerált, szebb és jobb világok
- sokkal átgondoltabb rendszerek
- elképesztően sok finomítás, módosítás
- végre van igazi multi...
- amitől elég bugos lett a játék
- a túlélés nem lett izgalmasabb
- a TPS-mód nem az igazi

**PACA**  
Többet is tud, mint amennyit a fejlesztők az első változatra ígértek.

# 74



GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2018/05-ÖS GAMESTARBAN

Ez nem a Stargate: The Official Video Game

## FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A játékhoz összesen három fizetős DLC érkezik: a *Beast of Winter* után jön a *Seeker*, *Slayer*, *Survivor* csomag szeptemberben, amelyben harcközpontú küldetéseket teljesíthetünk majd brutális harcosok ellen, míg a harmadik bővítményben, a *The Forgotten Sanctuiban* Eora nagy varázslói kapják a legfőbb szerepet.

Dehogyan szekta, biztos csak Pokémon Go-znak

Itt úgysem jössz... öreg, ezt a dumát már unjuk

Közeleg a tél

# PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE - BEAST OF WINTER

**VITÁN FELÜL A PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE AZ UTÓBBI ÉVTIZEDEK EGYIK LEGKIVÁLÓBB SZEREPJÁTÉKA, ÉS ÉN VOLTAM AZ A MÁZLISTA, AKI TESZTELHETTE.**

Amikor nálam landolt az első sztori-DLC, a *Beast of Winter* kódja is, a tarkómon éreztem az új kalandok izalmának kellemes bizsergését. Olyan gyorsasággal indultam el a játék térképének legdélebbi régiói felé, hogy szerény kis hajóm majd' szétszakadt alattam a nagy igyekezetben. De jó okom volt rá, hogy szélesebben a Harbingers's Watch nevezetű helyszínre siessenek, hiszen egy furcsa üzenetet kaptam a jéghegyen alapított falu lakóitól, akik az éhínség, a dögvész és a katasztrófa istenét, Rymrgandot imádják. Meg vannak róla győződve, hogy az én karakterem a régóta várt, megjövendölt „Duskspeaker”, aki segít elhozni az elkerülhetetlen véget fagyos tálalásban. Márpedig nem azért áldoztam közel száz órát Eora tutujgatására, hogy holmi előbányászott jóvendölés, tűzokádó bestia meg nyikhaj istenke belerondítson. Ne legyen a nevem Watcher, ha ezt hagyom!

## ÉN LETTEM A HALÁL, A VILÁGOK PUSZTÍTÓJA

Az Obsidian Entertainment nem aprózta el az alapjáték első komolyabb kiegészítőjét. A *Beast of Winter*ben lassabb tempóban mérve legalább 4-5 órányi játékidő benne van, de ez akár többre is rúghat, ha a nehézségi szintet állítod csúszka feljebb vándorol a normálnál. A helyekkel társalgás során két-három mellékküldé-



## INFO

Kiadó **Versus Evil**, **THQ Nordic**  
 Fejlesztő **Obsidian Entertainment**  
 Platform **PC**  
 Röviden A legendás szerepjátékairól ismert stúdió legújabb RPG-jének első nagyobb DLC-je, amely új területekre kalauzolja a játékosokat.  
 PEGI 16+

tés ugyan hozzáadódik a feladatlistához, de a figyelmet semmi sem tereli el a legfőbb célról, amelynek keretében ősi sárkánnyal harcoltam, elvakult szektások koponyájával törtem fel a jeget, utat vágtam magamnak egy rejtett templomba, amelynek falai között borzalmas dolgok történtek, és egy bizarr bitoralmat megjárva bepillantottam Eora történelmének néhány jelentős eseményébe a hozzájuk kapcsolódó lelkeken keresztül. Veszélyekkel teli, de élvezetes utazásom során mellém szegődött a harbringerek vezetője, a godlike fajba tartozó Vatnir is, akinek kétségtelenül van vaj a fején, de idézéseinek köszönhetően képességei meglehetősen hasznosnak bizonyulhatnak az új ellenfelekkel – például jégóriásokkal és a mechanikus őrzőkkel – szemben. Noha elsődleges kasztja a priest, akkor sincs gáz, ha már van egy ilyen típusú kalandor a csapatban, hiszen két másik opció is választható: celebrantként a priest és a chanter kombinációját használja, zealotként pedig a priest és a rogue kasztokat vegyíti ügyesen. Rymrgand „szolgájaként” Vatnirnak természetesen általában akadnak releváns hozzáfűznivalói az eseményekhez, de a korábban csatlakozott társak között is akadnak páran, akik személyes érintettségük okán sűrűbben reagálnak az új történésekre (például Ydwin vagy Edér).

## SÁRGA HÓBÓL NEM ESZÜNK

A *Beast of Winter* igazi fagyos felrészülést hoz a kánikulában, játékmenete a *Pillars of Eternity II: Deadfire*-ben tapasztalttal megegyező, ezért aki – hozzám hasonlóan – azon találta magát az Obsidian alko-

tásában, hogy beszippantotta Eora varázslatos világa, nem fog csalódnai a DLC-ben sem. Egy felüldülést hozó terület, egy új kíséző, vadonatúj ellenfelek, pár szintnyi fejlődési lehetőség, változatos puzzle-ök, egy fordulatos és hosszúra nyúló fősztori, valamint kiváló ár-érték arány... mi más kellhet még egy pár órányi kikapcsolódást ígérő tartalmi csomaghoz? Amivel kapcsolatban egyébként annyi negatívumot tudok felhozni, hogy néha belefutottam egy-egy bugba, és elviseltem volna több mellékküldetést is. (Az pedig már tényleg csak a meggyesem azon a bizonyos habos tortán, hogy a *Beast of Winter*rel együtt érkezett egy ingyenes bővítmény, a *The Deck of Many Things Pack* is.)

Száda

### HARDVER

Windows Vista (64 bit), Intel Core i3-2100T 2,5 GHz/AMD Phenom II X3 B73 CPU, 4 GB RAM, DirectX 11 VGA, 45 GB szabad hely

- + érdekes sztori
- + üdítő új terület
- + új kíséző és ellenfelek
- + remek ár-érték arány
- néhány bug, amit biztosan javítanak
- többet akartam volna még belőle

### SZÁDA

Ilyen az igazi jégvarázs.

90



Zeróra mindig lehet számítani

A jó öreg pályaválasztó



CHILL PENGUIN

FROST WALRUS

### SIGMA NAGY NAPJA

A The Day of Sigma elnevezésű, közel 30 perces rajzfilm a Maverick Hunter X játék mellett debütált, és egyértelműen a gyűjtemény bónusz-tartalmainak ékköve. Megismerjük benne az első Mega Man X játék előzményeit, ami pedig hab a tortán, meglepően sötét hangulatú.



Két jég között

X jelöli a helyet

# MEGA MAN X LEGACY COLLECTION 1+2

**M**EGA MAN MÁSODIK ELJÖVETELÉNEK KORÁBAN ELÜNK. A két robotarcos az utóbbi években több gyűjteményt is kapott, készült egy nem túl sikeres szellemi utód, és annyi év után idén októberben még egy folytatás is érkezik a *Mega Man II* képében. Persze a legújabb rész megjelenése előtt a Capcom kiadta a *Mega Man X* széria nyolc számozott részét, valamilyen okból két játékba csomagolva.

### X SZÉRIA

Annak idején a Super Nintendo megjelenésével a Capcom kicsit felfrissítette a *Mega Man* franchise-t. Új főszereplőt kaptunk X személyében, aki ugyan nem sokban tért el az eredeti hőstől, de azért volt pár új képessége. Leginkább a történetre és a legfőbb ellenségre fért rá a megújulás. Dr. Wily helyett ezúttal Sigma próbál meg mindenáron keresztbe tenni nekünk epizódról epizódra. Az alap játékményt a gyűjtemény legtöbb részében a jól megszokott 2D-s platformer lövölde, de a sorozat későbbi darabjai megpróbálták megújítani ezt a formulát is, 3D-s szegmenseket belekeverve a játékba, ám ez sajnos nem igazán vált be. Az eredeti hat *Mega Man* játékkal ellentétben az X sorozat már több konzolgeneráción átívelt, így a technikai fejlődés nagyon is észrevehető, ahogy haladunk előre a szériában, de ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy a játékok minősége is javult. Ez az egyik legfőbb különbség a *Legacy Collection 1* és 2 között. Az első négy rész összességében jobban sikerült, mint a sorozat maradéka, így ha valaki szereti a retró 2D platformereket, de nem egy meg-



## INFO

Kiadó **Capcom**  
 Fejlesztő **Capcom**  
 Platform **Capcom**  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden **A nyolc számozott Mega Man X játékot egybegyűjtő kiadás, rengeteg extrával megspékelve. PEGI 12+**

rögzött *Mega Man*-fanatikusként, akkor jobban jár a gyűjtemény első felével, mintha beszerezne mind a kettőt, főleg, mert a cikk írásának pillanatában nem jár kedvezmény a két rész együttes megvásárlásáért.

### XTRA TARTALMAK

A teljes *Legacy Collection* értékét sajnos még az is csökkenti, hogy bizonyos bónusz-tartalmak a két pakk esetében megegyeznek – ami abban a tekintetben nagyon dicséretes, hogy ha valaki csak az egyiket szerzi be, akkor is eléri a legjobb plusz dolgokat, de a kettőt együtt megvéve néhány extráért tulajdonképpen kétszer fizetünk. Azt azonban meg kell hangsúlyozni, hogy a csomag fejlesztői kitettek magukért, ami a bónuszokat illeti. Természetesen szorítottak helyet a játékokhoz tartozó képgaléria, zenei album és eredeti trailerek számára. Az igazán nagyágyúnak viszont a *The Day of Sigma* rajzfilm, a termékgaléria és az X challenge játékmód számítanak. A rajzfilmről részletesebben keretes írásunkban olvashattok; nekem leestt tőle az állam, amikor megláttam, hogy ilyen is lapul a kollekción. Másik kedvencem a termékgaléria volt, amelyben akciófigurákról, könyvekről, zenei albumokról, ruházati cikkekről és gyűjthető kártyákról találunk információt képekkel megspékelve. Persze nem csak a nosztalgizálni vágyóknak tartogattak valamit a capcomos fejlesztők, az X challenge egy dupla bossos móka, amelyben az X széria pályavégi főellenfelei párosával támadnak ránk. Persze választhatunk a nehézségi fokozatok között, de ettől függetlenül izzasztó egy kihívást hoztak létre. Habár a két Collectionben Vol.1 és

Vol.2 néven hivatkoznak ezekre a játékmódokra, ameddig eljutottam, nem találtam benne eltérést.

### A KEVESEBB NÉHA TÖBB

A *Mega Man Legacy X Collection 1+2* minden rajongó álma, hiszen megtalál benne mindent az X széria fő sodrásából, és akár még a gyerekekből is rajongót lehet csinálni a Rookie Hunter elnevezésű, könnyített módnak köszönhetően. Persze nehezíti a dolgot, hogy a korábbi gyűjteményekben megtalálható általános save-funkciót kicserélték a pályák végi mentésre, ezzel némileg megnehezítve, de autentikusabbá téve a kalandot. Akik azonban nem akarnak minden egyes játékot birtokolni, lehet, hogy jobban járnak azzal, ha pusztán az első részt szerzik be.

Gócza

**HARDVER**  
 Windows 7 (64 bit), Intel Core i3 550  
 3,2 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce  
 GTX 660/ATI Radeon HD 7850, 7 GB  
 szabad hely

- + hamisíthatlan Mega Man-hangulat
- + különleges extra tartalmak
- ... amelyek fedik egymást a két játékban
- mentés hiánya

**GÓCZA**  
 X\*8 = 2x4X

# 83



Annak, aki ügyesen keveri a lapokat, nem telnek magányosan az éjszakái



Az epizód egyetlen fejtörője kimondottan izgalmas annak fényében, hogy Louis-nak súlyos árat kell fizetnie, ha netán hibázna

**GameStar**

A KORÁBBI EPIZÓDOK TESZTJÉT KERESD A 2018/04-ES ÉS 06-OS GAMESTARBAN



Yet another way for the French to make a spectacle of themselves! Well, once again, it has worked!

### TÖRTÉNELEMLECKE

Francia Louisiana a Mexikói-öböl, az Appalache-hegység, a Hudson-öböl és a Sziklás-hegység határolta, hatalmas kiterjedésű gyarmat volt. A franciák 1682-től 1762-ig uralták, ám a hétéves háborúban elszenvedett vereséget követően angol és a spanyol kézre került. Utóbbiak toszkán érdeklőségeik miatt 1800-ban belemertek egy területcserébe. A háborúskodással elfoglalt Napóleon viszont kevésbé később 15 millió dollárért (mai értéken 573 milliárd dollár) eladta az egészet az Egyesült Államoknak.



Lord Mortimer felettébb gyanús

It's say I wouldn't disapprove if the right honorable though nonetheless choleric Duke Manuel put you in his bad books.

## Írjunk történelmet!

# THE COUNCIL - EPISODE 3: RIPPLES

## OKKAL TERJEDT EL AZ A GYAKORLAT, HOGY ÁLTALÁBAN BEVÁGNÁK A TÉVÉSOROZATOK EPIZÓDJAI ELÉ EGY-EGY RÖVIDEBB VISSZATEKINTÉST.

Ezek mindössze egy-két percet rabolnak el az ember életéből, amíg összefoglalják a korábban történeteket, hasznosságuk viszont lényegében megkérdőjelezhetetlen. Abból indulnak ki ugyanis a tartalomgyártók – tegyük hozzá, jogosan –, hogy a nézők párhuzamosan több nekik visszarzódni, megtalálni az elhullajtott fonalat, így ismét izgulhatnak, hogy vajon egymásra talál-e Fulgencio és Esmeralda. Sajnos a Big Bad Wolf, ahogy korábban, úgy ezúttal sem élt ezzel az eszközzel, holott két hónap is eltelt azóta, hogy Louis-val lemerészkedtünk a Lord Mortimer kertje alatt húzódó kriptába. Ezért aztán ha időközben más játékokba is belekóstoltunk, előfordulhat, hogy az első pillanatokban elveszettnek érezzük magunkat, és csak jóval később kezd el derengeni, hogy miként jutottunk el ideig, illetve korábban milyen döntéseket hoztunk. Legalábbis én így jártam.

### KÖVETKEZMÉNYEK

Történt egy s más, mióta Louis de Ric het betette a lábát vendéglátója fényűző otthonába, ahol a titokzatos lord invitálására érkezett befolyásos személyekkel (köztük egy elnökkel, több főrenddel, a Szentszék megbízottjával, egy feltörek-



## INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
 Fejlesztő **Big Bad Wolf**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden **Történelmi környezetbe helyezett narratív kalandjáték szerepjátékos megoldásokkal és epizodikus struktúrával.**  
**PEGI 16+**

vő katonatiszttal és egy megcsömörlött forradalmárral) kötött ismeretséget, némelyikükkel egészen bizalmas kapcsolatba keveredve. Miközben kámforrá vált édesanyját kereste, egyre többet tudott meg a többiek szándékáról és viselt dolgairól, egyiküket pedig kegyetlenül meggyilkolták. Érdekes módon ez a szál azóta is elvarratlanul lóg a levegőben, az írócsapat inkább a nagypolitikának szentelte a harmadik etapot. Eddig sem volt titok, hogy a címbe tanács dönt a világ sorsáról, ám most végre azt is láthatjuk, hogyan zajlanak a megbeszélések, és milyen módszerekkel szokta elérni célját Lord Mortimer. Akár mi magunk is a keze alá dolgozhatunk, így befolyásolva a vitatott hovatartozású Louisiana sorsát, de szembe is helyezkedhetünk vele. Amikor pedig már épp úgy éreznénk, hogy megint alig haladt előre valamit a cselekmény, sor kerül egy revelációval felérő beszélgetésre. Ezáltal hangsúlyosabbá válik a mindeddig kétértelmű utalásokba burkolt természetfeletti szál, újraértelmezünk pár, korábban megszerzett információt, és úgy tűnik, hogy a helyükre kerülnek a kirakós darabkái. De ne vonjunk le elhamarkodott következtetéseket, mert két felvonás még hátravan, érhetnek meglepetések a fináléhoz vezető úton. Talán addigra a QA csapat is összekapja magát.

### ÁTKOZOTT TECHNIKA

El sem tudom mondani, mennyire elkésérrít a *The Council* egyre szembeötlőbb csiszolatlansága. Ingadozó framerate miatt regegő kép, darabos animációk, helyenként csúszó szinkron, az elhangzott szövegtől eltérő feliratozás és beszéd közben csukva tartott szájak rontják el az össz-

képet. Sőt a *Ripples* néhány jelenetében néhány kimondottan irritáló alakításnak is szentanúi lehetünk. Korábban elfogadhatóan teljesítő szinkronszínészek összedetett játéka esik szét egyik pillanatról a másikra, és válik manírossá. Olykor indokolatlanul túljátsszák szerepüket, más-kor pedig visszafogottabbak, mint azt a helyzet megkívánná. Emiatt aztán sokat veszít élvezeti értékéből a harmadik epizód, holott a már emlegetett drámai fordulat, valamint a végjátékra tartogatót furfangos fejtörő akár önmagában is elvinné a hátán. És akkor még nem is dicsértem (eleget) az RPG-mechanikákat, amelyeket bátran kölcsön vehetne a kalandjátékok műfajában alkotó többi fejlesztő is.

Chavalier

### HARDVER

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

- + továbbra is kiválóan működő szerepjátékelemek
- + jól időzített fordulat
- + pazarul felépített végső feladvány
- néhány gyenge színészi alakítás
- egyetlen új helyszín
- elharapódzó technikai gondok

**CHAVALIER**  
 Rendre elgáncsolják a megvalósításban tapasztalható hiányosságok.

# 70

# Teszt

## RAINBOW SKIES



Ashly néha kissé túlzásba esik

### AZ ELŐD

A Rainbow Skies elődje a 2012-ben PlayStation 3-on debütált Rainbow Moon. A taktikai RPG-t szintén a SideQuest Studios készítette, és 2016-ban a Limited Run Games gondozásában még PlayStation 4-re és PlayStation Vitára is megjelent a játék.



A világ megmentése közben néha nem árt egy kis kikapcsolódás



Ahol a baj kezdődött



Hőseink akció közben

## A szivárvány felett

# RAINBOW SKIES

**N**E VONJUNK LE MESSZEMENŐ KÖVETKEZTETÉSEKET ELSŐ RÁNÉZÉSRE A RAINBOW SKIESRŐL – A SZÍNES, RAJZFILMSZERŰ KÜLSŐ EGY HATALMAS, RENGETEG FELFEDEZÉSRE VÁRÓ ÉS HUMOROS VILÁGOT REJT. A

SideQuest Studios négy évvel a *Rainbow Moon*, vagyis a *Rainbow Skies* elődjének megjelenése után javította a korábbi RPG hibáit, és kicsit izgalmasabbá tette a történetet. Továbbra is számtalan a tennivaló a játékban, és a legtöbb időt egyértelműen az ötletes és különleges mellékküldetésekkel tölthetjük.

### KATASZTROFÁLIS MÁSNAP

A *Rainbow Skies* története rögtön az első töltőképernyőn az események közepébe vág. Néhány vágóképből megtudjuk, hogy a sztori egyik főszereplője, Damion egy buli alkalmával az asztal alá issza magát, és másnap rettenetes fejfájással ébred. Nincs azonban vesztegetni való ideje, ugyanis sietnie kell szörnyidomítói tanulmányainak végső vizsgájára. Miután barátja, Layne határozott támogatásával egy kicsit összekapja magát, nekiesik a vizsgának. Egy ideig minden jól halad, viszont egy hatalmas hibának köszönhetően tönkreteszti a szörnyeket visszatartó rendszert, így mindenféle lény árasztja el a felhők felett lebegő Arcát. Amikor pedig Layne segítségével szeretné jóvátenni a hibáját, a srácok egy sokkal nagyobb kalamajkába keverednek. Lezuhannak Arcából Lunah birodalmába, ahol megismerkednek Ashlyvel, a varázslólánnyal. Természetesen nemcsak a fiúk ba-



## INFO

Kiadó **EastAsiaSoft, SideQuest Studios**  
 Fejlesztő **SideQuest Studios**  
 Platform **PlayStation 4, PlayStation 3, PlayStation Vita**  
 Röviden **Taktikai szerepjáték egy színes, humoros, folyamatosan pezsgő fantasyvilágban.**  
**PEGI 12+**

kiznak, hanem a lány is: a szörnyeknek szánt erős összekötő varázslattal az Arcából lepottyant két harcoshoz láncolja magát, és a három fiatal egyszerűen képtelen elszakadni egymástól – így áll össze főszereplőink furcsa, de annál szórakoztatóbb triumvirátusa. Damion az önféjű és arrogáns kardforgató, aki bátran veti magát bele a harcokba. Layne az okos és visszafogott íjász, aki remekül tudja támogatni közelharcos cimboráját. Ashly pedig a vidám, folyamatosan csacsogó varázslólány, aki nem fogja vissza varázserejét, sem éles nyelvét. A fő történetnél első szakaszában Ashly kötelékvarázslatának ellenszerét, vagyis ellenvarázslatát kell megkeresnünk, később azonban egy jóval fontosabb, klasszikus „mentsük meg a világot” jellegű sztori teljesedik ki a *Rainbow Skies* végigjátszása során.

### FELFEDEZÉS, CSATA, FEJLŐDÉS, ISMÉTLÉS

Az alkotás legszínesebb elemeinek egyértelműen a három főszereplő közötti interakciók tekintendők, magára a *Rainbow Skies* alapvető játékmenetére viszont aránylag gyorsan rá lehet unni. Mivel RPG-ről van szó, rengeteg időnk telik majd el a helyszínek felfedezésével, kisebb-nagyobb csatákkal és szintlépésekkel. A látvány jópofa és szórakoztató, de a térféle és a különböző területek felépítése, illetve maga a grafikai stílus olyan érzést kelt az emberben, mintha egy mobiljátékkal játszana. Annál viszont sokkal összetettebb, mert számos különböző varázslatot, támadást és játékmechánikát megtanulhatunk, ahogy haladunk előre a történettel. Az összecsapások egy négyze-

tekre osztott térképen játszódnak, és minden karaktert külön-külön, a saját körében mozgathatunk. A körökre osztott csatákban fontos szerepe van a stratégiának, az egyes karakterek pozicionálásának, illetve a nehezebb küzdelmekkor figyelniünk kell, melyik ellenségnek milyen módon és sorrendben érdemes nekiesnünk. Amint azonban megtanuljuk a rendszert, már rutinszerűen szaladhatunk át a komolyabb harcokon is. Három hősiinket persze több képesség szerint is fejleszthetjük, számos tárgyat és kiegészíthetőt vásárolhatunk, így a megszokott szintlépő-farmoló RPG-elemekre nem lehet panaszunk. Ha viszont komolyabb eredményeket szeretnénk elérni, rengeteg időt kell szánnunk a játékra – de annyira nem szórakoztató hosszabb távon a *Rainbow Skies*, hogy a hamar egysíkúvá váló történetet a mókás mellékküldetések és a humor kiemeljék a hasonló címek közül.

Kivi

- + rengeteg tennivaló
- + cross-save funkció
- + humoros párbeszéd
- repetitív harcok
- kissé száraz és unalmas történet
- mobiljátékokra emelkedtető grafika és hangok

**KIVI**  
 A főszereplők szórakoztatóak, a végeláthatatlan grind kevésbé.

70



Még mindig Sienna Fuegonasus a tökéletes választás, ha gyorsan és nagy területen akarunk pusztítást végezni

GameStar

A PC-S VÁLTOZAT TESZTJÉT KERESD A 2018/04-ES GAMESTARBAN



Fontos a csapatmunka, össze kell dolgozunk



A Káosz hívei házhöz jönnek a pofonért

## A PS4-SEM MARAD KI

Természetesen a Warhammer: Vermintide 2 PC és Xbox One után PlayStation 4-re is érkezik, de ennek a verzióknak a pontos megjelenési dátumát egyelőre nem árulták el nekünk. Annyi bizonyos, hogy még idén szeretnék kiadni.

## Patkányok és egyéb állatfajták

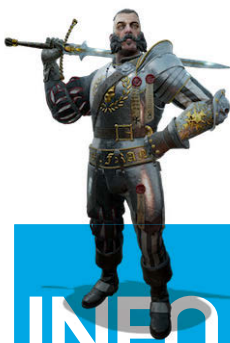
# WARHAMMER: VERMINTIDE 2

## MÁR A WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE SEM VOLT EGY ROSSZ JÁTÉK, DE A FOLYTATÁSA MINDEN ELKÉPZELHETŐ TERÜLETEN EMELTE A TÉTET.

Jelenleg nehezen tudnék mondani olyan modern coop túlélőjátékot, amely szórakoztatóbb, mint a *Vermintide 2*, ezért pedig hatalmas pacsit illet meg a Fatshark csapatát. A srácok tudatosan csiszolták le a sorját az első epizódról, és ahol csak lehetett, kipofozták a játékot.

### TÖBBET JOBBAN

Persze a recept alapjain nem változtattak: adott öt, markánsan különböző és egymással folyamatosan csipkélődő szórakoztató hős, akik a Warhammer Fantasy világában szeletelik a válogatott rondaságok végelethetetlen hordáit apró kis cafatokra. Már a választható karaktereknél tetten érhető azonban a fejlődés. Továbbra sem kaptunk új kalandort, de mindegyik ádáz harcos háromféle karrierral rendelkezik (a másodikát és a harmadikat bizonyos szint elérése után oldhatjuk fel), így valójában tizenöt eltérő karakterünk van, ami rögtön kavart egy kicsit a dolgokon, a megszerzhető talentekkel és különböző fegyverekkel pedig ezt még tovább lehet variálni. Az ellenfelek palettája is színesedett: a skavenek, azaz a patkányemberek mellett immár a Káosz erői is szeretnének bennünket a föld alatt tudni. Ugyanígy bővült az ellenünk rontó minibossok sora, szóval akiknek már a könyökén jött ki a patkányogre, az is félreteheti az orvos által felírt nyugtatókat.



## INFO

Kiadó **Fatshark**  
Fejlesztő **Fatshark**  
Platform **Platform**  
**Xbox One**  
Röviden **A**  
Warhammer Fantasy univerzumban helyet kapó második túlélőjáték, amely PC után végre a Microsoft konzoljára is megjelent. PEGI 16+

Ami pedig zavaró vagy egészen egyszerűen rossz volt, azt nem félték megváltoztatni, sőt nemes egyszerűséggel kukázni. A kockadobálás jutalmazási rendszertől bevallom, hogy engem is kirázott a hideg, társjátékokban is végtelenül fel tud húzni, ha azok a kis hatoldalú szörnyetegek döntik el a sorsomat. Persze most is valamilyen szinten randomizálva van a loot, de ezúttal már ládákat kell nyitogatnunk (nyugi, nem loot boxról van szó, felesleges előkotorni a tárcát), amelyekben három, remélhetőleg minnél ritkább tárgy lapul – ezek az aktuálisan irányított karakterünkhöz illeszkedő felszerések lesznek, véletlenül sem a törpe számára egy új csatabárd, ha mi csak a tűzvárászló asszonyosságával szeretünk játszani. Az apróbb csecsebecsek cserélgethetők a hősök között, ezért akár duplázni is jó.

### A KÁOSZBAN REJLŐ SZÉPSÉG

A *Warhammer: Vermintide 2* mezei Xbox One-on az 1080p 30 fps kombót tudja, X-en pedig gond nélkül megvan a 4K-s felbontás is, ugyancsak 30 fps mellett (PlayStation 4 Prón elvileg 1440p-re lesz képes a játék). A 13 bejárható pálya változatos helyszíneket tár elénk a mocskos városoktól a barlangok mélyén át egészen a hóval borított hegcsúcsokig, ezek a helyszínek pedig mind remekül prezentálják a játék szépségét. Pazarul fest a véres és mocskos Warhammer világ, szinte érezzük a pengénkről csöpögő patkányvér bűzét, annyira beszippantja az embert a kiváló hangulat és a részletesen kidolgozott grafika. Kiválóan sikerült az új frakció is, a Káosz követői pont úgy néznek ki, mintha egy

asztali Warhammer játék figurakészletéből léptek volna elő.

Egy esetleges folytatásban az endgame-szekciót lehetne még javíthatni, mert ebben nem tud jelesre vizsgázni a *Vermintide 2*. Pont, amikor az ember végre tényleg rákapna az izére, a fejlődés átfordul egy unalmas és végtelenbe nyúló grindolásba, ráadásul ekkorra már a pályákat is kívülről fűjük, mindössze pár, véletlenszerűen felbukkanó minibossban kimerül az izgalomfaktor.

Az xboxosok egyrészt nagyon örülhetnek, mert az Xbox Game Pass előfizetői már a megjelenés napjától további fizetés nélkül elérik a *Vermintide 2*-t, másfelől viszont vaskargathatják a fejüket, mert kaptak egy teljesen értelmetlen offline módot, amelyből semmilyen eredményt nem vihetnek át az online szekcióba. Fura döntés, de legalább ezt is ki lehet majd javítani.

CSIRKE

- + minden szinten fejlődött
- + a harc összes pillanata élmény
- + szórakoztató hősök
- + Xbox Game Pass-tulajoknak ingyenes
- az offline játéknak nem sok értelme van
- egy idő után kezd monotonná válni

**CSIRKE**  
Ha így folytatják, akkor a harmadik rész egyszerűen zseniális lesz.

89

A királynő mellső végtagjai mérgeznek, érdemes távolról végezni vele, olyankor csak a farkából kilőtt mérgegolyókat kell kerülgetnünk

### FÉLELEM ÉS RESZKETÉS A MARSON

Nincs Far Cry játék narkós trip nélkül, ez alól a Lost on Mars sem kivétel. A lila gázok hallucinogén anyagokat tartalmaznak, amelyek az űrruhán keresztül is hatnak. A drogmáorban visszatérünk Montanába, ahol a Seed testvériség oszlopos tagjait kell elintéznünk sugár-  
fegyverekkel. Érdemes ezeket a klassz melléküldetéseket teljesíteni, sokat adnak hozzá a hangulathoz.

Közelharcban nincs párja a sugár-shotgun fegyvernek

Ő itt Hurk, már ami megmaradt belőle, vagyis a nemzeti öntudat és a csökkent gy

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC TESTJTÉT KERESD A 2018/04-ES ÉS 07-ES GAMESTARBAN

## Vörös pokol

# FAR CRY 5: LOST ON MARS

**M**ERÉSZ HÚZÁSRA SZÁNTA EL MAGÁT A UBISOFT, AMIKOR ÁTTETTE A CSELEKMÉNYT A MARSRA A FAR CRY 5 LEGÚJABB DLC-JÉBEN.

A megszokott játékmenet mellett új elemekkel bővült a repertoár: lézerfegyverek, lebegést lehetővé tevő gravitációs övek és űrruhafejlesztések gondoskodnak arról, hogy ne unatkozzunk az új helyszínen sem.

### AHOVÁ LÉPEK, PÓK TEREM

Nick Rye, Hope megye repülő fegyverek éppen hazafelé tartott családjához, amikor hívást kapott Hurk cimborájától, aki köztudottan nem a legeléesebb kés a szublóban. Hurk szokás szerint bajba került, és Nick-re vár a feladat, hogy kihúzza onnan. Most azonban egy kicsit komolyabb az ügy, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy Nick a Marson tér magához egy látványos teleportálást követően. Hurk ezúttal tényleg nem túlzott, óriási csávába került. Egy félresikerült kaland során a Marson kötött ki, ahol a teste apró darabokra robbant szét, csak a csúcstechnológiának köszönheti, hogy leszakadt feje képes a kommunikációra. Egy idegen invázió közepébe kerülünk, pókszerű, ragadozó lények árasztották el a bolygót, és a marsi létesítmények felügyelő mesterséges intelligencia a mi segítségünket kéri a planéta felszabadításához. Az akció folyamán használt felszerelésünket egy csúcskategóriás 3D-nyomatóval készíthetjük el, ehhez azonban szükség van a pókok által termelt zöld trutyira. Kezdetben még csak egy mezei sugárpisztolyt tudunk nyomtatni, de ahogy haladunk előre a történetben, és szabadítjuk fel a marsi kutatóállomásokat, úgy válnak elérhetővé az új tervrajzok. Többféle sugárpisztoly,



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Shanghai**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A második DLC a Far Cry sorozat legújabb részéhez, amelyben a Mars felszínén kell megakadályoznunk a Föld elleni inváziót.  
PEGI 18+

távcsöves puská, shotgun és hőkövető gránátvető közül választhatunk a játék végére. A kiegészítőt úgy tervezték, hogy csak akkor tudjuk elérni az összes fegyvert, ha a bejárható területek nagy részét felfedezzük, és az ott lévő épületeket megtisztítjuk az izeltlábuaktól.

A pókok teste páncélozott, így elég sok sugárnyaláb kell ahhoz, hogy kifeküdjenek. A hátuk egy részén azonban az idegdúcokat nem védi kitinpáncél, ide elég egyetlen pontos találat, és máris végük. A marsi vörös homok alatt rengeteg ilyen lény rejtőzködik, ők már közepes távolságról megérzik, ha átgyalogolunk egy homokdombon. Ilyenkor rövid időn belül előbukkan a homok alól néhány rém, ezért érdemes a sziklás részeket közeledni. A fegyverek mellett lesznek még egyszer használatos eszközeink, amelyekkel elláthatjuk a sérüléseinket, és időlegesen sérthetlenséget vagy láthatatlanságot szerezhethetünk. Gránátokkal pedig darabokra robbanthatjuk a kisebb pókokat, ám ezek pótlása drága multság, csak észszel használjuk őket.

### PÓKEVOLÚCIÓ

Az első néhány ragadozó még nem okoz gondot, de később megjelennek az igazán nagy és veszélyes példányok. A harcok testéről először le kell robbantani a kitinpáncélt, csak ezután férhetünk hozzá a sérülékeny idegdúcokhoz. A csúcsragadozó a pókok királynője; ez a hatalmas szörnyeteg mérgező karmokat növesztett, és komoly távolsági arzenállal rendelkezik. A póktojásokkal megdobálva azonban összezavarhatjuk a többi ragadozót, rövid időre prédának tekintik és csapatostul támadnak az anyakirálynőre. A kiegészítő második felében repülő rovarokkal is összezördülnünk, ezek a lé-

nyek a levegőből támadnak, és kísértetiesen hasonlítanak a pterodaktilusokra. A kiegészítő igazi sztárja a dilis Hurk, akinek a fejét egy lebegő robotba építik be, ő az egyetlen társunk a vörös bolygón. Elpusztíthatatlan, ám ha túl sok károsodás éri, egy ideig nem nyújt tűztámogatást.

A maximalisták hozzávetőlegesen tíz órát kapnak a kiegészítőtől, de aki siet, öt óra alatt végigrohanhat rajta. Ár-érték arányban nincs vele gond, a küldetések azonban nem elég változatosak. A lopkodást is elfelejtethetjük, és járművek sincsenek, viszont repülhetünk a gravitációs övünkkel, ami elég jó móka, és nagyban megkönnyíti a tornyok meghódítását. Egyszer mindenképpen érdemes végigmenni rajta, de másodszor már nem valószínű, hogy elővesszük.

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

- újszerű környezet
- Hurk szövegei
- nyomtatható fegyverek
- ismétlődő küldetések
- rövid
- nincs lopkodás

**MOCZY**  
Marsi invázió.

70



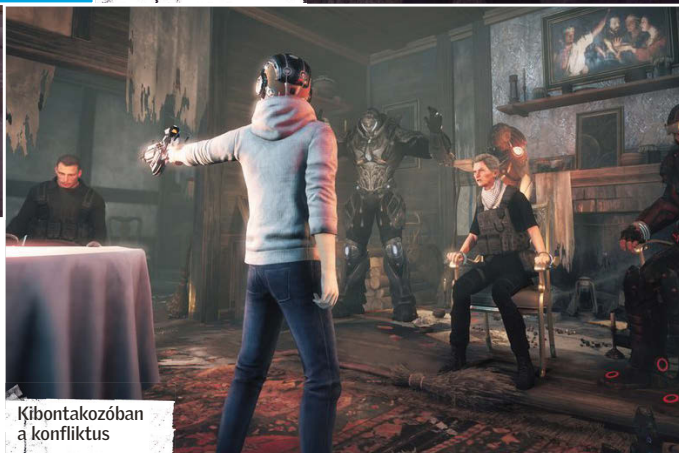
Fröcsög a víz és a zöld robotbelsőség



„Balról kezdem, talán lesz elég lőszerem”

## DISZHARMÓNIA

Az E-Home és a Deeli Network a három támogatott platformra különböző időpontokban jelentette meg a játékot. Július 17-től vált elérhetővé PS4-en, 31-én Xbox One-on, a PC-seknek pedig ehhez képest még egy hónapot kell várniuk a Gene Rainre.



Kibontakozóban a konfliktus

Remélhetőleg nem ez a jövő

# GENE RAIN

**H A VALAHA KÉSZÜLT VOLNA GYENGE KÍNAI GEARS OF WAR-MÁSOLAT, AKKOR VALÓSZÍNŰLEG ÚGY NÉZETT VOLNA KI, MINT A GENE RAIN.**

Maga a játék sem áll messze ettől a képtől, hiszen a kínai indie fejlesztőcsapat, a Deeli Network minden bizonnyal a Gearsből és más hasonló TPS-ekből merített inspirációt, amikor a sajátját készítette. A játék viszont sajnos tényleg csak egy felületes másolatra emlékeztet, mert ugyan az állóképeken, illetve néha játék közben sem olyan rossz a látvány, és a játékmekanika is működik, a negatívumok bőven elnyomják a *Gene Rain* kevés jó tulajdonságát.

### MOST AKKOR MI VAN?

Már az elején in medias res jelleggel egy csatába csöppenünk, amelyben egy szuperkatonára emlékeztető karaktert alakítunk, és társunkkal kell átküzdenünk magunkat az első néhány ellenlábason. A bevezető arra bőven elég, hogy megtanuljunk a *Gene Rain* alapmechanikáit, vagyis a már több játékból ismert TPS irányítást. Fedezékből fedezékbe szaladhatunk, át-mászhatunk azokon, illetve még vetődhetünk és bukfacezhetünk is minden irányban. A fegyverek új viselkednek, ahogy egy sci-fi-lövöldében elvárja az ember, és az ellenfelek kellő kihívást tartogatnak. A nagyobb darabokba elég sokat bele kell lőni, és nem vethetjük magunkat Rambo módjára az akció közepébe, mert elég gyorsan megbüntetik a gonoszok. A bevezető küldetés végén egy kigyereket láthatunk a csatater közepén, akinek teste körül rejtélyes kékes energiamező dereng, és felte-



## INFO

Kiadó **E-Home Entertainment Development, Deeli Network**  
Fejlesztő **Deeli Network**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Klasszikus játékelemekkel rendelkező külső nézetes lövöldé egy futurisztikus és kaotikus világban.  
**PEGI 18+**

hetőleg ő irányítja az ellenséges katonákat, robotokat. Mikor rátámadnánk, a közelben lévő csatlósokkal együtt felszál az égbe, majd hirtelen egy szobában találjuk magunkat, de közben eltelt húsz év. Itt ismeretlenek beszélnek valamilyen konfliktusról, amiről lövésünk sincs, a megértésében pedig nem segít a csapnivaló szinkronmunka és a pontatlan feliratozás sem. Az akcentus csak egy dolog, de több szereplőnek is olyan a hangja, mintha egy gép olvasná fel a szöveget, és én már a narrátor első mondata után felhúztam a szemöldökömet. Nagyon olcsó hatást kelt ebben a formájában a történet, amit egyébként is akkorra összevisszaságban mesél el az írócsapat, hogy alig értjük, mi miért történik. A feliratok központozása több helyen is rossz, a szinkronhoz képest kimaradnak egyes szavak, és már a menüben hiányoltam az angol többesszámot a legtöbb esetben jelölő „s” betűt a szavak végéről. A történet alapkonfliktusa egyébként a címadó *Gene Rain* nevű katasztrófa, amely után a jövőbeli világban három frakció (ember, robot és hibrid) küzd egymással. A játék sztorijában valahogy kibontakozik, hogy a feleknek bármi áron békét kell kötniük a saját érdekükben és az ismert világ üdvösségéért.

### AMIKOR HÁROM SZÁL ÖSSZEFUT

A kampány folyamán három főszereplőt irányítunk – a hibrid Alexet, az ember Li Yinget és a robot Salmant. Történetszálaik előbb-utóbb összefonódnak, de nagyon oda kell figyelniük, ha követni akarjuk az eseményeket. Mindannyian rendelkeznek egy-egy speciális harci képességgel, így legelőször érezhetjük, hogy mást irányítunk, és

nem csak egy új karaktermodellel daráljuk az ellenséget. A fedezékhasználat és a csaták viszonylag szórakoztatóak és látványosak, viszont a hangok ebben az esetben is nagyon gyengék. Futurisztikus környezetben mozgunk, de nem hiszem, hogy egy gépfegyvernek úgy kell szólnia, ahogy a *Gene Rain* fejlesztői elképzelték. Plusz egyes hangeffektek annyira zajosak, hogy minden mást elnyomnak, és helyenként a beszéd is nehezen kivehető. Egy folyosón mászkálós részben például kifejezetten irritált a cipők hangos kopogása, de nem akartam lehalkítani, mert éppen kibontakozóban volt egy dialógus. Összességében a *Gene Rain* egy nagyon félresikerült TPS, amely semmi újdonsággal és csak nagyon kevés (kínosan) szórakoztató pillanattal kecsegtet.

Kivi

### HARDVER

Windows 7/8/10, Intel Core i3 3210  
3,2GHz, 4 GB RAM, Nvidia GTX 750Ti (2 GB), DirectX 9.0, 15 GB szabad hely

- + hangulatos aláfestő zene
- + szívós ellenségek
- + viszonylag kevés helyet foglal
- nevelésesen béna szinkron
- zagyva történet
- rosszul mixelt és gagyi hangok

### KIVI

Amikor már nem nevetünk a bénaságán, érdemes abbahagyni.

42

ANGOLEME FC 0:7 PARIS FC

# Teszt

## FOOTBALL, TACTICS & GLORY

GOALS	SHOTS	POSSESSION	CORNERS	TACKLES	FOULS	BEST PLAYER
0	3	16%	0	1	2	Maillard
7	7	84%	0	1	0	FW Didier

10' FW Didier (Precision Shot)  
22' FW Didier (Precision Shot)  
26' DM Mariette (Aggressive Tackle)  
26' Khairi (Aggressive Tackle)  
26' Thierry >> DM Mariette  
32' FW Didier (Precision Shot)  
45+2' FW Didier (Power Shot)  
50' CF Besanceney (Power Shot)  
78' FW Didier (Precision Shot)  
90' FW Didier (Power Shot)

End Match



„Kissé” egyoldalú meccs, Didier főszereplésével

Na, akkor hogy is lesz ebből gólhelyzet?



## A LELKES FEJLESZTŐCSAPAT

A kijevi székhelyű Creoteam létszáma egy 2011-es játék sikertelenségét követően mindössze három főre redukálódott. Ez az aprócska csapat adta ki négy évvel később a *Football, Tactics & Glory* legelső verzióját. Azóta bővült a stúdió, a játékhoz pedig rengeteget tettek hozzá, hogy a jelenlegi formában megjelenhessen.

History of the club Paris SG (France)

Class	Name	Acc	Pos	Def	Dr	Lvl	Age	Skills
G	Chocrouau	7	22	21	21	18	28	
SW	Bobot	14	7	40	16	20	30	
DF	Bdissen	14	26	42	19	28	29	
CD	Maret	10	8	31	13	15	28	
RD	Bertillon	9	16	48	19	25	31	
DM	Mariette	9	14	35	40	27	29	
CM	Munier	30	24	21	11	23	35	
RM	Bachelin	11	31	6	5	12	34	
FW	Didier	43	26	16	16	28	26	
F	Cassard	22	7	7	17	12	35	
CF	Besanceney	38	9	11	13	18	31	

Substitutes

LD	Theresson	9	5	13	23	11	36	
CD	Gaouan	12	20	24	21	20	29	
M	Thierry	13	13	5	10	8	26	

Tactical view

A nyerő párizsi felállás

Körökre osztott futballstratégia

# FOOTBALL, TACTICS & GLORY

**NEM MINDENNAPI FUTBALL-MENEDZSER-SZIMULÁTORRAL JÁTSZHATNAK, AKIK KI-PRÓBÁLJÁK A FOOTBALL, TACTICS & GLORYT.** Az ukrán Creoteam játéka merőben új oldaláról közelíti meg a játéktípust – a fejlesztők a klasszikus körökre osztott stratégiák játékmenetét keresztették a modern focimenedzserekével, a végeredmény pedig egy eredeti és szerethető játék lett.

## EGY KÖR, HÁROM MOZDULAT

A körökre osztott stratégiai játékok alapvetően komoly odafigyelést és előregondolást igényelnek, így furcsa egy olyan pörgős sporttal ötvözni a stílust, amelyben a pályán folyamatos az akció, és minden pillanatban reagálnunk kell az ellenfél mozdulataira. Korábban el sem tudtam volna képzelni, hogy háromlépéses körökben kell kiviteleznem egy támadást, hiszen a *FIFA*-ban az ember csak nyomul előre, de még a taktikára építő *Football Manager* címekben is valós időben hozzuk meg stratégiai döntéseinket. A *Football, Tactics & Glory* viszont teljesen máshogy közelíti meg a futballpálya történéseit, és kiválóan működik az ötlet. A meccseken egy kör alatt három mozdulattal próbálkozhatunk, attól függetlenül, hogy nálunk van-e a labda, vagy sem. A játék elején egy gyors és egyszerű tutorial segítségével megtanulhatjuk az alapvető mozdulatokat és az irányítást, viszont annál sokkal összetettebb a játék, mint hogy passzolunk előre kettőt, és valamilyen szögből ráküldjük a kapura a labdát. Persze az alacsonyabb szinteken



## INFO

Kiadó **Creoteam**  
Fejlesztő **Creoteam**  
Platform **PC**  
Röviden Kóralapú stratégiai játékok és menedzserszimulátorok szórakoztató és komplex ötvözete.  
PEGI **N/A**

még ez a barbár taktika is beválhat, de a későbbiekben sokkal többet kell gondolkodnunk egy jól kivitelezett körön. Már a meccseket megelőzően fontos, hogy milyen felállásban küldjük a pályára a csapatunkat, a pályán pedig érdemes kihasználni az egyes játékosok erősségeit, hogy a lehető legtöbb helyzetet alakítsuk ki. A fejlesztők nem aprózták el a dolgokat, és a *Football, Tactics & Glory* összes aspektusát figyelembe véve írtak jegyzeteket, sőt még a foci szabályait is leírták, hátha valaki ilyen ismeretek nélkül váгна bele a játékba. Elolvasni persze semmit sem kötelező, mert játszva tanulással is lehet érvényesülni, de csak akkor válik teljessé a játékelmény, ha kívülről-belülről ismerjük az összes mozdulatípust, játékosképességet, a klubok gazdasági rendszerét és a kóralapú stratégia foci-pályára ültetett taktikai döntéseit, illetve azok következményeit.

## CSAPATÉPÍTÉS A SEMMIBŐL

A *Football, Tactics & Glory* egyjátékos módjában – miután megismerkedtünk az alapokkal –, egy amatőr ligás csapat felett vesszük át az irányítást. Menedzserként a klub mindenféle ügyes-bajos dolgaival kell foglalkoznunk, így a lejátszott meccsek csak egy részét teszik ki a feladatainknak. A játékban alapvetően nincsenek hivatalosan licenclent klubok és játékosok, de a részletes szerkesztőprogrammal bátran nekieshetünk álmaink csapatának felépítéséhez. Ha a férfi ligában kezdenénk menedzseri karrierünket, arra is van módunk, de akár a West London FC-ből is csinálhatunk Arsenalt, vagy akár a magyar bajnokság-

ból is kitörhetünk a Balmazújváros általunk meghatározott színeiben. A játék rendszeren bedob minket a menedzselés mély vízébe, de az asszisztenseink, az edzők és a tulajdonosok is folyamatosan bombáznak tudnivalókkal, feladatokkal és extra bevételt hozó küldetésekkel, illetve a már említett jegyzetgyűjteménynek hála már első szezonunk végére beletanulhatunk a klubépítés és a meccsstratégia alapjaiba. Ha viszont tartós karrierre és nemzetközi sikerekre ácsingózunk, rengeteg időnket emészti fel a játék. A *Football, Tactics & Glory* egyedi stílusának köszönhetően főleg a stratégiai játékok rajongóinak és a focimenedzser-veteránoknak ajánlott, de kezdőként is szépen lassan bele lehet tanulni a maga nemében izgalmas és szórakoztató alkotásba.

Kivi

## HARDVER

Windows 7, 1 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB VRAM, DirectX 9.0c, 800 MB szabad hely

- + aprólékos és részletes
- + jópofa grafika és animációk
- + lokális és online multiplayer
- hosszú és komoly tanulási folyamat
- időigényes karriermód

**KIVI**  
Így még sohasem taktikáztunk a foci-pályán.

75





Vészhelyzeti keresgélés a tomboló hóviharban

## 911 OPERATOR - SEARCH & RESCUE

**INFO** Kiadó PlayWay Fejlesztő Jutsu Games Platformok PC, PS4, XOne  
Röviden A 911 Operator második fizetés csomagja olyan esetekre koncentrál, amelyek során nem egyértelmű a helyzet. PEGI 16+

### RITKÁN EGYÉRTELMŰ, HOGY MI A HELYES LÉPÉS, FŐLEG AKKOR, HA NEM TUDJUK, HOGY HOL VAN SZÜKSÉG RÁNK.

Gyakorlatilag erről szól a 911 Operator legújabb DLC-je, amelyben új típusú vészhelyzetre kell megoldást találnunk. Olyan jellegű küldetésekkel gyarapodott a játék, amelyeknél csak nagyjából látjuk a hívással kapcsolatos területet, de a pontos koordinátákat nem. Egy segélykérő például bejelenti, hogy éppen autóban ül, és baleset szemtanúja volt. Nem ismeri a környezet, csak annyit tud elmondani, hogy honnan hová indult. Ez a játékmotívum tekintetében azt jelenti, hogy fogadjuk a hívását, kiválasztjuk a leírása alapján szükségesnek vélt rendőri és mentőegységeket, majd elküldjük őket a kijelölt területre. Ott azonban nekünk kell kézzel vezényelnünk őket, és addig terelgetjük a járműveket, amíg bele nem botlunk a göcpontra. A korábbi gyakorlattal ellentétben nem olyan egyszerű a dolgunk, hogy csak kattintunk a kocsira és a célpontra: aktívan keresgélünk kell, ami természetesen időt vesz el a bajbajutottól és tőlünk is, mert addig, amíg a felkutatásával vagyunk elfoglalva, nem tudunk a többi vészhelyzettel foglalkozni. Ügyes nehezítés ez, amely extra stratégiai réteggel súlyosbítja az egyébként sem egyszerű játékot. A keresős missziók természetével összhangban kaptunk drónokat, éjjellátókat, két új térképet (Detroit és Anchorage) és ugyanennyi

különleges eseményt is. A hóvihar és a terjedő lángok mind megnehezítik a segélyhívó túloldalán ülő diszpécserek életét. Ha mindehhez hozzávesszük a rengeteg új incidenst és extra eszközt, elmondhatjuk, hogy az árérték egy nagyon korrekt kiegészítőcsomagot kaptunk. A kereséses megoldás legjobb hatása, hogy enyhíti a 911 egyik legfőbb hibáját: a statikus és monoton feladatmegoldást. A játék rajongóinak mindenképpen megéri beszerezniük a DLC-t, de nyugodtan fontolják meg az új érdeklődők is a csomagot az alapjáték mellé. És készüljenek úgy, hogy a későbbiekben beeshet még pár kiegészítő, mielőtt továbblépne a fejlesztőcsapat egy teljes értékű folytatás kedvéért.

Hunter

#### HARDVER

Windows 7, 2 GHz CPU, 512 MB VRAM, 1 GB szabad hely

- + keresésmechanika
- + az új felszerelések mind hasznosak
- + a két új térkép
- kevés új térkép
- még néhány új mechanikát elbírnánk

#### HUNTER

Ott javított az alapon, ahol kellett.

# 70



Így kell hasznosan eltölteni egy napot

## PROJECT CARS 2: SPIRIT OF LE MANS PACK

**INFO** Kiadó Bandai Namco Entertainment Fejlesztő Slightly Mad Studios Platformok PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden 24 órás száguldás kivételesen jó autókkal. PEGI 3+

### VÉGRE EGY OLYAN KIEGÉSZÍTŐ, AMELY MERŐBEN ÚJ SZÍNT VISZ NEM CSUPÁN EBBE A JÁTÉKBA, HANEM ÚGY ÁLTALÁBAN AZ EGÉSZ AUTÓSZIMULÁTOROS VILÁGBA.

Bár korábban több alkalommal is száguldhattunk a legendás Le Mans-i 24 órás versenyen, ilyen formában eddig még nem igazán. A DLC-ben múlt és jelen egyaránt megjelenik, ami több szempontból is jó, hiszen egyrészt hajthatjuk azokat az ultramodern hibrideket, amelyek műszakiságukban is rendkívül lenyűgözőek, másrészt viszont megkapjuk a pálya 1970-es évekbeli kinézetét. Képzelnék csak el, hogy mekkora flash így száguldozni egy Ferrari 512 S-sel vagy M-mel (1970-ből), netán egy '71-es Porsche 917 LH-val. Melléjük az idősebb vasak közül jár még továbbá a '86-os Porsche 924 Carrera GTP, valamint a '86-os Porsche 961. A modern kor harcosai közül hajthatjuk a 2016-ban sajnos utoljára együtt szereplő rivális trió három négykerekesét, vagyis az Audi R18 e-tron Quattro két verzióját, a Porsche 919 Hybridet, valamint a Toyota TS 050 Hybridet, amely két évvel ezelőtt szerencsétlen módon, az utolsó körben vesztette el a 24 órás futamot, erősen a harakiri felé terelgetve a japán csapat melósait. Nem kétséges, hogy egy egész napos verseny nem csupán a technikának kemény kihívás, hanem egyben valódi emberi teljesítmény is, hiszen hiába a váltott sofőrök, ez nem

egy horvátországi nyaralás, ahová két megállással elgurul bárki. Pontosan ezt próbálhatják ki azok, akik vannak annyira mazochisták, hogy ténylegesen végigvezetik a 24 órát, hiszen a játék minden feltételt megteremt ahhoz, hogy mindezt digitálisan átélhessük. Tekintve a dinamikus változó időjárás és napszakmodell, a fanatikusok tényleg megtehetik, hogy rááldoznak egy egész napot a versenyre. Hibaként talán egyetlen dolgot mondhatunk, mégpedig azt, hogy hiányoznak a licenelt versenyzők, de ez talán elnehezíti ebben a konkrét esetben, illetve nem negatívum, de a helyzet az, hogy ezeket az autókat tényleg jól kell beállítani, különben nem lesz más, csak vér, veríték és kavicsgály.

RG

#### HARDVER

Windows 10, Core i5 3450 4 GHz/AMD FX-8350, GTX 680, 50 GB szabad hely

- + 2016-os hibridek
- + veterán autók, '71-es pálya
- + tényleg 24 órás lehet a futam
- hiányoznak a licenelt versenyzők
- egyeseken kifoghatnak az autók

#### RG

Hibridekkel versenyezni, ez ám a móka!

# 80



A kardozás nem működik túl jól a játékban



Játék közben a grafika sajnos nem olyan erős, mint a sajtóképeken



A levágott kezét DualShock vagy Move kontrollerekkel is mozgathatjuk

Gyorsan járj, tovább élsz!

# THE WALKER

**ÉVEK ÓTA VÁROM, HOGY A MIND EMBERANYAGBAN, MIND TÖKÉBEN SZINTE VÉGTELEN LEHETŐSÉGEKKEL RENDELKEZŐ KÍNAI JÁTÉKFEJLESZTÉS VALAMI FORRADALMIT TEGYEN LE AZ ASZTALRA.**

(Oké, mobiljátékaik sikeresek, de hát az teljesen más szakma.) Bár a *Walker* egyenesen Sanghaj szívéből érkezett, sajnos muszáj tovább várakoznom, ez ugyanis nem az a program, amely felforgatja a világot, és új korszakot nyit a digitális szórakozásban.

## KIS BALHÉ NAGY KÍNÁBAN

A játék az első pillanatokban még megpróbál valamilyen történeti keretet adni a későbbi démonmészárláshoz: a nyitó, meglehetősen kurta videóból kiderül, hogy egyszeri civil főszereplőnk az ősi Fangxiang család sarja, és mint ilyen, ő az utolsó örököző a vidéken. A hírt hozó alak a kezünkbe nyom egy pisztolyt és egy kardot, majd hagyja, hogy boldoguljunk a pokoli lények által megszállt Sanghajban, ahogy tudunk. A sztorit a játék később egyszer sem hozza fel, még különösebb lezárást sem kapunk az utolsó főellenség levágása után.

Oké, nincs mesedélután, beszéljen magáért a játékmenet, nem igaz? Sajnos ez inkább motyogás lesz, nem pedig büszke beszéd, mert a *Walker* ezen a téren sem brilirozik. Nem egy és nem két ilyen jellegű VR-játékot láttunk már: a főhős egyhelyben szobrozik, és az ellenfelek rengeteg irányból áramlanak felé – ezekre pedig különféle fegyverekkel lehet lövöldözni. Az ellen-

felek a kínai mitológia vélhetően leghétköznapibb bestiái közül kerülnek ki: az egyik a földön kúszik, mint egy reumas Gollam, van egy magát deszkával védő tohonya lovagszerűség, néha pedig egy lomha íjász próbál megcélozni bennünket. A játék öt fejezete során ez a trió legfeljebb színben változik meg, rajtuk kívül csak pár főellenfelet uszítottak ránk a fejlesztők. Még talán ez is elmenne, ha ezek a lények bármi egyedít tudnának, vagy ha legalább úgy tünne, hogy tényleg a vérünkre vágynak. Sajnos azonban a *Walker* démonai olyan lassan piszmognak, hogy még engem sem tudtak megijeszteni, pedig én aztán a legkönnyebb prédája vagyok minden horrorfilmnek vagy -játéknak.

## PISZTOLY, KARD ÉS HEADSET

Mivel a játékban nem lehet mozogni, mindösszesen annyi a feladatunk, hogy addig fogjunk, míg meg nem látjuk a lassan közeledő ellenfeleket, majd azokba annyi ólmot eresszünk (ez néha több tár is lehet), hogy – továbbra is lassan – kiszenvedjenek. Minden helyszínen eltöltünk így pár percet, és körülbelül egy óra alatt el is jutunk az ötödik fejezet végére. Adrenalin erre az órára nem sok jut, amit a játék egyéb lehetőségei (két, egyre nehezebb fokozat ugyanezen a pályán, illetve végtelenmód) sem fognak kínálni.

A kard rémesen lassú fegyver, a pisztoly még akkor is sokkal hatásosabb, ha igazi ereje ennek sincs. A sűrűbb pillanatokban két mágikus képességet idézhetünk meg, vagy a fagy, vagy a villámok erejével felruházva épp aktív fegyverünket. Egyetlen jele-

## A MÁSIK KÍNAI

A Winking Entertainment kiadó a *Walker* mellett egy másik játékot is kiadott PS VR-ra, 18 Floors címmel. Ebben 18 pálya vár a játékosra, amelyek mindegyikében fejtorók megoldásával kell elmenekülnünk. A kínai misztikumot feldolgozó horrorjáték Vive-ra és Oculus Riftre is megjelent.

net van, ahol ezek használata csaknem kötelező: amikor egy fiatal lányt kell megvédenünk az életére törő bestiáktól.

## KÍNA KÍNJA

A „ha valaki mozog, le kell lógni” koncepció nem a legkomplexebb, de ahogy a *Doom* megmutatta, lehet rá zseniális játékot építeni – sőt, valamennyire még VR-ban is érdekes lehet a dolog. A *Walker* azonban mintha készakarva a legkevesebbet hozta volna ki a receptből. A hátunk mögül szinte sosem jönnek ellenfelek, a kard szinte használhatatlan, az ellenfelek pokoli lassúak, a látvány legfeljebb közepes, és mivel zene egyáltalán nincs, a rendre kimaradó hangeffektek még jobban hiányoznak. A legjobb érzés talán az, amikor a – szintén megdöbbentően lomhán repülő – nyílveszők elől kell félrerántani a fejünket; de legalább az ezt kísérő zaj tökéletes lett.

Grath

## INFO

Kiadó **Winking Entertainment**  
Fejlesztő **Haymaker Studios**  
Platform **PlayStation VR**  
Röviden Egyhelyben állni és lövöldözni a minden irányból közeledő ellenfelekre a VR-játékok talán legelköpöttebb kliséje. Mindezt ezúttal Kínában gyakorolhatjuk.  
PEGI 16+

- + a célzás jól működik
- + a kínai környezet itt-ott érdekes
- a lehető legegyszerűbb lövöldözős játék
- technikai gondok és sok töltés
- csak három ellenfétípus, mindössze két fegyver

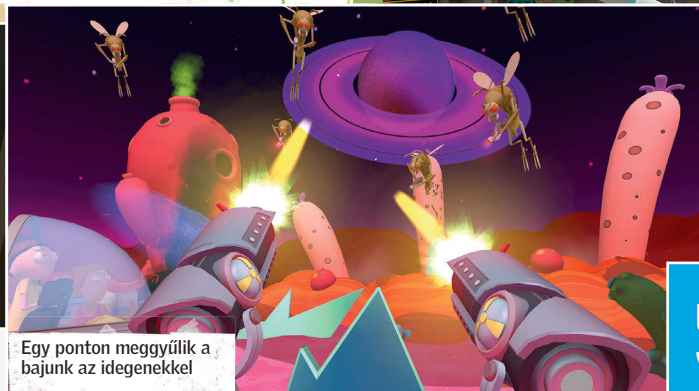
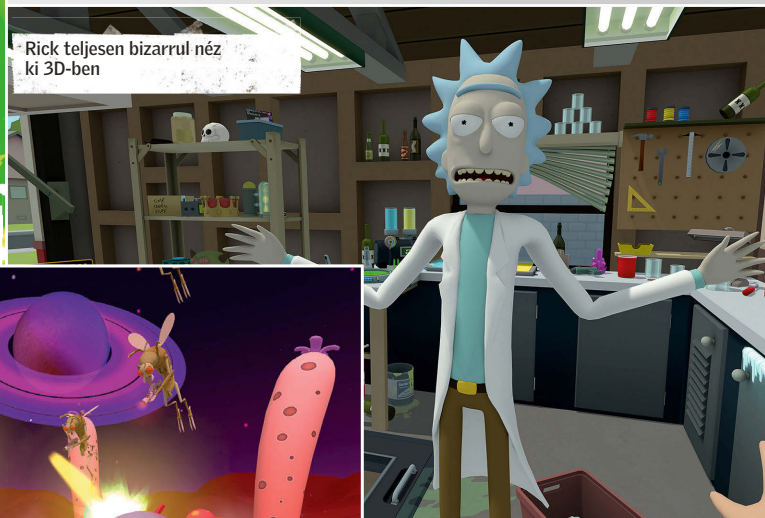
**GRATH**  
Ezer módon lehetett volna érdekessé tenni a játékot – mégsem sikerült.

30



Alapvetően a garázsban garázdálkodunk, de a vécében is akad dolgunk

Rick teljesen bizarrul néz ki 3D-ben



Egy ponton meggyűlünk a bajunk az idegenekkel

## ÚJ KALANDOK VÁRNAK

Egy ideig bizonytalan volt, hogy a Rick és Morty a harmadik évad után folytatódhat-e, de hosszas várakozás után az Adult Swim bejelentette, hogy 70 rész még biztosan készül a sorozatból. Reméljük, mihamarabb visszatér.

Jézusom, Rick!

# RICK AND MORTY: VIRTUAL RICK-ALITY

## RETTENTŐ MÓKÁS DOLOG VR-BAN HÜLYESÉGEKET CSINÁLNI.

Dobálhatunk kacatokat, nyomkodhatunk gombokat, vagy mint a *Job Simulator*-ban, lefénymásolhatjuk az agyunkat, és nem kell aggódnunk a következmények miatt (ne próbáljátok meg otthon lefénymásolni az agyatokat, ha egy mód van rá). A VR-élmény csúcsa volt az Owlchemy Labs alkotása; aki játszott vele, nagyjából tudhatja, mire számíthat a *Rick and Morty: Virtual Rick-ality*től.

### JAJ, MORTY, NE NYAFOGJ MÁR!

Az Adult Swim örülten sikeres sorozatán alapuló játékban Morty egy klónját alakítjuk, akit Rick teremtett meg azért, hogy elvégezzen olyan feladatokat, amelyekhez neki nincs kedve, és unokájára sem bízna rá. Őket sokkal fontosabb kalandok várják. Először egy egyszerű mosással kezdünk; a folyamatot végigkommentálja a virtuális térben nagyon bizarrul kinéző két címszereplő, akik eredeti hangjukon szólalnak meg. Ha sikerrel elvégeztük, amit kellett, ők elmennek a dolgukra, és egy kommunikátoron keresztül beszélhetünk velük a továbbiakban – de nem akkor látjuk őket utoljára. A kilenc feladat során számítógépet, úrhajót szerelünk, vécében turkálunk, dolgokat kombinálgatunk kísérleti jelleggel, és mindenféle problémákkal nézünk szembe, amit utasítások pontos követésével, gombok nyomogatásával és tekergetésével oldhatunk meg. Eközben bejárhatjuk a garázst, a vécét, portálon át kijuthatunk az úrbe, vagy a játékon belül játszhatunk egy VR-játékot.

## INFO

Kiadó **Adult Swim Games**  
 Fejlesztő **Owlchemy Labs**  
 Platform **HTC Vive, Oculus Rift, Playstation VR**  
 Röviden **Rick és Morty világában, Morty klónjaként** tehetünk ezt-azt.  
**PEGI 16+**

Nyilván minden tele van a sorozat rajongóinak célozott utalásokkal, képekkel, vicces leírásokkal, de ennél a néhány térnél sokkal többet is megnyithattak volna előttünk. Már attól jobb lett volna az élmény, ha legalább a teljes házat bejárhatjuk, vagy csak szimplán még több ikonikus helyszínt. A fejtorók során segítségül hívhatunk egy különleges Mr. Meeseeket (azt hiszem, magyarra Mr. Csicskaként fordították; a lényeg, hogy segít, és eltűnik, ha beteljesítette feladatát), aki egy fejből és két karból áll (miként valójában az általunk megtestesített Morty-klón is), és egy az egyben leutánozza mozdulatainkat. Amikor épp nem javítgunk dolgokat, idegeinkre lövöldözhetünk, és Rick érezteti velünk, mennyire értelmetlen a létünk a világon.

### MENNYIVEL KÖNYVEBB LENNE GAZORPAZORPIKÉNT

A PlayStation VR-os változat azzal a problémával küzd, amivel sok hasonló játék a platformon: néhány tárgyat nem lehet megfogni, és bár a padlóra ejtett cuccok elemelkednek, ha értük nyúlunk, még úgy is nehéz felkapni őket. Egy dolog, hogy át kell hozzá rendezni az egész szobát, mert ha két méternél közelebb vagyunk a kamerához, még nehezebben működik az érzékelés, de még maga a játék is felhívja a figyelmünket arra, hogy állva játszunk, ne ülve, és ne nagyon mocorogjunk, nehogy leverjünk valamit, vagy kilógjunk a látótérből. Ezzel már a *Job Simulator*-ban is volt gond, de itt is okoz kényelmetlenséget. Az egész játékot letudhatjuk körülbelül egy óra alatt, és sajnos semmi okot nem ad ar-

ra, hogy újra nekiálljunk (ezért a 8990 forintos ár elég borsos), de amíg tart, addig elég szórakoztató – ugyanakkor csak a sorozat rajongóinak lesz az, aki egy részt sem látott, az a poénokat nem fogja érteni vagy értékelni. A *Job Simulator* több lehetőséget kínált; aki hasonló élményre vágyik, jobban teszi, ha megvárja a csapat következő játékát, a *Vacation Simulator*-t, vagy netán azt, hogy a *Rick and Morty: Virtual Rick-ality*hez folytatás készüljön. Nincs sok esély rá, de a sorozat atyja, Justin Roiland saját stúdióval rendelkezik, úgyhogy ha nem is az Owlchemy, de majd ők talán belevágnak a projektbe.

Paca

- + remek hangulat
- + sorozathoz hí humor
- + amíg tart, addig mókás
- rövid
- Move kontrollerekkel néha frusztráló

**PACA**  
 Nem csak Morty lett klónozva.

77

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

**576** KByte

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

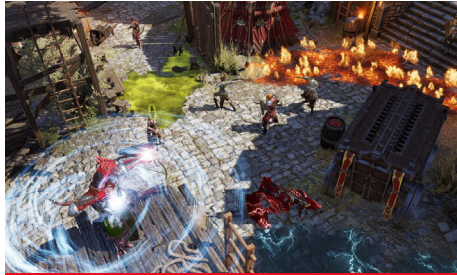
## SZEREPJÁTÉKOK MINDEN MENNYISÉGBEN



### Shenmue I&II

**Megjelenés** 2018. augusztus 21.  
**Platform** PlayStation 4/Xbox One  
**Ár** 10 990 Ft

A dolgok jelen állása szerint valamikor 2019-ben érkezhetsz meg a Shenmue III. Hála a sorozat korábbi kiadójának, az első két részt anélkül is bepótolhatjuk, hogy egy működő Dreamcast után kutatnánk. A hihetetlen részletességgel kidolgozott szerepjátékok immár PS4-en és Xbox One-on is játszhatók. A frissített kezelőfelületen kívül választhatjuk az eredeti vagy a felújított irányítást, ahogy az angol és a japán szinkront is. Hab a tortán, hogy a dobozos kiadásban egy poszter is helyet kap.



### Divinity: Original Sin 2 Definitive Edition

**Megjelenés** 2018. augusztus 31.  
**Platform** PlayStation 4/Xbox One  
**Ár** 18 990 Ft

A PC-s közönség már tavaly megkapta a Divinity: Original Sin folytatását, a konzolos szerepjátékosok pedig augusztus végén csatlakozhatnak hozzájuk. A várakozást szerencsére honorálja a Larian csapata, mert PS4-re és Xbox One-ra rögtön a Definitive változatot adják ki, amely több ezer kisebb-nagyobb játékmecanikai és történetbeli finomítást tartalmaz. A konzolos hagyományoknak megfelelően akár osztott képernyőn is végigjátszhatjuk a kooperatív kampányt, ahogy az új PVP-mód sem marad ki a konzolváltozatokból.

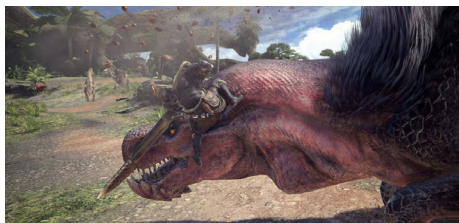


### Octopath Traveler

**Megjelenés** 2018. július 13.  
**Platform** Nintendo Switch  
**Ár** 16 990 Ft

Sok japán szerepjáték mára egészen más lett, mint amit a JRPG-k rajongói a korábbi évtizedekben megszokhattak, a Square Enix legújabb projektje, az Octopath Traveler viszont rengeteget merít a klasszikusokból. Csepegtet egy-két modern elemet a hagyományosakhoz, ami a játék retró ihletésű, pixeles és modern, 3D-s elemeket felvonultató látványvilágán is érződik. Így az érdekes, nyolc fő szálat tartalmazó sztori mellett számos, felfedezésre váró dungeon és körökre osztott csata vár.

## ISMERŐS JÁTÉKOK ÚJ PLATFORMON



### Monster Hunter: World

**Megjelenés** 2018. szeptember 3.  
**Platform** PC  
**Ár** 18 990 Ft

Miután hosszú évekig kizárólag a Nintendo platformjain találkozhattunk a sorozattal, a Monster Hunter: World szélesebb közönséget célozott meg. A januári konzolos megjelenést követően szeptemberben megérkezik a PC-s port dobozos kiadása is, amely gamepadek mellett az egérre és billentyűzetre alapuló irányítást is támogatja. Ha elég erős a gépünk, akár 60 fps-sel vagy 4K-s felbontásban is darálhatjuk a szörnyeket, részletesen testre szabjuk a beállításainkat, hogy PC-nk képességeihez igazítsuk a látványt.



### Monster Hunter Generations Ultimate

**Megjelenés** 2018. augusztus 28.  
**Platform** Nintendo Switch  
**Ár** 18 990 Ft

Nem a PC az egyetlen platform, amelyre új Monster Hunter cím tűnik fel, a Switch-tulajdonosok is készülhetnek a szörnyvadászatra. A hordozható platformon a 3DS-re megjelent Generations bővített kiadása debütál, ami kiváló alkalom lehet a fanatikus Monster Hunter-játékosoknak, hogy konzolt cseréljenek. 3DS-ről ugyanis akár Switchre is áthozhatjuk megkezdett mentéseinket, így nem kell újratekenni a grindolást, ha valaki az erősebb hordozható konzolra váltana.

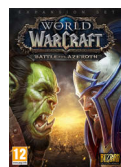


### Captain Toad: Treasure Tracker

**Megjelenés** 2018. július 13.  
**Platform** Nintendo Switch  
**Ár** 11 990 Ft

Nem kizárt, hogy Wii U-n sokaknak kimaradt a Mario-sorozat érdekes mellékvágánya, ezért a Nintendo a Switchre is áthozta a Captain Toad: Treasure Trackert. Így akkor sem csúszunk le a kincsekről, ha épp buszozás közben jut eszünkbe a megoldás a játék egy-egy fejtörőjére. Persze a hordozható mód nem az egyetlen újdonság, amivel az előző generáció óta bővült a játék: érkeztek új pályák a Super Mario Odyssey alapján, illetve egy kétfős kooperatív mód segítségével csapatban szerelhetjük le a ránk váró ellenfeleket.

## PC

**WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH**  
GS N/A

ÁR: 12 990 FT

Újraéled a klasszikus konfliktus a Horda és a Szövetség között, és persze ismét rengeteg tartalom, új játékméchanizmus debütál az új kiegészítőben.

**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 vágytak, aminek világában hosszú órákra elveszhetnek.

## 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 konzolgenerációt is átélheted, szokás szerint egy örült sztorival és rengeteg lopakodással.

## PLAYSTATION 4

**OVERCOOKED! 2**

GS 2018. AUGUSZTUS - 88%

ÁR: 7990 FT

A kooperatív főzójáték visszatért, és még örültebb kihívásokkal vár, hogy igazán próbára tehessük magunkat és barátainkat.

**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

**CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY**

GS 2018. JÚLIUS - 92%

ÁR: 11 990 FT

Immár minden fontosabb platformon átélhetjük a három klasszikus Crash rész régimódi kihívásait modern köntösben.

**DARK SOULS REMASTERED**

GS 2018. JÚNIUS - 90%

ÁR: 12 490 FT

Immár 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 akciózhatunk, a Life is Strange alkotóinak játéka ezenkívül pedig nyomozást és nehéz döntéseket is hozott.

## NINTENDO

**WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS**

GS 2017. NOVEMBER - 92%

ÁR: 16 999 FT

A Doom után a Bethesda tulajdonában lévő újabb klasszikus FPS-széria legújabb részével is játszhatunk útközben.

**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.

**LEGO THE INCREDIBLES**

GS 2018. JÚLIUS - 70%

ÁR: 16 990 FT

A DC és a Marvel szuperhősei után a Pixar különleges képességekkel bíró bűnüldözői is a képernyőre kerültek legóformában.

## PS4/VR

**MOSS VR**

GS 2018. MÁRCIUS - 85%

ÁR: 7490 FT

A VR egyik érdekes tulajdonságát kihasználva a Moss megmutatja, milyen egy kaland az embernél sokkal kisebb főszereplő szemszögéből.

**SUPERHOT VR**

GS 2017. AUGUSZTUS - 78%

ÁR: 5999 FT

Az időmegállító lövöldé 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.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Shenmue I&II  
Warhammer 40,000:  
Inquisitor - Martyr  
F1 2018augusztus 21.  
augusztus 23.  
augusztus 24.Marvel's Spider-Man  
Shadow of The Tomb Raider  
Spyro Reignited Trilogyszeptember 7.  
szeptember 14.  
szeptember 21.

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

# HARDVER

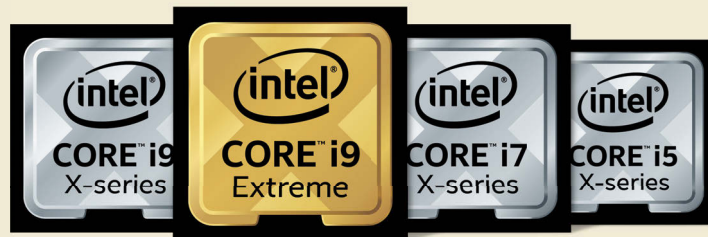
Nem sikerül a modernizálás

## Nehéz napok az Intelnél

Az AMD kegyetlen tempót diktál, és szinte minden hétre tartogat valami bejelentést, legyen az egy új CPU-modell, egy megdöntött sebességrekord vagy egy gyártástechnológiai áttérés. Ezzel szemben az Intel háza tájáról sorra érkeztek a rossz hírek. A vezérigazgató botrányos távozása még nem rázta meg különösebben a chipzilla hírnevét, amikor azonban bejelentették, hogy 2019 második fele előtt nem lép túl a 14 nm-en, sokan megrémültek, hogy lejtőre került az 50 éves cég. Mivel közben a tőzsdén továbbra is jól tel-

jesít az Intel – köszönhetően az erős szerverüzletágnak –, a végfelhasználói piacon már nem ilyen rózsás a helyzet. A Ryzen 2000-es széria nagyon jól sikerült, és ára is versenyképes, ráadásul az AMD már idén beindítja a 7 nm-es gyártást, hogy 2019 elején el lehessenek a boltok polcait a második generációs Ryzen 2 és Threadripper 2 processzorok.

Rövid távon garantált, hogy az Intelnél gyengébb negyedévei lesznek, de azért temetni még korai a Core család atyját. Már ősszel választhatjuk



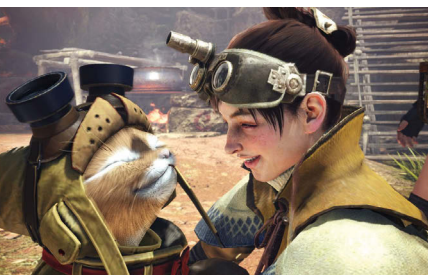
például a 9. generációs Intel Core CPU-kat, amelyekben a tavaly bevált trükköt ismétli meg a cég. Ez mindössze annyi, hogy a változatlan teljesítményű processzormagokból kétféle többet pakol egy-egy lapkára, így a Core i7 és az új, Core i9 modellek immáron nyolcmagosak lesznek, a Core i5 pedig hat maggal operál majd. A Core i9-es csúcsragadozónak további előnye, hogy turbómódban akár 5 GHz-es órajelet is képes elérni, ráadásul a jogosan sokat kritizált hőpaszta helyett ismét forrasz-

tással rögzíti a hősapkát az Intel a processzorlapkára. A hosszabb távú tervek ennél optimistábbak: miközben az Intel továbbra is az x86-os architektúrára építkezik, már ráállított egy csapatot egy új GPU megtervezésére, amely legkorábban 2020-ban jelenhet meg. A másik, szintén izgalmas pletyka, hogy az Intel túlad gyárain, és a nagy chipóriásokhoz hasonlóan ő is gyártósor nélküli chiptervező céggel szerveződik át, a processzorokat pedig a TSMC-től vagy például a Globalfoundriestól rendeli meg.

## Élet 60 képkocka/ másodperc alatt Túl gyenge a GTX 1080

Legkorábban októberben tehetjük rá a kezünket egy új generációs GeForce videokártyára, amely végre ismét jelentős gyorsulást hoz, és így megbékélhetünk azzal, hogy a játéktervezők már középkategóriásként rangsorolják a GTX 1080-as kártyát. Történt ugyanis, hogy a *Monster Hunter: World* egy korai tesztjén a GTX 1080-nal szerelt gép csupán 44 fps-re volt képes maximális beállítások mellett, és a legalacsonyabb részletességre volt szükség ahhoz, hogy WQHD felbontás

(2560×1440) mellett átlépje a 100 fps sebességet. Sokan ezt természetes evolúciónak tekintik, szükséges rossznak ahhoz, hogy a játékok látványvilága ismét újabb szintre emelkedjen; a teszt azonban nem feltétlenül tükrözte a valóságot. Később ugyanis kiderült, hogy nem a végleges kódot használták, ráadásul egy 4. generációs Intel Core i7-4790K CPU-val, miközben a fejlesztő felhívta rá a figyelmet, hogy a *Monster Hunter: World*-nek jól tesz a minél több és minél fejlettebb processzormag. Miközben egy kicsit mi is megrémültünk itt a tesztlaborban, hogy előre kell hoznunk a videokártya-cserét, azért reméljük, hogy egy-két javítócsomag sokat lendít majd a sebességen, illetve talán októberre tovább csökkennek a VGA-árak, és előbb-utóbb a GTX 1080 tényleg középkategóriás kártya lesz, nem csupán teljesítményét, de árát tekintve is.

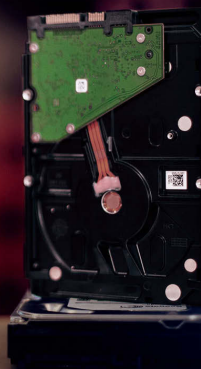


## Öltöztessd fel számítógépedet! Tematikus PC-ház az új örület

Tévedsz, ha azt gondolod, már nem lehet újat kitalálni a számítógépházak világában. A gyártók az elmúlt években nagy sikerrel bevezették az edzett üveget és az RGB LED-világítást, most pedig bemutatták a tematikus ház ötletét. Eddig is lehetett már elvételre kapni limitált kiadású, egy-egy játékhoz vagy filmhez készített PC-s házat, de ezek nagyon ritkák, leginkább egyedi tervezésűek voltak. Az NZXT elérkezettnek látta az időt arra, hogy hivatalosan licencelt szériát mutasson be. Ez a CRFT csatlád, amelyből az első változat a CRFT 01 PUBG. Az NZXT persze nem tervezett alapjaiban új házat, a H700-as modell dolgozta át úgy, hogy kívül-belül a népszerű *Playerunknown's Battlegrounds*hoz passzoljon. A CRFT 01 PUBG nem csupán az egyedi dizájn miatt különleges, hanem amiatt



is, hogy csupán kétezer darabot gyártanak belőle, majd utána rögtön újabb CRFT modellt jelentenek be. Lapzártakor érkezett a hír, hogy a kiszemelt játék is megvan a 02-es modellhez: ezúttal a Fallout-fanatikusok örülhetnek, tűzpiros Nuka-Cola dizájnt kap az egyedi H700-as ház. A CRFT 01 ára 200 dollár, vagyis a limitált kiadás ellenére nem irreálisan drága, de kevés esélyt látunk arra, hogy könnyen beszerezhető legyen hazánkban.



## Ezt válaszd, ha kedves az adatod! A legmegbízhatóbb HDD-k

A felhőtárhely már nem újdonság senki számára, ahogy azt is elég gyorsan ki lehet találni, hogy az óriási tárhelyhez rengeteg merevlemezre van szükség. Az egyik ilyen népszerű szolgáltató a Backblaze, amely alacsony árai mellett azzal vált ismertté, hogy negyedévente részletes jelentést közöl arról, melyik merevlemez mennyire megbízható. Miután e tárolók jelentős része normál, kereskedelmi forgalomban kapható modell, egy-egy HDD-vásárlás előtt kifejezetten jól jöhet az információ, hogy melyik merevlemez sikerült igazán megbízhatóra, és melyiket ajánlott inkább elkerülni. 2018 második negyedévében a Backblaze rendszerében

100 254 darab HDD üzemelt a nap 24 órájában. Az egyik trend, hogy a 4 TB-os merevlemezek kora a szervervilágban véget ért, az új favoritok a 12 TB-os, illetve a Toshiba 14 TB-os modelljei. Utóbbi HDD-kben új SMART-jelzőket is bevezettek, amely a HDD-készülékbe töltött hélium szintjét jelzi. A meghibásodási mutató alapján is indokolt a 3 és 4 TB-os meghajtók leváltása, a Western Digital és a Seagate meghajtói közül elég sokat kellett cserélni az utóbbi negyedévben. A HGST modellek ellenben nagyon jól tartják magukat, emellett a 10/12 TB-os Seagate HDD-k is megbízhatónak tekinthetők.

## Tisztességtelen piaci viselkedés a vád Büntet az Európai Unió

Az idei nyár a számonkérések időszaka: a Google gigabüntetése után újabb cégeket vett elő az Európai Unió, akikkel szemben tisztességtelen piaci viselkedés, árfixálás a vád. Az érintett vállalatok között ott van az Asus, a Denon & Marantz, a Philips és a Pioneer is. Mint kiderült, ezek a cégek 2011 és 2014 között fixálták az elektronikai berendezések és számítástechnikai alkatrészek legalacsonyabb árát, és nem engedték meg a kereskedőknek, hogy ennél olcsóbban adják azokat.

A büntetés összértéke 111 millió euró, ami azért is ilyen „alacsony”, mert mindegyik érintett cég maximálisan együttműködött a hatósággal, így 40-50 százalékos engedményt kaptak. A legnagyobb összeget, 63,5 millió eurót az Asus köteles fizetni, ezt követi 29,8 millió euróval a Philips, 10,1 millió euróval a Pioneer, a sort pedig 7,7 millió euróval a Denon & Marantz zárja.

Ez a 111 millió euró eltörpül a Google 4,3 milliárdos büntetéséhez képest (tavaly is megbüntették 2,4 milliárdra), és nem is kell attól tartanod, hogy e cégek termékei mostantól drágábbak lesznek, mintegy áthárítva ránk a büntetések összegét. Ezzel ellentétben a Google meglepettette, hogy az Android fizetős rendszerre válik, még úgy is, hogy amúgy a cég 2017-es bevétele 110 milliárd dollár volt, amihez viszonyítva ezek a bírságok elenyészőek.



## VirtualLink szabvány Áttörés előtt a VR-szemüvegek

Hatalmas lendülettel indult hódító útjára a Virtual Reality, vagyis a virtuális valóság, a kezdeti lelkesedés azonban hamar alábbhagyott. Sokak szerint az új sláger a kiterjesztett valóság, a VR-ba rengeteg pénz betelicskázó cégek azonban nem adják fel a harcot. A megoldást rövid távon az árak jelentős csökkentésében látják (ezt meg is kezdték), illetve abban, hogy egyre több, elérhető árú videokártya elég erős ahhoz, hogy meghajtsa a VR-szemüvegeket. A hosszú távú tervekben zsinór nélküli kapcsolat és szabványosítás szerepel. Utóbbiban hoz áttörést a VirtualLink, amelyet a szakma fajsúlyos szereplői, az Nvidia, az Oculus, a Valve, az AMD és a Microsoft dolgoztak ki. A nyitott szabvány az USB 3.1 Type-C

Gen2 adatkapcsolatra épül a manapság VR-hoz használatos rengeteg szabvány és kábel helyett. A Type-C-porton keresztül egyetlen kábellel megoldható a nagy felbontáshoz szükséges DisplayPort képátvitel, az USB 3.1 gen2 adatátvitel, sőt még 27 wattal tölteni is képes ez az egyetlen csatlakozás az új generációs szemüvegeket. A VirtualLink 1.0 szabvány már el is készült, ráadásul a VR mellett AR-hez is tökéletesen használható (kiterjesztett valóság), az első, VirtualLink-szabványra épülő szemüvegekre azonban még sokat kell várunk. További gondot okoz, hogy az új generációs AR/VR-sisakok mellett a videokártyákban is fontos változtatásra van szükség, ugyanis ezekben szükséges egy ilyen Type-C-port.





Megfizethető, Windows 10-es laptopok

# NOTEBOOKOK TANÉVKEZDÉSRE

**CSENDES FORRADALOM ZAJLOTT LE A HAZAI LAPTOPPIACON, AMI ALAPOSAN FELFORGATTA AZ OLCSÓ, ALSÓ-KÖZÉPKATEGÓRIÁS NOTEBOOKOK VILÁGÁT.** Szerecsére ennek éppen mi, felhasználók élvezhetjük a gyümölcsét, mert elérhető áron még jobb gépek közül válogathatunk. Azért vásárlói oldalon is történt változás: az elmúlt évek notebookvásárlásaiból szerzett tapasztalatnak, illetve a költségmentes hitelkonstrukciónak hála a fókusz a 100-150 ezer forintos belépőszintről eltolódott az egy fokkal drágább, 150-200 ezer forintos gépek felé. Ez a plusz 50 ezer forint renge-

teget jelent a gyártók számára, akik – ahogy az a tesztmezőnyből is jól látszik – kreatívan és profin adagolják az extrákat. Szükség is van erre, mert a felhasználók többre vágyanak ennyi pénzért, és most nem csak a teljesítményre gondolunk: a külső, az időtállóság és az extra szolgáltatások is egyre fontosabbak. Tesztünkre olyan laptopokat kértük be, amelyek ára nem haladja meg a bruttó 200 ezer forintot, miközben gyárilag telepítve tartalmazzák a Windows 10 operációs rendszert. Első olvasatra szokatlan kikötés lehet ez a hazai piac korábbi szokásait tekintve, de döntésünk előtt több notebookkereskedővel is egyeztetünk.

Elmondásuk szerint egyre gyakoribb, hogy a vásárlók ragaszkodnak a gyárilag, szakszerűen feltelepített Windows 10-hez, hogy ezáltal azonnal használható gépet kapjanak.

## AZ ÁTLAG FELETT

A teszt kiírásakor ugyan számítottunk némi eltérésre a gépek között, de arra nem, hogy minden gyártó más-más konfigurációt tart iskolakezdesre alkalmas, középkategóriás notebooknak. Kaptunk például nem is egy hibridet, amelyeken az érintőkijelzők igazán jó képminőséget nyújtanak, illetve vegyesen Core i3 és Core i5 CPU-val szerelt gépet is. Hatalmas öröm számunk-

ra, hogy egyre általánosabb az SSD a notebookokban, ez leírhatatlanul nagy ugrás a csigalassú, 5400 rpm-es merevlemezekhez képest (utóbbiak mellett egy Optane-modul segítségével). Persze a 200 ezer forintos árhatáron belül még néhány kompromisszumot meg kellett kötniük a mérnököknek. Ilyen például a készülékház, amely szinte kizárólag műanyag. Szintén az árcsökkenés oltárán kellett feláldozni az elegendő mennyiségű rendszermemóriát (a 4 GB nagyon kevés), illetve több esetben is a Windows Hello biometrikus azonosítást, a gigabites LAN-vezérlőt és a billentyűzet-háttervilágítást.



Dell Inspiron 5570



Asus VivoBook S14



Acer Spin 3



Fájdalmas egyezségre már nem kell számítanunk ezen az árszinten még úgy sem, hogy a Windows 10 miatt szűkebb keret jutott a hardverkomponensekre. Ezek a gépek mind egy szálíg jól használható, megbízható notebookok, az időtállóság három-négy évig garantható, legtöbbször némi bővítésnek (RAM, SSD) is van hely, és teljesítményben, üzemidőben sokkal többet kapunk, mint a filléres gépektől.

emellett a gyors betöltődéshez egy SSD-t is bevetett az Acer, csupán memóriából kell beérnünk a kategóriában általános 4 GB-ossal. A Wi-Fi ac-vezérlő MU-MIMO-s, 2x2 antennás, és nagyon gyors, a töltő kicsi, és könnyen hordozható, illetve a hangzással is meg voltunk elégedve. A Spin 3 mérete, üzemideje és teljesítménye ezzel a processzorral és SSD-vel munkához, tanuláshoz, netezéshez elegendő, de túlzottan sok a feleslegesen előtelepített szoftver a kicsi SSD-n, és néhány kiegészítésnek még örülnünk volna (például ujjlenyomat-olvasó, LAN, Type-C vagy billentyűzet-háttérvilágítás).

### ACER SPIN 3

Kellemes textúrájú, felül érdes, alul gumírozott hatású az Acer Spin 3-as hibrid gépe, amely 360 fokban zsanérjainak köszönheti nevét. A műanyag ház átlagos vastagságú és tömegű, de nem recseg, nem ropog hajlítgatás közben. Hibrid kialakításából adódóan érintőkijelző került a gépbe, abból is egy szép képminőséget kínáló, 14 colos, full HD felbontású IPS-panel, amely fényes ugyan, de legalább a fényereje nem rossz. A billentyűzet nem örültünk a közösített gomboknak, a kialakítás is nagyon lapos, és háttérvilágítást sem találunk. Szintén szomorúan tapasztaltuk, hogy biometrikus azonosításra sincs lehetőség, és a LAN-vezérlőről, illetve a Type-C portról is le kell mondanunk.

Szerencsére a gép belseje sok mindenért kárpótol. A jó teljesítményt a nyolcadik generációs Core i3-8130U garatálja, amely az előző generációs Core i5-ök teljesítményét nyújtja,

### ASUS VIVOBOK 14

Vérbeli ultrabook a VivoBook 14: vékony, a mezőny legkönnyebb szereplője, és van egy nagyon jó tulajdonsága: kiegyensúlyozott. Az elegáns, szálcsiszolt alumínium felsőrészen mindenkinek megakad a szeme, ráadásul strapabíró, és többféle színben is kérhető. A fedlapot felemelve a gép alsó része már műanyag, a billentyűzet azonban kellemes meglepetést okozott: a háttérvilágítás ugyan kimaradt ebből a modellből, ám nincsenek közösített gombok, a kiosztás könnyen megszokható, és a taktilis tulajdonságokra sem lehet panasz. Örültünk a szinte néma hűtésnek és a 14 colos, matt, full HD-kijelzőnek is, amelynél ugyan találtunk jobbat a mezőnyben, de ez is megfelelő ebben a kategóriában.

## AMD A HORIZONTON

Az asztali gépek piacán aratott siker után a laptopok területe kritikusan fontos az AMD számára, hiszen – ahogy az a tesztmezőnyből is jól látszik – az Intel abszolút egyeduralgó. A mobil Ryzen alapjai megegyeznek az asztali változatával, ám a dinamikus órajel- és feszültségszabályzás még agresszívabb, nagyobb tartományban dolgozó változata került ezekbe a processzorokba. Természetesen megmaradt a magas magszám, a nagy méretű gyorsítótár és az integrált déli híd (PCIe, SATA, RAM és USB vezérlők) – azok az extrák, amelyekről tényleg erős egy Ryzen. A legfontosabb kiegészítés, amivel már az indulás pillanatában köröket ver az AMD mobil CPU-ja az Intel Core lapkákra, az integrált grafikus vezérlő. Persze GeForce GTX szintű teljesítményt ne várjon senki, de már a leggyengébb Ryzen 3 2200U-ba is az Intel UHD Graphicsnál két-háromszor gyorsabb AMD Radeon RX Vega GPU-t építették be. Ettől persze még nem lesz gamer egy 120 ezer forintos Acer Aspire 3 laptop, de mindenképpen sokkal erősebb és kiegyensúlyozottabb, mint egy Core i3-6006U-s modell.

A mobil Ryzen CPU-k előnyeit a gyártók is felfedezték, ennek ellenére nagyon óvatosan közelítettek, ahogy a vásárlók is megszokták, hogy ha notebookot választanak, akkor a processzor Intel lesz. A PC-gyártók közül a legnagyobb lelkesedéssel az Acer vetette rá magát a mobil Ryzen CPU-ra, de a közép-kategóriából nem hiányzik a Dell, a HP, az Asus és a Lenovo sem, sőt néhány prémium laptopból is beszerezhetünk már AMD-alapú konfigurációt.



Lenovo Ideapad 320-15IKB



HP Pavilion x360



Az elegáns külsejű géphe Core i3-7100U CPU, 4 GB RAM és egy általános felhasználásra elég nagy kapacitású, 256 GB-os SSD került, valamint kapunk Type-C-portot, Wi-Fi ac-vezérlőt és ujjlenyomat-olvasót is. A VivoBook 14 ezzel az összeállítással nem a legerősebb a számítógépes feladatokban, az indulás is lehetne gyorsabb, azonban kiegyensúlyozott, nincs benne olyan komponens, amely drasztikusan viszszafogná a többit, és lerontaná a felhasználói élményt. 200 ezer forintért ez egy jól összeépített, szép és megbízható, Windows 10-es laptop, amely támogatja a gyorsított, és üzemideje kivételesen jó.

### DELL INSPIRON 5570

Kívül-belül klasszikus notebook a Dell középkategóriás laptopja: fekete, minimalista külső, viszonylag vastag káva, teljes billentyűzet és a 15,6 colos gépeknél megszokott méretek jellemzik. A csuklótámasznál használt alumíniumborítású műanyag gépház lehetne masszívabb, odabent azonban a vadonatúj

Core i5-8250U CPU dübörög, amely valós, négymagos felépítésű, és nyolc programszállal képes elbánni egyszerre. Ez az erő meg is mutatkozott a számítógépes feladatok alatt, ugyanakkor túl sokat költöttek az erős processzorra, és alig maradt pénz a többi komponensre. Azért még egy alapszintű, az iGPU-nál kétszer gyorsabb, de a GeForce 940MX-nél határozottan lassabb AMD Radeon 530 is bekerült a notebookba, emellett viszont már csupán 4 GB RAM, lassú, 1 TB-os HDD és TN-paneles FHD-kijelző fért az árba. Ez az összeállítás meg is fojtja a CPU-t, valós használatban fájdalmasan lassú a konfiguráció. A billentyűzet-háttérvilágítás hasznos, az elrendezés és a kicsi gombsapkák azonban kényelmetlenek. A zajos hűtésnek sem örültünk, ellenben az óriási touchpad, a DVD-író, a 10/100-as LAN és az ujjlenyomat-olvasó mind hasznos kiegészítések. Aki erre a gépre szavaz, minél előbb váltson SSD-re, és egészítse ki még 4 GB RAM-mal, így egy erős, munkára hosszú távon bevethető gépe lehet.

### HP PAVILION X360

A Pavilion x360 külsőre inkább tűnik közép-felső kategóriásnak, mint megfizethető iskolakezdő masinának. Pedig ára alapján utóbbi csoportba tartozik, és erre utal a műanyag külső borítás is. A csuklótámasz azonban már alumínium, ahogy a laptop egyik legjobb része, a billentyűzet is. Nem zsúfolt, jó elrendezésű, a gombok útja kellően hosszú, és még háttérvilágítást is bekapcsolhatunk.

A gép másik extrája a 14 colos, IPS-paneles full HD-kijelző, amely hibrid géphez illően érintésérzékeny. Az IPS-panel színhűsége, valamint fényereje és kontrasztja is a felsőbb kategóriát idézi. A B&O Play hangzás nem rossz, nem kell nélkülözniük a Type-C-portot és a Wi-Fi ac-vezérlőt sem, a processzor azonban meglehetősen harmatos. Az Intel Core i3-7100U CPU nem is remekelt a teszteken, még szerencse, hogy a rendszer SSD-ről futott, így a felhasználói élmény átlagos használat mellett viszonylag jó maradt. Ha CPU-ból nem is sikerült erőse-

bet beépíteni, legalább egy másodlagos HDD belefért az árba, így a tárhelyhiány miatt nem kell aggódni. Prémium külseje mellett átlagos felhasználáshoz elegendően gyors a Pavilion x360, ráadásul üzemideje irigylésre méltóan jó, ezért, ha nem szeretnél komoly számításokkal járó feladatokat végezni hibrid PC-del, jól jársz ezzel a géppel.

### LENOVO IDEAPAD 320-15IKB

Klasszikus, 15,6 colos laptop érkezett tesztünkre a Lenovótól is, átlagos tömeggel és mérettel. Odabent egy Intel Core i5 CPU és egy (játékra nem ajánlott) GeForce 940MX GPU dolgozik: ez a duó ugyan nem a legfrissebb és legerősebb párosítás, de teljesítményük elegendő ezen a szinten, hűtésük pedig zajtalan. Sajnos az 1 TB-os HDD-t sem Intel Optane gyorsítótár, sem hagyományos SSD nem egészíti ki, ami megmérgezi a felhasználói élményt: hiába a nem túlzottan teleszemetelt, gyári Windows 10, minden lassan indul és fut a gépen. A kijelző szerencsére full HD felbontású, de sajnos az IPS-

## Notebookok 200 ezer forint alatt

	Termék	Forgalmazó	Pontszám	Ár	CPU/GPU	RAM/háttértár	Kijelző
1.	HP Pavilion x360 store.hp.com	HP Magyarország	91	199 990 Ft	Intel Core i3-7100U/Intel HD Graphics 620	4 GB/128 GB SATA SSD+1 TB HDD	14", FHD, IPS, touch, fényes
2.	Acer Spin 3 acer.com	Acer Magyarország	89	199 900 Ft	Intel Core i3-8130U/Intel UHD Graphics 620	4 GB/128 GB SATA SSD	14", FHD, IPS, touch, fényes
3.	Asus VivoBook S14 asus.com	DiGiPrime.hu	87	199 900 Ft	Intel Core i3-7100U/Intel HD Graphics 620	4 GB/256 GB SATA SSD	14", FHD, IPS, matt
4.	Dell Inspiron 5570 dell.com	Dell Magyarország	84	199 900 Ft	Intel Core i5-8250U/Intel UHD Graphics 620+Radeon 530 2 GB	4 GB/1 TB HDD	15,6", FHD, TN, matt
5.	Lenovo Ideapad 320-15IKB lenovo.com/hu	Lenovo Magyarország	82	189 900 Ft	Intel Core i5-7200U/Intel UHD Graphics 620+GeForce 940MX 2 GB	4 GB/1 TB HDD	15,6", FHD, matt, TN

panel helyett csupán TN típusú fért bele az árba, így a betekintési szögek rosszak, és a színek is fakóbbak, mint egy IPS- vagy VA-panelen.

A nagy házméret előnye, hogy a portok mellett DVD-írónak is jutott hely, illetve a Wi-Fi ac-vezérlőn felül a gigabites LAN-ról sem kell lemondanunk. Az viszont már gond, hogy csakúgy, mint a HP Pavilion x360-on, ezen a gépen is egyetlen oldalra került minden port. Az akkumulátor érthetetlenül kicsi, mindössze 30 Wh-s, ami a mért üzemi időben is jól meglátszik, ráadásul a viszonylag erős Core i5 ellenére is megfojtja a gépet a lassú merevlemez – ha ezt választanád, szerezz be hozzá egy SSD-t is!

### VERDIKT

Ennél látványosabban nem is lehetne illusztrálni a laptoppiac fejlődését: az öt gépből már csupán kettő volt hagyományos, 15,6 colos méretű, és egyszer a CPU, egyszer a GPU emelkedett ki a mezőnyből, a lassú HDD és a kevés RAM azonban megfojtotta ezeket a gépeket, illetve sajnos a többi, szintén fontos komponensre sem jutott elegendő keret.

Az Asus minden erejével azon van, hogy hazánkban is megkedveljék az



amúgy ideális, 14 colos notebookméretet, és ehhez mérten jó konfigurációkkal bombázza a felhasználókat. Az elegáns VivoBook 14 kiegyensúlyozott, jól használható, és bár pro-

cesszora lehetne erősebb, az ajánlott árért mindenképpen jó vételnek számít.

Az Acer és a HP is 14 colos gépet küldött tesztünkre, de még egy

szinttel feljebb léptek, és mindketten hibrid eszközzel indultak megméretetésünkön. A két konfiguráció sok tekintetben hasonlít egymásra, de az Acer teljesítménybeli előnye elvitathatatlan. A Core i3-8130U képes arra a teljesítményre, amire az előző generációs Core i5-7200U, ráadásul még egy kicsi SSD is belefért az árba. Szép és jó az Acer Spin 3, a HP gépe viszont barátságosabb és szebb, kijelzője szuper, háttér-világításos billentyűzete közel tökéletes, és az SSD mellé egy 1 TB-os HDD-t is beépítettek. Üdvözlőtük a Type-C-portot, de még inkább azt, hogy a Pavilion x360 nagyon sokáig bírja egyetlen töltéssel, így akár töltő nélkül is használhatjuk egy teljes munkanapon keresztül.

Simánmartin

## MÁS ALTERNATÍVÁK: AMIKOR AZ ASZTALI A JOBB VÁLASZTÁS

Mobilitásukból eredően a laptopoknak megvan az egyértelmű előnyük és fő vonzerejük, ám nem véletlenül nem halt ki az asztali PC, amelynek szintén van néhány elvitathatatlan jó tulajdonsága. Egy laptop teljes élettartama alatt a vásárlás pillanatában nyújtott teljesítménnyel kell beérned, legfeljebb memóriát és háttértárolót cserélhetsz benne, CPU-t, GPU-t például nem. Az asztali PC ezzel szemben moduláris, és viszonylag könnyen bővíthető, ráadásul egy azonos teljesítményű laptopnál olcsóbban összeállíthatod, miközben több szolgáltatást kapsz. Ha jól válogatod össze az asztali PC-d alapjait, akár öt-hét évig is fejlesztheted apránként, hogy mindig a számodra megfelelő sebességet nyújtsa. Szintén idetartozik, hogy egy otthoni, mindenek, elérhető árú gépből idővel gamer-PC-t lehet faragni néhány komponens leváltásával, ha pedig így nézzük, egy vagy akár több laptopváltás összegét meg lehet spórolni – cserébe persze a mobilitásról le kell mondani.

LAN/WLAN	Portok, extrák	Windows Hello	Méret, tömeg	PCMark10	CineBench R15	Tárhely sebessége (szek. olvasás/írás)	Mért. üzemi idő (PCM8)	Gépindulás*
n.a./Wi-Fi ac	1×Type-C 3.0, 2×USB 3.0, HDMI, SD	✗	335×227×19,9 mm, 1,72 kg	2591 pont	260 cbs	544/333 MB/s	334 min	35,2 s
n.a./Wi-Fi ac	2×USB 3.0, 1×USB 2.0, HDMI, SD	✗	335×230×20,8 mm, 1,7 kg	3393 pont	349 cbs	541/236 MB/s	297 min	28,6 s
n.a./Wi-Fi ac	1×Type-C 3.0, 1×USB 3.0, 2×USB 2.0, HDMI, SD	Ujjlenyomat-olvasó	326,4×225,5×20,4 mm, 1,35 kg	2564 pont	256 cbs	542,3/349,2 MB/s	331 min	35,9 s
10/100/Wi-Fi ac	1×Type-C 3.0, 2×USB 3.0, 1×USB 2.0, HDMI, SD, DVDRW	Ujjlenyomat-olvasó	380×258×19,9 mm, 2,3 kg	2763 pont	678 cbs	85,1/71,3 MB/s	233 min	139 s
GbE LAN/Wi-Fi ac	1×Type-C 3.0, 1×USB 3.0, 1×USB 2.0, HDMI, SD, DVDRAM	✗	335×230×20,8 mm, 2,2 kg	2254 pont	300 cbs	95,8/98,7 MB/s	204 min	150 s

\* a kisebb érték a jobb

AMD, Intel, Nvidia

# CHIPGYÁRTÓK BAKLÖVÉSEI

**M**INDENT A VÁSÁRLÓÉRT – HANGOZTATJA MEGANNYI IT-CÉG, HOLOTT HA NEM HAGYOD ÁTEJTENI MAGAD, EGYÉRTÉLMŰ, HOGY EZ A MONDAT ÍGY HANGZIK: MINDENT A PROFITÉRT. Ez persze nem feltétlenül rossz, hiszen elég kiélezett a verseny, van azonban egy háttár, amit nem lenne szabad átlépniük a gyártóknak, mégis sorozatosan megteszik. Cikkünkben a három chipóriás, az AMD, az Intel és az Nvidia olyan hibáit mutatjuk be, amelyeket az elmúlt néhány évben követtek el, és ezzel alapvetően meghatározták a mai számítástechnikát mind a teljesítmény, mind a szolgáltatások, mind pedig az ár szempontjából. Tekintheted ezt kíváncsiságnak; eláruljuk, véleményünk szerint min kellene sürgősen változtatniuk ezeknek a cégeknek.

## VOLT EGYSZER EGY RADEON

Az AMD elmúlt másfél éve igazi sikersztori volt: a Zen mikroarchitektúra hatalmas diadalt aratott, és a játékkonzolokat is uralja az AMD. Ugyanakkor a videokártyák körében nagyon rosszul áll a szénája. Az utóbbi néhány évben megjelent Radeonok közül az RX400-as széria komoly sikereket ért el, ám a konkurens GeForce 10-es család olyan jól sikerült, hogy lépnie kellett az AMD-nek. A megoldást nem egy új chip kifejlesztése jelentette, hanem az RX500-as széria, amely csupán átnevezés volt, némi árkorrekcióval színeve. A halvány Fury széria után 2017-ben érkezett a reménység, az RX Vega 10, de csak papíron látható a nagyközönség: a kártyákat drágán adták, nem tudott belőlük eleget gyártani az AMD, a GeForce

GTX 1080-as modelleket nem győzték le, és csak referenciamodellek léteztek. Eközben a bányászok is lecsaptak a Vega 10-ekre, így ezek a mai napig masszívan túlárzott hiánycikknek számítanak. Miután ők az összes Radeon felvásárolták, az egyébként ingyenesen licenancelhető adaptív függőleges szinkronizálási technológiának, a FreeSyncnek sincs sok értelme, arról nem is beszélve, hogy a szabvány túlzottan tág keretet ad a monitorgyártóknak, így sok a játékra alkalmatlan, freesynces kijelző.

A Ryzeneknek is vannak apróbb gondjai, például hiába a stabil és modern, több generációnyi CPU-t kiszolgáló AM4 platform, ha a BIOS-frissítéshez kell egy első generációs CPU is. Szintén gond, hogy a TDP jelölés haszontalan a Ryzeneknél, ugyanis a turbó-



Zajos, nem hatékony, és nem is túl szép – itt az idő a cserére

módot nem tükrözi helyesen, így sem hűtésben, sem fogyasztásban nem vehető túl komolyan.

## TOP 5 BAKLÖVÉS

### AMD

#### Átnevezési láz

Néhány Radeon-generációváltás nem volt több, mint a termékek átnevezése és újraárazása (például RX400-RX500 széria).

#### A Vega-probléma

Forradalmat ígért az új Radeon GPU, de ezt leginkább a bányászok élvezhették, a gamerek számára hiánycikk a Vega.

#### TDP-félreértés

A TDP-mutató nem egyenlő a fogyasztással, sőt ha nem veszed a másfél-kétszeresét hűtőválasztáskor, turbómódba sem gyakran kapcsol majd a CPU.

#### Tűlbonyolított BIOS-frissítés

Örömteli az AM4 platform szuper CPU-kompatibilitása, de a BIOS-frissítéshez régi, elavult processzor is kellene fog.

#### A FreeSync elhanyagolása

Az adaptív képráfrissítés hasznos, de a FreeSync nem túl szigorú szabvány, ezért készült sok, játékokra alkalmatlan, freesynces monitor.

### INTEL

#### Gyári hűtő

Ősidők óta nem fejlesztette a dobozos CPU-hűtőt az Intel, pedig elavult, hangos, és nem hatékony.

#### Indokolatlan túlárzás

Az egyeduralkodó maga szabja meg az árakat, pedig a Ryzen után kiderült, hogy feleannyiért is meg lehet adni ugyanazt a teljesítményt.

#### Mondvacsínált generációváltások

Az 1-5 százalékos gyorsulás nem indokolhatja a platformváltást – legalábbis technológiailag.

#### Forrasztás helyett paszta

A CPU hősapkáját forrasztani kell – ez a hatékony. Az Intel pasztázó megoldása olcsó, de sokat ront a hatékonyságon.

#### Tiltott tuning

A túlpörgetés mesterségesen tiltott a nem „K” jelölésű Intel CPU-kban, pedig ez a kis extra sokak számára nagy segítség lenne egy alsó-középkategóriás PC-ben.

### NVIDIA

#### Megtévesztő elnevezések

Nem minden azonos nevű videokártya azonos teljesítményű: akár 30-50 százaléki is lehet a teljesítménykülönbség.

#### Memóriajáték

A GDDR5 leváltása DDR4-re drasztikus érvágás, és a kapacitás mellett etikátlan még a sávszélességgel is játszani.

#### Feláras referenciakártya

A Founder's Edition referenciakártya csodamodellként van árazva, pedig a kártyagyártók jobbra képesek, és a prémium felár sem indokolt.

#### G-Sync

A G-Sync tényleg működik, de 60 ezer forintot elkérni csak a licenccért rablás; nem is csoda, hogy nem terjed a technológia.

#### Visszaélés a főlénnyel

Az AMD a konzolok és a bányászok gyűrűjében ragadt, az Nvidia pedig az árakat fixálta toronymagasan, mert a gamerek így is kifizetik.

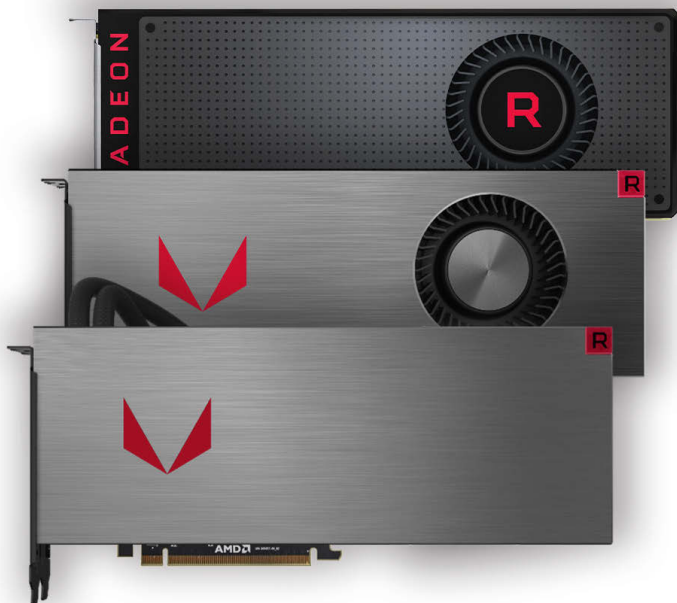
### A KAPZSI CPU-KIRÁLY

Az Intel évekig garázdálkodott háborítatlanul az x86-os CPU-k világában, és ez a felhasználók számára sok rosszat eredményezett. Az árat magasan tartotta, többször indokolatlanul váltogatta a platformokat, a fejlesztés lelassult, a gyártás megrekedt 14 nm-en, az integrált GPU pedig generációk óta borzalmasan gyenge. Az öreg, rossz hatékonyságú, zajos gyári hűtő már csak hab a tortán.

A csinál magad PC-sek is neheztelnek az Intelre. Mára a tuningot is megnehezítette, és tulajdonképpen fízetössé tette, miközben a hatékony hősapkaforrasztást titokban leváltotta olcsó pasztázásra, ami sokat rontott a hőátadáson. Az AMD Ryzen váratlan felemelkedése némileg észhez térítette az Intelt, gőzerővel kezdett fejlesztésekbe, sőt két éven belül várható a megjelenése a grafikus vezérlők piacán, ahol nem csupán az AMD, hanem egy igazi nehézsúlyú játékos, az Nvidia is várja.

### A GEFORCE-VARÁZSLÓ

Tipikus, mesebeli hibába esett az Nvidia is: az AMD lemaradásával egymaga dominálta a piacot, így el-lustult, és fejlesztés helyett vagy árat emelt, vagy a vásárlókat próbálta átverni. A GeForce 10-es széria hiába jó, ezzel kapcsolatban is többször bevetettek aljas trükköket. Például a 3 GB-os és a 6 GB-os GTX 1060 model-



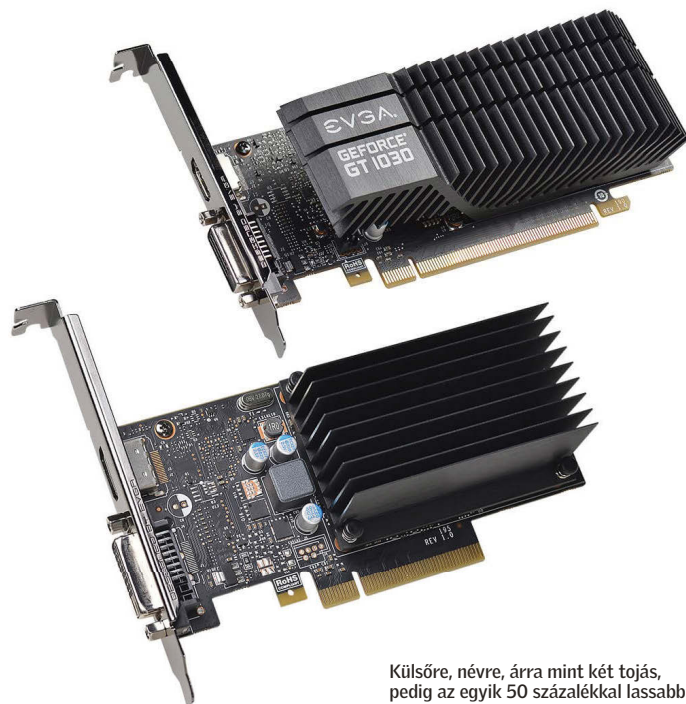
Az RX Vega 10-nek kellett volna felrésznie az Nvidiát, de a gamerek ezúttal hoppon maradtak

lek között nem csupán memóriában, hanem GPU-ban is érezhető különbség van, az 5 GB-os pedig még erre is rátesz egy lapáttal: a sávszélességet szintén csökkentették.

Felháborító a GT 1030-as botrány is: a megjelenésekor nyugodt szívvel ajánlható, belépőszintű, GDDR5-ös kártyából megjelent egy DDR4-es változat azonos néven és áron,

ez a modell azonban csak fele olyan gyors játék közben. Sajnos egyedül a pontos típuszából lehet megállapítani, hogy a gyors vagy a lefojtott modellel sodort-e össze bennünket a sors.

A piaci előnnyel visszaélésnek még számos példáját említhetjük az Nvidia kapcsán, például a G-Sync-technológia jelentős mértékű



Külsőre, névre, árra mint két tojás, pedig az egyik 50 százalékkal lassabb

licenelési költségét vagy a Founder's Edition referenciahűtés indokolatlanul magas extra felárát lehetne felróni a zöld csapatnak.

#### KÖVETENDŐ PÉLDA

Persze nem csak ennél a három gyártónál láttunk már baklövéseket, rossz döntéseket vagy nem teljesen etikus trükköket, ám – mint a PC-s

szegmenst alapvetően meghatározó szereplőket – mindenképpen ki kell őket emelni. Sok másik cég az ő termékeikre építkezik, vagy az innen ellesett praktikákat igyekeznek saját maguk is felhasználni. Követendő példának lenni nem egyszerű, az AMD–Intel–Nvidia hármasnak mégis kötelessége vállalni ezt a felelősséget.

**Simánmartin**



# TRUST GAMING

#### GXT 117 STRIKE WIRELESS GAMING MOUSE

22625  
Vezeték nélküli egér játékosoknak beépített újratölthető akkumulátorral és megvilágított felső fedéllel



#### GXT 380 DOXX ILLUMINATED GAMING HEADSET

22338  
Fül fölé helyezhető fejhallgató játékosoknak, rugalmas mikrofonnal és világító oldalsó részekkel



#### GXT 865 ASTA MECHANICAL KEYBOARD

23089  
Mechanikus billentyűzet játékosoknak gyors reagálású kapcsolókkal, 8 színmóddal és játékmód funkcióval



#### GXT 252 EMITA STREAMING MICROPHONE

21753  
Professzionális USB stúdiómikrofon tokban, precíziós kardioid rögzítési mintával, mely adatfolyam leadására, podcast készítésére, hangalámondásra és akusztikus zenéhez készült



#### GXT 628 TYTAN ILLUMINATED 2.1 SPEAKER SET

20562  
Nagy teljesítményű 2.1 hangszórókészlet pulzáló LED megvilágítással rendelkező mélyhangsugárzóval



#BUILDINGCHAMPIONS

A jó még jobb lett

# AMD RYZEN 7 2700X

## ISMÉTELTEN CSAPÁST MÉRT AZ AMD AZ INTELRE, MÉGHOZZÁ OLYAT, AMI FÁJ IS: AZ ÚJ RYZEN JOBB TELJESÍTMÉNYT ÉS ALACSONYABB FOGYASZTÁST KÍNÁL ALACSONY ÁRON, AJÁNDÉK RGB-S HŰTŐVEL.

Néhány évvel ezelőtt még arról szóltak a pletykák, hogy az Intel hegemoniáját senki sem törli már meg a processzorpiacon, az AMD pedig lassan lehúzhatja a redőnyt. Aztán jött a Ryzen CPU-család, és igen kellemetlen helyzetbe hozta az Intelt, mert szinte minden tekintetben jobb volt nála. Az Intel válaszára sem kellett sokat várni, ám az AMD készült erre, és 2018 tavaszára előrukkolt az új, második generációs Ryzen processzorokkal, sőt új chipkészleteket is tervezett hozzájuk. Tesztünkben a legerősebb, nyolcmagos AMD asztali processzort vizsgáltuk meg közelebbről egy vadonatúj Gigabyte X470-es alaplapban.

### A LEGERŐSEBB RYZEN

A második Ryzen-generáció alapja a Zen+ mikroarchitektúra; a „+” jel mutatja, hogy nem forradalomról, csupán ráncfelvarrásról van szó. A magok felépítése, a belső kommunikáció alapvetően nem változott, a mérnökök javítottak a párhuzamos feladat-végrehajtáson, és optimalizálták az időzítéseket. Az AMD azonban nem „tik-tak” fejlesztési ritmusban dolgozik, ezért ebben a frissítésben már új a gyártástechnológia: az x86-os CPU-k világában most először 12 nm-es. Ezzel az AMD megelőzte az Intelt, amely leragadt a 14 nm-es technológiánál, és egyszerűen nem képes váltani az évek óta ígért, 10 nm-es csíkszélességre.

A kisebb, 12 nm-es csíkszélesség lehetővé tette az AMD számára, hogy a sokmagos modellekben is tovább emelje az órajelet, így született meg a legerősebb Ryzen CPU, a Ryzen 7 2700X. Ez a nyolcmagos processzor akár 4,3 GHz-en is képes üzemelni, amihez 105 wattos TDP-érték párosul, a fejlett energiagazdálkodásnak hála azonban a hűtés nem különösebben problémás, alacsony terheltség mellett a Ryzen 7 2700X keveset fogyaszt. A dobozos verzióhoz gyári hűtő is jár, méghozzá egy nagy méretű, RGB-világítással felszerelt, csendes torony, a Wraith Prism RGB. Alapórajelen nem is lesz gondunk sem a hatékonysággal, sem a zajszinttel, de aki tuningolni szeretne, annak nem árt egy jobb lég- vagy vízűtésről gondoskodnia. Az új, Pinnacle Ridge kódnevű processzorok gyorsabbak elődeiknél, amit az órajelek emelésével, illetve az automatikus

turbómód javításával (Precision Boost 2) ért el az AMD. Az „X”-szel jelölt Ryzenek – megfelelően túlméretezett hűtéssel – a turbó órajelet is képesek átlépni, erre szolgál az első generációsnál agresszívabb XFR2 (Extended Frequency Range) technológia, amelyhez új, X470-es chipkészletet is tervezett az AMD. Szerencsére a Ryzenek tokozása és a foglalat nem változott, így egy BIOS-frissítés után a régebbi, B350/X370-es AM4-es alaplapokban is tökéletesen működnek az új, Zen+-alapú processzorok.

A változtatások között van még az integrált memóriavezérlő továbbfejlesztése is, immáron DDR4-2667 helyett DDR4-2933-as modulokat kezelnek az új CPU-k. Nem változott a szorzóáramkör sem, vagyis minden Ryzen szabadon állítható és tuningolható B350/B450/X370 és X470 alaplapokban egyaránt.

### VELE VAN AZ ERŐ

Az AMD Ryzen 2700X érezhetően javított teljesítménye nem csalt mosolyt az intelések arcára, de ennél is fájdalmasabban érintette őket, hogy az AMD rendkívül agresszív árversenybe kezdett. Míg egy évvel ezelőtt a Ryzen 7 1800X még 180 ezer forintért jelent meg, addig a mosta-

ni csúcsmoделl, a 2700X 100 ezer forinton nyitott, amivel jelentősen alávág a hasonló számítási erőt képviselő Intel processzoroknak. A jó teljesítményt, fejlett felépítést és kiváló platformot figyelembe véve ennyi pénzért nyugodt szívvel ajánljuk a 2700X-es Ryzen 7-et. Ahogy méréseinkből is kiderült, 100 ezer forintért komoly szerkesztő-, tervezőmunkához is elegendő, játékhoz kiváló számítási teljesítményt kínál jó fogyasztás mellett. Aki gamer-PC-be szeretné beépíteni ezt a processzort, jó, ha a kapható legerősebb VGA-kártyákat választja mellé (igen, akár SLI-ben), mert a 2700X könnyedén kihajtja akár a GeForce Titan Xp-t is.

Az AM4-kompatibilitás is hatalmas előnye az új Ryzen CPU-nak, ám a Precision Boost 2 és az XFR2 kihasználásához új alaplapra lesz szükséged. Aki tuningolni is szeretne, az is megtalálja számítását; válogatás nélkül minden Ryzen 7 2700X működésre bírható 4,2 GHz fix órajeles sebességen, kis szerencsével a 4,3-4,4 GHz is összejöhet. Annak, aki már tavaly vásárolt egy Ryzen 5 vagy Ryzen 7 CPU-t, célszerű megvárnia a 2019-re datált Ryzen 2-t, aki azonban most épít gépet, mindenképpen tegye a bevásárlólista elejére az új Ryzen processzort.

## INFO

Gyártó: AMD  
 Ár: 103 690 Ft  
 Web: amd.com

### Specifikáció:

AM4-foglalat;  
 12 nm-es gyártástechnológia;  
 8 mag/16 szál;  
 2×DDR4-2933  
 RAM-vezérlő;  
 105 W TDP, 3,7/4,3 GHz;  
 4/16 MB L2/L3  
 gyorsítótár;  
 Wraith Prism hűtő;  
 6058 pont PCMark10;  
 1798 pont CineBench R15;  
 62/306 W rendszerfogyasztás

### Pro:

fejlett belső, óriási erő,  
 jó platform, kiváló ár-érték arány

### Kontra:

kevés újdonság, a PB2-höz és az XFR2-höz új chipkészlet kell

90



Optomechanikus billentyűzet

# RAZER HUNTSMAN ELITE

## EGY TELJESEN ÚJ FEJLESZTÉSSSEL IGYEKSZIK A RAZER KITŰNNI A GAMER-BILLENYŰZETEK TENGERÉBŐL.

Leteszteltük a világ első optomechanikus billentyűzetét, amely forradalmat ígér, még hozzá a mindig elégedetlen hardcore gamereknek. Nyolc évvel ezelőtt vágott bele a vállalat a gamerbillentyűzetek fejlesztésébe, majd négy évre rá előrukkolt saját fejlesztésű mechanikus kapcsolójával, amely egészen jól sikerült, és képes volt felvenni a harcot a népszerű Cherry MX gombokkal. 2018-ban azonban már ideje volt továbblépni, így született meg a speciális, optomechanikus megoldás, amelyet elsőként a cég csúcscategóriás modellje, a Huntsman Elite kapott meg.

## MINDEN PORCIKÁJA ELIT

De nem csupán a gombsapkák alatti kapcsolók, a billentyűzet egésze csúcscategóriás, a Razer az összes eddigi fejlesztését belezsúfolta a drága Huntsman Elite-be. A hagyományos kiosztást nem bolondították meg extra makrógombokkal, viszont a manapság ritka csuklótámaszt nem felejtették ki a dobozból. A nehéz fémháza épített tasztatúra nagyon masszív, és kényelmesen lapos, munkához ideális ívben hajlik meg a síkja. De persze elsődlegesen a gamereknek szeretett volna kedvezni a Razer, ezért nem hagyta le az RGB-világítást, amely nem csupán a gombsapkák alatt, de körben, a készü-

lékház oldalán is végigfut, sőt a csuklótámasz is megkapta a saját LED-szalagját. Ez nagyon hangulatos mutat az asztalon, ráadásul programozható, így akár a játékhoz passzoló színeket is elő tudjuk csalogatni. A jobb felső sarokba helyezett multimédia-vezérlőgombok roppant hasznosak, és még jól is néznek ki, a tekerőgomb pedig kényelmesen és gyorsan kezelhető. Extraként ezek a gombok is megkapták a programozhatóságot, vagyis szinte bármilyen funkciót felprogramozhatunk erre a szekcióra is. Sajnos a kategóriában már megszokott kiegészítő USB-port ezúttal hiányzik.

Az optomechanikus technológia nagyon sejtelmesen hangzik, pedig valójában nem olyan bonyolult a működése. A gombsapkák alatt továbbra is mechanikus kapcsolók rejlenek, leütéskor azonban nem apró fémlapok érintkeznek egymáshoz, hanem a kapcsolóba épített, apró infralézer-LED által kibocsájtott fény sugarat engedjük át (alapértelmezetten megszakított állapotban van), ez jelenti a gomb lenyomását. Ilyen bonyolult szerkezetet ilyen kis méretben és ekkora mennyiségben legyártani persze nem olcsó mulatság, de nem is teljesen céltalan a fejlesztés. A fény megszakítás elvnek köszönhetően a kapcsolási sebesség jelentősen nőtt, a gombok érzékenyebbek, sokkal pontosabban beállítható a kívánt kapcsolási mélység, ráadásul ez homogén minden gomb esetében, ami a hagyományos

mechanikus megoldásról nem feltétlenül mondható el.

## BEKOPOG A JÖVŐ

Persze a precizitás kihasználásához sokat kell játszani, ilyenkor pedig jól jönnek a Huntsman Elite egyéb extrái is. A Synapse 3.0 szoftverrel aprólékosan beállíthatod a világítást, valamint bonyolult makrókat, profilokat készíthetsz. Szinkronizálhatod a kompatibilis eszközök világítását, és a multimédiagombokra is új funkciókat oszthatsz ki. Nehéz volt letesztelni a Huntsman Elite-et: ergonómiáját tekintve ötszilagos, szolgálatásai alapján is a csúcscategóriában a helye, de egy jó mechanikus és az itt debütált optomechanikus kapcsolók között óriási, azonnal érezhető különbséget nem fedeztünk fel. Éppen ezért sok játék és gépelés következett, így idővel érezhetővé vált, hogy tényleg homogén a kapcsolók viselkedése, és gyors is a billentyűzet. Hangja nagyon kellemes, olyan, mint egy csendesebb írógépé, vagyis leginkább a Cherry MX Blue-hoz hasonlítható, bár annál kicsit könnyebben lenyomható (45G az 55G helyett), és hangja is finomabban kattán. Azonnal beleszereltünk a multimédia-szekcióba, különösen a tekerőgyűrűbe, amelyre szinte bármilyen funkciót felprogramozhatunk. Ugyanakkor ezért a luxusért minden eddiginél magasabb árat kér a Razer, így tényleg csak azoknak tudjuk nyugodt szívvel ajánlani, akik a prémium gamerbillentyűzetek közül is a legjobbra, legújabbra vágnak.

## INFO

**Gyártó:** Razer Inc.  
**Ár:** 64 990 forint  
**Web:** razer.com

### Specifikáció:

angol kiosztás;  
Razer optomechanikus kapcsolók;  
1,5 mm-es kapcsolási mélység;  
gombonkénti RGB háttérvilágítás;  
csuklótámasz RGB LED-csíkkal;  
programozható fedélzeti és felhőmemória;  
Synapse 3.0 vezérlőszoftver

### Pro:

hajszálpontos, gyors kapcsolók, szuper világítás és szoftver, prémium kivitel és kényelem

### Kontra:

nincsenek dedikált makrógombok és extra USB-port, hangos, nagyon drága

90



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MONITOR

### AOC Agon AG272FCX



Gyártó: AOC  
Ár: 107 900 Ft  
Web: eu.aoc.com

Ideálisan összeválogatott paramétereinek miatt érdemes felvélni a bevásárlólistára az AOC Agon 27 colos gamermonitorát. A megfelelően nagy képátlóhoz kavamentes dizájn és még éppen elfogadható, játék szempontjából azonban tökéletesen ideális full HD felbontás tartozik. Ez fontos, így a gyors, 144 Hz-es, ráadásul ívelt VA-panelet akár teljes sebességen is ki lehet hajtani. A tudásához mérten barátságos árba G-Sync-nem, csak FreeSync-támogatás fért bele, de még így is ajánlható akár erősebb GeForce mellé is.

## EGÉR

### Logitech G502



Gyártó: Logitech  
Ár: 19 990 Ft  
Web: logitech.hu

Ritka az olyan gamerperiféria, amelynek hosszú évek után is az egyik legjobb választás a piacon. Az egerék közül a Razer DeathAdder mellett a Logitech G502 ilyen, még hozzá kiváló ergonómiája és még mai szemmel is fejlett szolgáltatásai miatt. A 12 ezer dpi-s érzékelő jelét egy gyors SoC dolgozza fel, az eger 11 gombja tetszőlegesen programozható, kapunk RGB világítást, változtatható súlyelosztást, kettős üzemmódú görgőt, valós idejű dpi-váltást és felületkalibrációt is. 20 ezer forint alatt nagyon nehéz ennél jobb egeret találni jelenleg.

## SSD

### Kingston A1000 240 GB



Gyártó: Kingston  
Ár: 20 760 Ft  
Web: kingston.com

Kockázatos vállalkozás volt a Kingston részéről az A1000-es SSD bemutatása, de minden jel arra mutat, hogy egy igazi slágertermék született. A 240 GB-os tároló NVMe-módban dolgozik, a régebbi vezérlőchip azonban csak PCIe x2-n kapcsolódik, nem x4-en, mint a modern M.2 SSD-k. Ezt a hiányosságát pimaszul alacsony árával ellensúlyozza az A1000-es széria, így a 240 GB-os modell a hasonló kapacitású SATA-s változatokkal van egy szinten, márpedig ezeknél kb. háromszor gyorsabb, így pedig az egyik legjobb vétel a piacon az A1000-es SSD.

## M.2-FOGLALATOS SSD-K



- Samsung SSD 970 Evo 500 GB**  
53 660 Ft  
samsung.hu
- Adata XPG SX8200 480 GB**  
42 900 Ft  
adata.com.tw
- WD Black NVMe 500 GB**  
57 390 Ft  
wdc.com
- GoodRAM IRDM Ultimate 480 GB**  
61 900 Ft  
goodram.com
- Kingston A1000 480 GB**  
40 290 Ft  
kingston.com

## DRÓNOK



- DJI Phantom 4 Pro**  
491 860 Ft  
dji.com
- DJI Mavic Air**  
234 990 Ft  
dji.com
- Yuneec Typhoon H Advanced**  
287 100 Ft  
us.yuneec.com
- Parrot Disco FPV**  
389 990 Ft  
parrot.com
- GoPro Karma**  
299 980 Ft  
gopro.com

## WI-FI AC-ROUTEREK 40 EZER FORINT ALATT



- Netgear R6400**  
34 890 Ft  
netgear.com
- Linksys EA6900**  
36 490 Ft  
linksys.com
- Tenda AC18**  
29 890 Ft  
tenda.co.hu
- TP-Link Archer C9**  
34 590 Ft  
tplink.hu
- D-Link DIR-842 AC1200**  
10 490 Ft  
dlink.hu

## MECHANIKUS BILLENTŰZETEK



- Cooler Master Mkeys Pro L RGB**  
49 900 Ft  
coolermaster.com
- Logitech G413 Silver**  
26 990 Ft  
logitech.hu
- Razer BlackWidow U-2016**  
32 999 Ft  
razerzone.com
- Cougar Attack X3 RGB**  
37 990 Ft  
cougargaming.com
- HyperX Alloy FPS**  
26 750 Ft  
hyperxgaming.com





## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Pentium G5400	19 490 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte B360M HD3	23 590 Ft
<b>Memória</b>	8 GB Crucial DDR4-2400	23 900 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Inno3D GeForce GTX 1050 2 GB	44 990 Ft
<b>SSD</b>	-	x
<b>Merevlemez</b>	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	11 690 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Zalman ZM-T2 Plus	7 210 Ft
<b>Tápegység</b>	FSP Hexa+ 400 W	11 700 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		144 370 Ft



## GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD Ryzen 5 1600	51 500 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	-	x
<b>Alaplap</b>	Asus Prime B350M-K	20 990 Ft
<b>Memória</b>	8 GB Crucial DDR4-2400	23 900 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Asus GeForce GTX 1050 Ti 4 GB	55 790 Ft
<b>SSD</b>	Kingston A1000 240 GB NVMe	20 760 Ft
<b>Merevlemez</b>	-	x
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	FSP CMT120	9 200 Ft
<b>Tápegység</b>	Be quiet! System Power 8 S8-500 W	16 300 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		198 440 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i5-8400	51 990 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Noctua NH-U12S	18 990 Ft
<b>Alaplap</b>	Asus TUF Z370-Plus Gaming	49 900 Ft
<b>Memória</b>	Kingston HyperX Predator DDR4-3200 16 GB kit	62 900 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Inno3D GeForce GTX 1070 8 GB TwinX2	138 490 Ft
<b>SSD</b>	Adata SX8200 480 GB NVMe M.2	42 900 Ft
<b>Merevlemez</b>	WD Red 4 TB	37 000 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Corsair Carbide Spec-03	17 600 Ft
<b>Tápegység</b>	Be quiet! Pure Power 10 600 W	24 300 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		444 070 Ft



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

#### INTEL

##### LGA1151

Intel Core i5-8600K	76999 Ft
Intel Core i5-8400	51990 Ft
Intel Core i3-8100	34100 Ft
Intel Core i3-7100	34490 Ft
Intel Pentium G5400	19490 Ft
Intel Pentium G4600	18990 Ft

#### AMD

##### AM4

AMD Ryzen 7 2700X	103400 Ft
AMD Ryzen 7 1800X	77100 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	70300 Ft
AMD Ryzen 7 1700	67990 Ft
AMD Ryzen 5 2600X	69600 Ft
AMD Ryzen 5 1600X	51500 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	43500 Ft
AMD Ryzen 5 2400G	44800 Ft
AMD Ryzen 5 1400	37990 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	35190 Ft
AMD Ryzen 3 2200G	31990 Ft
AMD Ryzen 3 1200	25290 Ft

### ALAPLAPOK

#### Intel LGA1151

Asus TUF Z370-Plus Gaming Performance	49900 Ft
ASRock Fatal1ty H370	39900 Ft
Asus Prime Z270M-Plus	38500 Ft
Gigabyte B360M HD3	23590 Ft
MSI B250M Mortar	21400 Ft

#### AMD AM4

Asus RoG Crosshair VII Hero	92000 Ft
Asus ROG Strix X470-F Gaming	69300 Ft
Gigabyte Aorus AX370-Gaming 5	44700 Ft
Gigabyte B450 Aorus Pro	37000 Ft
MSI B350M Mortar	27200 Ft
Asus Prime B350M-K	20990 Ft



## Különösen ajánlott

Az X470 a jelenlegi legjobb AMD AM4-es chipkészlet, amely köré vérbeli Aorus gamertaport tervezett a Gigabyte. Az alaplap takarólemezek és kártyahelyek világítását további négy LED-szalaggal bővíthetjük, és komplett vezérlést is kapunk hozzá. Fontos újítás az újratervezett VRM-hűtőborda, amely a klasszikus, tömbös felépítés helyett a CPU-hűtőknél használt alumíniumlamellás, ezáltal nagyobb a hőátadó felület, és jobb a hűtés hatásfoka is. Az alaplapot – a Thunderbolt 3 kivételével – minden szükséges vezérlővel felszerelték, több M.2 NVMe SSD-t is beépíthetünk, adott az USB 3.1 Gen2, a prémium hangrész, sőt gratízként egy új generációs (Wave 2) Wi-Fi ac-vezérlő is került a lapra. A mérések során gyári alapbeállításokkal stabilan és jól futott a Ryzen 7 2700X, amelyhez kiváló hűtésvezérlés is tartozik, a BIOS kezelőfelülete azonban mára kissé megkopott, itt már szívesen látnánk egy alapos frissítést. Ha a menükben mélyebbre ásunk, részletes tuningopciókat kapunk az XFR2/PB2-höz (Extended Frequency range 2/Precision Boost 2), ami ritkaság, pedig ezek segítségével még jobb teljesítményt érhetünk el.

## INFO

**Gyártó:** Gigabyte

**Ár:** 81100 Ft

**Web:** gigabyte.com

### Specifikációk:

AMD X470 chipkészlet, AM4 foglalát, ATX;  
4×DDR4-3600+ DIMM;  
3×PCIe16, 3×PCIe1;  
1×Intel GbE LAN, Intel Wave2 Wi-Fi, BT5;  
6×SATA6G, 2×M.2 NVMe;  
3×USB 3.1 Gen2 (ASMedia),  
10×USB 3.0, 6×USB 2.0;  
ALC1220-VB+ESS Sabre DAC hang

**Pro:** modern külső, rengeteg szolgáltatás, jó hűtés, extra tuningopciók

**Kontra:** elavult UEFI-menü, nincs TB3, a második M.2 csak PCIe 2.0-s

## Gigabyte Aorus X470 Gaming 7 WiFi



# EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



## Játékszichológia

## TÖRTÉNETMESÉLÉS VIDEOJÁTÉKOKKAL

**B**ÁRMENNYIRE IS ÉLVEZETESEK MA MÁR AZ AKÁR TÖBB MILLIÓ FELHASZNÁLÓT MEGMOZGATÓ JÁTÉKOK, NEM MINDIG VÁGYUNK ARRÁ, HOGY EGY, A MECCS VÉGÉN ÚJ-REGENERÁLÓDÓ PÁLYÁN (AHOVA IGAZÁBÓL NEM TUDJUK, MIÉRT KERÜLTÜNK) HAJSZOLJUK A JÓL MEGÉRDEMELT CSIRKEVACSIT.

Persze a játék műfajától is függ, hogy mennyire mély a bevonódásunk a történetbe. Néha megelégszünk azzal, hogy keretet ad a játékelménynek, de előfordul, hogy ez nem elég. Az utóbbi időben több olyan játékkal játszottam jómagam is, amelyek aktuális és a jelenben vagy a közeljövőben megoldásra váró témákat dolgoztak fel. Ezek elgondolkodtatnak: hogyan viselkedünk egymással, és milyen emberi értékeket képviselünk? Voltam én kilencéves kis srác, akinek szuperhős az alteregója, és célja a galád Mantroid és szupergonosz társainak legyőzése, előtte pedig egy FBI-ügynök bőrébe bújtam, aki AR-szemüveggel nyomozott egy sorozatgyilkos után, közvetlenül azután, hogy hős androidként felszabadítottam népemet az emberi elnyomás alól.

### KI VAGYOK?

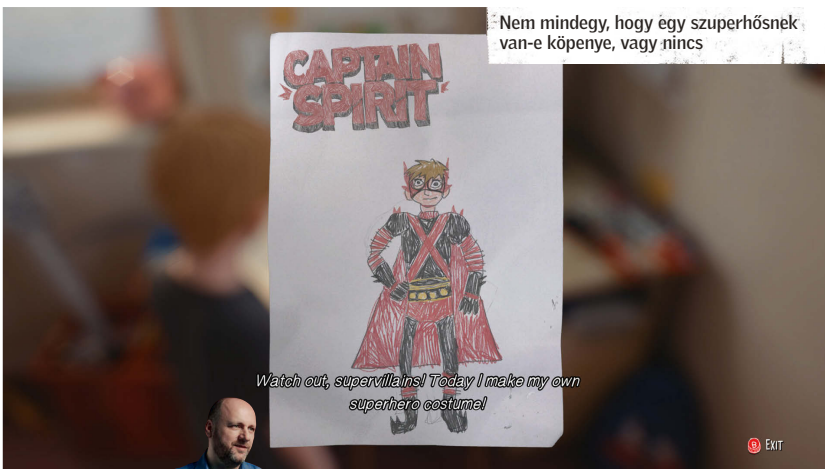
Bányai Fanni vagyok, pszichológus, és jelenleg az ELTE Pszichológia Doktori Iskolájának PhD-hallgatója. Kutatási területem az egészséges, problémás és versenyszerű videojáték-használat (e-sport) mintázatainak feltárása. Ezenkívül a Pixelben Lélek blog szerzőjeként saját videojátékos kutatásaimról és kedvenc játékaimról írok pszichológiai megközelítésből.

### A VIDEOJÁTÉK MINT A TÖRTÉNETMESÉLÉS LEGÖSSZETTEBB FORMÁJA?

Amikor történetekre gondolunk, legelőször a könyvek, novellák jutnak eszünkbe. Ez az a médium, amely sok esetben kellő részletességgel és hosszúsággal el tud mesélni számunkra egy eseményt, legyen az valós vagy kitalált. A könyvben az írók saját szavaikat használva, saját gondolataikat papírra vetve tudnak bevonni minket az általuk teremtett világba. Így, amikor egy regényt olvasunk, valójában minden eszköz, amelyre szükségünk van, adott: megtalálható a fejünkben. Ezért a könyveket a történetmesélés csatornáinak között egydimenziós médiumnak tekinthetjük.

Ha a regényekben található történetet kibővítjük egy újabb dimenzióval, a filmek és a szórakoztatási világba léphetünk, ahol megjelennek a szenzoros ingerek (pl. látás, hallás, testbeszéd, gesztusok), hozzájárulva ezzel az alap-történet élvezetéhez. Ez nem azt jelenti, hogy a könyvek olvasása kevesebb élvezettel jár, mint egy film megnézése; egyszerűen csak más eszközkészlettel rendelkezik, és másként tudja ugyanazt a történetet előadni. Például míg az Egri csillagokban majdnem ötven oldalon keresztül azt olvashatjuk Gárdonyitól, hogyan vonulnak a törökök Eger alá (minden hadtest ruháját részletesen leírja), addig ugyanezt a jelenetet filmváltozatban a ren-

dező pár percben képes szemléltetni pusztán azzal, hogy megjeleníti a vásznon. Természetesen a könyvek adaptációi inspirálta vita örök: a könyv jobb, mint a film? Ez sokszor igaz is – a könyv több időt ad arra, hogy elmerüljünk a történet világában, míg egy kétórás filmben nincs erre lehetőség –, máskor viszont a két alkotás tökéletesen megfér egymás mellett. És van arra is példa, amikor a filmváltozat jobbra sikerül, mint a neki alapot adó regény, pusztán csak azért, mert olyan elemek vannak a könyvben, amelyeket a filmgyártás eszközeivel lehet igazán szemléletesen megvalósítani (például a Felhőatlasz vágásai és ugrálásai az idősíkok között vagy a Ready Player One virtuális valósága). A videojátékok ezzel szemben nemcsak a történetmesélés magas fokát teszik lehetővé, mint a regények, hanem emellett filmes eszközökkel különféle audiovizuális ingerekkel erősítik rá a történetre. Mindezeket kiegészíti az interaktivitás, amely egyedülállóvá teszi a videojátékokat a történetmesélés médiumai között. Nem véletlen, hogy David Cage, a Quantic Dream alapítója és a fejlesztőcsapat feje több interjúban is úgy fogalmazott, hogy nem szeretné, ha a kritikusok különféle játékműfaji besorolásokat erőltetnének az általuk készített játékokra, tekintve, hogy ezek olyanok, mint egy-egy interaktív film.



Nem mindegy, hogy egy szuperhősnek van-e köpenye, vagy nincs



## HA TE MONDOD

**David Cage játéktervező, író és zeneszerző, a Quantic Dream alapítója:** „Sokan úgy látják majd »ő, ez csak egy történet a robotok lázadásáról«, de őszintén hiszem, hogy én nem ezt a történetet írtam. Ez a játék igazából rólunk szól, emberekről. Arról, mit jelent embernek lenni. Egyéniségnek lenni, és személyiségi jogokkal rendelkezni.”

Nem véletlen, hogy az interaktivitásban rejlik a videojátékok nagysága, hiszen mi vehetjük kezünkbe az irányítást – habár a játékdizájntól függ, hogy mekkora szabadságot engednek nekünk –, és közvetlen befolyással lehetünk a környezetünkre. Nem csupán érzéseket és gondolatokat ébreszthetnek bennünk, de jól is szórakozunk, és még tanulhatunk is általuk. Egy erős narratívával rendelkező játék végigjártását követően tényleg úgy érezhetjük, hogy mi jártuk végig a hős útját, vagyis a sajátunkat.

### LINEÁRIS VAGY SZERTEÁGAZÓ TÖRTÉNETEK ÉS DÖNTÉSEK

Történetmesélés szempontjából beszélhetünk egészen lineáris videojátékokról, amelyekben minden játékos ugyanazt az egy útvonalat járja végig. A karakterfejlődés itt is megvan, de ha egyszer a történet végére érünk, feltehetően soha többé nem foglalkozunk vele – kivéve, ha nagy hatást tett ránk

## FELHASZNÁLT FORRÁSOK

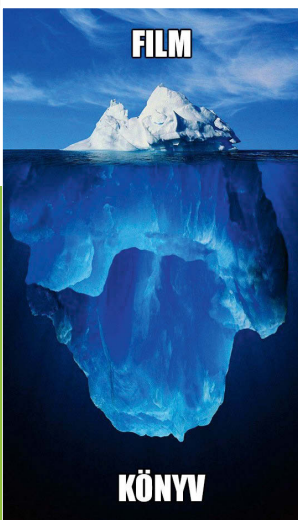
Heussner, T., Finley, T. K., Hepler, J. B., & Lemay, A. (2015). The game narrative toolbox. Routledge.  
Przybylski, A.K., Rigby, C.S. & Ryan, R.M. (2010). A motivational model of video game engagement. Review of General Psychology, Vol. 14, 154-166.

–, mert már nem tartogat akkora meglepetést az újrajátszás. Ha belegondolunk, lehet, hogy az ilyen típusú játékokra utalnak a gamerközösség tagjai, amikor azt mondják, a sima single-player játékok ideje lejárt. A szerzteágazó cselekményű alkotásokban már a játék kezdete is eltérően alakulhat, és a különbség a történet végéig megmaradhat, köszönhetően annak, hogy a játékos döntései ténylegesen hatást gyakorolnak a játékmenetre. Emiatt egy történet újrajátszhatóvá válik, többszöri alkalommal is képes újat mondani, főleg, ha direkt arra törekszünk, hogy másodjára ne játsszunk ugyanúgy. Nem véletlen, hogy nehezebb is olyan játékokat készíteni, amelyekben rendszerint legalább két alternatíva közül kell választanunk, és a játéknak abba az irányba kell továbbhaladnia, amelyikbe mi szeretnénk. Sokszor ezeknél a játékoknál fennáll a veszély, hogy habár döntéseket hozunk – legalábbis a készítő elhíhetik velünk, hogy erre van módunk –, a következmények hatása elenyésző. Ezáltal pedig értelmét veszíti a játék legfontosabb eleme, amely szerint a sorsomat én irányítom a döntéseimmel. Lehet, hogy ez csak apróságunk tűnik, például Captain Spiritnek maszkot választok a szuperhősruhájához sisak helyett, de várhat ránk ennél nagyobb volumenű döntés is, amit meg kell hoznunk. A történetmesélés harmadik módja a menet közben kialakuló történetszálak használata. Olyan játékokra igaz ez, amelyekben létezik egy nagy, általános sza-

## CUTSCENE – VARÁZSLATOS ESZKÖZ, VAGY IDEGESÍTŐ AKADÁLY?

A játékfejlesztők gyakran előszeretettel illesztenek a játékmenetbe olyan előre renderelt videókat, amelyek továbbvihetik a történetet, magyarázattal szolgálnak a játékos addigi lépéseire, vagy éppen fokozzák a hangulatot. Sokszor azonban a hirtelen kontrollvesztés a karakter felett (pl. amikor a Need for Speed Paybackben a kamera autós üldözés közben átvált egy előre megkomponált jelenetre, majd vissza, és ha nem figyelünk, nekivágódunk a szalagkorlátnak) teljesen kizökkentheti a játékost. Ha zavaró ütemben adagolják az átvezetőket, megtörik a flow, és a játék ahelyett, hogy szórakoztatná és sikerélménnyel töltené el az embert, frusztrációt okoz, amelyet meglehetősen nehéz feloldani.

Van, amikor csak a felszint kapargatjuk



Amikor a döntés tényleg a kezében van



Hogyan készül egy interaktív történet

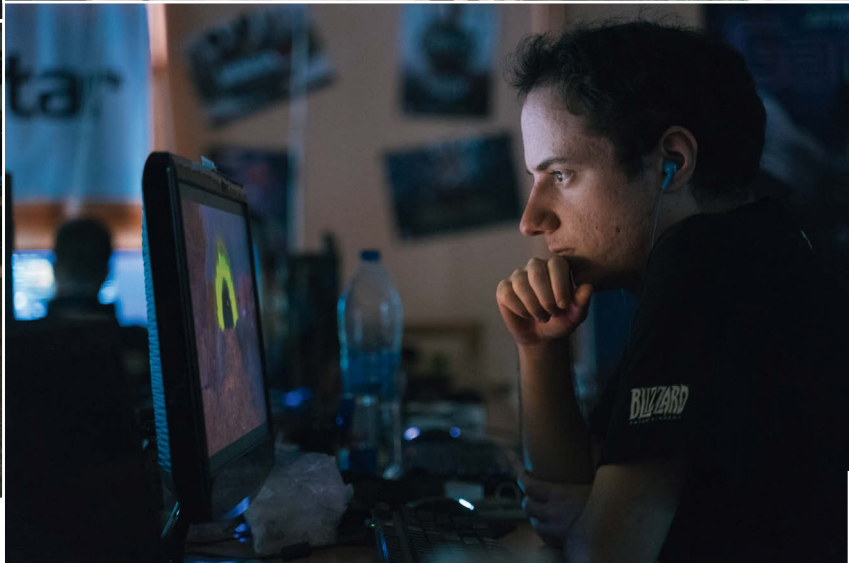
bályrendszer, és azt a játékos ismeri és elfogadja, de ettől függetlenül arra és úgy indul, amerre és ahogyan szeretne. Emiatt minden végigjártás egy egyedi történetté áll össze. Ilyen például az XCOM vagy akár a Sims, amelyben nincs két egyforma játékos, aki ugyanúgy irányítaná karaktereit. Az ilyen történeti struktúrával rendelkező játékok tényleges cselekményét nagyon nehéz megírni, és nem is lehet igazán irányítani azt.

### VIRTUÁLISAN A MAGAM URA

Ahogy korábban is hangsúlyoztam, az interaktivitás talán a legerősebb eszköze a videojátékoknak, akár erősen narratív játékokról beszélünk, mint ez alkalommal, akár egy pörgősebb, akcióorientált alkotásról. Az interaktivitás lehetőséget ad az ember számára, hogy ő legyen különböző események kiindulópontja és végpontja is. Játékosok játékhaználtati szokásainak vizsgálata során Przybylski, Rigby és Ryan azt találta, hogy az alanyok három, a való életben is fontos szükségletet tudnak kielégíteni tevékenységükkel. Ezek az autonómia, a kompetencia a kötődés érzése. Az autonómia, amely az interaktivitással is összefügg, azt jelenti játékhelyzetben, hogy a történet főszereplőjét valóban a játékos irányíthatja, lehetősége nyílik önálló döntések meghozatalára, és azok következményeivel is neki kell szembenéznie. A kompetencia megélése játék közben képességeink magabiztos és határozott használatát jelenti, vagyis a játékos bizik saját képességeiben, tudásá-

ban, és leküzd olyan akadályokat, amelyek ugyan kihívást jelentenek, de nem megoldhatatlanok. A kötődés átélése a játékosársakkal történő közös munkában merülhet ki, ugyanakkor egy offline, single-player játék esetében is megélheti valaki a kötődést, a valahová tartozást, a társas támogatást, méghozzá annak köszönhetően, hogy a történetközpontú játékok mellékszereplői (az NPC-k) is nagyon árnyalt, összetett személyiséget kaphatnak, akikkel közösséget érezhetünk. E szükségletek játékon belüli megélése magyarázhatja például azt is, hogy miért szeretünk ennyire erős narratívájú játékokkal játszani. Visszatérve a szerzteágazó történetű játékokra, nemrég újra elkezdtem (és befejeztem) a Detroit: Become Human, amelynek készítői azt ígérték, hogy nincs két ugyanolyan végigjártás, és a döntéseknek ténylegesen súlya van. Mindegyik alkalommal komoly eltéréseket tapasztaltam, a végkifejlet és az oda vezető út is teljesen máshogy alakult (először békés voltam, később megrögzött robotként/forradalmárként viselkedtem). A játék interaktivitása – szemben egy filmmel vagy egy regénnyel – és szerzteágazó döntési opciói lehetővé tették, hogy tényleg érezzem az autonómiát, hogy én irányítom az eseményeket, és így érezhettem azt is, hogy valóban az én hibám, ha a meghozott döntés egy társam vesztét jelentette; akihez, habár nem valódi ember volt, mégis elérte a játék, hogy kötődni tudjak.

Fanni



Hetediziglen

# GAMESTAR-TÁBOR 2018

**ELKÉPESZTŐ TEMPÓBAN MŰLIK AZ IDŐ ITT A GAMESTAR SZERKESZTŐ-SÉGÉBEN.** Hat hosszú évvel ezelőtt vettem át a tábor szervezését Judittól, aki igazoltan volt távol pár évig a kisbabájával. Azóta Johanna elérte az iskoláskort, nekem pedig hetedszer adott meg az a megtiszteltetés, hogy levelezni lehessen az éves GameStar-táborral Velencén. Az idei is kalandos volt; megpróbálom visszaadni ebben a két oldalban a hangulatot, de aki eltöltött már velünk egy hetet, az pontosan tudja, hogy ez lehetetlen küldetés.

## A MOZGÁS ÖRÖME

Idén csavartunk egy kicsit a már megszokott dolgokon, és a videojáték-strandolás-partizás kombó mellé becsempészük a mozgást is. A tábor főtámogatója az alkalommal a Chio volt, amellyel közösen úgy gondoltuk, elérkezett az ideje annak, hogy két zacskó burgonyaszírom és egy pár *PUBG*-menet után kicsit megmozgassuk a gamereket. Jelentem, a küldetés várakozáson felüli sikerrel teljesült, sok

résztevő szerint ez volt minden idők egyik legmozgalmasabb és legváltozatosabb tábora. A videojátékos versenyek mellett mindennap szerveztünk valami jópofa megmozdulást, ami kis időre kirobbantotta a táborozókat a gép elől. Volt mókás sorverseny, amelyen olyan elánnal vettek részt a fiatalok, hogy még az sem érdekelte őket, hogy a küzdelem hevében a térdükről és a könyökükről lejjött a zománc. A keddi napunk a lézertag jegyében telt: egy komplett akadálypályát építettünk fel az Ifi Szálló udvarán, ahol egész nap ment a gyakorlás és az éles verseny. Elképesztő vetődéseket és profi csapatmunkát láthattunk, még nézőként is élvezetes volt figyelni a küzdelmeket; el tudom képzelni, milyen lehetett aktívan részt venni az ütközetekben. Nem maradhatott ki a szokásos pingpongbajnokságunk sem, ennek évről évre egyre nagyobb a népszerűsége. Akarnak és tudnak is játszani a gamerek, mondjuk ehhez kell a jó társaság is, de az a GameStar-táborban mindig adott. A velencei strandolók is nagyot néztek, amikor hatvanfős,

Chio egyenpólóba öltözött különítményünk elfoglalta a homokos focipályát, és órákon keresztül kidobószott a tűző napon. Igazi élmény volt látni, milyen jól szórakoznak a srácok egy ilyen egyszerű szabadtéri játékkal. Sokat töprengtünk azon, hogyan tegyük igazságossá a versenyeket, hiszen senki sem várhatja el a kezdő, nagyon fiatal táborozótól, hogy legyőzze a kirobbanó formában lévő fiatal felnőtteket. A végén úgy határoztunk, hogy a részvétel fontosabb, mint maga a győzelem, így a fődíjat, egy hatalmas, mindenféle technológiai jószággal felvértezett gamermonitort azok között fogjuk kiosorolni, akik mind az öt sportprogramra beneveznek. Kilencven százalék felett volt a részvételi arány, ami egyértelműen rácafol a sztereotípiára, miszerint a gamerek nem szeretik a testmozgást.

## JÁTSZANI IS ENGEDDI!

A gépterem idén nyáron is szinte teljesen megtelt, alig maradt hely a *Just Dance* táncparkettnek. Minden évben nehezen indul be a táncpárba, de az-

tán éjjel környékén átveszi az uralmat a lábak felett a bugi, és az önjelölt Fred Astairek sosem látott mozgáskoordinációval igyekeznek túlszárnyalni a többi táncoslábú táborozót. Esténként ezerral pörögtek a versenyek, mindenki hajtott a szponzoraink által felajánlott értékes ajándékokért. Volt itt alaplap, számítógépház, gamerfejhallgató, gameregér és billentyűzet, egy halom játék és a játékokhoz kapcsolódó vásárfia. Idén először senki sem tért haza üres kézzel, hiszen az összes táborozó neve bekerült egy nagy kalapba, és az apróbb ajándéktárgyakat is kisorsoltuk, így még a legszegénylenebb tizenéves is lehetőséget kapott arra, hogy valami szép emlékekkel búcsúzzon Velencétől. A játékok között érezni lehetett a battle royale műfaj térhódítását, izgalmas *PUBG*- és *Fortnite*-meccsek mentek, de az igazi sztár a *Rainbow Six: Siege* volt – a legtöbb gépen a Ubisoftot kommandós lövöldéje futott. Hagyomány a GameStar-táborban az esti teraszparti, ilyenkor a táborozók nagy része kiül a hűvös er-



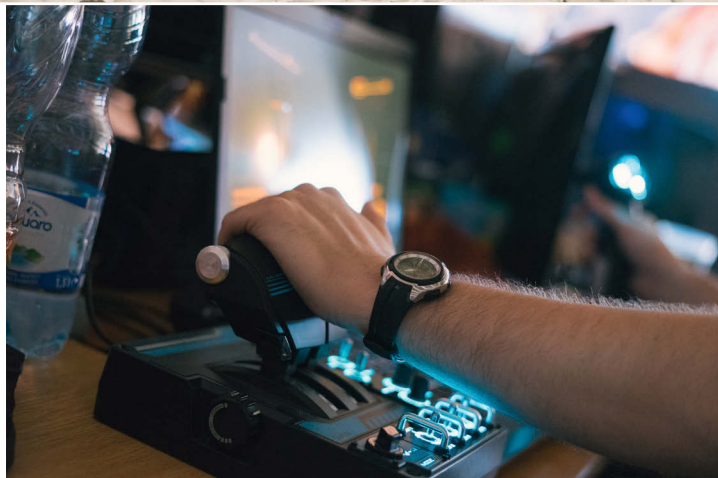
**ÉRÉZNI LEHETETT A BATTLE ROYALE MŰFAJ TÉRHŐDÍTÁSÁT, IZGALMAS PUBG- ÉS FORTNITE-MECCSEK MENTEK, DE AZ IGAZI SZTÁR A RAINBOW SIX: SIEGE VOLT**

kélyre, előkerülnek a vízpipák és a társasjátékok, megindul a beszélgetés az élet nagy dolgairól, és hamarosan finom sült grillhúsillat emlékezteti a jelenlévőket arra, milyen rég volt már vacsora. Ami mellesleg egészen kiváló volt, idén új szakácsok kerültek a konyhára; szinte teljesen elfogyott az ebéd és a vacsora, még a közismerten finnyás szervezők is elismerően biccentettek a tányérról lelógó rántott hús láttán. A reggeli nagy része most is megmaradt, a hajnali partizás eredményeként nagyon kevesen bírtak felkelni időben. Nem is nagyon erőltetjük a délelőtti programokat, hiszen a maroknyi szervezőn és az elszánt fiatalokon kívül senki sem tartózkodott a gépteremben. Az igazi élet mindig is ebéd után kezdődött; vannak dolgok, amiken nem szabad változtatni, ez közzük tartozik.

Indokolatlanul gyorsan eltelt ez az egy hét; mire észbe kaptunk, már eljött a péntek este, és beindult a hét legnagyobb bulija. Ilyenkor kicsit kibővül a tábor, ezúttal is régi táborozók (és barátaink) látogattak meg minket a záróestén, együtt szurkolnak az újjakkal a sorsoláson, és együtt búcsúztatták velük a 2018-as GameStar-tábort. Kicsit ellazult minden-

ki, a szervezők is örömmel nyugtázták, hogy újabb, komolyabb incidens-től mentes táboron vannak túl. Persze történtek kalandos dolgok, amelyek az évek múlásával legendák lesznek: most már tudjuk, merre van az orvosi ügyelet Velencén, ahol a „sportsérüléseket” ellátják, az aggódó anyukák is szép lassan elfogadják, hogy csemetéjük nem azért nem veszi fel a telefont már harmadik napja, mert valami baja esett, mindössze arról van szó, hogy élete legjobb táborában megtalálta azt a közösséget, amelyhez mindig is tartozni akart. Jó volt az idei egy hét együtt, és természetesen nagy terveink vannak jövőre is. Érdeemes megnézni a helyszínen készült videókat, azok egy kicsit visszaadják a hangulatot, de az igazi az, amikor ott vagy, és személyesen tapasztalod meg, milyen a nyár legjobb hete a GameStar csapatával. Ezúton szeretnénk megköszönni minden szervezőnek, külsős és belsős kollégának, illetve GameStar-közeli barátoknak a jó hangulatot és a segítséget, nélkületek sokkal haloványabb lenne az emlék. Köszönet jár táborozóinknak is, ez egy remek csapat, csupa jó fej fiatalal. Jövőre veletek ugyanitt!

Mocsy



Fotók: Richard Koronczai

# Extra life

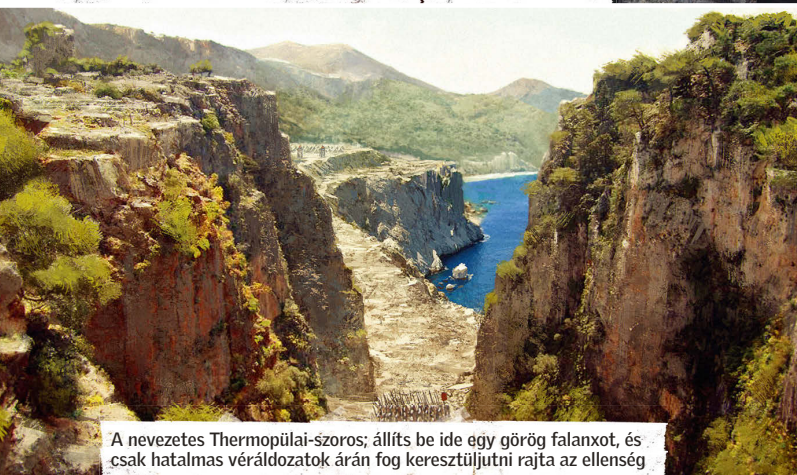
» TOTAL WAR: ARENA



Tömegjelenetekből sohasem lesz hiány; elsősorban kicsit ijesztő a látvány, de a három osztag irányításával mindenki meg tud birkózni



Folyamatosan kerülnek be a játékba új hadvezérek, jelen pillanatban 14 történelmi személyiség közül választhatunk



A nevezetes Thermopülai-szoros; állíts be ide egy görög falanxot, és csak hatalmas véradozatok árán fog keresztüljutni rajta az ellenség



A harci elefántokat Hannibál hozta be a köztudatba, de a játékban sokkal nagyobb szerepet kaptak, mint a valóságban, ahol a legtöbbjük elpusztult a Alpokban

## Barbárok és rómaiak Pannóniában

# TOTAL WAR: ARENA

### ÉVEK ÓTA TÁMOGATJA A WARGAMING, TÖBBEK KÖZÖTT A WORLD OF TANKS KIADÓJA ÉS FEJLESZTŐJE A GAMESTAR-TÁBORT.

**IDÉN ANYNYI CSAVAR VOLT A DOLOGBAN, HOGY NEM HARCKOCSIK, VADÁSZREPÜLŐK ÉS HADIHÁJÓK NÉPESÍTÉTEK BE A RÉSZTVEVŐK MONITORÁT, A FEJLETT HADI TECHNIKA EBBEN AZ ÉVBEN ÁTADTA HELYÉT AZ ÓKORI HARCOSOKNAK ÉS A LEGENDÁS HADVEZÉREKNEK.**

### HANNIBAL ANTE PORTAS

A *Total War: Arena* a *Wargaming* és a SEGA új, ingyenesen játszható stratégiai játéka, amely ügyesen ötvözi a *Total War* játékok taktikai és stratégiai elképzeléseit a *World of Tanks* fejlődésrendszerével. Első hallásra ez a hibrid megoldás meglehetősen elvont, de higgyétek el, aki egyszer kipróbálja, pillanatok alatt függővé válik, és bekövetkezik az a bizonyos „na, csak még egy utolsó menetet, és megyek aludni” állapot. A 2018-as GameStar-tábor rendkívül zsúfolt volt, a táborozók ébren töltött perceit másodpercre pontosan beosztottuk, többek között egy jópofa *Total*

*War: Arena* programot is beleszuskoltunk a napirendjünkbe. Ugyan túlzás lenne azt állítani, hogy mindenki azonnal törölte a merevlemezéről a *PUBG*-t és a *Fortnite*-ot, hogy helyet csináljon a *Total War: Arena* számára, de két nagyon lelkes csapat kipróbálta a játékot. Hiába írtunk a megjelenéskor egy elég hosszú anyagot róla, gamereink nagy része még csak nem is gyanította, hogy milyen remek a *TWA*. Egy tízfős különítmény feltelepítette a gépére a játékot. Mindenki kapott invite-kódot (ezzel

hét-hét nap prémium előfizetéshez jutottak), és 500 arany bónuszt, amit elköltethetett kozmetikai felszerelésekre. Az aranyberakásos pajzs volt a sláger; nem is csoda, az néz ki a legjobban.

### BESZIPPANT, ÉS NEM ERESZT

Kezdsé után mindenki belevetette magát az oktatórészbe, de nem igazán láttam az arcokon a lelkesedést. Meg voltam róla győződve, hogy néhány menet után mindenki visszatér a *PUBG-Fortnite-Siege* trióhoz (ezek

voltak a legnépszerűbb játékok idén). Ekkor azonban táborvezetői teendőim máshová szóllítottak, és csak este értem vissza a gépterembe. Legnagyobb meglepetésemre egy hat-nyolc emberből álló kemény mag még mindig a *Total War: Arenát* nyűsztölte; összeálltak egy csapatba, és fejhallgatón keresztül hangolták össze támadásaikat. Láthatóan remekül szórakoztak, és eszük ágában sem volt abbahagyni a csatákat. Érthető is, együtt szinte az összes ütközetet megnyerték, hiába voltak erősebbek az ellenfelek, a közösen kidolgozott és pontosan kivitelezett stratégiák ellen nem volt ellenszer.

Jó pár napon keresztül mentek a meccsek, és egészen biztos vagyok benne, hogy a srácok a tábor után is folytatni fogják hadseregük fejlesztését. Jómagam is belettem a játékba vagy száz meccset, de sajnos időhiány miatt abbamaradt ez a folyamat; lassan ideje lenne ismét elővenni a játékot, hiszen több patch is kijött a megjelenés óta, és az a hír járja, hogy hónapról hónapra jobb és kidolgozottabb a *TWA*.

## CAPUA, A GLADIÁTOROK VÁROSA

A Creative Assembly TWA-csapata fáradhatatlanul dolgozik azon, hogy egyre több és több tartalmat nyújtson a játékosoknak. Folyamatosan monitorozzák a játékot, és figyelembe veszik a TWA-közösség visszajelzéseit a változtatásoknál. Az egyik leggyakoribb kérés az volt, hogy legyen még több városi pálya, hiszen a szűk utcákon nagyon jól ki lehet használni az egységek speciális képességeit, és hosszú időre lezárhatunk bizonyos területeket még a túlerőben lévő ellenfelek elől is. Az új városi pályát Capuáról mintázták, arról a városról, ahol kitört a Spartacus vezette rabszolgafelkelés. Ezzel együtt összesen tizenhárom harcmező található már a játékban. Ez ugyan még messze van a *World of Tanks* harminc térképétől, de látszik, hogy jó irányba halad a játék, öt év múlva simán utolérheti a nagy testvérét (WoT).

Mocsy

A városi csaták egyelőre még nem ilyen látványosak, mint ez az artwork



Hannibál Róma legnagyobb ellenfele volt a történelemben, eljött az idő, hogy revansot vegyen a légiókon



Boudica kelta királynő volt, aki fellázadt a rómaiak ellen, sőt még az akkori Londont is sikerült porig rombolnia

Az összes térkép részletesen kidolgozott, de a látványnál sokkal fontosabb szempont volt a játszhatóság és a taktikai lehetőségek kihasználása



Télen sem szünetelnek a harcok; a kemény germán telek miatt a római légiósok kénytelenek voltak szoknya helyett nadrágot húzni



## INTERJÚ JOSHUA WILLIAMSSZEL, A CREATIVE ASSEMBLY KOMMUNIKÁCIÓS MENEDZSERÉVEL



**GameStar:** Mi különbözteti meg a Total War: Arenát a konkurensaktól?

**Joshua Williams:** A stratégiai játékokat sokan unalmasnak és főként időigényesnek tartják. Egy komoly hadjárat bármelyik Total War vagy Civilization játékban napokig, de akár hetekig is eltarthat, főként, ha jól csinálják. A Total War: Arenában ennél lényegesen gyorsabb a játékmenet, itt percek alatt eldőlnék a csaták.

**GS:** Mi a legfontosabb ismérve egy jó TWA-játékosnak?

**JW:** A csapatmunka. Enélkül esélye sincs a győzelemre, hiszen mind a gépi, mind az emberi ellenfelek nagyon ügyesen játszanak, és már messziről kiszúrják azokat a játékosokat, akik magányos farkasként

próbálnak meg érvényesülni. Itt ez a taktika nem működik; lehetsz bármilyen jó, esélyed sincs háromszoros túlerővel szemben.

**GS:** A World of Tanks és a World of Warships nagy sikert aratott konzolon és mobilszközökön is. Remélhetjük, hogy a közeljövőben a Total War Arena is átköltözik más platformokra?

**JW:** A Total War sorozat mindig is PC-exkluzív cím volt, ez a közeljövőben nem fog változni. Kacérkodtunk persze az ötlettel, de a prototípusok irányítása nem volt elfogadható kontrollal, így egyelőre maradtunk a jó öreg egér-billentyűzet kombónál. Talán egyszer visszatérünk erre a kérdésre, de pillanatnyilag nem áldozzuk fel a játékmenetet a konzolos közönség kedvéért.

## Játéktervezés

# HOGYAN KÉSZÍTSÜNK VIDEOJÁTÉKOT?

**JÁTSSZUNK EGYET! KÉPZELD EL ÁLMAID SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKÁT, AZT, AMELLYEL ÓRÁKAT, NAPOKAT TUDNÁL ELTÖLTENI, ÉS AMELY VÉLEMÉNYED SZERINT ZAJOS SIKER LEHETNE, AKÁR AZ ÉVTIZED JÁTÉKA.** Az egyszerűség kedvéért tegyük fel, hogy rendelkezésre áll a program létrehozásához szükséges tudás, plusz időd és pénzügyi tartalékok is van, hogy belekezdj a fejlesztésbe, azaz majd-hogynem minden ideális. Túl könnyűre állítottuk a szintet? Nos, eláruljuk, hogy nem, mivel jó eséllyel így is megbukik majd a próbálkozásod, sőt az is lehet, hogy végül egy teljesen más játék fog megszületni, mint amit eredetileg elképzeltél. Addig is készülj fel az öldöklő piaci versenyre, a rengeteg munkaórára, az éjszakai munkásokra, a fájdalmas kompromisszumokra, a nehezen megemészthető üzleti döntésekre, a pénzügyi bukásokra, a repetitív feladatokra, és még hosszasan folytathatnánk a sort.

### AZ IDEÁLIS JÁTÉK

Ideje ledönteni az első mítoszt: ideális játék nem létezik. Ha létezne, már régen megcsinálták volna, és azzal játszana mindenki. Sajnos vagy inkább szerencsére nincs egy mindenki által követhető recept, még tapasztalattal, hírnévvel sem garantálható a siker. Erre remek példa a Cliff Bleszinski, a *Gears*

*of War* lead designere által fejlesztett *LawBreakers*, amely csúnya véget ért, illetve nem olyan rég Amy Hennignek, az *Uncharted* sorozat írójának és Jade Raymondnak, az első két *Assassin's Creed* rész producerének közös *Star Wars* projektjét is elkaszálták, pedig vélhetően száz emberből kilencvenkilenc azt mondaná, hogy egy, a Csillagok háborúja univerzumban játszódó *Uncharted*-klón sikerre van ítélve.

Ebből is látszik, hogy minden játék különböző; más körülmények között készül, és mivel a piac elvárja az innovációt, még egy folytatást sem lehet kisujjból kirágni. Nehéz előre megmondani, hogy melyik projekt lesz majd sikeres, hiszen rengeteg külső és belső körülmény együttes hatásával kell számolni egy állandóan változó, innovációkkal teli piacon, több éves fejlesztési ciklusok mellett. A statisztikák szerint száz számítógépes játékból nyolcvan bukásra van ítélve – a mobiljátékok 92 százaléka –, a fejlesztőknek így a kevés sikereset kell úgy megcsinálniuk, hogy azok bevételei fedezzék a bukások költségét is. Valójában túlságosan kockázatos a játékfejlesztés ahhoz, hogy pusztán anyagilag megérje belevágni. Pláne, hogy tuti recept híján egy jó ötlet önmagában kevés. Lehet, hogy azt gondolod, elképzelt programod letarolná a piacot, de ugyanezt hiszi mindenki, aki belevág a játékfejlesztésbe. Ez nem az az iparág, ahol ötletek versenyeznek egymással, egy

szimpla elképzelést nem vesz meg egyik kiadó sem, a szintlépéshez, az érdemi munka elindításához egy futtatható prototípusra lesz szükséged.

### ELŐKÉSZÍTÉS

Független fejlesztőként nincs egyszerű dolga az embernek, sok esetben a prototípust munka mellett kell elkészítenie, így több hónapig, évig is eltarthat, mire létrejön egy értékelhető, megosztható demó. Egy csapat ez esetben is nagy segítség lehet, hiszen nincs ember, aki mindenhez ért, ráadásul egy készítő nem tud csodát tenni, pláne első próbálkozásra. A nagy játékokat is több tucatnyian vagy több százán készítik, több éven keresztül, nem kevés szakmai tapasztalattal felvértezve. Nagyobb kiadóknál természetesen adott a csapat, és a legtöbb esetben nem is egyetlen személy ötlete alapján indul el a fejlesztés, a gyártás-előkészítő szakaszban a cég legjobb vezető szakemberei azok, akik több szempontot figyelembe véve meghatározzák az irányt. Ez esetben az első megbeszélésen részt vesz a vezető programozó, a művészeti vezető, a vezető dizájnér (aki ebben az iparágban játékmekanikai tervezőt jelent), az ütemezésért és költségvetésért felelős producer, valamint a marketingosztály képviselője, aki a trendeket és az eladhatóságot emeli be a beszélgetésbe.

Mivel a jobb indie címek költsége legalább 200 ezer dollár (körülbelül 55



### SAKÉRTÖNK: SZEVEDI PÉTER JÁTÉKFEJLESZTŐ

Tizenhárom évvel ezelőtt, 2005-ben 3D-grafikusként került Szegedi Péter a S.W.I.N.E. és a Panzers szériát fejlesztő Stormregion céghez, majd több projektnél produceri, gyártásvezetői pozíciót töltött be, kisebb csapatokat vezetve. Két indie céget is alapított, amelyek közül talán az Extropia Games híresebb, illetve annak a Bela Kovacs and The Trail of Blood point & click játéka, amely a Kongregate és az Armor Games oldalán együttesen egymillió lejátszásnál jár. Szegedi Péter a NeocoreGames csapatában a The Incredible Adventures of Van Helsing mindhárom részén dolgozott a szinkronért felelős gyártásvezetőként, rendezőként, részben tutorial designerként, illetve a kontrolleres átültetésért is felelős volt. Legutóbb pedig a Warhammer 40k – Inquisitor Martyr munkálataiban vállalt aktív részt. Egy éve úgy döntött, hogy független játékfejlesztőként folytatja, azóta szabadúszóként besegít nagyobb produkciókban, prototípusokat készít egyedül és kisebb csapatokkal, valamint egy Game Jam-kurzust is tartott a MOME diákjainak.





## A STATISZTIKÁK SZERINT SZÁZ SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKBÓL NYOLCVAN BUKÁSRA VAN ÍTÉLVE

millió forint), az AAA játékok esetén pedig több millió dollárról beszélünk, a kiadók általában alaposan megvizsgálják, hogy merre induljanak el. A cél a kockázatminimalizálás, ami csak akkor működhet jól, ha a szereplők korábban már több játék készítésében is részt vettek, ismerik a lehetséges buktatókat, és nagyjából tudják, hogyan érdemes az időzítést és a költségeket tesztelni. Kockázatsökkentő tényező, ha a szervezetben már van tapasztalat játékok elkészítésében. Értelemszerűen egy autóversenyt gyártó társaság meg fog izzadni, ha szerepjátékot kell készítenie, hiszen neki nem az a profilja. Ugyanígy vélhetően nem vállal be FPS-t egy olyan stúdió, amelyik korábban nem készített még hasonló játékot, ha pedig mégis, akkor a piacról kell toboroznia FPS-szakembereket, más különben csak égetnék a pénzt. Magyarországon például, ahol eddig mindössze egyetlen FPS készült (*Crysis Warhead*), és egy TPS próbálkozás volt (Prior Games – *Verrona*), amely már a fejlesztési ciklus elején megbukott, ez problémát jelent. Emiatt jellemző, hogy a gombhoz varrják a kabátot, és a hazai stúdiók olyan játékot készítenek, amihez toborozható hozzáér-

tő szakembergárda. Így talán érthető, hogy hazánkban miért születnek túlnyomórészt top-down játékok (*Stormregion – S.W.I.N.E.* és *Panzers* széria, NeocoreGames és Black Hole Entertainment játékok, Kite Games – *Sudden Strike 4* stb.).

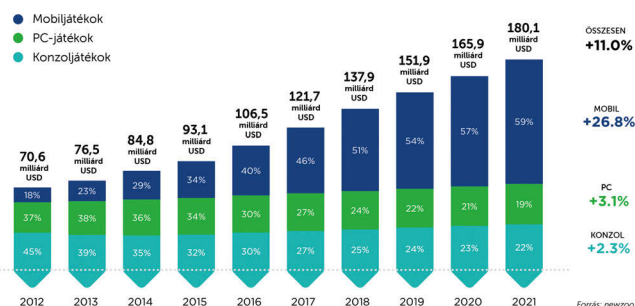
### PROTOTÍPUS

Ha megvan, hogy pontosan milyen lesz a játék, akkor a nagyobb stúdiókban a vezető szakemberek elvonnak, és megpróbálnak költségeket számolni, megnézve, hogy a kiosztott feladatokhoz pontosan mennyi emberre van szükség, illetve mennyi időt emészt fel a program elkészítése. Ez alapján készül egy költségterv, amit ütköztetnek azzal, hogy a piacon elérhető hasonló játékok általában mennyi pénzt termeltek. Ha az jön ki, hogy a fejlesztési költség jóval magasabb (és mivel mindenki alultervez, érdemes duplázni a kiadásokat), mint a várható bevétel, akkor jó eséllyel nem kezdenek bele a projektbe. Ez a gondolkodás nem segíti a kísérletezést, ezért a kiadók ritkán mernek nagy kockázatot vállalni, inkább lehúznak még egy bőrt a menő címeikről (lásd *Call of Duty*, *Assassin's Creed* sorozat). Az indie cégek e tekintetben jóval rugalmasabbak, ami

## FINANCIÁLIS KÉRDÉSEK

Habár a videojáték-piac folyamatosan bővül, a stúdiók mégsem lehetnek nyugodtak. Egyrészt látható, hogy a mobiljátékok körében érezhető a legnagyobb bővülés, jellemzően a mikrotranzakciók miatt, ahol már így is hatalmas a tolokodás, és nagyon nehéz kitűnni a mezőnyből. Ma már nem egyértelmű, hogy milyen üzleti döntést hoz a kiadó a bevételeket illetően, hiszen van, akinek működik a free-to-play modell, más belebukik az ingyenességbe. Sokszor már nem elég az, ha eladják a játékot egyszer, a kiadók a folyamatos bevételeket szeretik, ami felértékelte a DLC-k, azaz kiegészítő, a folytatásos kiadások (Telltale játékok) és természetesen a skinekhez kapcsolódó, illetve más mikrobevételek létjogosultságát, amely trend egészen az immár károsnak vélt loot boxokig gyűrűzött. Mostanság mindenki a játék mint szolgáltatás (games as a service) trendet próbálja alkalmazni, de nem lehet minden esetben jól implementálni. Fontos e téren is a jó tervezés, mivel egy sikertelen nagy költségvetésű projektbe egy nagyobb stúdió is belebukhat.

## A GLOBÁLIS JÁTÉKPIAC NÖVEKEDÉSE



esetükben kényszer is, hiszen a kis, független fejlesztők egy átlagos játékkal nem tudnak kitűnni a tömegből, csak igazán különlegességgel. A közönség ráadásul elvárja ezt a fajta megújulást. A SuperGiant például úgy készítette el egymás után *Bastion*, *Transistor* és *Pyre* játékaikat, hogy azok motorjában minden esetben masszív mechanikai változások történtek, a grafikai világ és a zene viszont hasonló maradt. Ezzel szemben ott van a Playdead, amely a *Limbo* után megcsinálta az elődre kísértetiesen hasonló *Inside* játékát, amiért több negatív kritikát kapott. Ha van pénzünk a stúdióknak, akkor általában ösztönzik a prototípusgyártást, hiszen ők is tudják, hogy a húzócégek előbb vagy utóbb elfáradnak, még időben fel kell építeni a következőket. Ez a fajta épít-

kezés történhet szervezeten; Tim Schafer cége például, a Double Fine Productions sok esetben szervez egyhetes Game Jam-táborokat (Day of the Devs) dolgozóinak, ezzel elősegítve a rapid prototípusgyártást. Emellett a Game Jam-versenyek alapvetően a független fejlesztők számára jelenthetnek remek kitérési lehetőségeket. Léteznek online (például [idjam.com](http://idjam.com), [tch.io/jams](http://tch.io/jams)) és offline versenyek, amelyekben a cél a gyors prototípusgyártás, sok esetben úgy, hogy egymást nem ismerő emberekből állnak össze a csapatok az adott projektre. A prototípus és a későbbi gyártás egy alapvetően körkörös, iteratív folyamatban zajlik, amely mindaddig körbehalad, míg a csapat el nem éri a kitérőt célt. A folyamat minden esetben a tervezéssel kezdődik, aztán jön az ötletek

## A JÁTÉKFEJLESZTÉS KULCSSZEREPLŐI

### Game designer



Játékfejlesztéskor a dizájnerek alatt nem a grafikusokat értjük, hanem azokat a szakembereket, akik megtervezik magát a játékot, annak felépítésével, struktúrájával együtt. Ezek azok a szakemberek, akik meghatározzák, mi és miért kerül bele a játékba. Mivel nem érdemes feltalálni a spanyolviaszt, ismerniük kell a piacot és a konkurens programjait.

### Artist



A művészek a csapat egy nagyobb részét jelentik, ide értendő minden grafikus, animátor, 3D- és szinttervező, úgynevezett level designer. Ők felelnek a játék vizuális megjelenéséért, hogy az a lehető legszebb legyen, ők rajzolják meg a pályákat, a karaktereket, az ellenfeleket. Nagyobb stúdióknál specializálódnak a feladatokra, vannak, akik például csak járművekkel foglalkoznak.

### Programozó



Hiába a jó elgondolás, a pontosan megépített koncepció és a szép karakterek, ha nincs senki, aki mozgásba hozza a világot, és a számítógép nyelvére lefordítja a végrehajtandó utasításokat. A programozók természetesen kulcsszereplők, jó ötleteikkel a dizájnerek munkáját is segíteni tudják. Általában csapatokban dolgoznak, középvezetővel, egy adott részterületen.

### Sound designer



Sokan az artistok, azaz a művészek közé sorolják őket, és habár a grafikusoknál jellemzően kisebb tömeget jelentenek, mégis komoly szerepük lehet egy játék sikerében. Ők azok, akik megkomponálnak minden, a játékban megszólaló hangot, legyen szó zenéről vagy éppen egy vadállat hörgéséről. Sok cég kiszervezi ezeket a munkákat, ha nem tud állandó munkát adni a szakembereinek.

## TOP 10 LEGDRÁGÁBB JÁTÉK\*

- 1 Grand Theft Auto V**  
137+128 millió dollár
- 2 Call of Duty: Modern Warfare 2**  
50+200 millió dollár
- 3 Star Wars: The Old Republic**  
Több mint 200 millió dollár
- 4 Destiny**  
Több mint 140 millió dollár
- 5 Halo 2**  
120 millió dollár
- 6 Final Fantasy VII**  
112 millió dollár\*\*
- 7 Max Payne 3**  
105 millió dollár
- 8 Grand Theft Auto IV**  
Több mint 100 millió dollár
- 9 Too Human**  
100 millió dollár
- 10 Red Dead Redemption**  
100 millió dollár

\* fejlesztési és marketing-költség  
\*\* átlagolt érték

Forrás: Wikipédia



## FÜGGETLEN FEJLESZTŐK EGY ÁTLAGOS JÁTÉKKAL NEM TUDNAK KITÚNNI A TÖMEGBŐL

implementálása, utána a tesztelés, majd az értékelés és a javítás, és ismét a tervezés, ha a végeredmény még nem elfogadható. Az első mérföldkövet a játék legkisebb, korlátozott funkcionalitású prototípusa (úgynevezett MVP, Minimum Viable Product) jelenti, amelynek célja a fő játékmenet bemutatása egy majd-nem végleges grafikai kivitelezésben.

### MVP, ALFA ÉS BÉTA

Az MVP rendkívül fontos a játék életében, hiszen a nagyobb stúdiók, kiadók e demó alapján döntenek el, hogy zöld utat adnak-e a tényleges gyártásnak, vagy sem, míg a független fejlesztők ennek birtokában elkészíthetik az első trailerüket, vagy közösségi finanszírozású kampányokat indíthatnak, remélve, hogy a fejlesztési költség legalább egy részét előre kifizeti a közösség. A nagyobb cégek ezt nem tehetik meg, így esetükben hosszas tárgyalássorozat, netán fókuszcsoporthoz interjú után derül ki, hogy egy projekt túlélhető-e a preprodukción szakaszon. Általános mondás, hogy ha bukni kell, a legjobb, ha minél hamarabb elbukik egy játék, így annál kevesebb pénz

emészt fel, így könnyen lehet, hogy ígéretes címek végül a fiókban végzik – és itt visszautalnánk Amy Hennig és Jade Raymond visszavont Star Wars címére –, még ha a koncepció több évig is készült.

Ha viszont minden zöld utat kap, akkor az innovatív kis csapat mellé egy nagyobb gárdát rendelnek a producerek, és megkezdődik a tényleges munka, illetve a versenyfutás az idővel, az előre meghatározott ütemezés és költségkeret betartása – pláne, hogy ez idő alatt a versenytársak is gőzerővel fejlesztik saját játékaikat. A csapat célja elsőként az alfa-verzió létrehozása, ami már nemcsak a játék egy részének, hanem az egészének az első változatát jelenti, nem végleges grafikai megvalósítással és még rengeteg programhibával. Eközben elkezdődik a grafikai és a technikai prototípusok gyártása, hogy mire a program bétaállapotba kerül, a kész effekttekkel, újításokkal felhessen tölteni a játékot. A bétaverzió esetén ugyanis már az egész játéknak kész kell lennie, szinte végleges grafikaival, közben a bugok számát minimalizálva, hogy megkezdődhesen a zárt és/vagy nyitott teszte-

lés. Ekkor láthatja meg először a nagyobb közönség a hosszú fejlesztés eredményét, bár vannak, akik már a béta előtti változathoz is úgynevezett korai hozzáférést kínálnak, így bevonva az előfinanszírozást, egy nagyobb tesztelői közönséget, és már a korai időszakban felpörgetve a kommunikációt. A végleges verzió megjelenése nagyobb játékok esetén három-négy éves munkát is jelenthet, amellyel párhuzamosan egy rutinos és tapasztalt stúdió akár hetek alatt is össze tud rakni egy egyszerűbb mobiljátékot. Ezzel foglalkozik például a gyors prototípus-készítésre összpontosító Ketchapp Studio.

### AZ INNOVÁCIÓ PROBLÉMÁJA

Viszonylag gyorsan végigszaladtunk egy játék gyártásának főbb mérföldkövein. Az érdemi munka dandárja az előbbi bekezdésben leírt szakaszban történik, rengeteg éjszakázással, kompromisszummal és feszültséggel, ráadásul minél közelebb kerül egy projekt az előre kijelölt kiadási időponthoz, annál nagyobb lesz a teher a készítőin. Habár viszonylag fiatal szakmáról van szó, amely a 80-as, 90-es években indult el a professzionalizmus felé,



## Tester

Ők azok, akik egész nap nem tesznek mást, mint játszanak. Ez viszont komoly munkát jelent, komoly technológiai tudással, egy tesztelő ugyanis nem mondhat csupán annyit, hogy ez a játék nem jó. Pontosan meg kell határozni, hogy hol a hiba, miközben azt részletekbe menően dokumentálja. Kulcsszereplőkről van szó, visszajelzéseik aranyat érnek a fejlesztőcsapatnak.



## Producer

Egy újabb kulcsterület, hiszen a producer nélkül egy játék sem készülhetne el. Ő az, aki kvázi projektmenedzserként felel a teljes fejlesztésért. Költséget számol, ütemezést állít be, ha kell, embereket vesz fel. Ő az, aki nem engedi, hogy egy projekt elússzon, és folyamatosan tartja a kapcsolatot a kiadóval, a részvényesekkel vagy más finanszírozóval.



## Marketing

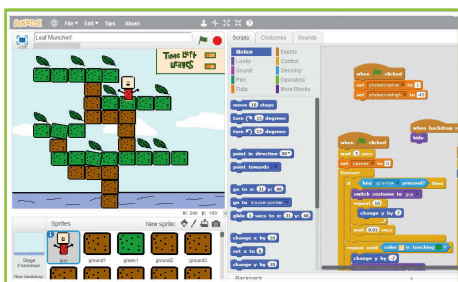
Nem elég egy jó játékot készíteni. Annak is kell tűnnie, és el kell érnie minél több embert, hogy esélye legyen befutni. A marketingcsapat felelős az élmény becsomagolásáért és a megfelelő tálalásáért, van, hogy nagyobb kerettel dolgoznak, mint a fejlesztők. Például a Call of Duty sorozat erre remek példa. Ha mindenki a játékról beszél, jó munkát végeztek.



## Kiadó

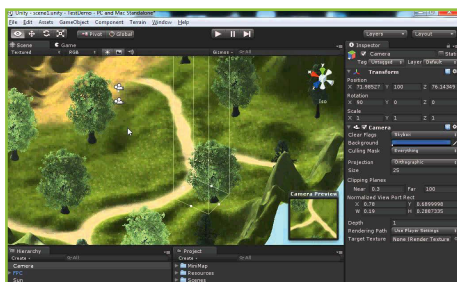
A kiadóval találkoznak általában a felhasználók, hiszen ő az, aki a termék célba juttatásáért, értékesítéséért felelős, legyen szó külső vagy belső fejlesztésű játékról. Sok esetben a kiadó kezeli a marketingkeretet, illetve finanszírozza egy program elkészítését. Nagy hatással van a játék készítésére, fő szempontja az eladhatóság és a bevételek maximalizálása.

## KEZDŐ FEJLESZTŐK BARÁTAI



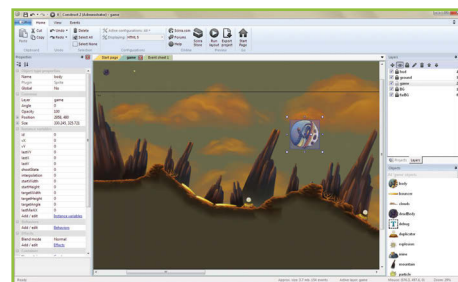
### Scratch

Erősen korlátos, leginkább tantermi használatra fókuszáló fejlesztőeszköz, mégis jó kiindulási alap lehet arra, hogy kipróbáld a benned rejlő játékfejlesztőt. Prototípusgyártásra elegendő lehet.



### Unity 3D

Mindenképpen szükséges programozói tudás egy első unitys prototípus készítéséhez, ám a neten számtalan segédanyag, úgynevezett asset található, amely támogatja a kezdők munkáját, ráadásul a publikálást is segíti.



### Construct 3

Objektumorientált fejlesztőfelület, kvázi a Scratch továbbfejlesztése, amellyel viszonylag könnyen, minimális kódolási tudással is összeállítható egy játszható prototípus. Részben ingyenes a használata.

az elmúlt harminc év alatt sem tudták még a nagyobb cégek sem megoldani a megfelelő ütemezés problémáját, hogy ne torlódjon fel a munka a kiadás végére. Hiába vannak már kód- és tervezésszinten jól használható tervezési minták és szakkönyvek (például Robert Nystrom: Game Programming Patterns és Jesse Schell: The Art of Game Design), gondot jelent, hogy minden fejlesztés egy picit más; mivel a felhasználók elvárják a grafikai és/vagy technológiai újításokat, minden projekttel járatlan utakra kell tévedni. Például ki tudja azt előre megmondani, hogy egy

új mesterséges intelligencia implementálása mennyi időt vesz majd igénybe, illetve milyen problémákat hoz magával, mikor azt még soha senki sem csinálta? Ez az elvárt és kényszerű innováció az, amely alaposan megnehezíti a tervezést, és könnyen lehet, hogy a technológiai prototípus miatt fellépő nehézségeken csak több hónap alatt tud majd túljutni a fejlesztőgárda.

### VÉGJÁTÉK

Az ötlet átbeszélése óta évek teltek el, mire a játék kiadható formába került. Könnyen lehet, hogy a piac az-

óta már alapjaiban megváltozott, vagy egy konkurens készített egy hasonló és jobb játékot, ami mind egyenes út a bukáshoz. Lehet, hogy a nagy kapkodás miatt a játék bugos, negatív a sajtója, és ezért lesz sikertelen. Az is előfordulhat, hogy minden összeáll, a játékosok mégsem haragnak rá a termékre, így pénzügyileg egy újabb veszteséget kell elkönyvelni. Az is lehet, hogy elkészül, egy kisebb csoport körében sikeres is lesz, ám a valódi világhírt más fogja learatni a koncepció továbbfejlesztésével. Így járt például Zach Barth,

akinek *Infiniminer* nevű indie játékát Markus Persson továbbgondolta, és kiadta *Minecraft* néven. Nincs könnyű dolga tehát annak, aki játékfejlesztéssel akar foglalkozni. Ha mégis belevágnál, akkor azt javasoljuk, hogy játssz sokat, elemezd a játékokat, és tanulj meg programozni, tervezni. Ha pedig nagyobb stúdióhoz mennél dolgozni, érdemes egy adott részterületre specializálódnod, a nagy költségvetésű produkciókhoz ugyanis kevesebb generalistára van szükség, mint specialistára.

**Molnár József, Szegedi Péter**

# Extra life

» A GAMESTAR-TÁBORBAN A NAPI MOZGÁS SEM MARADT EL



EGY KIS SPORT UTÁN MÉG A CÉLZÁS ÉS A KONCENTRÁCIÓ IS JOBBAN MEGY A JÁTÉKOKBAN



Sportolás gamer módra

# A GAMESTAR-TÁBORBAN A NAPI MOZGÁS SEM MARADT EL

**I**DÉN TIZENÖTÖDIK ALKALOMMAL PAKOLTUK MEG A SPORTTÁSKÁKAT, ÉS VETÜNK HÁTUNKRA A GÉPET, ILLETVE A MONITORT, HOGY EGY REMEKNEK ÍGÉRKEZŐ HE-TET TÖLTHESSÜNK A GAMESTAR-TÁBORBAN. Ezúttal ráadásul a Chio Mozdulj Gamer Mozgalom névadója volt a tábor főtámogatója, ők feleltek azért, hogy az egyhetes játék és móka mellett a táborozók sportoljanak is egy keveset. A srácok lelkesedését persze az is fokozta, hogy tudták, a napi sportprogramok résztvevői közül végül egyvalaki hazavihet egy menő 27 colos, AOC AG271QG gamermonitort, de elmondásuk alapján ettől függetlenül is nagyon örültek annak, hogy végre szer-

vezett programok gondoskodtak két *PlayerUnknown's Battlegrounds* meccs között a kellő fizikai igénybevételről. Nem hiába, egy kis sport után még a célzás és a koncentráció is jobban megy a játékokban. A tábor első napja az akklimatizálódással telt, az ifjak összebarátkoztak a Chio által biztosított sporteszközökkel, ezt követően minden egyes napon más délutáni sportprogramon vehettek részt. Hétfőn rögtön egy sorversenyyel nyitottunk, amely leginkább a gólyatáborokból lehet ismerős mindenkinek, de azért persze nem volt semmi durvulás, a mókás, csapatépítő feladatokra koncentráltunk. Kedden csataterévé változott az Ifi Szálló udvara, és lasertag-ütközetekben vettek részt a táborozók. Szerdán

rendhagyó *PUBG*-bajnokságot tartottunk, ami előtt nem maradhatott el a megfelelő bemelegítés sem. Csütörtökön a part felé vettük az irányt, és egy homokos pályán bizonyítottak a srácok: itt rendeztük meg házi kidobósbajnokságunkat, amelyben Nagy Dani és Kovács Ramóna youtuberek is velünk tartottak. Végül pénteken sem maradtunk videós vendég nélkül, ekkor Videojáték Zsolti, az aktuális Chio Mozdulj Gamer-nagykövet ugrott le a GameStar-táborba, hogy megnézzé az elmaradhatatlan pingpongversenyt, és végre kiderítse, ő vagy a mi Kacink nagyobb ütőmágus-e. Kis spoiler: Kaci bizonyította, hogy a GameStar szerkesztői a pingpongasztal mellett nem ismernek tréfát.



## 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 fejünkben pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése, a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvénysorozat (amit ebben az évben a Chio szponzorál) keretében a játékosok tehetnek valami jót magukért, egymásért és néha még másokért is, mindezt úgy, hogy közben remekül érzik magukat. Hiszen ez is csak játék. További info: [mozduljgamer.hu](http://mozduljgamer.hu)

# FourFourTwo



A VILÁG KEDVENC  
FUTBALLMAGAZINJA!

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

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

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

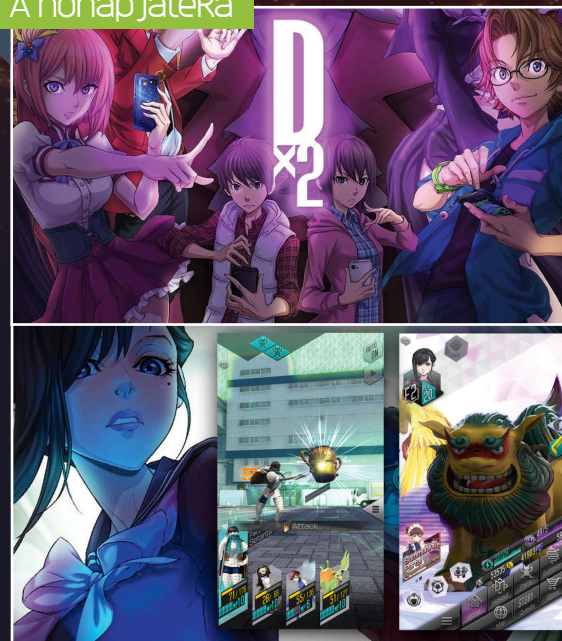
## Shin Megami Tensei

## Liberation Dx2

Általában ahhoz, hogy egy mobilos játék rovatunk vendége legyen, valami nagyon különlegeset kell nyújtania, de jelen esetben a *Shin Megami Tensei* cím önmagában is elég. Egy 1987 óta létező franchise-ról van szó, amelyet kiváló (és nem távol-keleti játékosok számára furának ható) történetek és mély, körökre osztott harcrendszerek jellemeznek. A sorozat több mellékágit is kitermelt magából (például a főszériánál is népszerűbbé vált *Persona* részeket), így csak idő kérdése volt, hogy mikor fut be a mobilos változat. A *Shin Megami Tensei Liberation Dx2* (akárcsak a korábbi részek) a mi világunkban játszódik, azzal az apró csavarral, hogy az emberek lelkében lakozó démonokat kell leküzdenünk, begyűjtenünk és összekevernünk. A játékos feladata természetfeletti bűntények felderítése és megoldása egy kis csapat élén. Társaink egytől egyig izgalmas, sokrétű ka-

rakterek, akik saját történetükkel dobják fel az egyébként is érdekes sztorit. Online játék lévén magától értetődik, hogy módunkban áll a többi játékkal harcolni, de ki is segíthetjük őket egy keményebb csatában. Mindehhez mobilos mércével gyönyörű grafikai megvalósítás társul, amelynek részletgazdagságát lejjebb tekerheti, aki gyengébb készülékekkel vágná neki a kalandnak. A játék egyébként teljesen ingyenesen letölthető Android- és iOS-készülékekre, de muszáj elviselnünk a mikrotranzakciók nyűgét. A *Dx2*-ben ez azt jelenti, hogy kristályokat vehetünk, amelyekkel démonokat idézhetünk meg. Szerencsére démonokat keveréssel vagy ingyenes idézéssel is szerezhethetünk. A sorozatra jellemző megoldásként megkísérlelhetjük rábeszélni az ellenséges démonokat, hogy csatlakozzanak hozzánk. Újoncoknak és *SMT*-rajongóknak is kifejezetten ajánljuk a *Dx2* kipróbálását.

A hónap játéka



## World of Warcraft – 8.0



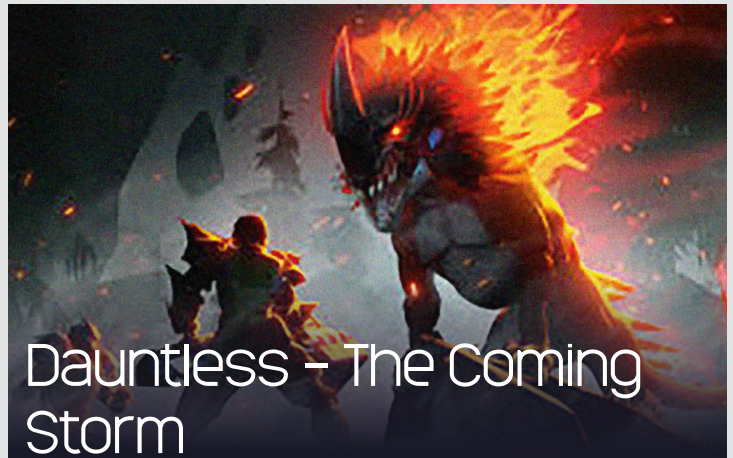
A hónap frissítése

A *Battle for Azeroth* kiegészítőt felvezető frissítés rengeteg új-donságot hozott még a tartalmi csomag megjelenése előtt is. Az első és legfontosabb a százalékos számcsökkentés. Minden karakter életpontja, sebzése, bármilyen más értéke már milliós nagyságrendűre emelkedett a *Legion* alatt, amivel egyrészt nehéz számolni, másrészt nem is feltétlenül tesz jót a hosszú távú bővíthetőségnek. A Blizzard gyakorlatilag megtizedelte az értékeket, ami nem tett senkit gyengébbé, mindössze egyszerűbbé vált tőle a matek. Szintén fontos újdonság a várva várt War Mode. Ez az opció véget vetett a PvE-PvP szerverleosztásnak, és mindenki eldöntheti már karakterének talentrézénél, hogy szeretné-e, vagy sem, hogy megtámadhassák őt az ellenséges játékosok. A War Mode bekapcsolása rengeteg extrával, több XP-vel és World Quest zsákmánnyal jár, de olyan exkluzív lehetőségeket is elérhetővé tesz, mint az égből ledobott ládákért vívott harc vagy a Duelers Club megnyitása a leendő tagok előtt. A 8.0 a *World of Warcraft*hoz csatlakozást is megkönnyítette: az érdeklődőknek már nem szükséges megvenniük az alapjátékot, egyszerűen csak be kell fizetniük az előfizetési díjat, és már hozzá is férnek minden tartalomhoz, egészen a *Legion* kiegészítő végéig. Ha ehhez hozzávesszük a kasztokat érintő számtalan átalakítást, az új sztoriküldetéseket és a rengeteg gyűjthető apróságot, akkor még a *Battle for Azeroth* megvásárlása nélkül is akad bőven tenni valónk. Érdemes lesz visszatérni Azerothra, és vállalni a harcot kiválasztott frakciód zászlaja alatt.

## Dungeons & Dragons Online – White Plume Mountain

Tényleg visszanyúltak a gyökerekig a fejlesztők a White Plume Mountainnel, egészen 1979-be, amikor annak eredeti, papíralapú változata megjelent. Akkor még csak 5-10-es szintű hősök játszhatták, akiknek feladata három mágikus, öntudatra ébredt fegyver megkeresése volt. Ugyanezt kaptuk meg a *Dungeons & Dragons Online*-ban is, csak ez alkalommal egy 9-es Heroic-nehezésgű Legendary-modulként, ami azt jelenti, hogy kizárólag tapasztalt kalandozók próbál-

hatnak benne szerencsét. A tartalmat egyébként ingyenesen elérhetik a VIP-játékosok, akiknek négy további mese is jár a White Plume mellé. Mindegyik rengeteg zsákmányt kínál, emiatt megéri majd felkeresni az újdonságokat. Frissült a Treasure of Crystal Cove esemény: új tárgyakat és küldetéseket kínál, amelyek szépen fokozatosan válnak majd elérhetővé. Érdekes lesz szemmel tartani a világ történéseit, nehogy lemaradjatok az erősebb felszerelést kínáló feladatokról.



## Dauntless – The Coming Storm

Májusban megnyitotta kapuit a *Dauntless*, és azóta már kétféle játékos vadászik egzotikus szörnyekkel teli világában. Az első nagyobb bővítéssel, a *The Coming Storm* sok újdonsággal járt együtt, egyebek mellett egy ostiai csatahajóval, amely orral állt bele a játék egyetlen városába, Ramsgate-be. Ez picit átalakította a látképet, de ennek köszönhetően eddig nem látott NPC karakterekkel ismerkedhettünk meg, és egy új frakcióval pacsizhattunk le. Az ostiai srácok teljesen új technológiákat hoztak magukkal, aminek köszönhetően fel-

frissült fegyvereink és felszerelési tárgyaink választéka jól jön majd a szörnyek elleni küzdelmek alkalmával. Az újdonságok között felbukkant az első valóban távolsági fegyver is, az Ostian Repeater. Egy új szörnyeteg is színre lépett, amelynek nem is igazán az ereje, hanem pusztája jelentéte a valódi veszély. Koshian ugyanis fejlődésre kényszerítette a többi bestiát, így még a tapasztalt vadászoknak is meggyűlik majd velük a bajuk a vadonban. Aki esetleg idejekorán otthagya a *Dauntless*-t, visszatérve meglepő változásokat tapasztalhat.



## Overwatch – Wrecking Ball

Az új hős megnevezésének hallatán nem biztos, hogy feltétlenül egy túlpörgött hörcsögre gondolnál, pedig pontosan arról van szó. A *Wrecking Ball* kontrollere mögött bujkáló Hammond ugyanazon a holdbázison lakott, mint Winston, azaz a különbséggel, hogy neki volt elég esze megszökni onnan. A menekülőkabinból aztán egy hatalmas, golyószerű robotot fabrikált, amivel megnyert minden arénaharcot Junkertownban. A szörös kis rettenet most az *Overwatch* játékosait terrorizálja; bár nem egyszerű ír-

nyítani Hammond robotját, aki tudja kezelni, az egyedül képes elpusztítani vele egy egész csapatot. A *Wrecking Ball* legérdekesebb képessége a kötél, amit belelőhet falakba, és azon himbálózva felgyorsíthatja magát. Ez a vörösen izzó mechanikus golyó komoly sebzést oszt ki, ráadásul aknákat is tud maga mögött hagyni, ha a célpont még némi noszogatásra szorulna a sírja felé vezető úton. Az új karakter végtelenül szórakoztató, így aki már megunt az *Overwatch* játékménétét, annak is érdemes tennie vele egy próbát.

## League of Legends – Akali

Egészen átalakították a játék egyik legnépszerűbb orgyilkosát. Akali egykor halálos fegyvernek bizonyult a tapasztalt játékosok irányítása alatt, aminek köszönhetően még hátrakötött kézzel is le lehetett vele gyalulni az újoncokat vagy a kevésbé ügyes idézőket. Cserébe, ha akárcsak egy kicsit is hátrányba kerülünk vele, használhatatlan papírnehezékké vált. A Riot ezt a problémát akarta megoldani a karakter újragondolásával. A lényeg még mindig az, hogy a W képességgel lerakott füstből ki-kikandikálva gyorsan sújtsunk le ellenfelünkre, de egyrészt már min-

den képességével célozni kell, másrészt többszörös ütés után mutatkozik meg az igazi ereje, így az ellenfélnek van ideje reagálni a kések viharára. A fejlesztők felturbózták a karakter bombáját, már semmilyen módszerrel sem lehet a füstfüggöny mögé belesni, illetve a tornyok sem képesek célba venni, amíg tükörben marad. Ennek köszönhetően még akkor is használható a karakter, amikor épp vesztesre áll. Azoknak, akik szeretnek orgyilkosokkal játszani, javasoljuk, hogy nézzenek rá a *LoL*-ra – legalább pár meccs erejéig – Akali szerepében.



# Extra life

» DAS SCHWARZE AUGÉ



Memoria



Blackguards 2



Blackguards

## Játékvilág

# DAS SCHWARZE AUGÉ



### ISMERD MEG JÁTSZÓTEREDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videójátéknak is otthont adtak.

**M**IRE MAGUNK MÖGÖTT HAGYTUK AZ 1970-ES ÉVEKET, A VILÁG BOLDOGABBIK FELÉN MÁR VÉGIGSÓPÓRT A DUNGEONS & DRAGONS, ÉS MAGÁVAL HOZTA AZ ASZTALI SZEREPJÁTEKOK RENESZÁNSZÁT. Sikerén felbuzdulva gombamód szaporodtak az utánzatok, boldog-boldogtalan megálmodta a saját fantáziavilágát, kitalálta annak szabályrendszerét, s ha hálás közönségre talált, addig ütötte a vasat, amíg forró volt. Egymást követték a javított, bővített és újragondolt kiadások, majd az univerzumépítés részeként más médiumok felé is terjeszkedni kezdtek, tehát a rajongók társasjátékokkal, regényekkel, idővel pedig videójátékokkal is gyarapíthatták kollekcíójukat.

Ezen az úton halad a mai napig a Das Schwarze Auge (német nyelvterületen kívül The Dark Eye) is, amely szenvedélyes szerepjátékosok és a D&D hivatalos fordításának hobbiprojektjéből nőtte ki magát sok millió márkás (később eurós) üzletté. Ulrich Kiesow, Ina Kramer, Hans Joachim Alpers és Werner Fuchs együtt álmodták meg Dere világát, azon belül is Aventuria kontinensét, majd benépesítették emberekkel, tündékekkel, törpékkel, orkokkal, goblinokkal, ogrékkal és gyíkfajzatokkal. Noha később Myranor képeben újabb kontinenssel, majd további területekkel bővült a DSA világa, az Európánál jóval kisebb Aventuria sosem veszítette el központi szerepét.

Az első kiadás 1984-ben került az üzletek polcaira, s bár a szövegben és az illusztrációkban megtalálható erőszak-ábrázolást ért heves kritikák miatt kénytelenek voltak visszavonni, majd egy „tompított” változatot kiadni, így is elkelt belőle százezer példány még abban az évben. Jelenleg az ötödik módozatánál járunk, de ezt a korábbiakkal ellentétben még nem fordították le angol, francia, olasz és holland nyelvre. Az évek során jelentősen megváltoztak a játékszabályok is: elbúcsúztunk a karakterosztályoktól, ehelyett minden készség-, jártasság- és képességcentrikussá vált, ugyanakkor a húszoldalú dobókocka és rajta keresztül a szerencse még mindig meghatározó tényező maradt.

### KI KARDOT RAGAD...

Ami a játékadaptációkat illeti, aligha vádolhatók hamarissággal a jogtulajdonosok. Az első projekt, amelyre áldásokat adták, a barátaik által alapított Attic Entertainment 1992-ben Amigóra és DOS-ra megjelent RPG-je, a *Realms of Arkania: Blade of Destiny*. Történetéért és játékmenetéért Guido Henkel felelt, aki később olyan klasszikusokon dolgozott, mint a *Fallout*, a *Jagged Alliance: Deadly Games*, a *Neverwinter Nights*, valamint a *Planescape: Torment*, emiatt hazáján kívül is elismert játékkervezőnek számít. A *Blade of Destiny* három kameranézetet használt felváltva; amikor egy városban vagy kazamatában barangoltunk, saját szemszögből nézelődtünk, amint kike-

veredtünk a vadonba, máris úgy festett a játék, mintha egy térkép kacsintott volna vissza ránk, ha pedig harcra került sor, izometrikus nézetből igazgattuk karaktereinket, mind a hatot. Velük kellett felkutatnunk egy legendás kardot, amely nélkül az orkok inváziójának megfékezésére tett minden kísérlet hiábavaló lett volna. A későbbi folytatásokhoz hasonlóan a játék gerincét a DSA szabályrendszerének harmadik kiadása alkotta, ennek megfelelően olyan, elsősre haszontalannak tűnő képességeket is elsajátíthattak a hősök, mint a kocsmái zenélés. Az 1994-es *Star Trail*ben már úgy a szemnek, mint a fülnek kedvesebb körülmények között bontakozott ki a kaland, sőt a javított kiadásban szinkron is helyet kapott. Ezzel egy rendkívüli hatalmú csatabárd állt az események középpontjában, no meg a feltételezés, miszerint a játékos képes arra a diplomáciai bravúrra, hogy kibékítse az egymásra acsargó törpéket és tündéket. Újabb két évvel később pedig már mindezt belső nézetből vehettünk szemügyre egy balsorstól tépett kikötővárosban, ahol a gondok forrásának felkutatásával és semlegesítésével bíztak meg bennünket. A kamera csupán a taktikus küzdelmek alkalmával távolodott el és emelkedett a magasba. Úgyszintén a *Shadows over Riva* egyedi vonásai közé tartozott, hogy a fejlesztők nem csupán látványelemként használták az egyes napszakokat, hanem figyeltek arra is, hogy ebédidőben például ne ugyanannyi strázsa óvja a polgárok



nyugalmát, mint az éjszaka közepén, és az NPC-k is változassák időnként a helyüket.

### ... FÖLD ALATT VÉGZI...

Dacára annak, hogy a trilógia tagjai hazájukon kívül sem maradtak észrevétlenek, mi több, azon kevés német videojáték közé tartoznak, amelyek nemzetközi ismertségre tudtak szert tenni a '90-es években, még sokáig cudar idők jártak a DSA-rajongókra. Bár több ígéretes projekt is készülőfélben volt, egyik sem érthette meg, hogy a boltok polcaira kerüljön. Előbb a *The Lady, the Mage and the Knight* című alkotásból fogott ki a szufla menet közben, pedig a *Realms of Arkania* sorozattal befutott Attic még segítséget is kapott egy akkortájt kevesek által ismert stúdiótól. Öröm az ürömben, hogy az együtt töltött időszak remek lecke volt a Larian Studios számára, amely utóbb elkészíthette hasonló látványvilágú RPG-jét *Divine Divinity* címmel, és ezzel megtette az első lépést napjaink egyik legkiválóbb szerepjátéka, a *Divinity: Original Sin II* megszületéséhez vezető kacskaringós úton.

Ugyancsak érdeklődve várta a közönség a güterslohi Ikarion játékát, az azonos című kalandmodult feldolgozó *Armalion*, ám a kiadó korabeli beszámolók szerint nagyjából 60-70 százalékos készültségi állapotnál megvonta támogatását, a srácok pedig kénytelenek voltak mindent eladni az addig kizárólag kereskedelmi menedzserjátékokat és gazdasági szimulációkat fejlesztő Ascaronnak. Végül e történet sem zárult eredménytelenül, hiszen az említett ügyletnek köszönhetően láthatott napvilágot a később sorozattá hizlalt *Sacred*.

Mellesleg mindkét kukázott cím előtt egy-egy síremlék formájában tisztelegnek a romjaikon felépült játékokban.

### ... DE HALLJA MÉG SÁRKÁNYOK DALÁT

Bő tíz esztendőnek és még néhány továbbinak kellett eltelnie, hogy ismét a DSA-ra irányuljon a világ azon részének figyelve, amelyik él-hal a minőségi szerepjátékokért. 2008-ban mutatkozott be a berlini Radon Labs addigi legambiciózusabb projektje. A félmillió eurós állami támogatásban részesített *Drakensang: The Dark Eye* a kor elvárásainak megfelelő motort kapott, ezáltal a fordulatos cselekményhez és a valós időben zajló, ám bármikor megállítható harchoz pofás látvány tartozott. A két évvel később érkezett előzmény története már nem holmi sárkányok körül forgott, fókuszpontjában két mestertolvaj vetélkedése és az ellopott császári korona állt. Hiába kapott azonban jó értékeléseket a *The River of Time*, lényegesen kevesebben vásárolták meg elődjénél. A nemzetközi terjesztéssel kapcsolatos bénázásnak köszönhetően (lásd a keretes írást) a műfaj kedvelői inkább a *Dragon Age II – The Witcher II: Assassins of Kings – The Elder Scrolls V: Skyrim* triumvirátus valamelyikébe temetkeztek szabadidejükben. Mielőtt csődöt jelentett volna, a csapat még befejezett egy kiegészítőt *Phileason's Secret* címmel, az elkezdett harmadik részt viszont egy másik cég átgyúrta MMORPG-vé. A sors iróniája, hogy a DSA-licenccel nélkülöző *Drakensang Online* még ma is él és virul.

Ezt követően a Silver Style próbált szerencsét Aventuriában, ám a 2012-ben elraj-

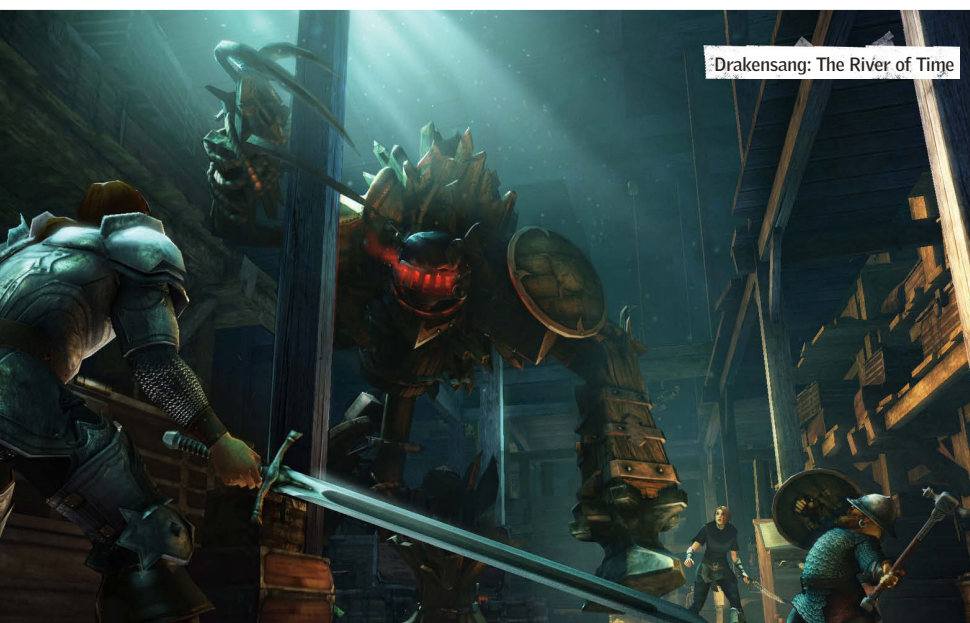
## HOGYAN GÁNC SOLD EL ÖNMAGAD?

Még a 2000-es években is az jellemezte a német nyelvterületen működő cégeket, hogy előbb a hazai közönséget szolgálták ki, csak utána foglalkoztak a nemzetközi terjesztéssel. Emiatt aztán jókora – általában 12-18 hónapos – késéssel jutottak el alkotásaik a világ más részeire. Ugyanígy nehezen behozható hátrányra tettek szert a konzolos tömegek meghódításáért folyó versenyben, mert ismereteik közül sokáig hiányzott a portoláshoz, illetve a több platformon zajló párhuzamos fejlesztéshez szükséges know-how.

tolt böngészős *Herokon Online* alig két év után bezárt, és feledésbe merült, a 2008-ban bejelentett, *Demonicon* című, izometrikus RPG pedig a fejlesztői polokban végezte, ahonnan a cég bedőlését követően a Kalypto Media rángatta ki, hogy alaposan átdolgozva külső nézetes akció-RPG-ként adja ki. 2013-at írtunk ekkor, és addigra napvilágot látott két point & click kaland is a Daedalic gondozásában. Mind a *Chains of Satinavra*, mind a *Memóriára* szívesen emlékeznek vissza azok, akik játszottak velük. Arra viszont vélhetően senki sem számított, hogy az osztrák Crafty Studios nagy dérrrel-durrall beharangozott *Blade of Destiny* remakeje meggyalázza a klasszikus emléket. A megjelenését követő öt hónap alatt 29(!) patchre volt szükség ahhoz, hogy játszható állapotba hozzák. A *Star Trail* feltámasztása egy fokkal jobban sikerült ugyan, de mindannyian jobban járunk, ha a harmadik részt már nem bolygatnánk. Érkezett még egy silány minőségű roguelike RPG is a Headup Gamestől, de aki nem akart magának álmatlan éjszakákat, jobban tette, ha a *Skilltree Saga* helyett a *Blackguards* első és második részét (az egyetlen, konzolokra is megjelent DSA-játék) választotta a Daedalic műhelyéből. Utóbbiak sem örökbecsű klasszikusok, de a hétpróbás gazfickók szerepében vívott, körökre osztott harcok nehézsége képes volt elhomályosítani hiányosságait.

Chavalier

## ” SZENVEDÉLYES SZEREPJÁTÉKOSOK ÉS A D&D HIVATALOS FORDÍTÁSÁN DOLGOZÓK, VALAMINT FANTASYÍRÓK CSAPATÁNAK HOBBIPROJEKTJÉBŐL NÖTTE KI MAGÁT SOKMILLIÓS ÜZLETTÉ



Drakensang: The River of Time



Realms of Arkania: Blade of Destiny

TEMPLE OF TRAVIA IN THORHAL

Armalion



Pine az első héten a rajongók kedvence lett laza stílusával és bámulatos McCree-tudásával

## VÁR RÁNK A WORLD CUP 2018

Amíg várunk a liga második szezonjára, végignézhethetjük, ahogy a világ legjobb Overwatch-válogatottjai összecsapnak. Idén augusztusban indul a World Cup csoportrésze, amelyen keresztül az idei BlizzConon megrendezett döntőbe lehet bejutni. Sajnos hazánk nem fért be a legjobb 24-be, de talán majd jövőre.



A New York Excelsior utolsó győzelme

Megszülettek az első legendák

# OVERWATCH LEAGUE

## 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 ÚJ E-SPORT BEINDULÁ- SÁT VÉGIGKÍSÉRNİ VA- RÁZSLATOS ÉRZÉS. Ott le-

hetsz az első történetek születéskor, a bajnokok kezdő lépéseinél és az első nagy drámák kipattanásakor. Az elefántcsonttoronyból nézheted, ahogy szavakból és ötletekből varázslat épül, és az utánad jövők ezt az érzést már csak a te szádból ismerhetik meg. Ilyen volt látni, ahogy kételyek és korai ítéletek között megszületett, majd elrajtolt az Overwatch League.

## AZ INDULÁS

A műfaj rajongói már akkor rázták a fejüket, amikor kiderült, hogy a Blizzard a saját kezébe akarta venni az Overwatch e-sport irányítását. Ennek az iparnak a történelme nincs a kékek oldalán, függetlenül attól, hogy a világ legnépszerűbb e-sport-játékait tették le az asztalra. A szervezésben sosem voltak annyira ügyesek, mint a fejlesztésben, de úgy néz ki, hogy az OWL-nél összeszedték magukat. Egy jól átgondolt struktúrával, nagy szervezetek és az e-sportban ismert szakemberek bevonásával felépítették az Overwatch League-et. Bár az előszezon nem volt kifejezetten sikeres (pár tízezer néző volt csak kíváncsi az eseményekre), onnantól, hogy a Blizzard leszerződött a Twitchcselel, hétről hétre

százazrek kezdték követni a 12 város párbaját. Az Overwatch League csapatai ugyanis egy-egy várost képviselnek, többnyire az Amerikai Egyesült Államokból: Boston Uprising, Dallas Fuel, Florida Mayhem, Houston Outlaws, Los Angeles Gladiators, Los Angeles Valiant, New York Excelsior, Philadelphia Fusion, San Francisco Shock. Hozzájuk csatlakozott még egy koreai osztag, a Seoul Dynasty, a kínai Shanghai Dragons és az európai London Spitfire. Bár a csapatnevek újak voltak, többségük mögött más játékokban már bizonyított szervezetek álltak, ráadásul a leszerződött játékosok sem tegnap kezdték a versengést. Mindegyikükben munkált az egészséges izgalom, de senki sem fagyott le, amikor a Blizzard frissen megnyitott arénájában hirtelen megszámlálhatatlan szempár szegződött rá. Az első hetekben máris nyilvánvalóvá váltak az erőviszonyok: a London Spitfire és a New York Excelsior játékosai mindenkit leiskoláztak, és megszabták a határokat a többi csapat számára. Hamar kiderült, hogy a kínai gárda nem áll jól, és hogy a Dallas Fuelnél is gondok vannak. A második hétre kialakult egy stabil középmezőny az L.A. Valiant és a Seoul Dynasty vezetésével, míg az Outlaws felkapaszkodott a három legjobb közé. Kisebbs változásokkal, de az első két

szakasz nagyjából ebben a felállásban zajlott le, és mindkét forduló első helyre a New York Excelsior került.

## VALAMI VÁLTOZOTT

Az első néhány hét kifejezetten viharos volt. A játékosokra hatalmas figyelem terelődött, miután az új rajongók megtanulták Pine (öt McCree-játékosról), xQc (öt erős megnyilvánulásairól) vagy Jake (Junkrat-játékosról) nevét. Hamar kialakultak a legjobbak, a legrosszabbak és a közönségkedvencek (utóbbi címet leginkább a Florida Mayhem tudhatta magáénak vicces bevonulása miatt). Két szakasz után azonban mintha minden megborult volna: a dél-koreai csapat egyre lejjebb csúszott, a London Spitfire hirtelen annyi vereséget szenvedett, hogy kiesett a stabil top 3-ból, a két Los Angeles-i csapat pedig akkora erővel tért vissza az egyhetes pihenőről, hogy az még a kétszeres bajnok New York Excelsiort is megsebezte. Ezek a történetek viszont mind eltörtöltek ahhoz képest, hogy a Boston Uprising egyetlen egy meccset sem veszített a harmadik szakaszban. Arról a Boston Uprisingról beszélünk, amelyik szinte észrevétlenül gurult végig az első két etapon, és erősen kapaszkodnia kellett a 6. helyhez, ha be akart jutni a szezonöntőbe. Ezzel szemben a harmadik felvonásban gya-

Az eddigi legjobb Windows játék céljára

KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.

# Az E-SPORT rovat támogatója a Lenovo.

Windows 10 operációs rendszerrel



korlatilag mindenkit padlóra küldtek, és a rájátszásig megállíthatatlanok voltak. Ugyan a bostoni srácok 3:0-ra elverték a Los Angeles Gladiatorst, a New York Excelsior csúcsformáján már nem tudtak fogást találni. Az NYXL 3:0-val törlesztett az Uprisingnak a második héten kapott verésért, és ezzel a srácok megszerezték a harmadik szakaszgyőzelmüket.

A negyedik fordulóban aztán folytatódott a káosz, amelynek végén a Los Angeles Gladiators, a Los Angeles Valiant, a New York Excelsior és – mindenki meglepetésére – a hónapokig komoly gondokkal küszködő Dallas Fuel állt a tabella tetején. Ez volt az az időszak, amikor repedések keletkeztek a New York-i titánok pajzsain. Bár a szakasz rájátszásába bejutottak, ott majdnem kikaptak a Dallas Fuel srácaitól, akik végül 3:2-es eredménnyel csak megizzasztani tudták őket, ki ejteni nem. Ez a feladat a Valiantre maradt, amit mindenki meglepetésére sikerrel meg is oldottak. New York a fennállásának legrosszabb teljesítményét hozta: a DPS-játékosok alig tudtak megölni valakit, és még maga a sokat ünnepelt

JJoNak is megszenvedte a Valiant srácainak áttörhetetlen frontvonalát. A negyedik szakaszban vége lett a diadalmenetnek, és a liga történetében először egy L.A.-i csapat vihette el a szakasz bajnoki címet. Az igazi megmérettetés azonban csak ezután kezdődött.

## A NAGY DÖNTŐ

A döntőbe az alapszakasz során nyújtott teljesítményük alapján jutottak be a legjobbak. A kupáért így a Philadelphia Fusion, a Boston Uprising, a London Spitfire, a Los Angeles Gladiators, a New York Excelsior és a Los Angeles Valiant szállhatott harcba. A negyedöntők nagyjából úgy alakultak, ahogy mindenki megjósolta: Philadelphia elverte Boston srácait, London pedig kiejtette a gladiátorokat. A papírforma innen-től azt diktálta, hogy London és New York menjenek tovább, majd New York vigye haza a kupát. A második elődöntőben aztán kiderült, hogy erről a Fusion csapatának nem szólt senki: ők bizony 2:0-ra megverték a háromszoros bajnokot. A két széria ráadásul vitán felül Philie volt úgy, hogy

az első kört 3:0-ra hozták el. Az Excelsiorban mély nyomot hagyhatott a negyedik szakasz döntője, mert tétmeccsükön úgy játszottak, mintha ott sem lettek volna. JJoNak, Saebyeolbe, és Pine úgy néztek ki, mint akik azt sem tudják, hol a ravasz, közben pedig a Fusion Carpéje vigyorogva halomra lőtte őket. Az NYXL így ki is esett a döntőből, amely végül a Philadelphia Fusion és a London Spitfire párharcával zajlott le. Bár a philadelphiai srácok komoly lendülettel másztak ki a New York elleni meccsükből, ez kevésnek bizonyult a London Spitfire koordinálatlan agresszív csapatjátéka ellen. Főleg Gesture Orisája és Profit Hanzója volt komoly akadály: a második meccsnapon Junkertown második kapujában Fusiont összerántotta az egész Fusiont, Profit pedig egy Hanzo Q-val lemosta őket a térképről. Ez oly mértékben aláásta a srácok önbizalmát, hogy később sem tudtak talpra állni. A Fusion a döntő utáni interjúban is elmondta, hogy ez ellen a duó ellen „nagyon idegesítő volt játszani”. Ennél nagyobb dicséretet profi játékosok nem kaphatnak.

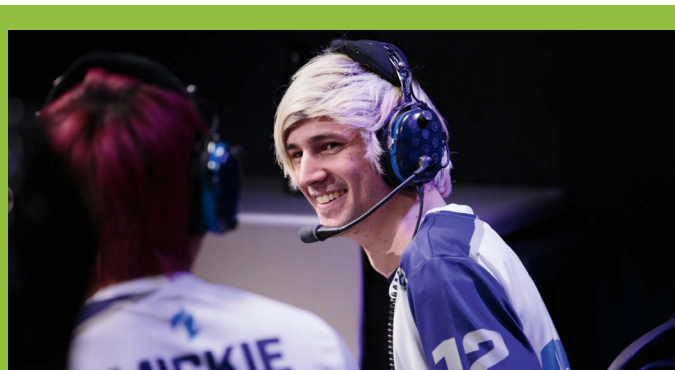
## HOVA TÖVÁBB?

Az Overwatch League első szezonja ígynhat a London Spitfire győzelmével zárult. A döntőt több százezer nézték a Twitch.tv-n, és még többen az ESPN és Disney XD tévéadásain keresztül. A játék hatalmas számokat produkált, és még több potenciális befektetőt vonzott magához, így jövőre már 16 csapat fog versengeni a ligában. A Blizzard szeretne még több nem amerikai várost befogadni, és a cikk írásának pillanatában már tárgyalnak egy párizsi és még egy kínai csapat megalapításáról.

A rajongókra és a játékosokra most egy kis pihenő vár, amíg a színpalak mögött zajlanak a folytatás előkészületei. A nagy „B” mindenképpen szeretne még hangsúlyosabb tévéjelenlétet, még több csapatot, befektetőt és még nagyobb felhajtást. A nyitószezon alapján nagyon úgy néz ki, hogy mindez meg is lesz, és az Overwatchnak minden esélye megvan arra, hogy felkerüljön a *League of Legends*, illetve a *StarCraft* mellé a legnagyobb e-sport-ágak listájára.

Hunter

## A JÁTÉK HATALMAS SZÁMOKAT PRODUKÁLT, ÉS MÉG TÖBB POTENCIÁLIS BEFEKTETŐT VONZOTT MAGÁHOZ



### XQC DRÁMÁJA

Lengyel „xQc” Félix a Dallas Fuel egyik sztárjaként vágott neki a szezonnak, ami sajnálatos módon számára hamar véget ért. Az első szakasz alatt sértő kommenteket tett az Outlaws egyik játékosára, ami miatt a forduló hátulról felére kitétek a csapatból. Később hasonló botrányba keveredett, ezért a Dallas megvált tőle már májusban. Azóta a streamelésre koncentrált, és hamarosan Kanada csapatát fogja erősíteni az idei Overwatch World Cup során.



Az L.A. Gladiators sokak szívét megnyerte, többek között Surefour teljesítményével



Az OWL történetének egyik legfontosabb pillanata: az első bajnokok születése

LENOVO LEGION Y530

www.lenovo.hu



Windows 10

Lenovo

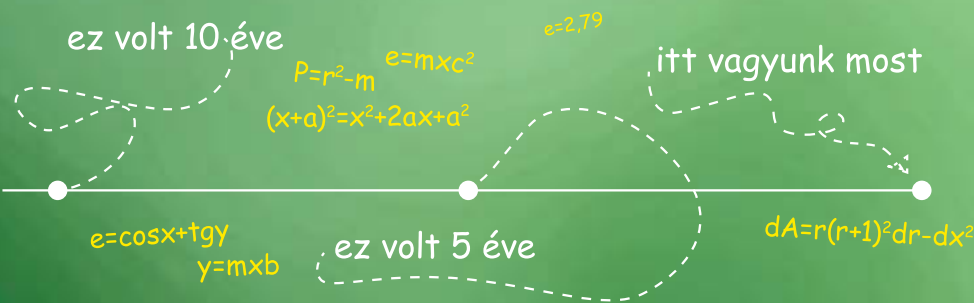
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**A Z AUGUSZTUS MINDIG A NEHÉZ LAPZÁRTÁKAT JELENTI A GAMESTAR ÉLETÉBEN.** Mindenki szabadságon, a fű sem nő, a nő sem fűt, a víz is meleg, mindenki agya zsibbadt. Így volt ez régen, így van most is, csak éppen Magdi kellemesen katonás szerkesztői levelei rázzák össze a csapatot néha, aki folyton emlékezteti a lankadásra hajlamos kollégákat, hogy itt lenne az ideje dolgozni egy kicsit. Ma már el sem tudjuk képzelni, hogyan mehetett a munka másképp a régi időkben, amikor Boe vagy mazur szólt ki éppen, hogy szedje már össze magát a mélyen tisztelt kollektíva, mert nem írják meg a cikkek magukat. Erről kevés szó esik a korábbi lapszámokban, de nem maradunk téma nélkül, és persze a jelen GameStar csapata sem hagyja szó nélkül a dolgokat.



10 ÉVE



Idézet: Gyu - Aréna rovat

Nem igaz, hogy egy csúnya nő nem jó semmire. Speciel lehet nagyon okos, netán jól feltalálhatja magát – s ki tudja, milyen rejtett értékei lehetnek még. Sose becsüljétek le egy nem annyira szép nőt!

Ezt bizony egy olvasónak válaszolta Gyu, mivel egy elég bizarr kérdést szegezett neki. Tudjátok, amolyan „Mit csinálnál egy lakatlan szigeten?” jellegű kérdést, amelynek megadott választásai közül az egyik egy csúnya nő volt egy lappal. Hogy mire gondolt a költő? Hagyjuk is, Gyu kezelte a dolgokat; éljenek a csajok!



Idézet: ender - Újdonságok rovat bevezetője

Szomorú most az én szívem, mert ebben a hónapban nem repültem semmilyen kiállításra, csak itt bent, a szerkiben tudtam tolni a jó kis press bétás játékokat. Ez nem munkahely, kérem szépen, hanem rabszolgatartó központ! Na mindegy, végül is a Fallout 3 és a WotLK sem volt rossz.

Mühelytitok: ender híres volt arról, hogy vagy a nyomdába adás előtti utolsó pillanatban írt bevezetőt, vagy mazur írta meg helyette, így sosem tudhatjuk, ki szólt oda a rendszernek. Dublőrrel.



Idézet: ZeroCool - S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky teszt

Oké, nem kizárt, hogy mikor megjelenik hivatalosan, lesznek a Clear Sky-hoz is mindenféle „effektengedélyező programcskák”, az én tesztidőszakom alatt ilyen nem találtam. Ja, programozni meg nem tudok ilyesmit, én kérek elnézést.

Ma már Zero kisujjból kirázná ezt is, ha felidegesítenék.



Idézet: BZ - Legend: Hand of God teszt

A későbbi ellenfelek között is akadnak igen kellemesen megjegyezhető, sajtóságos támadási tulajdonságokkal rendelkező egyedek, akiknek először ki kell ismerni az egyedi rigolyáit, hogy aztán könnyebben fejbe somhassuk őket.

A rigolya és a fejbe somás kifejezésekkel kellett mondatot alkotnia BZ-nek akkoriban, más magyarázat nincs.



$$P=r^2-m \quad e=mx^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5  
ÉVE

**Idézet: daev – Splinter Cell: Blacklist teszt**



Elindulok lopakodva, mert ugye Splinter Cell, igyekezek halkán haladni előre, és csak akkor gyilkolni, amikor már nagyon muszáj, aztán becsúszik egy kis baki, és kénytelen vagyok minden szemtanút megölni, utána pedig vagy jön egy kutya, és végleg lebuktat, vagy észrevesz egy kamera, és akkor már nem tehetek mást, mindenkit tele kell pumpálnom ólommal.

A Hitman is ugyanez, ha minket kérdeztek...

**Idézet: Nightwolf – Saints Row IV teszt**



Csúcsra pörgetve körülbelül annyira lesz kihívás eljutni a pálya egyik végéből a másikba, mint a büdös zoknit belevágni a szennyestartóba (azért az említett példa sokunk számára akár egy kemény tutorialrészt is megérdemelne az Élet című játékban).

Ami elég pocskék játék, de jó a grafikája. Viszont a zokni valahogy sosem esik bele a szennyestartóba, és cheatkód sincs hozzá.

**Idézet: Chavaller – The Bureau: XCOM Declassified teszt**



Kivételes esetekben elnagyolt animációkkal és egymásba lógó karakterekkel is találkoztam, de ezt betudom annak, hogy tesztelésre nem ugyanazt a buildet kaptuk, ami kereskedelmi forgalomba kerül, hanem az eggyel korábbi. Azt viszont már aligha írhatom e változat számlájára, hogy a fejlesztők szinte mindenütt ugyanazt a fél tucat karaktermodellt használták fel, amiből vagy az következnek, hogy akkoriban százsámra születtek a hatosikrek a nagy kacsásztató túloldalán, vagy abban bíztak a srácok, hogy nem tűnik fel a turpisság.

Mindenki füstölt a terhesség alatt is, mint a gyárkémény, nem csoda, hogyha potyogtak a hatosikrek.

**Idézet: Gyu – Europa Universalls IV teszt**



Sajnos nem mi vagyunk a legjobb helyen ahhoz, hogy felfedezzük az új világot, de aki elég ügyes, az elérhet idejében New York területére, és létrehozhatja Újbudát. Vagy Új Karaközörcsögöt. Vagy Új Rakezdhetit.

Kár, hogy nem Gyu hódította meg New Yorkot, most egy csomó király nevű városrész lenne ott.



**Idézet: HP – Aréna rovat**



Lapzártánk ideje alatt épp oly mértékű hóhullám nyomása alatt görnyedünk, hogy a léghondira kell fújni egy másik léghondit. Globálisan felmelegedünk, hiába.

**Habár szerencsére idén elég egy léghondi is, most éppen a trópusi éghajlat a menő, szóval marad a globálisfelmelegedés-pára. Meg pára.**

**Idézet: Chavaller – Assassin's Creed Origins előzetes**



Megszokhattuk már, hogy ha teszem azt, a magasból váratlanul ugrottunk egy nálunk jóval erősebb ellenfélre, és felhasználjuk nyaki ütőerét a rejtett csuklópengékkel, az illető azonmód örök álomra szenderedett.

**Ez viszonylag logikus folyamat, nem volt nehéz megszokni. Vajon idén a rejtett pengék nélkül hogyan altatjuk el majd az ellent?**

**Idézet: Grath – Splatton 2 teszt**



A főszereplő festék pazarul néz ki: nyálkás, folyós, és elégedettséget adóan lötyten mindenhová.

**Nem hittük volna, hogy ezek a tulajdonságok pozitívumok lehetnek, de a Splatton zsenialitását jól mutatja, hogy egy nyálkás, folyós, mindenhová lötytenő cucc is elégedettséget okozhat.**

**Idézet: mazur, Nex Machina teszt**



Persze a legnagyobb kedvenc a rövidke sérthetetlenséget és gyors helyváltoztatást biztosító „dash”, amivel ki lehet slisszanni a szorultabb helyzetekből – ami a játék előrehaladtával egyre nehezebben lesz értelmezhető, lévén helyzetünk többnyire a rendkívül szorult, az elkserítően szorult és a reménytelen közti skálán lesz valahol berajzolható.

**Wolfi mesélt korábban az Élet című videójátékról, abban is kábé ez a mozgástér. Főleg így nyár végén, a páras melegben szottyadva.**

1  
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

A legkisebb bosszúálló újabb parányi kalandja

## A Hangya és a Darázs



Film  
szuperhősfilm

**SOKAN ILLETIK A MARVEL FILMES UNIVERZUMÁNAK FILMJEIT A „GYORSKAJA” JELZŐVEL; ÉLVEZZÜK ŐKET ADDIG, AMÍG FOGYASZTJUK, ÁM PÁR NAPPAL KÉSŐBB MÁR NEM IS EMLÉKSZÜNK RÁJUK.** Ha

így is van – márpedig számos rajongó és a kritikus szerint nincs –, akkor is mindenképpen pozitívumként tünethetjük fel, hogy a vállalat folyamatosan ugyanazt a megbízható minőségi szintet nyújtja, csak éppen mindig más körítéssel és ízesítéssel, ezáltal, ha beülünk egy Marvel filmre, jól tudjuk, hogy garantált szórakozást kapunk a pénzünkért cserébe. Nem volt ez másképp a 2015-ös A Hangyával sem. A stúdió legapróbb szuperhőse több banánhéjon is elcsúszhatott volna a bemutatkozáskor, de az Edgar Wright helyére érkezett Peyton Reed biztos kézzel vezényelte le ezt a humort és öniróniát is felvonultató heiszt mozt, valamint kapcsolta össze a Bosszúállókkal. A rajongók tartottak tőle, hogy Reedék képtelenek lesznek megismételni az előd frissességét és eredetiségét; az újdonság varázsa elillant, ám A Hangya és a Darázs más módon próbál újítani.

A sztori fonalát nem sokkal az Amerika Kapitány: Polgárháború eseményei után

vesszük fel, amikor Scott Lang (Paul Rudd) utolsó napjait tölti két évre nyúlt házi őrizetének. Kiszabadulása után kiderül, hogy ő az egyetlen kapocs Hope (Evangeline Lilly) kvantumtérben rekedt édesanyjának (Michelle Pfeiffer) megtalálásához, a mentőakció pedig Dr. Hank Pym (Michael Douglas) vezetésével zajlik, ám ha nem lenne elég nehéz dolguk, még egy titokzatos „Szellem” (Hannah John-Kamen) is a nyakukba szakad, de ennél többet elmondani bűn lenne a történetről. Mindezt a Langtól megszokott szerethetően infantilis stílusban, ismét elképesztő látványvilággal és fantáziaadós trükkökkel élvezhetjük, ráadásul most először kerül előtérbe Marvel filmében egy női hős Darázs (Lilly) személyében, aki üde színfoltja az egész csinnadrattának, és a színésznő méltó partnere Ruddnak. Ehhez asszisztál két igen-csak ismerős arc, Laurence Fishburne és Walton Goggins is, akik ugyan nem jelennek meg túl sokszor, de kellemsen megfűszerezik a filmet jelenlétükkel, ahogyan azt kell.

Rudd pedig még mindig lubickol a szerepben; a méretváltoztatásokra épülő poénok és a benne rejlő lehetőségek végtelenek, és többnyire ülnek is,

ám A Hangya és a Darázs hiába próbál meg annyira szerethető és olyan emlékezetes lenni, mint a korábbi rész, a végeredmény valahogy mégsem tud annyira üdítő lenni, és a Hannah John-Kamen által alakított „gonosz” is sokkal érdekesebb karakternek tűnt annál, mint amit végül kihoztak belőle a készítők. Peyton Reed filmje azonban minden hiányossága ellenére is magabiztosan folytatja a Hangya kalandjait. Jóval kisebb léptékű, mint a Bosszúállók: Végtelen háború volt, de éppen ezért esik olyan jól leöblíteni vele a Thanos után maradt keserű szájt (egyébként az egyik stáblistas jelenet miatt megéri bennmaradniuk a terebben azoknak, akik kíváncsiak, hogy a Végtelen háború bármiféle következményekkel volt-e Hangyáékra). Mindent összevetve egy látványos, humoros, fantáziaadós, de mégis a 2015-ös első részénél kevésbé ötletes szuperhősfilmet kapunk, amelyben sokkal több rejlett a végeredménynél, ez viszont nem jelenti azt, hogy ne lenne érdemes a bizalmunkra és szeretetünkre. Az Amerika Kapitány: Polgárháború és a Bosszúállók: Végtelen háború után ajánljuk fogyasztásra.

Szada

Paul Ruddnak még mindig jól áll a hangyaszerkő.

3,5/5





Film  
animáció

## Irdatlanul nagy móka A hihetetlen család 2.

**H**A RANGSOROLNI KELLENE A VILÁG LEGJOBB ANIMÁCIÓS FILMJEIT, BRAD BIRD ÖRÖKBESZŰ KLASSZIKUSA, A HIHETETLEN CSALÁD VALÓSZÍNŰLEG AZ ÉLBOLYBAN VÉGEZNE. A Pixar kultikus műve úgy tudott mesélni a szuperhősök hétköznapi életéről, hogy azt a Marvel és a DC is megirigyelhette volna, miközben nem csupán fontos üzenetet hordozott magában a családról, felelősségről és önfeledőzéstől, de szórakoztató is tudott lenni. Hihetetlen, de közel 15 évbe telt, hogy Birdék folytassák Mr. Irdatlanék történetét, de megérte minden egyes perc, amit várakozással töltöttünk. Noha A hihetetlen család 2 cselekménye ugyanott folytatódik, ahol az előző rész abbamaradt, a koncepció mégsem a nosztalgiára épít, hiszen az akkori nézőközönséggel együtt maga a sztori is felnőtt. Hiába a szuperek számos hőstette, a politika nem nézte jó szemmel, hogy hatáskörén kívül tevékenykednének, ezért hazug propagandával elérte, hogy illegális legyen az igazságszolgáltatás munkája, mindeközben pedig kedvenc családjunk azzal a problémával is küszködik, hogy fedél maradjon a fejük felett. Ekkor jön be a képbe egy iparmágnás, aki megoldást jelenthet a gondokra,

és ezzel együtt egy hatalmas változás is történik: az elődben Mr. Irdatlan kapta a nagyobb reflektorfényt, ezúttal azonban felesége, Nyúlányka kerül a középpontba, aki üldözi a bűnt, míg az apuka otthon van a gyerkőccel. Bár láttuk már ezt a receptet párszor, de Brad Bird és csapata olyan kendőzetlenül, őszintén és zseniálisan mutatja be a nagyszerűen megírt karakterek érzelmeit és szerepeit, valamint a társadalom és a politika defektjeit, hogy ezzel A hihetetlen család végleg megszűnt gyerekfilmnek lenni; ez bizony már a felnőtteket célozza meg. Ebben elemi szerepet játszik az új főgonosz, Démonitor is, aki a V mint vérbosszút idéző módszerekkel átveszi az irányítást a világ lakóinak tévékészülékei felett. Ezzel a lépéssel néha elképesztően nyomasztó társadalomkritikát fogalmaz meg, miközben motivációi is érthetőek. A komoly témák ellenére ugyanakkor A hihetetlen család 2 nem felejtette el eredeti küldetését sem (amire hozzájárul a csodás látványvilág és Michael Giacchino dallamai is), ezáltal pedig – akárcsak a való életben – megfér benne egymás mellett a dráma és a frenetikus szórakozás is. Ha röviden kellene jellemeznünk, két szóval tennénk: instant klasszikus.

Szada

Remélhetőleg nem kell újabb tíz évet várni a folytatásra.

5/5

## Dave Duncan Kardok ege

**M**IUTÁN LEÍRT EGY TELJES KÖRT, VÉGET ÉRT A VÉDENCEIKHEZ MÁGIKUS KAPOCCSAL KÖTÖTT TESTŐRÖK KALANDJAIT FELDOLGOZÓ TÖRÉNÉTEK ELSŐ, ÖSSZEFÜGGŐ TRILOGIÁJA. A hősiessége miatt kancellárrá kinevezett Durendal, majd a koronát saját erejéből megkaparintó Radgar után egy harmadik szereplő csöppen az események gyújtópontjába. Malinda hercegnőre a hagyományok szerint az a sors várna, hogy apja politikai ambícióit támogatandó ahhoz menjen férjhez, akit kiválasztanak számára, majd szüjljön gyerekeket, lehetőleg egy kisebb hadseregbe való. Tekintve, hogy az ő szemzőgéből bemutatott cselekményt egy bírósági tárgyalással felérő, előre lefutott kinéző meghallgatás foglalja kezretbe, sejthetjük, hogy komoly dolognak kellett történnie a szerelemről ábrándozó csitrirel. Úgy hozza a véletlen (vagy csupán annak látszó szövevényes tervek hálója?), hogy pillanatok alatt fel

kell nőnie a nyakába szakadt feladathoz, és meg kell tanulnia, miként élheti túl az udvar dörzsölt intrikáinak fondorlatait, miközben egyetlen megbízható támasza a halálig hú Pengék testvérisége. A gondosan felépített végjátékhoz vezető út pedig olyan nyira izgalmas, hogy az ember szinte észre sem veszi a borító hátoldalán ejtett hibát.

Chavalier



Könyv  
fantasy

Ne tévesszen meg az újrahaznosított szinopszis, a történet nagyon is új, és annál inkább szórakoztató.

4/5

## Timothy Zahn Thrawn

**T**IMOTHY ZAHN LEHÍRESEBB ANTIHŐSE THRAWN FŐADMIRÁLIS, AZ EGYETLEN IDEGEN, AKI A BIRODALMI HADIFLOTTÁBAN ELÉRTE EZT A RANGOT. Zahn legújabb könyvében megismerhetjük a kék bőrű és vörös szemű chiss lángelme előtörténetét. Thrawn-t a saját népe számúzta egy lakatlan bolygóra, itt futott bele a birodalmiakba, és hagyta magát fogságba ejteni. Képességeinek köszönhetően találkozott a Császárral, aki elküldte a flottához, ahol megismerte a birodalmi taktikát, és először belekóstolt a politikába. A harc-téren Thrawn páratlan taktikai érzékről tett tanúbizonyságot, de a politikáról volt még mit tanulnia. A Birodalom forrongott abban az időben, egy hatalmas és titkos építkezésnek köszönhetően a birodalmi hivatalnokok egyre több nyersanyagra és fémre tették rá korrupt kezüket. A csempészek és a bűnözői csoportok lehetőséget láttak a kereslet ilyen mértékű megugrásában, egyre több birodalmi szállítmányt térítettek el. Thrawnnek nemcsak a bűnözőkkel és

a lázadókkal kell megküzdenie, sok magas rangú tiszt és politikus nem nézte jó szemmel, hogy egy peremvidéki idegen ilyen magas pozícióba került. A regényben szereplő különálló történet-szálak a végkifejletre összefonódnak, így aki szereti a Star Wars világát, és szeretné megérteni Thrawn főadmírális motivációit, annak nagyon tudom ajánlani ezt a regényt. Bár csak a Zahn-könyvekből készített volna folytatást a Disney!

Mocsy



Könyv  
sci-fi

Egy birodalmi lángelme tündöklése.

5/5



Rendezvény  
geek

San Diegóból szeretettel

# Comic-Con 2018: a geekeknek már megvolt a karácsony

**A JÁTÉKOSOKAT ELKÉNYEZTETI AZ E3 ÉS A GAMES-COM, A FILMKEDVELŐKET LEFOGLALJA CANNES, KARLOW VARY ÉS A VELENCEI FILMFESTIVÁL, A KÉPREGÉNYEK ÉS KÖNYVEK SZERELMESEI FOLYAMATOS BÖNGÉSZHETIK A BÖRZÉKET, KIÁLLÍTÁSOKAT ÉS KÖNYVFESTIVÁLOKAT.** Ha azonban valaki mindezt egyszerre szeretné megkapni, akkor jól tudja, hogy a világszerte rendszeresen megrendezett 'Conokra kell jegyet váltania, azon belül is az események legnagyobbikára, a San Diegó-i Comic-Conra. Aki ide ellátogat, nem csupán boldogsághormon-túltengésben fog „szenvadni”, de azt is megtudhatja, hogy a kiadók mivel készülnek a következő évre. Mi pedig most megpróbáljuk tömören összefoglalni azt, hogy mi minden történt az idei expón.

## TE IS FIAM, MARVEL?

Noha a Marvel jelenleg kivételesen helyzetben van, hiszen bármi, amihez hozzányúl, arannyá változik, ez-

úttal mégis kihagyták a lehetőséget, hogy népszerűsítsék már megjelent, avagy még készülő projekteiket. Pedig olyan filmek formálódhatnak jelenleg is kezeik között, mint a Pókember: Hazatérés folytatása, a Bosszúállók 4 vagy éppen a Marvel Kapitány, ám mégsem osztottak meg semmit sem ezekkel kapcsolatban. Szerencsére a vállalat tévés részlege megmentette a művészt: szóba került a szürreális Légió harmadik évada és a The Gifted – Kiválasztottak második szezonja, berendelték a nagy sikerű Cloak & Dagger folytatását, és a rajzfilmek szerelmesei sem maradtak csemege nélkül, hiszen többek között a Marvel's Avengers: Black Panther's Quest is képviseltette magát némi kedvcsinálással.

## A DC/WARNER BELEHÚZ

Igazán nagyot azonban a DC filmes divíziója és a Warner Bros. Pictures villantott az eseményen. Előbbi – kihasználva a Marvel távollétét – felsorakoztatta nagyjágyúit, így a közönség itt láthatta először az Aquaman lenyűgö-

zőre sikeredett trailerét, itt csodálhatták meg a Zachary Levi nevével fémjelzett Shazam! mókás előzetesét és a Wonder Woman 1984 bemutatkozását. Sikeres volt az élszereplős Titans sorozat kedvcsinálója is (a „F\*ck Batman” beszólás azóta bejárta a világhálót), sokan felkapták a fejüket a Stargirl sorozatra is, még többben a Young Justice harmadik évadának ízelítőjére, de a Batman: Hush képregény animációs adaptációja sem maradt érdektelen. Persze a DC univerzumhoz kapcsolódó slágerszériák (mint a Zöld Íjász, a Flash, a Supergirl és A holnap legendái) is megkapták a maguk 'conos videóját, de nem maradtunk meglepetés nélkül sem: a Krypton második évadának főgonosza például Lobo lesz, míg Íjászként oldalan Batwoman fog debütálni. Ami pedig a Warnert illeti, nélkülük kevésbé lettünk volna a Legendás állatok – Grindelwald büntetési pizkosul hangulatos új képsoraival, valamint a

Godzilla: Kings of the Monsters látványos bemutatójával, a Green Lantern Corps.-ot érintő információkról már nem is beszélve.

## NAGYOT DOBBAN A GEEKSZÍV

Miközben olyan fejlemények tartottak minket lázban, mint a Széttörve és a Sebezhetetlen fúziójának számító Úveg első trailerre vagy éppen Aklónok háborúja sorozat visszatérése, azért videójátékos fronton is zajlottak a dolgok: a Lego DC Super-Villains új jeleneteket villantott, a Call of Duty: Black Ops 4 a zombikkal vágott fel, a The Walking Dead: The Final Season szintén az élőhalottakkal villogott, és leleplezték a Resident Evil 2 gyűjtői kiadását is. Ennyi lett volna a gyorstalpaló, jövőre ugyanitt találkozunk, addig is keressetek rá a témára a GameStar Online-on, és olvassátok el a fenti cikkből kimaradt részleteket, illetve nézzétek meg az említett trailereket is. Böven van mit.

Szada

Ha fel-DC-tették a szíveteket az expó hírei, akkor Marvelünk ünnepelhettek.





Társasjáték  
történelmi



## Oroszlánszívű Richárd

# Angliának csak egy királya lehet

**M**IKOR AZ EMBER TÁRSASJÁTÉKOT VÁLASZT, DÖNTÉSÉBEN A ROKONSZENVESNEK TŰNŐ TERMÉK STÍLUSÁN TŰL ANNAK TÉMÁJA IS KÖZREJÁTSZHAT. Saját tapasztalat, hogy sokkal egyszerűbb a családod rávenni egy-egy partira, ha nem egy számukra teljesen ismeretlen sci-fi, fantasy vagy horror franchise rövid áttekintésével kell kezdenem a győzködést. Robin Hoodról viszont már mindenki hallott – aki nem, az majd ezután fog –, innen pedig már csak egy lépés eljutni Kicsi Johnon, Tuck barátan, János hercegen és Nottingham bíráján keresztül Richárd királyhoz, Szaladinhoz és a keresztes háborúkhoz. A Delta Vision gondozásában megjelent Oroszlánszívű Richárdban az alapvető célunk választott oldaltól függően vagy az, hogy visszautlessük a trónra a címszereplőt, vagy pedig hogy támogassuk János herceget az elorzott korona megtartásában. Az előbb vázolt felállás egyszerűsége a kétszemélyes partira vonatkozik, de ahogy emelkedik a résztvevők száma, úgy válik szövevényesebbé és izgalmasabbá is a játék.

Bár maximálisan hat fő támogatott, a legjobb, ha ennél eggyel kevesebben ülnek körül az asztalt, mert akkor kétszemélyes csapatokon kívül lesz egy semleges játékos is, aki egyik vagy másik oldal felé billentheti a mérleg nyelvét. Akár Richárd, akár János csatlósai kerekednek felül, csakis egyvalaki izlelheti meg a diadalt, az a személy, akinek valamelyik győzelmi kondíció teljesülésekor (Richárd megnyeri/elveszti a hadjáratot, sikerül hazatérnie, elfogy a vagyona, vagy még ezek előtt lejár tíz kör) a legtöbb presztízspont van a birtokában. Mivel minden játékosnak van egy titkos célja (ez a véletlenszerűen húzott rendeletkártyán olvasható), amit teljesítve jókora bónuszt kap, ne csodálkozzunk, ha azt tapasztaljuk, hogy elvbarátunk suttymban ellenünk dolgozik, vagy legalábbis megpróbál manipulálni. Mint említettem, legfeljebb tíz körig tart egy menet, és körönként jó néhány fázist különböztetünk meg. Miután előkészítettük a terepet, mindenkinek kiosztottuk a szabályokban leírtaknak megfelelő számú kártyalapot, illetve pénztokenet, és megállapítottuk, hogy ki

kezd, felcspajuk az adott fordulót befolyásoló eseménykártyát, a semleges játékosnak pedig nyilatkoznia kell, hogy melyik felet támogatja. Ezután az óramutató járásának megfelelően haladva mindenki elhelyezi aprólékosan kidolgozott műanyagfiguráját az Angliát jelképező táblán (vigyázzunk, hogy a létszámnak megfelelő lapja legyen felül), és végrehajtja a helyszínhez tartozó akciót. A második körtől lépnünk is kell. Ló, illetve hajó birtokában távolabbra és szabadabban mozoghatunk, amennyiben pedig áthaladunk egy másik játékos által elfoglalt mezőn, egy mozgáspontot feláldozva elcsenhetjük az egyik lapját. Négy vagy több résztvevő esetén NPC-kkel (zsoldossal és kereskedővel) is találkozhatunk, akikről jutalmat kapunk. A vásárlási fázisban egyetlen tételt (fejlesztést, kártyát, presztízspontot) vehetünk az adott körben megszabott áron. Ezzel hozzá kell járulnunk a háborúhoz befolyáskártyáink pakliját apasztva, majd a kezdőjátékos megkeveri a hadjárat

lapjait, és kétszer annyit húz közülük, mint ahányan vagyunk. Miután felfedte őket, összevetjük a katonai erőt, az idő múlását és a kincstár helyzetét jelképező piros (jófiúk) és zöld (rosszak) lapokat, majd végrehajtjuk az eredménynek megfelelő mozgást a hadjáratátbla vonatkozó sávjában. Már csak annyi van hátra, hogy kövessük az eseménykártya utasításait (ha eddig nem tettük volna meg), költöztessük át az NPC-ket, és tegyük meg a következő forduló előkészületeit az útmutató szerint, és mindezt ismétlegessük, míg az említett győzelmi feltételek valamelyike nem teljesül. Elismerem, az ember nem épp ilyen játkmenetre számítana egy olyan társástól, amelyeknek a tolvajok fejedelme az egyik szereplője, ráadásul elsőre rémisztően komplexnek hat, de valójában tovább tart kipakolni a játékot, és mindent megfelelően elrendezni az asztalon, mint belerázódni. Persze sosem árt, ha kéznél tartjuk a szabálykönyvet.

Chavalier

Még Robin Hood is élvezné, bár ő sosem verné át a társait.

4/5

Megjelenik szeptember 21-én

# KÖVRSZÁM



## F1 2018

A Codemasters F1-es sorozata évről-évre megújul, most azonban apróbb finomítások helyett egy komoly átalakítást ígértek, legalábbis ami a karriermódot illeti. A verdák fejlesztése egyszerűbb, de izgalmasabb lesz, és bekerül a Paul Ricard pálya is a naptárba. Meglátjuk, hogy ez mire lesz elég.



## PRO EVOLUTION SOCCER 2019

Az évente megjelenő címek sorából persze a PES sem marad ki, amely idén nyár végén kijön a legfrissebb verziójával. A Konami licencelt ligákat és stadionokat, több legendás játékost és hivatalos csapatnevet ígér. Mivel a PES ezen a téren mindig is gyengélkedett, kíváncsian várjuk a javulást.



## SPIDER-MAN

Szeptember egyik legjobban várt játéka végre belibben. A Spider-Man látszólag mindent felkínál, amire csak egy Pókember-rajongó vágyhat: szabad hálöhintázást New Yorkban, rengeteg rosszarcút, plusz egy érdekes sztorit Peterrel és haverjaival a középpontban. Alig várjuk, hogy belevághassunk.



## STRANGE BRIGADE

A 4000 évvel ezelőtti eltemetett Seteki feltámad, és hozza magával múmiaseregeit is. Egy négy játékosból álló csapatra vár a feladat, hogy megállítsa az élőholtakat, és felvegye a harcot a természetfelettel. Egy jó kis coop lövöldözéshez ez a sztori talán elég is lesz.

# BARCRAFT-AKCIÓ A GameStar-BAN

Minden hónapban exkluzív ajándék vár téged itt, a GameStar magazin utolsó oldalán. Vágd le a négy kupont, és használd fel a két budapesti, a szegedi vagy a debreceni Barcraft Esport Bárban, hogy kapj egy ajándék italt vagy ingyenes játéklehetőséget. Ezentúl még többet jelent GameStar-olvasónak lenni.

## EGY INGYENES HEALTH vagy MANA POTION KOKTÉL

[ígyen szerint Rejuvenation alkoholmentes koktélt 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

[ígyen szerint Rejuvenation alkoholmentes koktélt is választható]

**BarCraft Szeged**  
6722 Szeged, Gogol utca 9.

A kedvezményről érdeklődj  
a 06 62 444 440-es telefonszámon  
vagy a barcraftszeged@gmail.com címen!



## EGY INGYENES HEALTH vagy MANA POTION KOKTÉL

[ígyen szerint Rejuvenation alkoholmentes koktélt 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!



# 576 KByte

TÖBB, MINT 28 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

ÉREZD MAGAD A PILÓTAFÜLKÉBEN AZ 576-NÁL IS KAPHATÓ **▶PLAYSEAT** ÜLÉSEKKEL!

**AKCIÓ!**



PLAYSEAT  
EVOLUTION - BLACK  
+ SEATSLIDER

~~129 980 Ft~~

**99 990 Ft\***



PLAYSEAT FORZA  
MOTORSPORT

~~139 990 Ft~~

**89 990 Ft\***



PLAYSEAT OFFICE  
SEAT ALCANTARA

**109 990 Ft**



PLAYSEAT  
CHALLENGE

**69 990 Ft**



PLAYSEAT  
RED BULL GRC

**139 990 Ft**

\*Az akció 2018. augusztus 17-e és szeptember 7-e között érvényes, más kedvezménnyel nem összevonható.

# LEGION

Windows 10 operációs rendszerrel



Lenovo™

## KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.

### Lenovo Legion Y530

Windows 10 operációs rendszerrel  
Kétszatornás ventilátoros hűtőrendszer  
Harman tervezésű hangszórók



Fehér háttér-  
világításos  
billentyűzet



Vékony káva



NVIDIA 10 Series  
grafikus kártya



# Windows 10

Different games better

[www.lenovo.com/gaming](http://www.lenovo.com/gaming)

Az eddigi legjobb Windows játék céljára