

TELJES
JÁTÉK

BLOODSPORTS.TV



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2018/11

EXTRA
AJÁNDÉKOK
4200 Ft
összértékben

- > Exkluzív GameStar Plus
- > Reklámmentes gamestar.hu-hozzáférés
- > Vírusirtó PC-re és mobilra
- > 1995 Ft értékű Delta Vision-kupon
- > 550 Ft értékű Barcraft-koktélikupon



GYERE
VELÜNK
FÉLÁRON A
PLAYIT-RE!

AJÁNDÉK 50%-OS KUPONKÓD A
GAMESTAR PLUSON (EXTRÁK)

BATTLE ROYALE JÁTÉKMÓDDAL AZ IGAZI

CALL OF DUTY BLACK OPS



Call of Cthulhu | Thronebreaker: The Witcher Tales | Lego DC Super-Villains
SoulCalibur VI | WWE 2K19 | NBA 2K Playgrounds 2 | Space Hulk: Tactics

8 OLDALAS ÓRIÁSTESZT AZ ÉV LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKÁRÓL
RED DEAD REDEMPTION 2

www.gamestar.hu
1995 Ft
2018/11



9 771787 902009 18011

LEGION

Windows 10 operációs rendszerrel



Lenovo™

KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.

Lenovo Legion Y530

Játék magasabb szinten

Harman® hangszórók

Kétcsatornás hűtőrendszer



Fehér háttér-
világításos
billentyűzet



Vékony káva



NVIDIA 10 Series
grafikus kártya



Windows 10

www.lenovo.com/hu

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:

Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdai 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 (hmlnarij) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

A GameStar magazin hivatalos fotósa:

Antal Zsani Photo

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virág Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető:

Borbás Gábor info@ipresscenter.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot, aktíváló kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. A 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.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



CÍMLAPSZTORI » 22

SZIASZTOK!

RÉG AGGÓDTAM MÁR ENYNYIRE AZÉRT, HOGY LESZ-E ÚJ GAMESTAR.

Nem azért, mert elfelejtettünk helyesen írni és fogalmazni, azzal szerencsére nincs baj. Viszont megjelent a *Red Dead Redemption 2*, ez pedig alaposan betett a munkamorálnak. A stáb jelentős része inkább a vadnyugaton fosztogatta a postakocsiakat, és hajkurászta a vad musztángokat a végtelen prérin. Az utolsó utáni pillanatban azonban szerencsére mindenki összekapta magát, és elkészült az év egyik legerősebb GameStar-tartalma.

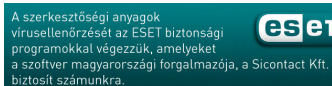
Természetesen a főszereplő a már említett *Red Dead Redemption 2*. Higgyétek el nekünk, ez a játék egy valóságos csoda, elképesztő, hogy milyen mennyiségű és minőségű munkát tölt bele a Rockstar az elmúlt fél évtizedben. A *GTA V* szinte teljes bevételét belepumpálta az *RDR2*-be, és ez meg is látszik a végeredményen. A *Witcher III* óta nem született ilyen összetettséggű, nyitott világú akciójáték (és a *Red Dead Online* még meg sem jelent). Szerencsére a rajongók is meghálálták ezt a kivételes minőséget, a nyitóhétfégén közel háromnegyed milliárd dollárt hagytak a kasszákbán. Aki nincs oda

a vadnyugati romantikáért (egy próbát azért tegyenek ők is), annak ott van a legújabb *Call of Duty*, amely egyjátékos hadjárat nélkül is megállta a helyét ebben az erős mezőnyben, bár az is igaz, hogy ez főként a pazar battle royale játékmódnak köszönhető. Egy nagyon kicsit csalódunk viszont az új *Call of Cthulhu* játékban, ennyi év fejlesztés után többet vártunk tőle.

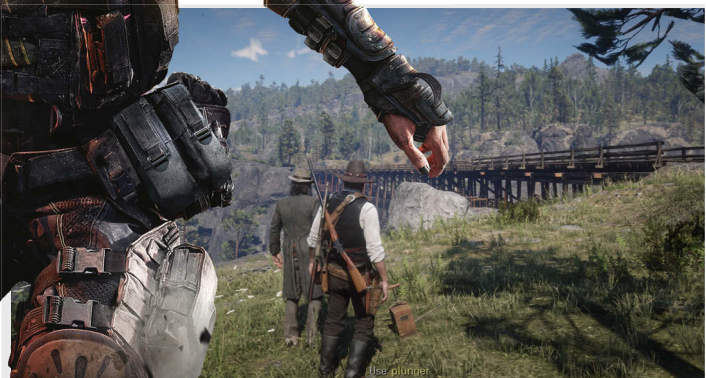
Itt szeretném felhívni minden kedves olvasónk figyelmét arra, hogy a GameStar megjelenésének hétfőjén (november 17-18.) zajlik a PlayIT kiállítás. A legújabb GameStar felmutatásával féláron mehetek be a rendezvényre vasárnap, de aki előre szeretné biztosítani a helyét, az a GS Plus Extrák rovatában elővetelben is megveheti a jegyet vasárnapra 50 százalékos kedvezményel. Természetesen a teljes szerkesztőség ott lesz mindkét nap, gyertek el a standunkhoz, és pacsizzatok le velünk, egészen biztosan szakítunk néhány percet arra, hogy eldumáljunk kedvenc játékainkról (tipp: *Red Dead Redemption 2*). Nagyon szépen köszönjük, hogy az őszi utolsó hónapjában is velünk maradtatok, decemberben újra találkozunk!

Mocsy

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



TARTALOM



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

22

RED DEAD REDEMPTION 2

30



CALL OF CTULHU

38



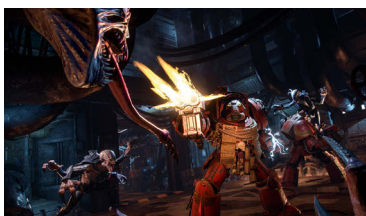
SOULCALIBUR VI

50



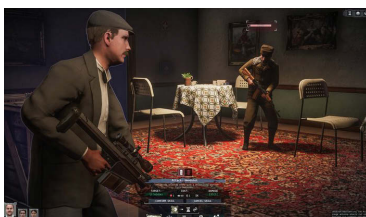
NBA 2K PLAYGROUNDS 2

54



SPACE HULK:
TACTICS

56



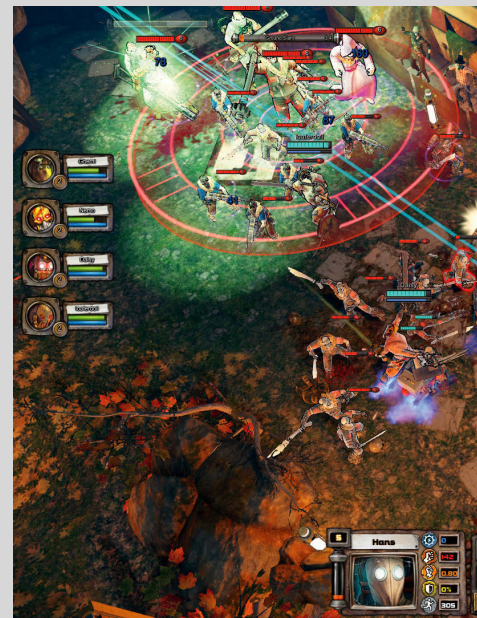
PHANTOM
DOCTRINE

58



MY HERO ONE'S JUSTICE

62



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 BLIZZCON 2018
- 16 WORLD WAR 3
- 18 THE LORD OF THE RINGS: LIVING CARD GAME

TESZT

- 22 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
- 30 RED DEAD REDEMPTION 2
- 38 CALL OF CTHULHU
- 42 THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES
- 46 STARLINK: BATTLE FOR ATLAS
- 48 LEGO DC SUPER-VILLAINS
- 50 SOULCALIBUR VI
- 52 WWE 2K19
- 54 NBA 2K PLAYGROUNDS 2
- 56 SPACE HULK: TACTICS
- 58 PHANTOM DOCTRINE
- 60 DAKAR 18
- 62 MY HERO ONE'S JUSTICE
- 64 ACHTUNG! CTHULHU TACTICS
- 65 DIABLO III: ETERNAL COLLECTION
- 66 GUACAMELEE! 2
- 68 FOOTBALL MANAGER 2019
- 69 DEEP SKY DERELICTS
- 70 CAPCOM BEAT 'EM UP BUNDLE
- 71 ULTIMATE FISHING SIMULATOR
- 72 NICKELODEON KART RACERS
- 73 SPIDER-MAN: THE HEIST
- 74 JUST DANCE 2019
- 76 FAST STRIKER
- 76 ZARVOT
- 77 PROJECT CARS 2: FERRARI ESSENTIALS PACK
- 77 THE CREW 2: GATOR RUSH
- 78 FIREWALL: ZERO HOUR
- 79 PERSISTANCE
- 79 18 FLOORS
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 82 HÍREK
- 88 A KILENCEDIK GENERÁCIÓ
- 90 PIACTÉR

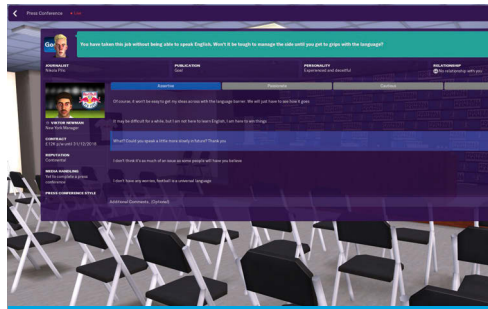
EXTRA LIFE

- 94 EMPÁTIANÖVELŐ JÁTÉKOK
- 96 SÁRKÁNYOK ÉS VARÁZSLÓK A PLAYIT-EN
- 97 IDÉN MÉG NEM LESZ DALAI LÁMA, ÉJKIRÁLY VISZONT IGEN
- 98 A TÁVOL-KELET GAMERMENNYORSZÁGA
- 100 MEGJÁRTUK A LASERTAGHÁBORÚT
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 104 JÁTÉKVILÁG – WIZARDING WORLD
- 106 E-SPORT – KIESETT DÉL-KOREA A 2018-AS LOL-VILÁGBAJNOKSÁGBÓL
- 107 E-SPORT – EURÓPÁBAN IS FRANCHISE RENDSZERRE VÁLT A LEAGUE OF LEGENDS-BAJNOKSÁG
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

65



FOOTBALL MANAGER 2019

68



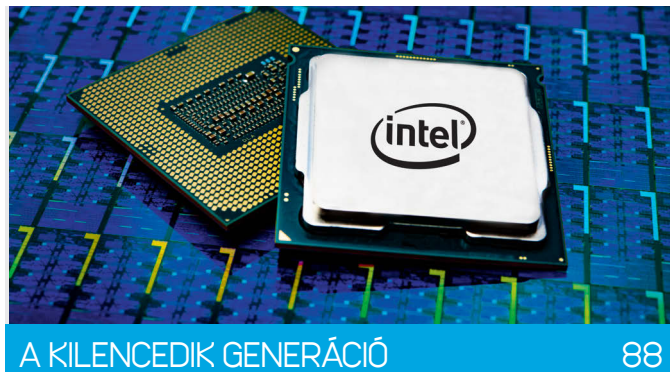
SPIDER-MAN: THE HEIST

73



JUST DANCE 2019

74



A KILENCEDIK GENERÁCIÓ

88



JÁTÉKVILÁG – WIZARDING WORLD

104



BLOODSPORTS.TV

A BLOODSPORTS.TV EGY KOOPERATÍV HERO DEFENSE, AMELYBEN GLADIÁTORKÉNT KELL SZEMBESZÁLLNUNK AZ ELLENFELEK HÖMPÖLYGŐ HULLÁMAIVAL.

Minden hős más és más képességekkel érkezik a csatába, így előre ki kell találnunk, milyen csapatot alkotunk meg a barátainkkal. Minden aréna egyedi taktikát követel meg, és akkor még nem beszélünk a több mint 90 tárgyról, amellyel testre szabhatjuk karakterünket. A folyamatosan nehezedő kooperatív multi mellett a készítőik nem feledkeztek meg a kompetitív játékosokról sem, őket egy folyamatosan frissülő ranglista várja, ahol összehasonlíthatják teljesítményüket másokkal.

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



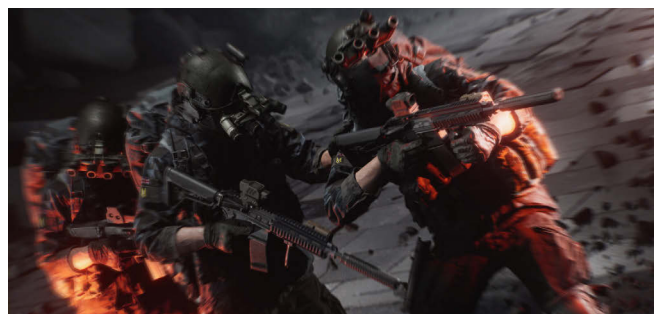
BLOODSPORTS.TV

Várható volt, hogy a Red Dead Redemption 2 nagyot megy, de arra csak nagyon kevesen számítottak, hogy minden a Rockstar Games játékaról szól majd november elején. Főleg azért, mert olyan játékok jelentek meg az elmúlt hetekben, mint a Call of Duty: Black Ops 4 vagy épp a Thonebreaker: The Witcher Tales. És akkor még nem beszéltünk a World War 3-ról vagy a SoulCalibur VI-ról, amelyekkel videós részlegünkben is találkozhattok. Természetesen most sem marad minőségi magyarázatok, menő gamer háttérképek és ESET vírusirtó kulcsok nélkül az, aki felkeresi a GameStar Plus oldalát. Ha pedig már arra jártok, csekkoljátok le előfizetői akcióinkat is. Jó szórakozást!

GSTV



SOULCALIBUR VI



WORLD WAR 3

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. december 31-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a gamestar.hu/plus oldalra, ahol add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, hanem utána is lehet, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban.

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



GYERE VELÜNK FÉLÁRON A PLAYIT-RE!

A legújabb GameStar magazint felmutatva 2018. november 18-án, vasárnap egész nap 50 százalékos kedvezményt kapsz a PlayIT-belépő árából. Helyszíni jegyvásárlás vasárnap reggel 10 és este 19 óra között lehetséges a PlayIT Hungexpón található jegypénztárban. A kedvezmény más kedvezményekkel nem vonható össze, és kizárólag egy darab, vasárnapra szóló, normál jegy 50 százalékos vásárlására jogosít, amelynek ára elővételes jegy vásárlásával 1500 forint, helyszínen megváltott jegy esetén 1750 forint. A kedvezmény érvényesíthető az elővételben megvásárolt jegyek esetében is. **(További részletek a GS Plus/Extrák alatt.)**

MAGYARÍTÁSOK: The Evil Within 2, Resident Evil 7, The Walking Dead: The Final Season
HÁTTÉRKÉPEK: Spider-Man, Shadow of the Tomb Raider, We Happy Few
HASZNOS PROGRAMOK: Acrobat Reader, BSPlayer, CDisplayEx, DirectX, Gimp, Steam, TeamSpeak3, TotalCommander, VLC Media Player

MEET THE TEAM

Rég nyugozta már le a játék annyira egységesen a szerkesztőséget, mint a Red Dead Redemption 2. Western kategóriában melyik korábbi videojátékra emlékszel a legszelebb mosollyal az arcodon?



MOCSY

VÁLASZ: Még a hőskorban volt egy LucasArts játék Outlaws néven, amelyik akkoriban elég nagy durranásnak számított. Volt benne bosszúhadjárat, különféle főellenfelek, jó zene, rengeteg pisztolypárbaj és akció.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Shadow of the Tomb Raider

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Darksiders III



MAZUR

VÁLASZ: Bármennyire közepes volt is a Call of Juarez sorozat (mondjuk úgy, hogy a gyenge közepes és a közepes közepes között hullámozott), a Gunslinger valahogy mégis telitalálat lett – PC-n talán máig a legjobb western FPS.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Tetris Effect

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Darksiders III



PACA

VÁLASZ: Nagyon szerettem a Dead Man's Hand nevű, 2004-ben megjelent FPS-t, amivel akkor remekül elszórakoztam, de most már nem venném elő újra. Majd elcsámcsozogok az emlékeken.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Red Dead Redemption 2, nyilván.

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Just Cause 4



CSIRKE

VÁLASZ: Nálam is az első Red Dead Redemption az egyik nagy kedvenc, de a Gunnal kapcsolatban szintén nagyon kedves emlékeket őrzök, csak az utolsó bosszúját felejtém el inkább. A Desperadost is imádtam, nagyon várom a harmadik részt.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Nincs kedvem a Red Dead Redemption 2 mellett mást elindítani.

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Red Dead Online



STÖKI

VÁLASZ: A Red Dead Redemption 1-re, mert ezek szerint én nem erősítem az egységesen lenyűgözött szerkesztőséget.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

A Starlinkkel; de minek? Illetve megint elővettem az év játékát (amely nagyon nem az RDR2, hanem a God of War).

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

A Farming Simulator C64-es verzióját, és most azt hiszitek, viccelek, pedig nem.



RG

VÁLASZ: Volt valami sörcsapolós játék C64-en, amikor jöttek a szomjas vadnyugati emberek, nekünk pedig rohamtempóban kellett őket kiszolgálni, de a címére már nem emlékszem. Amúgy meg a Call of Juarez: Gunslinger eléggé megfogott.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Kingdom Come: Deliverance

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Mafia IV. Mire az első fagy megjön, itt a játék.



SZADA

VÁLASZ: Valószínűleg a Desperadost élveztem a legjobban azok közül, amiket eddig próbáltam (a Red Dead Redemption sajnos kimaradt az életemből, ez nagy hiba), így fokozott hangulatban várom, hogy a THQ Nordic mit virít majd a Desperados III-mal.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Thronebreaker: The Witcher Tales

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Darksiders III



KIVI

VÁLASZ: Nem igazán találkoztam ezelőtt westernjátékokkal, inkább könyveket bújtam és filmeket néztem. Az RDR2 elődjével egy havernak hála játszottam egy keveset, így arra emlékszem vissza a legszívesebben.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Forza Horizon 4, Dota 2

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Artifact



CHAVALIER

VÁLASZ: A Desperados: Wanted Dead or Alive-ra, mint a jobban sikerült Commandos-klónok egyikére. Mellesleg készül a következő rész, talán meg is jelenik, mire kimaxolom a Red Dead Redemption 2-t.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Assassin's Creed Odyssey

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

A konzolos Pillars of Eternity II-t.



HP

VÁLASZ: A Red Dead Redemption első részét imádtam (jobban, mint a folytatást), a maga idejében az Oregon Traillel múlattam az időt önfeladtn, és a Call of Juarez: Bound in Blood is elszórakoztatott a maga egyszerű módján.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Red Dead Redemption 2, de akadozik nálam a flow.

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Just Cause 4, Battlefield V



KACI

VÁLASZ: Legutóbb hét-nyolc éves koromban kötött le igazán vadnyugatos játék: a Wild Gunman sárga kazettás másolata, amelyben fénypisztollyal kellett lövöldözni banditákra.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

World of Warcraft Classic Demo

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Artifact



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Az egyik legnagyobb westernjáték-élményem az 1993-as Mad Dog McCree volt, amely a maga filmjeleneteivel annak idején óriási volt, de egyben ez az interaktív moziféleség elég suta is ahhoz, hogy sokat nevessek rajta.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

God Of War (amint beszákolom a PS4 Prómat).

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

A Just Cause 4-nek adnék egy esélyt.



GRATH

VÁLASZ: Hát én leszek a kivétel; minél több időt töltök el Red Dead 2-vel, annál üresebbnek és felszínesebbnek tűnik. Ezen túl lépve a Wild Arms széria több tagja mellett számomra a Tengai Makyou: The Apocalypse PSP-verziója a legjobb westernjáték.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Bard's Tale IV, Parasite Eve, Castlevania: Symphony of the Night

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Tetris Effect és Ketsui Deathtiny



BZ

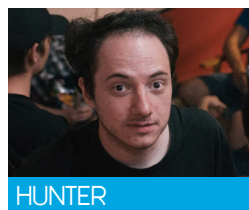
VÁLASZ: Hirtelen nem jut eszembe igazán lenyűgöző westernjáték, és konzol híján egyik RDR-rel sem játszottam még. (PC forever!) Épp ezért a gyerekkori Western Bar nevű, kinyitható kvarcjátékot kell mondanom, azt ugyanis '86 környékén imádtam.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Dune I, Fallout 76, Call of Cthulhu

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Nem látok pulzuszfelpumpáló játékmegjelenést év végéig.



HUNTER

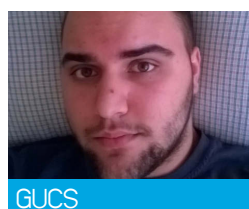
VÁLASZ: A WoW-ban a Barrens chattól megkaptam mindent, amire valaha is szükségem volt a vadnyugat hangulatából. Rézszeréről elég is volt.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Persona 4 Golden

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Pokémon: Let's Go, Eevee!



GUCS

VÁLASZ: Már nem mai darab, de a maga idejében elég nagy durranás volt a GUN, legalábbis én sokat nyüstöltem. Illetve szerintem a néhány éve megjelent Call of Juarez Gunslinger is szórakoztatóra sikeredett, és remekül hozta a vadnyugati hangulatot.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL AZ RDR2 MELLETT/HELYETT?

Ratchet & Clank (2016), Counter-Strike: Global Offensive

MELYIK IDEI JÁTÉKOT VÁROD LEGJOBBAN?

Thronebreaker: The Witcher Tales konzolra

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



TAVASZIAS IDŐVEL MEGBOLONDÍTOTT, KÖKEMÉNY VADNYUGATI NOVEMBERBET MINDENKINEKI

A kemény munkában megzavd az ember, gondolnánk, de olyan idő van még mindig, hogy nem annyira kemény munkában is megzavdhat. Tavasz fátadt-ság zsidbaszt november elején, ami kétségtelenül fura, de sajnos most már nincs henyélés, mert itt a PlayIT, lesz MNEB-döntő, dűbörög a magyar gaming és e-sport szekere, és bármennyire is szeret a magyar ember óvatos cinizmussal, kényelmes reménytelenséggel tekinteni a dolgokra, azt azért be kell látni, hogy igenis idén minden eddiginél jobban mozgolódott a hazai profi gamerközösség. Mi pedig abban bízunk, hogy ezek az első lépések valami új korszak felé vezeték a mélyen tisztelt kollektívát. Ránk férne ezen a téren a siker, és talán van is mire, kikre alapozni, ezért a GameStar is igyekszik kivenni a részét a buliból, és segíteni, amiben csak tud. Amikor ezt a lapot frissen a kezvedbe veszed, már itt a PlayIT hétvégéje (november 17-18.), és most tényleg duplán érdemes kilátogatni, nemcsak a két napos program miatt, hanem mert a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság is megérdemli a figyelmet idén ősszel, és az A csarnokban a Hungexpón az e-sportolóké a főszerep. Gyertek, drukkoljatok, szeressétek azokat a játékosokat, akik remélhetőleg egy-két éven belül már a nemzetközi szinten képviselhetnek bennünket.



És ha már PlayIT: összeszedtük nektek egy pont szobahőmérsékleten fogyasztható PR-cikk formájában, hogy miért érdemes kilátogatni a hétvégén a Hungexpóra. Az ESET támogatásával megvalósuló GameStar E-sport-alkalmasági Tesztlabor az egyik ilyen pont, ahol megint remek kihívások és persze megnyerhető és a standunkon beváltható akciók várnak titeket, ha a mókát és kacagást, a csodás kollégákat, a baráti légkört, a mosolygós lányokat nem is említtem külön, hiszen ez már szinte alapértelmezett mifélnk. Nagyon sok szeretettel várunk titeket, de most előbb még olvassátok el gyorsan a beérkezett leveleket (megint van gamerhíradó, az ég óvjon bennünket!) frappáns, elegánsan szemtelen, szeretni valóan csibész közvetéseimmel fűszerezve. A végén majd iszunk is, csak hogy tartsuk a szokást.

VENOMRÓL JÓT VAGY SEMMIT?

Helló HP!

Szia!

Nemrég mozikba került a Venom legújabb adaptációja, és ahogy várható volt, mindenki megírta, hogy számára mennyire jött be a film. A kommentek és értékelések alapján úgy tűnik, az „átlagos” nézők nagy részének tetszett a mozi, míg a kritikusok lehúzták a Sony alkotását. Egyszerű a kérdés: Miért?

Mert a nézőket biztos lefizette a Sony. Vagy mi szokott lenni fordított esetben az úgynevezett érv?

Nem ez az első film, aminél ez a helyzet áll fent. A fordítottja is elő szokott fordulni, amikor is a kritikusok istenítenek egy filmet, de az valahogy mégsem válik a közönség kedvencévé. Mi állhat a jelenség hátterében?

Erre szerintem nincs általános magyarázat. Minden embert meghatároz az ízlése, a kritikus csak annyit tesz, hogy – jó esetben – érvekkel, összehasonlításokkal, szélesebb látókörrrel igyekszik alátámasztani véleményét, érzeit. Ettől termé-



szetesen még teljesen szubjektív a műfaj, hiszen minden alkotás befogadásakor működik az egyéni szűrő. Ha a kritikus és a néző nem ért egyet, az nem a szakma szégyene vagy a mozikközönség érdeme, pusztán véleménykülönbség. Egyszer Kaci egyik kritikájára azt írta egy kommentelő, hogy „azt hittem eddig, hogy adok a szavadra”. Végte-

VISSZA AZ XXX ROVATOT!

Kedves HP!

Kedves, drága, XXX rovatra emlékező olvasó, akit nagyon tisztelek! Mivel annak idején gőzerővel toltad az XXX rovatot saját bevallásod szerint (még egy GameNighton mesélted ezt nekem, hogy ne áruljam el senkinek, lehet, hogy hibáztam most akkor?), ezért gondoltam, most segítsek neked feléleszteni a kis kedvencedet.

Nem is tudtam, hogy titok volt, hogy az XXX rovat (amely még a GamePro időig nyúlik vissza, de öreg is vagyok) az én szerelemgyerelem, sőt mazurral közös szerelemgyerekekünk, de ez már igazán kellemetlen gondolati ív, le is állok. Nagyon titokzatos akartam lenni feltehetően; ha sok sört iszom, mindig ez van.

Gondolom, kiégtél, vagy már nem volt elég alapanyag, de ha kell egy kis inspiráció, akkor tessék, én segítettem. **Mindig kell az új kontent, nagyon köszönöm!**



Sajnos a képet nem én készítettem, hanem a Redditen jött szembe, de azonnal eszembe jutott a GameStar nevelő rovata, amely hősiesen kiállt a játékokban található szexualitás fiatalokat pusztító erkölcsatlensége ellen. Hát most erre mondj valamit! Hogy a Spider-Man is ekkora fertő lett? Hova jut így a világ? **(ParkerPéter)** Igazad van, egyenesen vérlázító, hogy alából becsületesen erőszakos hőseink a testiség fertőjébe fedkezve a tétlenséget, a pajzán semmittevést népszerűsítik. Kallódunk, Péter, kallódunk, harci szellemünk már csak olcsó mottó a Tinderen, fel is vagyok háborodva rendesen. Megyek inkább játszani a Spider-Mannel, hátha velem is történik valami jó.



HA A KRITIKUS ÉS A NÉZŐ NEM ÉRT EGYET, AZ NEM A SZAKMA SZÉGYENE VAGY A MOZIKÖZÖNSÉG ÉRDEME, PUSZTÁN VÉLEMÉNYKÜLÖNBSÉG

lenül elszomorító gondolatmenet ez. Mert ha kedvelem valaki írásait, videós megszólalásait, személyiségét, akkor örömmel olvasom vagy hallgatom, függetlenül attól, hogy egy adott témában egyetértünk-e, vagy sem. Lehet, hogy mutat új szempontot, felsorakoztat pár érdekes érvet, vagy élvezetesen adja elő saját élményeit, ettől még nem lesz több vagy jobb a véleménye, ahogy az enyém sem, ha másképp gondolom.

A Venom esetén például kifejezetten szignifikáns különbségről beszél-

hetünk: a RottenTomatoes oldalán jelenleg 89%-on áll a nézők véleménye alapján, míg a kritikusok ezzel szemben átlagban csak 31%-ra értékelték a filmet. Hogyha csak egy-két esztétának nem tetszett volna a mozi, akkor nem beszélhetnénk ekkora különbségről. Több kommentelő is azzal érvelt, hogy beült a moziba, megnézte a filmet, és remekül szórakozott, ergo a film jó. Ezzel az argumentummal nehéz vitába szállni, de a másik oldalon ott van a kritikus, aki feltehetőleg életében több filmet látott, mint egy átlagos filmnéző, és ezeket nemcsak „megnéz-

te”, hanem elemezte, és feltehetőleg össze is hasonlította a többi alkotással. Annyi lenne egy „jó” film ismérve, hogy „tetszik” a nézőnek?

Kanti értelemben igen, szép az, ami érdek nélkül tetszik. De egy kritikusnak más szempontjai is vannak. Személy szerint élveztem a Transformers filmeket, mert mecharajongó vagyok, de emellett tudom, hogy közel hulladék alkotásokról van szó, amelyek csak és kizárólag azért születtek, hogy kielégítsék az adrenalin utáni vágyunkat, és érzékszerveinket ingereljék. Nehezen tudnám ezeket a filmeket

egy lapon említeni például egy Nolan-alkotással.

Nem is kell. És jól látod, a bűnös élvezet nem para, lehet trash filmeket is szeretni, egész iparág épül ma már erre. Ezzel együtt nem gondolom, hogy létezik univerzális, objektív mérce, amelyen minden elhelyezhető, az a jó, ha másképp látunk dolgokat, és nem azzal vagyunk elfoglalva, hogy mások miért nem úgy látják, ahogy mi.

Ingoványos talaj ez, és már-már filozófiai magasztalokba is el lehet terelni a beszélgetést, de kíváncsi vagyok a ti véleményetekre is, ha már a munkátok alapjaival kapcsolatosan merülnek fel gondolatok. **(Zeze)**

Szerintem leírtam már mindent a levél olvasása közben, amit lehetett, mindenesetre azt javaslom továbbra is, hogy nyugodtan alkosson véleményt mindenki akár játékról, akár filmről, írja le, ossza meg, csak ne felejtse el, hogy nem az ő nemesebbik feléből süt ki a reggeli nap sugára. Mindenkinek van saját kis véleményecskéje, amit szeret, dédelget mint kis herceg a rózsáját. Igen, búra is van hozzá, amit gyakran hiszünk a teljességnek.

MAGYAR ÉGRE MAGYAR E-SPORT-CSILLAGOT!

Sziasztok!

Szia, szia!

Egy számomra kedves gamertéma, vagyis az e-sport kapcsán ragadtam billentyűzetet, hogy kavargó gondolataimat megosszam veletek és az olvasókkal.

A legjobbkor tetted mindezt, amúgy is dübörög most az e-sport,



Facebook-sarok

A hegyes pixel cici olcsóbb mint a kerek... Nekem ennyi jött át. Bocsi egyszerű forma vagyok
A Lara Croft grafikai fejlődésére és az ennek okán szükséges egyre komolyabb gépigényre adott egyszerű válasz egy bevallottan egyszerű formától. Végül is igaza van.

Ahogy nézem az összes véleményező alából elvakult fanboy/gőrl volt, szóval majd inkább megnézem és megformálom a saját véleményem.

Egy film kapcsán nem is tehetne az ember többet, mint hogy megnézi, és önálló véleményt alkot róla. De akkor erre a kommentre meg mi szükség volt? Mi lesz, ha véletlenül neked is tetszeni fog?

Sztem a rrd2 egy hét alatt több pénzt csinált mint az ubi EA egy év alatt es meg az EA aztmondja hogy a single ideje lejart pff **Kissé összecsapott, de mindenképpen arany igazság ez.**

Megoldas:

-ne legyel provokálható

-ne provokáljanak

Problem solved

Valaki megtalálta a nyugalom tökéletes receptjét, gyorsan meg is osztjuk veletek. Mert hát tökéletesen működik, lássuk be.

Minden poszt alá beírom, hogy „osztva”. Legjobb játék biztos nyerek.

És gratulálunk: nyertél egy megjelenést a GameStar magazinban! Remek érzés, örök élet. Ingyen sör sajnos nincs, nem politizálunk.

ahogy ezt már a bevezetőben is írtam.

Idén lassan már közel ötödik éve, hogy komolyabban figyelemmel követem a nemzetközi Dota 2-bajnokságokat, és hasonló lelkesedéssel nézem a legjobb csapatok meccseit, mint amikor egy NFL- vagy NBA-meccs elé ülök le késő esténként. Emellett azért pár komolyabb CS: GO-összecsapást és érdekesebb Hearthstone kupákat is gyakran nézek, nem is beszélve az EVO-ról, ahol a verekedős játékok legjobbjai méretetik meg tudásukat. Rajongóként tehát nagyon örültem, amikor bejelentették a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokságot, mert ez azt jelenti, hogy hazánkban is egyre komolyabban veszik az e-sportot, és talán néhány befektető meglátta benne a lehetőséget.

Igen, sokat segített ebben a V4, és érezhetően megtörténtek már az első lépések a komolyan vehető e-sport irányába kis hazánkban.

A tavaszi V4 Future Sports Festival is nagyon profi és szórakoztató volt, bízom benne, hogy az MNEB-nek és az e-sportba beszálló sportegyesületnek köszönhetően igenis lehet jövője a magyar elektronikus sportnak.

Na tessék, egyről beszélünk, csak te olyan szépen fogalmazod meg, hogy én már meg sem próbálom; tökéletesen politikus mondat volt ez, tapsol a nép. És amúgy egyetértünk, szerintem még bőven van hova fejlődni, de ehhez kell a piaci erő és a hátszél.

Szerintetek mi lehet Magyarországon az e-sport jövője – hosszabb távon is egyre népszerűbbé lehet vajon tenni, kicsit csúnyán fogalmazva „szoktatni” az embereket itthon, hogy olyan szinten elismert lehetőség legyen, mint például Németországban, Oroszországban, ne adj’ isten Dél-Koreában vagy Kínában? Vagy ez csak egy rövid fellángolás, és az esetleges kezdeti sikertelenségtől elrettenve nem veti meg nálunk a gyökereit az e-sport, és újból utazhatunk a szomszédos országokba kedvenc játékaikat és csapatainkat nézni?

Engedd meg, hogy akkor számokkal is válaszoljak erre, mert hiszek benne, hogy azok beszélnek. Ha csak az MNEB adatait nézzük: a PlayerUnknown's Battlegroundsban a négy selejtezőn összesen 296 squad tette tiszteletét, amivel bőven 1000 fölé rúg a nevezettek száma.

A Hearthstone-ról egyértelműen elmondható, hogy az ország legfelkapottabb versenyét sikerült összehozni, a 275 nevezés ugyanis rekord, ha az összes selejtezőt figyelembe vesszük. Ezekben a számokban ugyan van ismétlő-



CSIRKE

VS



KOMMENTELŐ

Ahogy már korábbi lapszámunkban is említettem új rovatunk indulásakor: az Aréna halad a korral. Egyrészt szeretek online kommentekre a lapban válaszolni, mert itt legalább fizetnek is érte, illetve talán kap némi súlyt is a dolog, nem csak elvész az odaböfentett rengetegben. Másfelől nálam sokkal keményebb arc drága Csirke kolléga, aki rendre komoly vitákba keveredik a GSO kommentszekciójában azokkal az emberekkel, akik szeretnek keményen odamondani, direkt nem megérteni dolgokat, esetleg rosszindulattal kezelni bennünket vagy a játékkipart. Csirkében ott lakozik a reneszánsz ember: népművel, a „szellemharok tiszta sugaránál” oly magasra teszi a léceket, amennyire csak lehet. Ez néha parttalan, néha kifejezetten elkeserítő, máskor üdítően építő. Mi pedig megnézzük, hogy ki nyerte az adott meccset az online arénában, és papíron győztest hirdetésünk fanfárok kíséretében.

Kommentelő

Itt arról van szó, hogy ezek a „tesztek” sokszor közelében sincsenek a tényleges minőségnek, amit egyébként lehet objektíven is szemlélni. Nagyon sok cikk fizetett hirdetés, pl. az is nyílt titok, hogy a Nintendo csak akkor enged tesztet írni, ha jó pontot kapnak.

Csirke

Akkor enged tesztet írni? Tényleg, őszintén kérdezem, az ilyen bödületes marhaságok hogy születnek meg? Honnan jött ez a remek „nyílt titok” infó? Valószínűleg akkor egy-két Switch-teszt után, amire 40%-ot adtunk, egyből kopogtatott a szerkesztőség ajtaján Mario egy vascsóvel a kezében... Bármennyire furcsa is, vannak emberek, akiknek más a véleménye egy adott játékról, mint neked. Ezeket az embereket pedig a világon senki sem fizette le, mindössze máshogy gondolkodnak, mint te, más az ízlésük. Ilyen bámulatos ez a furcsa világ.

Kommentelő

Több YouTube-csatornán is beszéltek már róla, hogy a Nintendo csak olyan feltételek mellett küld nekik teszt-példányt, ha jó színben tüntetik fel a játékot. Én most biztos nem fogom visszakeresni ezeket a videókat, szóval ha elhiszed, akkor elhiszed, ha nem nem...

Most a tesztek fül alatt visszaneztem az összes GameStar-cikket, ebben az évben 17 játék kapott 7 pontnál alacsonyabb értékelést a kb. 150-ből. 6 pontnál is kevesebbet meg kb. 5. Ez szerintem mennyire reális? Én nem fogom kideríteni a pontos okát, de az tisztán látszik, hogy rohadt nagy gondok vannak az értékelési

rendszeretekkel, pláne, ha összevetjük a játékosok véleményével, akiknek elvileg ezek a tesztek íródnak. Csak hogy egy friss példát mondjak: NBA 2K19 nálatok 88%, Steamen 23%. Szóval akkor tulajdonképpen kiknek is írjátok a teszteket? Mert mi, játékosok nem profitálunk belőlük, az biztos. Még az Indexen is relevánsabb véleményt kapok egy játékról.

Csirke

Nem tudom, milyen csatornákon beszéltek erről, de egészen egyszerűen nem igaz, ahogy a világon egyetlen kiadó sem így működik. Összeesküvés-elméletnek hangzatos, biztos sokan lekattintották a videót, de sima hüllentésről van szó. „1–59%: Tág tartomány, de egy a közös bennük: róluk már inkább figyelmeztető jelleggel írunk.” – ezt olvashatod a magazinban az értékelési szempontok leírásánál. Nem tudom, pontosan mennyi 60% alatti értékelés született idén, mivel a tesztek a magazinba íródnak, és közülük nem kerül fel minden GSO-ra is, csak a fontosabb címek. Szerintem reális értékeléseket adunk, a különböző gyűjtőoldalakon látható vásárlói értékeléseknél viszont mindenképp reálisabbat. Az általad említett NBA 2K19 PC-s verziójának például 80-as a Metascore-ja (83 egyébként az xboxos, 82 a PS4-es és switches kiadás), vagyis ennyi lett a tesztek átlaga. A User Score viszont 2,5. Ez hogy jött össze 7 db vásárlói értékelésből? Úgy, hogy született két darab 10 pontos, egy darab 9 pontos, egy darab 4 pontos, egy darab 2 pontos és kettő darab 0, azaz nullapontos értékes. Na ez az, ami nem túlközi semmilyen szempontból sem a valóságot. Az olvasói értékelések és az írói számok pedig szerintem sosem fognak sokkal jobban közelíteni egymáshoz, mivel a játékos gyakran dühből vagy elfogult rajongásból értékel, ezért vannak többségében 0 és 10 pontos értékek ott. A teszteket azoknak írjuk egyébként, akik el is olvassák azokat. Ha pedig úgy érzed, máshol relevánsabb véleményt kapsz, akkor csak biztatni tudlak, hogy azt az oldalt kövesd.

Bevallom, kicsit csaltam, mivel a beszélgetés még folyt tovább, jóval visszafogottabb hangnemben, és értelmesebb érvekkel, de egyértelműen érvalapú szelídítés történt. Csirke jól irányzott ütésekkel bontotta le a védelmet, így eljutottunk az „ügyis le vagyok fizetve” kabarétól az értelmes beszélgetésig, amely főleg a felhasználói értékelések ellentmondásairól szólt. Ez pedig mindenképpen becüsülendő eredmény, amiért a végén kollégáink pontoszással győzött. Tehát ebben a hónapban nyert:





★ A HÓNAP LEVELE ★

GAMERHÍRADÓ (10. ADÁS)

Mikor Róbert barátom levelét megmutattam drága kollégámnak, ugyanaz a sátáni mosoly ült ki az arcára, mint nekem. Majd így szóltam: November? Ő csak helyeselve annyit válaszolt: November.

Milyen egy furcsa beszélgetés lehetett ez!

Hogy miért pont a novemberi számba írtuk ezt a levelet? Hát azért, mert ez a hónap a szerelmem, a kincsem, a málnám, a sajtom... és én szeretem a sajtot. Na, de kezdjük is el, mert a végén még éhes leszek.

Éppen bort iszom. Véletlen?

Aligha.

Én istenfélő ember vagyok (szóval én is félek az angol tízestől), ezért kedvenc lápvídedi főszerkesztőm kocsmatűz során elhangzott szavaival kezdeném ezt a levelet, miszerint: „Őrizték meg a pánikot, semmi ok a nyugalomra!” Újra itt a Gamerhíradó, méghozzá a tizedik.

Hogy repül az idő! Kicsit gyorsabban is öszülök azóta.

Az augusztus 16-án bemutatott, Védelmező című film legújabb része olyan nem várt sikereket aratott, hogy a Columbia Pictures egy spin-off-sorozat forgatásán kezdett el munkálkodni. Az alaptörténetről annyit tudunk, hogy a főszereplő McCall egyik ex-kollégája, Edd áll majd a fókuszpontban, aki jelenleg cukrászként dolgozik. A tervek szerint jövő szeptemberben várható az Élelmező premijérének vetítése Linzer Washington főszereplésében.

Denzeltessék meg a te neved!

A Goat Simulator alkotói (sajnos) újabb páreuros poén fejlesztésébe kezdtek, amely nem meglepően a témán belül maradván a Sheep Simulator nevet kapta. Viszont az eddigiekkel ellentétben a „játékban” nem lesz semmiféle hang, mert ugyebár ’91 óta tudjuk, hogy a bárányok hallgatnak.

Most ezen a poénon is csak hallgatnak. Szegények.

Most pedig rövid hírek következnek Sathor tudósításában:

Az EA Sports idei amerikai focis játéka PC-re megjelenése váratlan hírként érkezett, és komoly tömegeket tett boldoggá (engem).

A sportjátékgépezet jövőre sem áll le, így az amerikai futballhoz nyomokban hasonló rögbijátékot is piacra dobnak szeptemberben, amelynek címe Majdnem NFL 2020 lesz. Türelmetlenül várjuk.

Maddenedjük el az elvárásainkat. BZ vagy Stöki kellene ide már.

A BioWare újabb fantasyjátékot készít. A hírek szerint a játék közepontjában óriási, beszélő és mozgásra képes fákat nevelhetünk – ami egy egészen különleges koncepció a játékvilágban. Várhatóan Entem néven fog megjelenni, a pontos dátum még nem ismert.

Ha majd meghalok végelgyengülésben, Mass Effectessenek majd tőletek, csak ezt kérem, ha lehet. Közben szinte látom, hogy Vanda agyában megpattan egy ér.

(*O, nem... habár nem sokat értek az egészből. De már megszoktam – V.*) A CD Projekt Red háza tájáról két pletykát is hoztunk. A lengyel fejlesztők nem hanyagolják el legsikeresebb franchise címüket, Nintendóra is megjelenik legutóbbi játékuk Switcher 3 címmel, amelyben újra átélhetjük Ríviai Gerald és Konzoltan Chivay kalandjait. Mocsy is megszólalt ennek kapcsán, aki már nagyon várja a

Ciderpunk 2077-et, amelyben végre sörösuvegeket dobálhat kedvére a jövő utcáin.

Na, így összemosni a cidert és a sört elég komoly vétség, de az alkoholisták nem válogat, az is igaz.

A végére pedig egy kis „okoskutyú” hír. A Garnier hajápolási cég új készítményt fejlesztett ki, amely egy gombnyomásra, magától mossa majd meg hajunkat. A termék neve Garnier: Automata lesz – várhatóan 2019-től kapható a boltok polcain.

Arcom a tenyerembe tetemve.

(*Na, ez tetszett, és kivételesen fel is fogtam – V.*)

Köszönjük, Sathor.

Nem, én nem köszönöm. Nekem fáj. József Attilát megszegényítő módon.

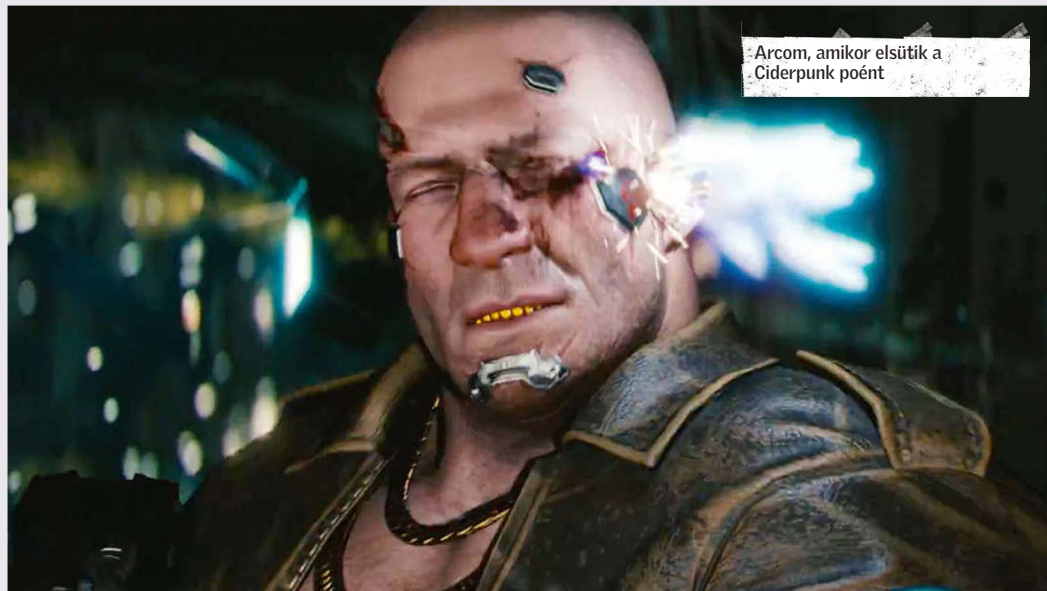
Végezetül sugárzó mosollyal az arcunkon jelenthetjük be, hogy végre zöld utat kapott hazánkban a Fallout gyorsétteremlánc. Az étlapon természetesen megtalálható lesz a híres amerikai ingyenség, az Atom and Jerry, valamint Sathor kolléga kedvenc ebédje, a Nuclear Lunch. A szokásos disztópikus fogások mellé azonban egy új magyar specialitás, a Pak-sífüles-szelet is felkerült a listára. A Bethesda, mint mindig, most is kiróbbanó sikerre számít.

Kicsit már átcaptunk ilyen Szeszélyes évszakok vagy Tücsök és bogár műfajba (fiatalabb olvasóktól elnézést), nem tudok sírás közben gépelni.

Önök a Gamerhíradót látták, hamarosan újra találkozunk. Addig is viszont fájásra! Ömen! (Sathor és DrednyA)

Mondanám, hogy ez jó mulatság, férfimunka volt, de felszántotta az agyam a mentális napalm, amit ide szórtatok. Nem találok szavakat. Bárhogy is, boldog tizedik megjelenés! Remélem, másnak is ugyanúgy fáj ez, mint nekem, de titeket ismerve minden fájdalmat hajlandó vagyok elviselni. Pacsi nektek, remélem a PlayIT-en vagy valahol összefutunk, megdobállak titeket sörrel. Vagy ciderral. Mind-egy is, ugyebár.

DENZELTESSÉK MEG A TE NEVED!



dés, mert jó pár csapat és játékos többször is nekifutott a selejtezőknek, de ez is inkább csak azt jelezi, hogy valami remek dolog indult el. November 17-18. között rendezik meg az osztályozókupák döntőit, ahol az MNEB első szezonjába bejutott csapatokból játékonként változó, hogy mennyi lesz jelen. LoL-ból, CS: GO-

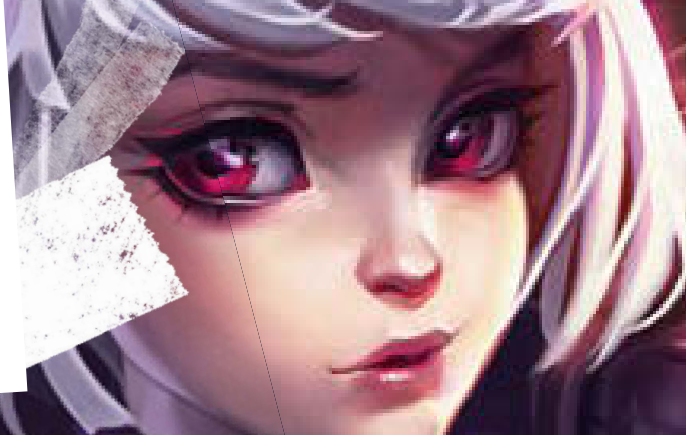
ból és R6S-ből a rájátszás két legjobbja kap majd helyet, de a PUBG összecsapásra például mind a 16 csapat kiköltözik a rendezvényre, hogy igazi battle royale-hangulatot teremtsen az arénában. Szóval gyertek, nézzétek meg, drukkoljatok, én szívből bízom benne, hogy nagy dolgok születését láthatjuk most.

Minden jónak, így ennek a négy oldalnak is vége szakad egyszer. Mármost ne szakítsátok el a papírt, csak mondom, hogy de kár, hogy most egy hónapig megint várnunk kell egymásra. Kivéve, ha kijöttök a PlayIT-re. Akkor lehet koccintani is, és akkor már a közös ivós játékokra is mindenképpen sor kerülhet. Tudjátok, ti akkor emelitek a poharukat a magasba, amikor én egészen véletlenül, teljesen spontán azt mondom, hogy: „Vegyetek GameStart!”

HP

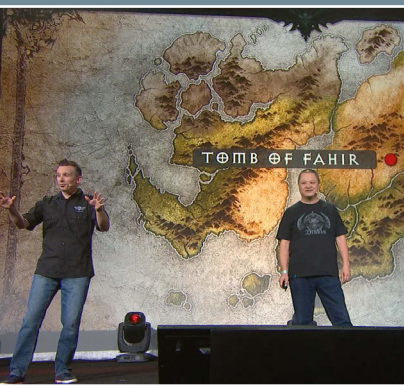
HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



BÖNGÉSZDE

- 12 BLIZZCON 2018
- 16 WORLD WAR 3
- 18 THE LORD OF THE RINGS:
LIVING CARD GAME



Egy korszak vége?

BLIZZCON 2018

NOVEMBER ELEJÉN MINDEN ÉVBEN TÖBB TÍZEZER BLIZZCON-RAJONGÓ ZARÁNDOKOL EL ANAHEIMBE, AHOL ÓRÁKON KERESZTÜL ÁLL SORBAN AZÉRT, HOGY NÉHÁNY PERCRE BELEKÖSTOLJON A LEGJABB WARCRAFT, STARCRAFT, DIABLO, HEROES OF THE STORM, HEARTHSTONE ÉS OVERWATCH FEJLESZTÉSEKBE. Minden BlizzCon előtt komoly esélylatolgatás folyik, vajon melyik nagy sorozatukhoz jelentenek be valami ütős folytatást vagy kiegészítőt. A Diablo-rajongóknak az elmúlt években nem sok jó jutott, ezért joggal reménykedtek abban, hogy 2018 végre az ő évük lesz. A jól értesültek tudni vélték, hogy idén végre valahára bejelentik a negyedik részt. Tekintve, hogy a harmadik epizód már több mint hat éve állt szolgálatba, ez nem is tűnt annyira lehetetlennek. Ennél nagyobb nem is tévedhettek volna.

MÉG A DIABLO SEM HALHATLAN

Volt szerencsém kétszer is részt venni a BlizzCon nyitóünnepségén. A helyszínen szinte tapintható volt a rajongás, a színpadon bemutatót tartó fejlesztőket mindig óriási tisztelet vette körül. 2018-ban azonban bekövetkezett az, amire senki sem számított: egy BlizzCon-előadás alatt negatív kritikát fogalmazott meg a közönség, és ennek nem átalított hangot is adni. Konkrétan kifújolták szegény Wyatt Chenget, a Diablo főelőadóját, aki ezt láthatóan roppant nehezen viselte. Pedig szegény csak a munkáját végezte, és bejelentett egy vadonatúj Diablo játékot, a Diablo Immortalt. Az egyetlen bűne azt volt, hogy elárulta, hogy ez egy ízig-vérig mobilis játék, és nincs tervbe véve PC-s vagy konzolos port. Ettől az egy bejelentéstől az addigi hithű Blizzard-rajongók véreszajú ellendrukkerek lettek, és felrobbant az internet. Pedig nem lesz semmi gond ezzel a játékkal; beszélünk olyan megbízható arcokkal, akik tény-

legesen kipróbálták egy mobiltelefonon, és ódákat zengtek róla. A Blizzard fennállásának húsz éve alatt most először futott bele egy ilyen hatalmas pofonba, és láthatóan nem nagyon tudnak mit kezdeni a kialakult helyzettel. Nem segített az sem, hogy szegény Wyatt Cheng több ezer ember előtt viccelődve megkérdezte, hogy van-e mobiltelefonjuk. Olaj volt a tűzre az is, hogy a bejelentés után a YouTube eltüntetett közel háromszázezer dislike-ot a trailer alól, és a negatív hozzászólások egy részét is elnyelte egy digitális fekete lyuk. Mindenesetre ez egy ordas nagy kommunikációs hiba volt, a mobilis Diablot nem egy hardcore PC-s tömeg előtt kellett volna bejelenteni. A Blizzard azóta folyamatosan próbálja menteni a menthetőt, minden elképzelhető fórumon azt hangsúlyozzák, hogy ez csak az egyik Diablo projekt, ezenkívül több különálló csapat dolgozik még a sorozaton. Sajnos konkrétumot nem említettek, pedig egy morzsányi Diablo 4-infóval vagy



BARBARIAN

egy Diablo II Remaster-utalással le lehetett volna csitítani az elégedetlenkedő rajongókat. A BlizzConon az is kiderült, hogy a cég összefogott az egyik kétes hírnévnek örvendő kínai mobilfejlesztővel (NetEase), és kooperációban készítik el a *Immortalit*. A NetEase egyik mobilos játéka, a mikrotranzakciókkal agyontűzdelt *Crusaders of Light* kísértetiesen hasonlít a *Diablo Immortal*-ra, sokan attól tartanak, hogy a Blizzard új játéka egy átrajzolt *Crusaders of Light* lesz, amelyben komoly pénzeket kell fizetni azért, hogy élvezhető játékményt kapjunk. A pénzügyi részről azonban mélyen hallgatott a Blizzard, még azt sem lehet tudni, hogy F2P vagy fizetős lesz-e a játék.

Hat karakter egészen biztosan helyet kapott a mobilos változatban (barbár, szerzetes, varázsló, nekromata, paladin, démonvadász), de nincs kizárva az sem, hogy a lista később bővílni fog. Komoly történetet ígérnek a fejlesztők, amely a *Diablo* második és harmadik része között játszódik. Pontos megjelenési dátumot még nem tudni, mindössze annyit árultak el, hogy hamarosan bárki kipróbálhatja, milyen utazás közben vagy a fűdősobában ücsörögve démonokra

vadászni. A baj csak az, hogy az ősz végén megjelent *Diablo III* Nintendo Switch-verziója ezt az igényt tökéletesen kiszolgálja, ráadásul a Nintendo hordozható konzolja olcsóbb is, mint a legtöbb középkategóriás telefon.

FUTOTTAK MÉG A NAGYOK IS

A *Diablo*-botrány miatt a megérdemelnél kisebb figyelmet kapott a többi Blizzard játék. A legszelebb mosolyt a *Warcraft III Reforged* varázsolta az arcunkra, a felújított stratégiai játék lett az idei legnagyobb favorit; több mint hatvan küldetésből álló hadjárata még mai szemmel nézve is megállja a helyét. Ráadásul a Blizzard jó munkásembelei az összes karaktermodellt és pályát átdolgozták. Érdekes megnézni az összehasonlító képeken, mennyit változott a PC-s grafika az elmúlt tizenhat évben (hihetetlen, de igaz, a *Warcraft* harmadik része 2002-ben jelent meg). Kapunk egy nagyon komoly editort is, ahol az összes új modell és tereptárgy megtalálható, így nem lesz akadálya annak, hogy saját modokat hozzunk létre. A felújított verzió apróbb változtatásokkal az eredeti grafikus motort használja, mindössze annyi történt, hogy

TRUST GAMING

#BUILDINGCHAMPIONS



GXT 705 RYON GAMING CHAIR

Ergonomikus szék játékosoknak, mely kivitele révén alkalmas több órás kényelmes játékmunkákhoz is.



GXT 160 TURE ILLUMINATED GAMING MOUSE

Kétkézes egér játékosoknak 7 programozható gombbal és állítható LED világítással.



GXT 288 TAIVO RACING WHEEL

Teljes méretű versenykormány sebességváltóval és lábpedálokkal.



GXT 555 PREDATOR JOYSTICK

Kényelmes fogású játék botkormány rezgésviszajjelzéssel.



GXT 393 MAGNA WIRELESS 7.1 SURROUND GAMING HEADSET

Vezeték nélküli, fülre illeszkedő, játékosoknak szánt mikrofonos fejhallgató 50 mm-es hangszóróegységekkel és 7.1 térhatású hangzással.



NEW COMMANDER
ZERATUL



HA TE MONDOD

Wyatt Cheng Diablo főelőadó, Blizzard: „Miért, srácok, nektek nincs mobiltelefonotok?”

a grafikusok felturbózták a modelleket. Valamikor 2019-ben fog megjelenni a játék, de addig is folyamatos frissítésekkel próbálják meg életben tartani a *Warcraft III* közösséget. Ha valaki, akkor ők egészen biztosan megérdemlik. A *World of Warcraft* is bővül, bár az új kiegészítőt csak jövő ilyenkor fogják bejelenteni, de addig is számos új tartalmat élvezhetnek a játékosok. A következő nagy patch decemberben érkezik, és a nagykirálynője, Azshara lesz a közép-pontban, új raidre azonban idén nem számíthatnak a rajongók, arra (Azshara's Eternal Throne) 2019-ig várni kell. A nagy rajongók régóta dédelgetett álma valósul meg a *World of Warcraft Classic* kiadásával. Ez természetesen teljesen ingyenes lesz minden aktív előfizetőnek, és egy jópofa időutazásra indulunk majd benne a WoW-kezdetekhez. A szerkesztőségből sokan indokolatlanul sok időt töltöttek el a *World of Warcraft* ezen időszakában.

Abban mindnyájan egyetértünk, hogy nosztalgizásra tökéletes a *WoW Classic*, de nem találkoztunk olyanall, aki komolyan elgondolkodott azon, hogy felcseréli a mostani, kényelmes *WoW* életérzést arra a fapados megoldásra, amivel a *Classic* feldolgozásban szembesülünk. Gondoljunk csak bele; nem elég, hogy a modellek és az animációk minőségét tekintve visszautrunk az időben több mint tíz évet, de hiányolnunk kell az olyan alapvető elemeket, mint a repülés vagy a partikereső. A *Classic* verzióban bizony kénytelenek leszünk hosszú tízperceket tölteni azzal, hogy Ironforge főterén tankot keresünk magunknak Gnomereganba. Ez akkor sem volt egyszerű feladat, amikor több millió kiegészített játékos szerette volna fejleszteni kedvenc karakterét. Ráadásul a régi, harcedzett játékosok is kikoptak már, az új generáció pedig hozzá van szokva ahhoz, hogy egyetlen gombnyomásra a gép összeválogatja a szomszédos szerverekről az ötfős csapatot, majd varázsütésre elteleportálja a díszes társaságot a

bejárathoz. Kíváncsi lennék ezekre az arcokra, amikor a negyvenedik Onyxia wipe után rohannak vissza a barlang bejáratához, miközben óvatosan kerülgetik az elit fekete sárkányöröket. És akkor még be sem tettük a lábunkat az olyan kőkemény, negyven motívált játékosok igénylő raidhelyszíneire, mint Ahn'Qiraj vagy Naxxramas. Lesz itt sírás.

APRÓSÁGOK A VÉGÉRE

A Blizzard hosszú évek óta szolgáltatásként tekint a játékaire. Ez az oka annak, hogy folyamatosan fejleszti őket, így tartva ébren a játékosok figyelmét. A *StarCraft II*-ben új coop parancsnok bukkant fel (Zerathul), a *Heroes of the Storm* pedig megkapta az első olyan játszható karakterét (Orpheus), amely nem a többi Blizzard játékból került át a Nexusba. A Blizzard kiváló taktikai érzékel új, western típusú antihősnővel (Ashe) bővítette az *Overwatch* gárdáját, ez a *Red Dead Redemption 2*-hype közepette kimondottan okos döntésnek tűnik. McCree elképesz-

tően látványos animációs kisfilmet kapott, aki még nem látta, sürgősen pótolja. A *Hearthstone* menetrendszerű kiegészítője (*Rashtakan's Rumble*) december elején jelenik meg, trollok lesznek a főszereplői, és több mint 130 új lapot vethetünk be a kártyapartikon. Az idei BlizzCon elég döcögősen indult, ebben közrejátszott a *Diablo Immortal* borzasztó gyenge kommunikációja, de az sem vidított fel senkit, hogy Mike Morhaime elköszönt a rajongóktól, mostantól csak tanácsadóként vesz részt a Blizzard életében. Ő már a sokadik „nagy öreg”, aki távozik a cégvezetésből, ami a legtöbb fejlesztőcsapat életében nem jelent jót; reméljük, a Blizzard esetében ez másként lesz. A kiállítás azonban összességében egészen jól sikerült, bőven lesz újdonság az elkövetkezendő időszakban. Nagyon reméljük, hogy a 2019-es BlizzConra nem a botrányok, hanem a minőségi játékelhozatal miatt fogunk emlékezni.

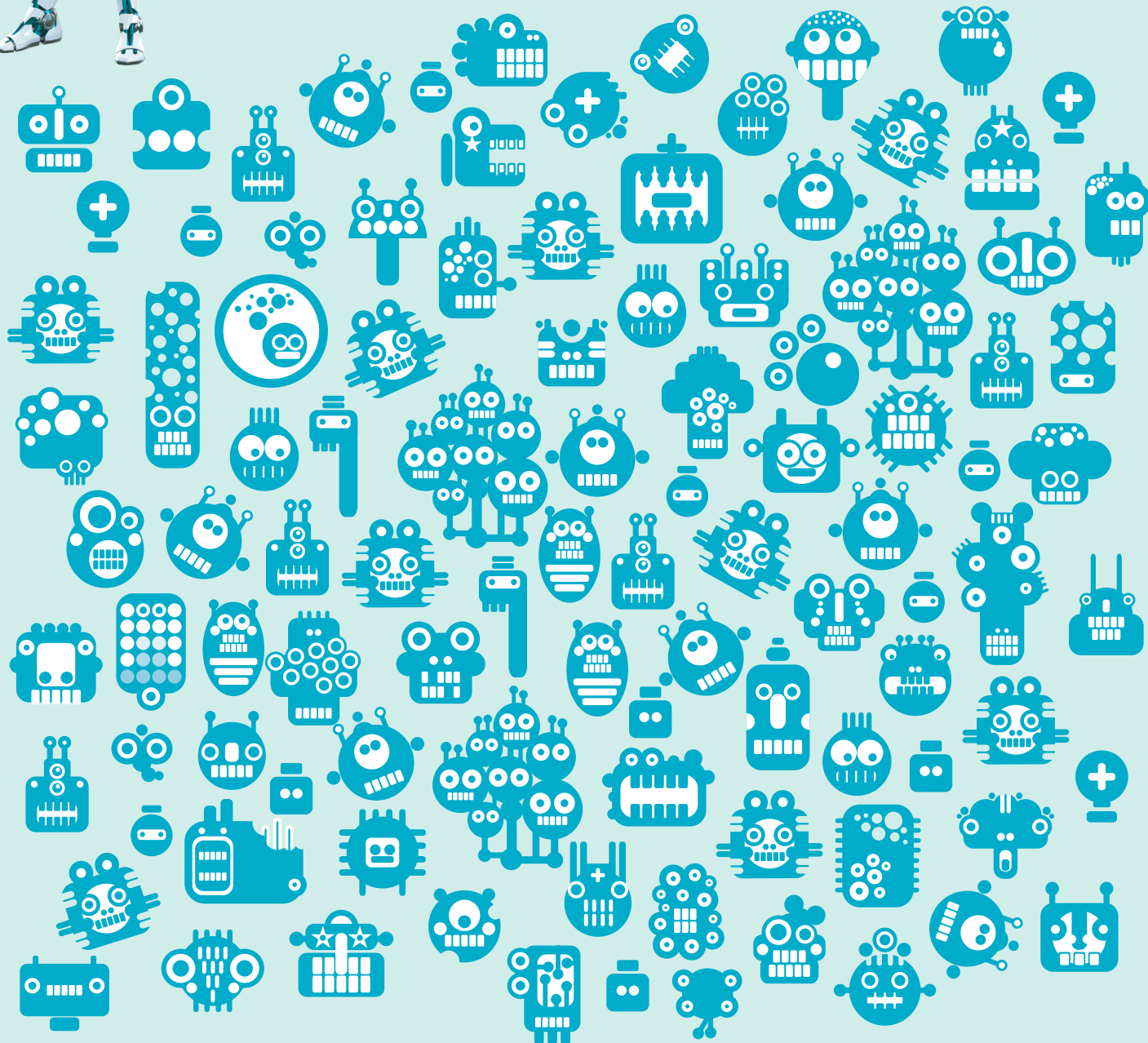
Mocsy



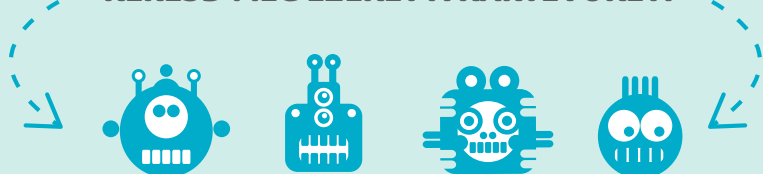
eset VÍRUSKERESŐ

KI TUDOD SZŪRNI A LEGINKÁBB KERESETT KÁRTEVŐKET TOVÁBBI ELEMZÉSRE?

A PC World, a GameStar és az ESET közös játékában azonosíthatod az összes lent kiemelt kártevőt, számold össze őket, majd hozd el magaddal a magazint a PlayIT-re, mondd be a GameStar-standnál helyes megfejtést, és vásárolj meg a GameStar-pólókat 10 százalékos kedvezménnyel, vagy az idei PC World lapszámokat mindössze 1500 forintért*!



KERESD MEG EZEKET A KÁRTEVŐKET!



Helyszín:
PlayIT HUNGEXPO Budapesti Vásárcsopont,
1101 Budapest Albertirsai út 10.
2018. 11. 17-18. (szombat-vasárnap)

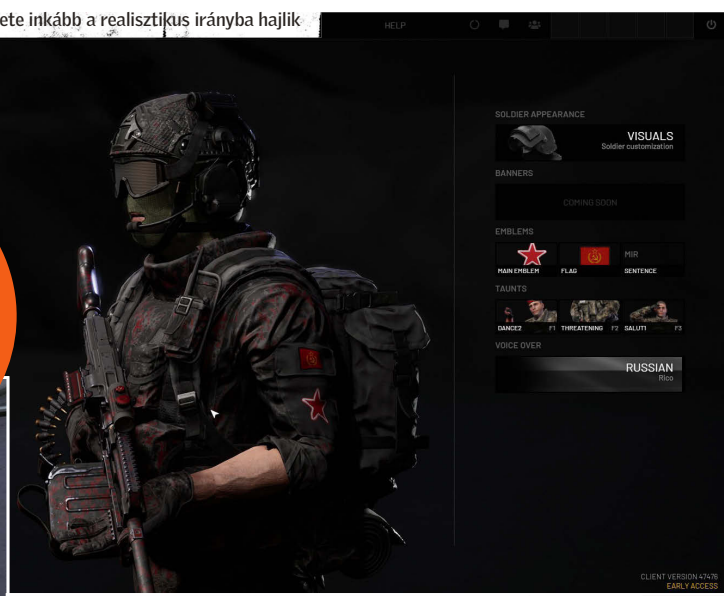
*Az akció a készlet erejéig érvényes.

Előzetes

WORLD WAR 3



A katonák kinézete inkább a realiztikus irányba hajlik



Egy kőszá golyó is képes végezni velünk, ezért érdemes maximálisan kihasználni a fedezékeket



Egy stratégiai fontosságú ponton elhelyezett tank akár meccseket is eldönthet

Kihívójára akadt a Battlefield?

WORLD WAR 3

INFO

Kiadó **The Farm 51**
Fejlesztő **The Farm 151**
Platform **PC**
Röviden Hardcore FPS, amely a Battlefield 3 és Battlefield 4 játékokból merít, de több ponton is továbbgondolja azok játékmenetét.
Megjelenés **2019**
PEGI **18+**

TALÁN SOSEM VOLT MÉG OLYAN NEHÉZ HELYZETBEN A DICE, MINT IDÉN.

Bár beleszaladtak néhány pofonba az elmúlt években – gondoljunk csak a nem túl népszerű *Hardline*-ra vagy a bugoktól hemzsegő *Battlefield 4*-re, amit egy évbe telt kijavítani –, sikerült összekapniuk magukat, és a rendbe hozott *BF4* után a *Battlefield 1*-be is beleszettek a játékosok már az első trailer után. Az idén megjelenő *Battlefield V* azonban már egészen más tészta. A trailerben ugrabrugáló fekete bőrű, kékre festett arcú nők és az alternatív második világháború sokaknál kiverte a biztosítékot, a fogadtatás egyáltalán nem volt annyira jó, mint az előző epizódé. Ezt aztán megfajelték a megjelenés elcsúsztatásával, valamint bejelentették, hogy a tartalom szakaszosan érkezik majd a játékba, így a Grand Operations leghamarabb januárban, a nagy elánnal beharangozott, de eddig csak egy három másodperces teaseren látott battle royale-mód pedig márciusban lesz játszható. Az EA ezt live service-nek hívja, de sokkal inkább hasonlít az early access modellhez, mert ezeket a feature-öket bizony megígérték, és olyan dolgokra is várni kell, amelyek

korábban a játék szerves részét képezték. Érthető tehát, hogy sokan elégedetlenek.

JÓKOR JÓ HELYEN

Közvetlenül az után, hogy nyáron a *Call of Duty* és a *Battlefield* trailerét is fintorogva fogadták a lövöldék szerelmesei, a The Farm 51 kiadta a *World War 3* trailerét, a hype-vonatra pedig azonnal rengetegen ugrottak fel. A srácok már akkor is korai hozzáférésben gondolkodtak, de amikor az EA bejelentette a csúszást, kaptak az alkalmon, és előrehozták a megjelenést, ami még a technikai problémák ellenére is helyes döntésnek bizonyult, a *WW3* ugyanis pontosan azokat a gombokat nyomja meg, amelyeket a *Battlefield*-nek már évek óta nem sikerül, így egyre több rajongót sikerül elcsábítania.

A játékmenet a hardcore *BF* játékokat, elsősorban a harmadik és negyedik részt idézi, kinézetre is. A pályák sötétek, ködösek, a hangulat nyomasztó, nincsenek csilvili effektek, rózsaszín hajú szuperkatonák és kannabiszlogók fegyverskine. Persze itt is lehet módosítani a karakter kinézetét, de nem olyan extrém mértékben. Van viszont modern környezet, gigantikus, rom-

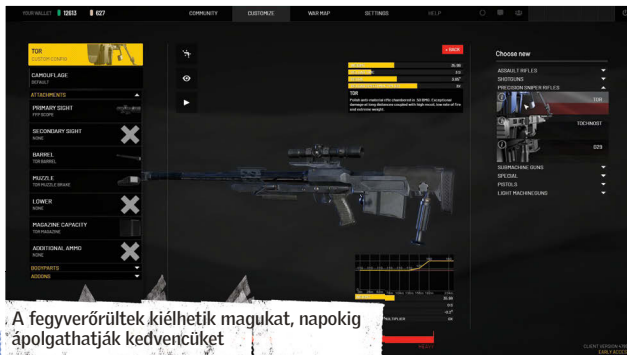
bolható pályák és olyan részletes fegyvertesztreszabási rendszer, amellyel még nem nagyon találkoztunk. Ez a fejlesztőcsapat pontosan tudja, kinek akar játékot csinálni.

A FEGYVEREM NÉLKÜL HASZTALAN VAGYOK

Kezdjük is mindjárt felszerelésünk összeállításával, amihez egy, az *Insurgency* megoldásához hasonló, súlyalapú rendszert használhatunk. Minden extra, amit magunkkal akarunk vinni a harcba, kicsit visszafogja karakterünket, ezért el kell döntenünk, hogy egy minden szempontból kimaxolt gépágyúval indulunk-e csatába – és cserébe csak cammogunk majd az épületek között –, vagy hajlandók vagyunk lemondani néhány extráról, hogy cserébe villámgyors felderítőként játszashassunk. A már említett testre szabási rendszer a fegyver szinte minden alkatrészére kiterjed, ráadásul az extra attribútumoktól teljesen függetlenül állíthatjuk a kiegészítők kinézetét, vagyis mindenki olyan fegyvert építhet magának, amelyet csak szeretne. A *WW3* nem köti meg a kezünket a *Battlefield*-ből ismert karakterosztályokkal és azok fix fegyverzetével: itt előbb a stukkert rakjuk össze,

KELL MÉG TARTALOM

A World War 3 jelenleg mindössze három pályát és két különböző játékmódot kínál a rajongóknak, de érthető, hogy előbb a technikai hibákat akarják kijavítani, mert hát azokból is akad még bőven, és majd csak utána koncentrálnak a kontentre.



A fegyverőrültek kiélhetik magukat, napokig ápolgathatják kedvencüket

Természetesen akadnak még bugok, de hát az early access már csak ilyen



Maguk a pályák hatalmasak, sokszor percegek kell futni, hogy odaérjünk az akcióhoz



HA TE MONDOD

Kamil Bilczynski rendező, The Farm 51: „Együtt dolgozunk a hadsereggel különböző kiképzőprogramokon, az itt szerzett tapasztalatainkat is felhasználjuk a játékban.”



NEM VAGY GOLYÓÁLLÓ

Kifejezetten izgalmas a páncélok használata a játékban. Ezek a kiegészítők az extra védelem mellett extra súlyt is raknak a karakterünkre, vagyis közel sem lesz annyira mozgékony, ráadásul nem is védenek mindenhol. A golyóálló lap karakterünk mellkasát hivatott védeni, és mivel a legtöbb játékos reflexből ide céloz, ez általában jó szolgálatot is tesz. Ha viszont át tudjuk kicsit állítani az agyunkat, és megpróbálunk inkább hasi tájékra löni, sokkal durvább sebést vihetünk be. Mivel ezek a páncélok általában csak szemből védenek, nagyon felértékelődik a flankelés, vagyis az ellenfelek megkerülése és hátbatámadása is, hiszen innen még nagyobb sérülést tudunk okozni, és mivel a World War 3 egyébként is a hardcore vonalat erősíti (néhány találatba is belehal az ember), ha valaki nem fedezi hátulról az osztagot, akkor egyetlen ellenfél is hatalmas pusztítást vihet véghez.

majd ahhoz választunk kütyüt, így ha mondjuk azt látjuk, hogy kevés a felcsér a csapatban, akkor vihetünk magunkkal elsősegélyládákat. Bármilyen kombinációban játszhatjuk ezeket, ami segíti a csapatjátékot, hiszen senkit sem riaszt majd el egy szereptől az, hogy csak bizonyos fegyverekkel játszható.

Egy másik, kifejezetten izgalmas újítás, hogy a WW3 kifejezetten előtérbe helyezi a csapatjátékot, és fontossá, sőt izgalmassá teszi a pontok védelmét. A legtöbb játékban senki sem őrzi az elfoglalt pontokat, mert hát unalmas, nem történik semmi, és amúgy sincs értelme, majd visszafoglaljuk, ha elveszi valaki. Ezzel szemben itt párba állították a stratégiai pontokat, emiatt sokszor egyszerre kettőt is birtokolnunk kell, hogy közelebb kerüljünk a győzelemhez. Emellett a kör elején választhatunk, hogy offenzíven vagy defenzíven akarunk-e játszani, és utóbbi esetben azért kapunk pontot a meccsben, ha megvédjük a már elfoglalt épületeket. Ha az ember tudja, hogy fontos feladatot lát el, és ezért úgy jutalmazza a játék, hogy a meccs végén még ott is lesz a ranglista élén, akkor máris szívesebben campel le valahol. A meccsek során gyűjtött pontjainkat egyébként kölölthetjük különböző extrákra, például kérhetünk légi támogatást, vagy lehívhatunk egy tankot. Nem elég tehát reménykedni abban, hogy jókor, jó helyen bukkan fel egy páncélos, proaktívan tenni kell érte.

CSAK A TALÁLATOK SZÁMÍTANAK

Technikai oldalról persze még rengeteg csiszolni valója van a csapatnak. A kicsit elkapkodott rajt miatt a szerverek még nem álltak készen a rohamra az első hetekben, előfordultak disconnectek, ami egy olykor tízperces várakozás után nem túl örömteli. Indie játék létére egyébként meglepően jól néz ki a WW3, de azért a rombolhatóságon látszik, hogy nem a Frostbyte motor dolgozik alatta. Szintén érdemes lenne még finomítani a hangokon, mert egyszerűen nem adják át a háborús hangulatot. A fegyverek ropogása, a tankok dübörgése, a gránátok robbanása mind-mind lehetne realiztikusabb, „hangulatosabb”.

Ha azonban a korai hozzáférésekből adódó technikai problémákat, kisebb-nagyobb bugokat és glitcheket sikerül a következő hónapok során kikalapálni, és elkezd ömleni a tartalom különböző játékmódok, pályák, extra fegyverek és kozmetikai cuccok formájában, akkor a Battlefieldnek nem lesz könnyű megtartania a PC-s közösséget, főleg nem úgy, hogy a WW3 csak fele annyiba, 28 euróba kerül. Mi nagyon drukolunk a Farm 51 csapatának, mert hatalmas szükség van egy új kihívóra, amely nem fél rálépni arra az útra, amiről a Call of Duty és a Battlefield letértek a nagyobb profit reményében.

Kaci

Előzetes

THE LORD OF THE RINGS: LIVING CARD GAME

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

Sosem tudhatjuk, milyen ajándékot ad épp a palantír



Egy pakli mind felett

THE LORD OF THE RINGS: LIVING CARD GAME

INFO

Kiadó **Asmodee Digital**
Fejlesztő **Fantasy Flight Interactive Platform**
PC
Röviden A Gyűrűk Ura regények világát használó kártyás társas videojátékos adaptációja, amely jelenleg korai hozzáférési szakaszban jár. Megjelenés N/A
PEGI 7+

NEM KÖNNYŰ FELADAT MA BETÖRNI A DIGITÁLIS KÁRTYAJÁTÉKOK PIACÁRA, AMELYET EGYÉRTELMESEN A HEARTHSTONE URAL, DE MINDENKÉPP ÉRDEMES LESZ ODAFIGYELNI A MAGIC: THE GATHERING ARENÁRA, A GWENT: THE WITCHER CARD GAME-RE VAGY ÉPP AZ ARTIFACTRE. Kihívók tehát folyamatosan érkeznek, hiába van nehéz dolguk a Blizzard üdvöskéjével szemben. Teljesen világos, hogy saját ligájában nem lehet jelenleg megverni a *Hearthstone*-t, éppen ezért a szépreményű vadhajtsóknak lehet talán a legtöbb esélyük a sikerre, azoknak a címeknek, amelyek teljesen más irányból közelítik meg a videojátékba oltott kártyázgatást. Nos, a *The Lord of the Rings: Living Card Game* pont valami ilyesmivel próbálkozik.

A PAKLI SZÖVETSÉGE

Az említett játékban ugyanis nem egy másik személy ellen fogunk meccselni, és nem is az ellenfél életerőpontjainak leverése lesz a cél. Ez igazából egy digitális társasjáték, amelyben bábuk és kockák helyett egy általunk összeállított paklival próbáljuk meg legyőzni magát Sauront. Ráadásul ezt nemcsak coop módban, hanem teljesen egyedül is megtehetjük. Fontos különbség a közismert gyűjtögetős kártyajátékokkal szemben, hogy bár a lapcsomagokat ez alkalommal is játékbeli valutáért vagy pe-

dig valódi pénzért kell megvásárolnunk, a *The Lord of the Rings: Living Card Game* esetében nem véletlenszerűen összeállított kártyák fogadnak bennünket a kibontás után. Ha szeretnénk megvenni az egyik hőshöz tartozó pakkot, akkor azt csakis egyszer kell megtennünk, és azonnal a miénk lesz az adott karakterhez passzoló teljes lapkészlet. Ugyanakkor az sem mindegy, hogyan állítjuk össze saját, 30 darabos paklinkat. Három hőslap lesz a mi kis miniszövegünk, ők rögtön a páston kezdenek, 30 lapos kártyakupacunkat pedig az egyes hőshöz, illetve az ő kasztjukhoz tartozó akciókártyák és felszerelési lapok adják ki. Először talán túlzottan kötöttnek tűnik a rendszer, de az eltérő képességekkel bíró karakterkártyák és a kasztok változatos lapjai valójában temérdek taktikai és kombinációs lehetőséggel kecsegtetnek.

SAURON SZEME MINDENT LÁT

Ideje rátérni, hogy mit is kell kezdenünk ezekkel a kártyákkal: a játékos feladata kisebb kalandokra felosztott küldetések megoldása. Tulajdonképpen az említett küldetésrészletek mind egy kártyapartit takarnak, amelyek során a megadott feladatot kell teljesítenünk, ellenfelünk pedig maga Sauron. A sötét nagyúr saját pakliból dolgozik, és többféle módon is a vesztünket okozhatja. Egyrészt elveszítjük az egész küldetést, ha meghaltak karaktere-

ink, másrészt pedig akkor is mi húzzuk a rövidebbet, ha a képernyő oldalán látható fenyegetettségi szintmérő eléri az 50-et. Ez a mérce egyébként nem nulláról indul, három hőskártyánkon már kezdetben ott virít, mennyi fenyegetettséget jelent az adott karakter használata. Értelemszerűen, ha a legcombosabb legényeket viszünk magunkkal, akkor kevesebb hiba fér majd bele.

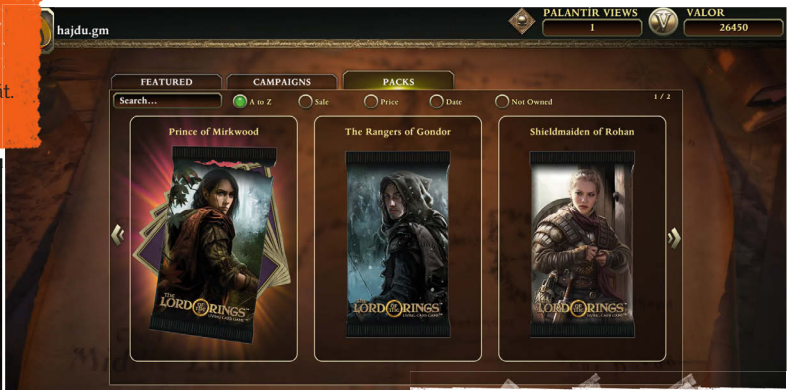
Hibázni pedig könnyű, mivel Sauron nemcsak gonosz lényeket küld ellenünk csatába, hanem extra küldetéslapokat is használ azért, hogy meggátoljon bennünket a továbbjutásban. Ha ugyanis megoldottuk az adott meccs kirótt fő feladatát, bármelyik pillanatban (amikor épp mi cselekedhetünk) szedhetjük a sátorfánkat, és baktathatunk is a következő cél felé. Ekkor egyébként mutatós átvezetőképeket és hangulatos narrációkat kapunk arról, hol járunk éppen a történetben. A kellemes látványvilág pedig a lapok képein is visszaköszön. A mindent látó nagy szem ezeken túl még áru-láskártyákkal is kedveskedik, amelyek igazán huncut lapok: nem azonnal a kijátszásuk után aktiválódnak, hanem egészen addig rejtve maradnak, amíg a negatív hatásukat beindító esemény meg nem történik. Ilyen lehet mondjuk az a kellemetlen eset, amikor ki szeretnénk játszani egy új harcost, de Sauron előtte már kipakolt egy olyan áruláslapot,

KÖNYV VAGY FILM?

Érdekes, hogy talán a legjobb A Gyűrűk Ura videojátékok nem a filmtrilógia, hanem inkább a könyvek világából merítenek, azok cselekményét, illetve szereplőit ültetik át. Ilyen a 2007-ben elstartolt, de még mindig rengeteg aktív játékosal és rajongóval rendelkező The Lord of the Rings Online is.



Három hős és harminclapos pakli – ezt kell nekünk összeállítani



A hősök extra csomagjait külön vásárolhatjuk meg

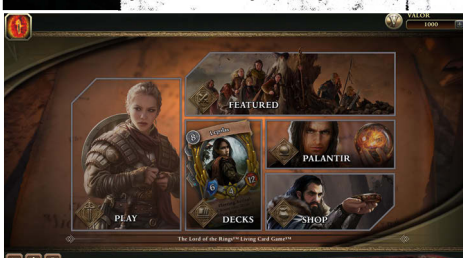


A küldetéssorozat végén pontokkal jutalmazzzák teljesítményünket



HA TE MONDOD

Luke Walaszek közösségi menedzser, Fantasy Flight Interactive: „A fejlesztés során a társasjáték szellemiségének megtartása bizonyult a legnagyobb feladatnak.”



POLCODON A HELYE

A videojáték alapú szolgáló társas nem véletlenül zsebelt be egy csomó neves díjat, ráadásul több hazai bolt készletében is megtalálható. A The Lord of the Rings: Living Card Game-hez hasonlóan ezt is lehet egyedül játszani, de négy fővel az igazi.

amely azonnal elpusztítja az újonnan a játéktérre kerülő első szereplőt.

KÁRTYALAPOK A MEGYÉBŐL

Vannak azért olyan aspektusai is a *The Lord of the Rings: Living Card Game*-nek, amelyek egyértelmű hasonlóságot mutatnak az olyan, klaszikus gyűjtögetős kártyajátékokkal, mint a *Hearthstone* vagy a *Magic: The Gathering*. Minden lapunknak (a hősök kivételével) van például kijátszási költsége. Az összes karakter támadási és védelmi értékkel rendelkezik, a harc úgy működik, mint minden hasonlórú kártyajátékban. A szereplőknek viszont van egy harmadik attribútuma is, amelyet a korábban említett extra küldeteskártyák megoldására használhatnak. Ezt nagyjából úgy kell elképzelni, mintha a küldeteskártyáknak lenne egy saját életerejük, amelyet ezzel az attribútummal (a karakterek lapjain sárga négyzög jelöli) lehet csökkenteni. A kártyák tekintetében nagyjából itt véget is érnek a megszokottabb elemek, a Fantasy Flight azonban pakolt még bőven extra csavart a játékmenetbe. Minden hős viselhet például négyféle tárgyat, amelyek további különleges képességekkel ruházzák fel őket, vagy épp támadásukat, védelmi erejüket növelik. Mivel meccsről meccsre megállás

nélkül haladunk, az egyes mérkőzések elején fő karaktereink annyi életerő-ponttal kezdenek, amennyivel az előző mérkőzést befejezték, nem gyógyulnak fel időközben. Szintén érdekes megoldás, hogy a játékos és Sauron nem körönként, hanem cselekedetenként váltják egymást, magyarul: ha kijátszottunk egy lapot, vagy támadtunk egy karakterrel, ezt követően azonnal Sauronra kerül a sor, aki ugyancsak cselekszik valamit, majd ismét mi következünk.

FRODÓ ÉS A HAVEROK

Egyedül is érdemes tenni egy próbát a játékkal, de valószínűleg a mordori gonosz ellen. A játék fizetési modellje igazából felhasználóbarát, mondható, mert pontosan tudni fogjuk, hogy milyen kártyákat vásárolunk meg, ha esetleg le szeretnénk csapni egy új hősré és a hozzá tartozó csomagra. A kampány újabb küldetéseket is megvehetjük nemcsak pénzért, hanem játékbeli fizetőeszközzel is, itt csak az a kérdés, mennyire lesz bőkezű a jutalmazás, mennyit kell

esetleg farmolni egy újabb fejezetért a nagy történetnek.

Teljesítményünket egyébként a *The Lord of the Rings: Living Card Game* olyan extra pontokkal is jutalmazza, amelyekért cserébe egyszer beépíthetünk a palantírba, A Gyűrűk Ura világának mágikus gömbjébe. A betekintés után véletlenszerűen kapunk játékbeli pénzt, ajándék kártyát vagy kozmetikai cícomát. Utóbbi jelenthet új hátlapot a paklinknak, esetleg menő keretet névkiírónk köré.

Valószínűleg az árázason múlik majd a *The Lord of the Rings: Living Card Game* sorsa. A nyolcdolláros Shire Founder's Pack még teljesen ésszerű befektetésnek tűnik, de azért a negyvenhat dollárba kerülő Mithril Founder's Pack Bundle vásárlására már nehezen tudnánk biztatni bárkit is.

A fejlesztők az augusztusban elindult early access időszakot nagyjából fél évig szeretnék megtartani, de elképzelhető, hogy ennél még több időre lesz szükség a játék teljes verziójának megjelenése előtt. Ha viszont elkészültek vele, szerintem érdemes lenne gőzerővel belefogni a mobilos portok készítésébe, mivel ez pontosan az a játékforma, amit telefonra vagy táblagépre találtak ki.

Csirke

TE MILYEN GAMESTAR ELŐFIZETŐ VAGY?

SHOP.GAMESTAR.HU

A HÚSÉGES 19 020 FT

Egy éven keresztül olvashatod a legfrissebb tesztek, exkluzív előzeteseket, különleges külföldi beszámolókat a világ legnagyobb kiállításairól vagy legmenőbb stúdióiról.



- 12 DARAB GAMESTAR
- 12 DARAB TELJES JÁTÉK
- EXKLUZÍV GAMESTAR PLUS
- REKLÁMMENTES GAMESTAR.HU-HOZZÁFÉRÉS
- AJÁNDÉK ESET VÍRUSÍRTÓ PC-RE ÉS MOBILRA
- 1995 FT ÉRTÉKŰ DELTA VISION-KUPON
- BARCRAFT-KUPON

20%

KEDVEZMÉNY AZ UTCAI
ÁRHOZ KÉPEST

A KÍSÉRLETEZŐ 28 920 FT

A kísérletező csomag tartalmazza a húséges csomag előnyeit, emellett választható egy hardver, játék vagy társasjáték.



SKULLCANDY INK
STANDARD ISSUE

ALFAWISE MINI 3
OKOSKARKÖTŐ



GOCOMMA MOCUTE 050
WIRELESS BLUETOOTH
TELEFONOS GAMEPAD



VÁLASZTHATÓ TÁRSASJÁTÉK

Star Wars Sorsok kétfős csomag,
Trónok Harca: A vastron



VÁLASZTHATÓ JÁTÉK

Assassin's Creed Origins (PS4 vagy Xbox One),
Farming Simulator 2019

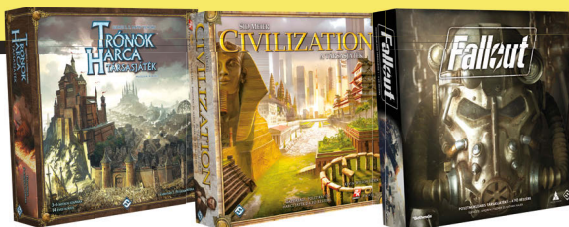
A KOMOLY GAMER

32 940 FT

A komoly gamer csomag tartalmazza a hűséges csomag előnyeit, emellett választható egy hardver, játék, társasjáték, vagy PlayStation Plus előfizetés.



TRUST GXT 786 VIDEÓS CSOMAG



VÁLASZTHATÓ TÁRSASJÁTÉK

Tronok Harca, Civilization, Fallout



VÁLASZTHATÓ JÁTÉK

Darksiders III, SoulCalibur VI, Resident Evil 2, Devil May Cry 5, Metro Exodus



PS PLUS éves előfizetés

A JÁTÉKOS

36 990 FT

A Játékos csomag tartalmazza a hűséges csomag előnyeit, emellett választható egy hardver vagy játék.



**1 TB HITACHI
2.5 SATA HDD**

**GXT 180 KUSAN PRO
GAMER EGÉR**

VÁLASZTHATÓ PC-S JÁTÉK

Just Cause 4, Fallout 76, Assassin's Creed Odyssey, The Division II, Spider-Man (PS4), Call of Duty: Black Ops 4, Sekiro: Shadows Die Twice, FIFA 19 (PC), Battlefield 5, Anthem, Forza Horizon 4

VÁLASZTHATÓ KONZOLOS JÁTÉK

Spider-Man (PS4), Forza Horizon 4 (Xbox One)



A PRÉMIUM FELHASZNÁLÓ

41 520 FT

A prémium felhasználó csomag tartalmazza a hűséges csomag előnyeit, emellett választható egy hardver vagy társasjáték.



**GXT 865 ASTA
MECHANIKUS BILLENTYÜZET**



VÁLASZTHATÓ TÁRSASJÁTÉK

Star Wars Lázadás, Zombicide: Zöld horda

CENEGA

MAGNEW GAMES

Trust

DELTA VISION

GEARBEST

KULIGA COMPUTER

SAD

Skullcandy

PS4

Az akcióról bővebb információt a gamestar.hu/elfozetes oldalon találsz!

Ha karácsonyig szeretnéd megkapni az ajándékot, akkor az előfizetést november 30-ig fizesd be! Ha az általad választott játékosoftver már megjelent, azt futárszolgálattal juttatjuk el címre az előfizetési díj jóváírása után. Amennyiben még nem jelent meg a játék, a hivatalos magyarországi megjelenés után küldjük.

Az akcióval kapcsolatban fordulj bizalommal ügyfélszolgálatunkhoz munkaidőben a 06-1-5774301-es telefonszámon vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail-címen. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel, más akcióval nem vonható össze.

Ajánlatunk folyamatosan bővül, a készlet erejéig, de legkésőbb 2018. december 31-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki az előfizetői csomag típusától függően 28 920, 32 940, 36 990, vagy 41 520 forintos áron előfizet a GameStar magazinra a Project029 Media & Communications Kft.-nél. Az akció időtartama alatt is érvényesek normál előfizetési áraink, azaz ajándék nélkül is előfizethető a magazin 19 020 forintért.

A hirdetésen feltüntetett termékek képek illusztrációk. Minden jog fenntartva.

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 22 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
- 30 RED DEAD REDEMPTION 2
- 38 CALL OF CTHULHU
- 42 THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES
- 46 STARLINK: BATTLE FOR ATLAS
- 48 LEGO DC SUPER-VILLAINS
- 50 SOULCALIBUR VI
- 52 WWE 2K19
- 54 NBA 2K PLAYGROUNDS 2
- 56 SPACE HULK: TACTICS
- 58 PHANTOM DOCTRINE
- 60 DAKAR 18
- 62 MY HERO ONE'S JUSTICE
- 64 ACHTUNG! CTHULHU TACTICS
- 65 DIABLO III: ETERNAL COLLECTION
- 66 GUACAMELEE! 2
- 68 FOOTBALL MANAGER 2019
- 69 DEEP SKY DERELICTS
- 70 CAPCOM BEAT 'EM UP BUNDLE
- 71 ULTIMATE FISHING SIMULATOR
- 72 NICKELODEON KART RACERS
- 73 SPIDER-MAN: THE HEIST
- 74 JUST DANCE 2019
- 76 FAST STRIKER
- 76 ZARVOT
- 77 PROJECT CARS 2: FERRARI ESSENTIALS PACK
- 77 THE CREW 2: GATOR RUSH
- 78 FIREWALL: ZERO HOUR
- 79 PERSISTANCE
- 79 18 FLOORS
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Megfogyva bár, de törve nem

CALL OF DUTY BLACK OPS 4

IDÉN ÖSSZESEM MARADTUNK CALL OF DUTY NÉLKÜL, MOST A NYOLC ÉVVEL EZELŐTT DEBÜTÁLT BLACK OPS ALSZÉRIA KAPOTT ÚJ EPIZÓDOT. Az egyjátékos hadjárat ez alkalommal ugyan kimaradt, de az első hetes eladási adatok ismeretében ez nem igazán vette el a vásárlók kedvét attól, hogy beruházzanak kedvenc lövöldözős sorozatukba. Mindössze három nap alatt átlépték a bűvös fél milliárd dolláros álomhatárt, szinte pontosan ennyit kaszált legutóbb a *WWII* is (pedig abban elég masszív egyjátékos hadjárat volt). A siker három tényezőnek köszönhető: időben kapaszkodtak fel a battle royale szekérre a Blackout játé-

móddal, hozták a szokásos, gyors akciót a multiplayerben, és emellett továbbvitték a zombis szálát. Érdekes, hogy a *Call of Duty* játékok magját évek óta a kompetitív többjátékos mód adja, de idén ez kapta a legkevesebb szeretetet. Vannak persze változtatások, új ötletek, de inkább a megszokott élményt csiszolták, és próbálták feldobni, nem valami merőben újat kitalálni. Nem mintha ezzel bármi baj lenne.

HONNAN JÖTTEK PACA SPECIALISTÁI?

Már a *Black Ops III*-ban is megjelentek a specialisták, amelyek mindegyike kapott egy speckó fegyvert és képességet, de

INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **Treyarch**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Minden idők legnépszerűbb és legnagyobb példányszámban értékesített FPS sorozatának új tagja egyjátékos hadjárat nélkül, de battle royale játékmóddal felvértezve érkezett.
PEGI 18+

CALL OF DUTY BLACK OPS 4-
 ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKAT
 A MAGNEW TÁMOGATTA

MAGNEW GAMES



CALL OF DUTY
 BLACK OPS



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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



A Control-módban a támadók és a védők két területért harcolnak

CAPTURE ALL ZONES



Hangulatos és változatos a pályakínálat



AZ EGYEDI MECHANIKÁKNAK KÖSZÖNHETŐEN A BLACKOUT AZ EGYIK LEGIZGALMASABB BATTLE ROYALE A PIACON

azért az ott bemutatott megoldás valahogy nem volt az igazi. Most szinte mindenki visszatért, de nem egy az egyben ugyanúgy, ahogy korábban ismertük őket. Kétfelé lehet osztani a választható karaktereket: egy részük a csapat számára hasznos, a többiek kizárólag saját hatékonyságukat tudják erősíteni. Crash például különleges tárat oszthat, és újra- vagy feltöltheti csapattársai életerejét, Recon egy érzékelővel adott körben a minimapre

rajzolja az ott tartózkodó ellenfeleket, illetve átláthat a falakon, és jelölheti a riválisok pozícióját társai számára – ők egyértelműen mindenki számára hasznosak. Ezzel szemben Nomad lézeres csapdákat helyezhet el, és szabadjára engedheti – jelenleg iszonyú szívós – kutyáját, aki egyetlen harapással öl, Ruin pedig odaránthatja magát tereptárgyakhoz csáklójával, és becsapódhat a földbe. Vannak, akiket előnyösebb használni, míg mások kevésbé

segítik a győzelmet, de úgy isten igazából nem a képességeken múlik a meccsek végkimenetele. Ha már kütyükről van szó, fontos megemlíteni, hogy mindegyik esetében igyekeztek a valóságnál maradni. Nincsenek hatalmasat robbanó, nyomkövető drónok, a legdurvább scorestreak egy repülő, amelyről háromféle lövedékkel tudunk légi támogatást nyújtani. Sosem voltam rajongója az önműködő gyilkószereknek, amelyek

már a *Call of Duty: Modern Warfare* óta (tehát több mint tíz éve) részei a játéknak, de most sikerült olyan felhozatalt kitalálni, amitől az aktívok elégedettséget éreznek, a szenvedő alanyok meg nem tehetetlenek. Vagy legalább sokkal ritkábban, mint a *Black Ops III* esetében. Felszerelésünket a Pick 10 rendszer szerint állíthatjuk össze, azaz tíz pontot oszthatunk el fegyverek, kiegészítők, percek, egyéb extrák között. A rendszert jól ismerhetik a *Black Ops*

játékokban jártasak, és még mindig jól működik.

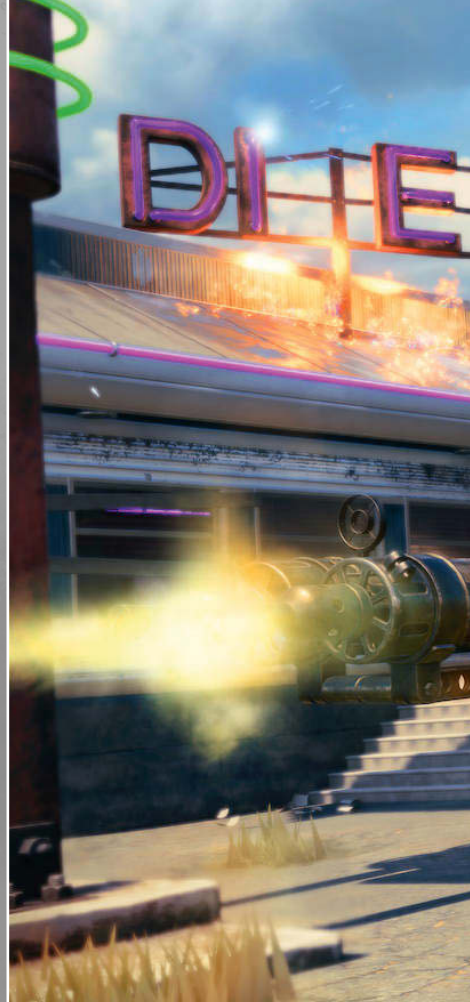
KICSIT EBBŐL, KICSIT ABBÓL

Két új lehetőséggel bővült a többjátékos módok választéka, és remélhetőleg ezeket nem dobják el úgy egy használat után, mint a *Black Ops III*-as Safeguardot vagy az *Infinite Warfare*-ben bemutatkozott Defendert. Mondjuk az köztudott, hogy aki multizik, az nagy valószínűséggel Team Deathmatchet vagy Dominationt játszik, de a bőséges kínálat mindig jó. Az egyik újdonság a Control, amelyben két ötös csapat felváltva játsza a támadók és a védők szerepét. Adott két pont, a támadóknak ezeket kell elfoglalniuk megadott időn belül, a védők pedig értelemszerűen minden erejükkel és eszközükkel igyekeznek keresztbe tenni nekik. A kör háromféleképp érhet véget: a támadók sikerrel megszerzik mindkettőt, és ezzel nyernek; az idő lejár, és így a védőké a dicsőség; vagy elfogy valamelyik oldalon az újrakezdési lehetőségek száma. Akár egy mecs-

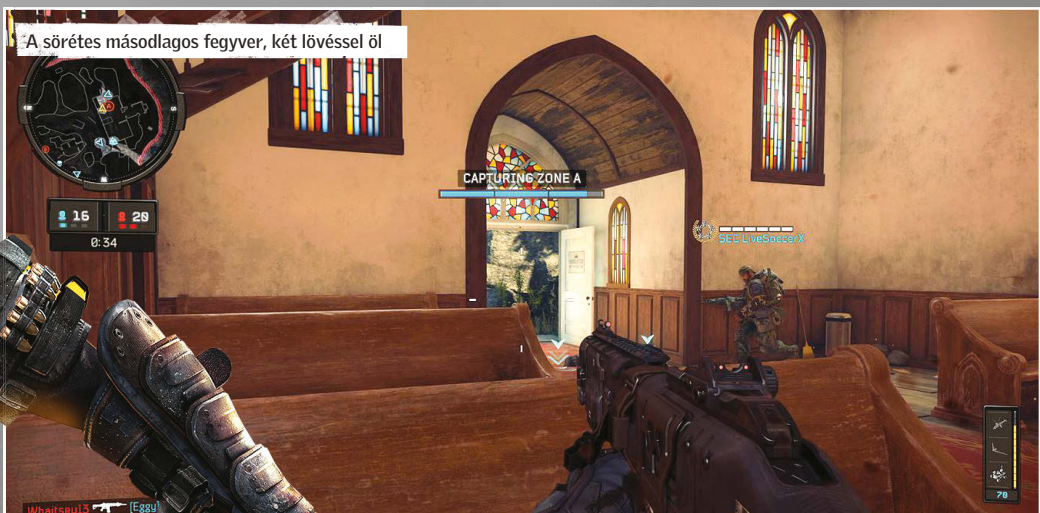
csen belül is előfordulhat mindegyik, minden a csapatmunkán és a pályaismereten múlik. Némelyik harctéren érezhető volt a védők előnye, de ez egy kis balanszólással javítható (és a Treyarch most úgy figyel a játékosok visszajelzéseire, mintha mindenki mellé leültetett volna egy fejlesztőt jegyzetfüzettel), egyébként pedig nagyon izgalmas és élvezetes.

A másik új mód a Heist, amelyben nem számít a specialistaválasztás, hacsak nem azért, mert boldoggá tehet az érzés, hogy azzal megyünk, amelyik külsőre a legjobban tetszik. A kutyúk és képességek nem játszanak szerepet, sőt az is mindegy, milyen fegyvereket oldottunk fel eddig, és azokra milyen kiegészítőket aggattunk. Erősen merít a *Counter-Strike* játékokból, ugyanis minden kör elején vásárolnunk kell. Először csak egy pisztolyra elegendő a pénzünk, majd sorra tudunk egyre jobb stukkereket venni, azokat fejleszteni, felszerelni magunkat páncéllal, percekkel. Általában – főleg, ha nem vagyunk nagyon ügyesek – döntőnünk kell, hogy telepakoljuk a lőszer-

táskát, vagy inkább irányzékra költünk, gyengébb fegyvert viszünk, de erősebb védelmet, netán fordítva. A győztes csapat tagjai mindig több lővéval gazdálkodhatnak, de mindenki magának vásárol be, nincs osztzkodás meg számolgatás, mint a *CS:GO*-ban. Ha a shoppingolásnak vége, indul a kör, a feladat pedig mindkét fél részéről egy pénzzel teli táska felmarkolása, majd kimenekítése. A táska és a kivonási pont mindig véletlenszerűen helyezkedik el a pályán. A feladatot nehezíti még, hogy nincs újrakezdés; akit lelőnek, a kör végéig fekvő marad, viszont földre kerülés után egy kis ideig csapatársaink felkapharthatnak minket, és így kapunk még egy esélyt. A pénz kimenekítéséhez szükséges idő lehetne rövidebb, illetve a scorestreakok nem hiányoznának innen (nem vicces, ha valaki ledob egy bombát, és így kiiktatja a teljes csapatot már az elején), de alapvetően elég átgondoltnak, feszültnek és szórakoztatónak éreztem. Leginkább azok fogják szeretni, akik a Search & Destroyt is bírták, csak ez pörgősebb.



KÖZTUDOTT, HOGY AKI MULTIZIK, AZ NAGY VALÓSZÍNŰSÉGGEL TEAM DEATHMATCHET VAGY DOMINATIONT JÁTSZIK, DE A BŐSÉGES KÍNÁLAT MINDIG JÓ





Ezek mellett nincs például Uplink, amely valamilyen formában már az *Advanced Warfare* óta mindig szerepelt (a *WWII*-ben mint Gridiron), nincs War, amely a tavalyi rész legfrissebb, legélvezetesebb módja volt. A kötelező minimumot megkapjuk (TDM, FFA, Kill Confirmed, Search and Destroy, Domination és Hardpoint), és ha őszinték akarunk lenni, igazából nem is kell más. Na jó, majd a Prop Hunt még jöhetne, amelyben az egyik csapat tereptárgyaknak álcázza magát, a másiknak meg le kell vadásznia a gyanús objektumokat.

Még egy hiányszórol említést kell tennünk: a *WWII* közösségi tere, a Headquarters áthozásával nem bajlódott a Treyarch, pedig szuperül kiegészítette volna a Specialist HQ-t, amely kvázi a tutorial, csak szépen becsomagolták egy hangzatos névbe. A specialisták „főhadiszállása” csak egy unalmas menü lett, a bázist csupán átvezetőben láthatjuk, pedig ha bejárhatóvá teszik, az sokat adott volna a hangulathoz. Ugyan egyjátékos kampány nincs, valamicske sztoriarabkákat azért csak elszórtak. A tíz alapkatona mindegyikének képességeivel és múltjával rövid szimulációk során ismerkedhetünk meg, amelyekben egyrészt irányított keretek között próbálhatjuk ki, melyikük mit tud, másrészt letolhatunk egy meccset nagyon buta (nehézségi szinttől függően egyre

életszerűbben viselkedő) botok ellen gyakorlásképp. A missziókat videó nyitja és zárja, de elég nehéz összefűzni a háttérsztorit, és pont a végre lesz érdekes, úgyhogy érthető, miért nem reklámozta ezt túl a fejlesztőcsapat. Összességében nagyon jól, alaposan vezeti be a kezdőket a játék működésébe, még pár scorestreaket is kipróbálhatunk, illetve megismerkedhetünk minden mód sajátosságaival.

A *Call of Duty: Black Ops 4* e szegmense őszintén szólva semmi olyat nem mutat, amit valahol ne láttunk volna már, és biztos, hogy jobban hangsúlyozhatták volna a különböző specialisták szerepét, de van annyira élvezetes, mint eddig volt, és pont sikerült megtalálni a földhözragadt, de azért high-tech hadviselés egyensúlyát. Pár nagyobb pálya még jót tett volna neki.

MOCSY EGY ARÉNÁBAN A ZOMBIKKAL

Három teljesen különálló helyszínen kezdetük meg a zombik elleni hadjáratunkat. Azok, akik beruháztak a Season Passbe, kapnak egy negyediket is, de ennyit igazán megérdemelnek, hiszen majdnem a dupla árat fizettek a játékért. Az előző *CoD* tapasztalataiból kiindulva érdemes elgondolkodni a szezonbérlet beszerzésén: negyedévente egy halom új tartalmat kapunk, így a következő rész megjele-



néségig nem kell nagyon azon agyalni, hogy melyik FPS játékot töltsük be egy könnyed, félórás kikapcsolódásra. Az első zombis pálya az IX nevet viseli, és szokatlan módon egy római kori arénában kell elintéznünk néhány ezer élőhalat-

at a tomboló közönség szórakoztatására. Nagyon sok logikát nem szabad keresnünk a sztoriszálban, pont ez a jó a zombi játékmódban: a fejlesztők engedik, hogy elguruljon a gyógyszerünk, és olyan játékelemeket is bevethetnek, amelyek-

re főként a természetfeletti jelző illik. Első nekifutásra kicsit csalódtam, amikor kiderült, hogy az ókori környezet ellenére modern fegyvereket is leakaszthatunk az aréna faláról, de aztán gyorsan napirendre tértem a dolog felett. Ebben a játékmódban a tudomány és a varázslat egészen jól megfér egymással. Elképesztő mennyiségű vicces feladványt zsúfoltak bele a fejlesztők, telepalkolták eszement kihívásokkal, amelyekre épeszű ember még csak nem is gondol. A megjelenést követő napokban azonban sorra fejtette meg a *CoD* zombirajongó közössége a rejtvényeket. Az aréna homokja alatt rejtőzõ titkos katakombákban összerakhatunk egy ősi varázsfegyvert, ennek segítségével megbéníthatjuk a vérünkre szomjazó és húsunkra éhezõ élőhalottakat, illetve összehozhatunk egy befejezést is, amelynek során rohadásnak indult harci elefántok rohannak be az aréna. Nem egyszerű ezeket összehozni, ezért senki se keseredjen el, ha nem jön rá a nyakatekert feladványokra egyedül, vannak olyan csapatok, akik már tíz hosszú éve (ekkor jelent meg az első zombis térkép) ezekre a rejtvényekre specializálódtak.

ZOMBIK A FEDÉLZETEN

A második zombis pálya a hírhedt Titanic fedélzete, itt kell megtizedelnünk az élőholtak sorait. Ezúttal sem kell nélkülöznünk a természetfeletti erőket: a modern tüzfegyverek mellett időnként hatalmas harci kalapácsokat és lézersugarat adó varázshotokat is bevetünk a zombiveszedelem ellen. Szerencsére ezt a pályát is meg lehet nyerni, és bőven van itt is felfedezni való, az egyik titkos fegyverünk megszerzéséhez pedig még a mélység legismertebb szörnyetegét, a krakent is segítséggül hívhatjuk.

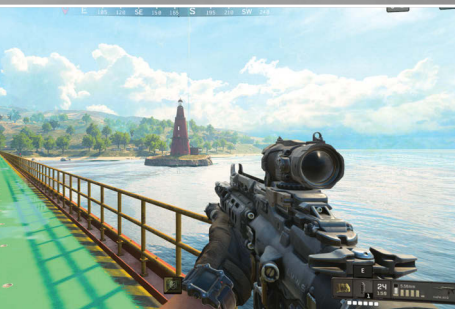
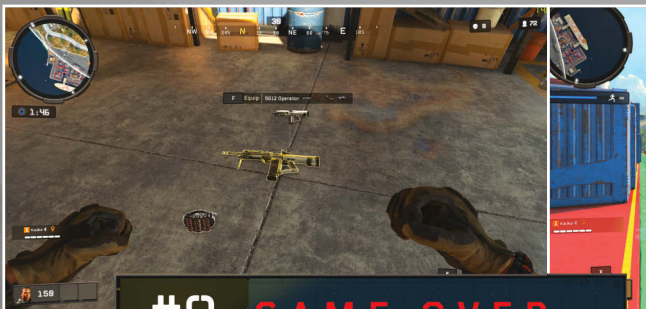
ZOMBIK A RÁCS MÖGÖTT

A harmadik helyszín, a Blood of the Dead ismerős lehet azoknak, akik régóta követik nyomon a *Black Ops* játékok élőhalottjait. A legendás börtön-sziget, az Alcatraz egyszer már szerepelt a második részben, annak az egyik DLC-jében fedezhettük fel ezt a területet először. Most kibővült a térkép, illetve változtak a beszervezhető karakterek is. A többihez hasonlóan ez a pálya is teljesíthető, de itt se számítsunk könnyű győzelemre. A fegyvereket és különleges képességeinket a műhelyben és a laborban

tuningolhatjuk, persze ahhoz elég sokat kell játszani. A perkeket nem kell begyűjtenünk, már az első hullámban használhatjuk őket, sőt idővel visszatöltődnek. Szintlépés-kor jutalmul plazmát kapunk, ebből kotyvaszthatunk magunknak új képességeket. Minél több plazmát használunk fel egy új varázsital ki-keveréséhez, annál nagyobb az esély arra, hogy legendás varázsital legyen az eredmény, ami azért elég nagy segítség egy keményebb menet során. A fegyvereket a műhelyben tudjuk felszerelni különböző kiegészítőkkel, itt használni kell az adott fegyvert, csak attól fog fejlődni. Ez egy hosszadalmas folyamat, mert annyi fegyver van a játékban, hogy egy év nem is nagyon lesz elég ahhoz, hogy mindegyikből kihozzuk a maximumot. A fegyverek és a varázsitalok mellett talizmánokat is készíthetünk, ezek amolyan egyszer használatos varázstárgyak, amelyek a meccs elején aktiválódnak, és végig kitart a hatásuk. Megnövelt közelharci sebés, nagyobb hatóerejű gránátok, olcsóbb fegyverfejlesztések és hasonló nyalánságok lesznek jutalmaink, de sajnos ez azzal jár, hogy a talizmánunk megsemmisül, és újra el kell készítenünk a laborban.

NEM CSAK AZT SZERETJÜK, AKI FIZET

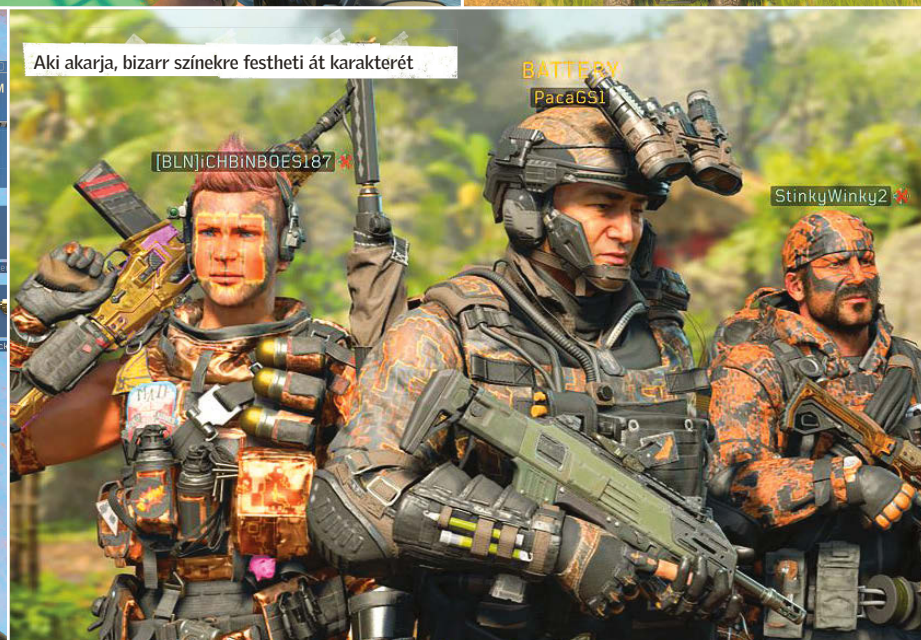
Sajnos az Activision továbbra sem akar megválni a klasszikus szezonbérlettől, ezért 12 térképet és négy zombis „élményt” csakis azok kapnak meg, akik hajlandók külön fizetni a Black Ops Passért. Ugyanakkor a kiadó egyre jobban húz a játékiparban népszerű, a felhasználóval is korrekt, továbbá jó pénz is hozó live service-es megoldás irányába, magyarul ingyenes tartalmakkal, szezonális eseményekkel igyekszik frissen tartani a játékot. Novemberben mindenki számára elérhető lesz a Nuketown legújabb változata, decemberben megérkezik az első új specialista, a Blackout térképét pedig folyamatosan módosítani fogják, és új módokra is számíthatunk. Az irány jó, remélhetőleg jövőre már a szezonbérlet is másképp néz majd ki.



Bár a pálya nem kifejezetten nagy, a járművek így is jó szolgálatot tesznek



A lootolás elég kaotikus, ezért néha nem is éri meg emiatt kockáztatni



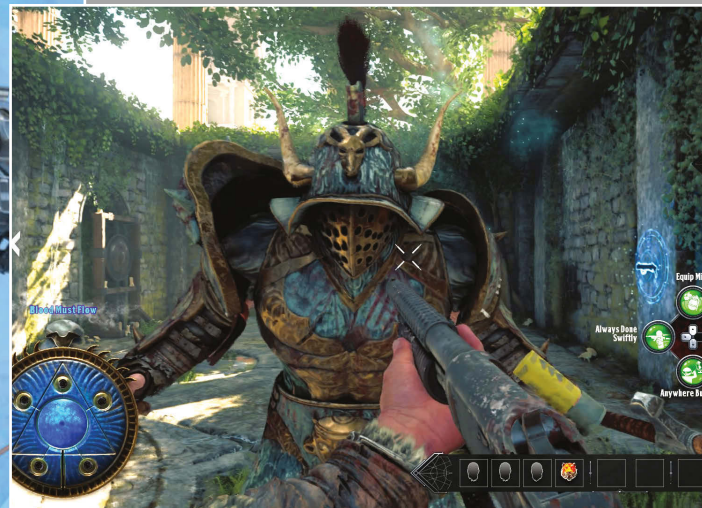
Aki akarja, bizarr színekre festheti át karakterét



HA TE MONDOD

Dan Bunting stúdióvezető, Treyarch: „Megpróbáltunk mindent beletenni a Blackoutba, ami egyedivé tette a Black Ops franchise-t az elmúlt tíz évben, hogy a rajongók a legteljesebb élményt kapják.”

A *Black Ops 4* zombimódja hozza a szokásos színvonalat, de nem sikerült túlszárnyalnia önmagát. Lát-szik, hogy a készítők kétségbeesetten igyekeznek új dolgokat kitalálni, és felfrissíteni a tíz évvel ezelőtt megismert játékelményt. Kifejezetten tetszett viszont az a megoldás, hogy mostantól botokat is magunk mellé vehetünk a meccsek alatt, nem kell nyilvános megmérettésekben leégetnünk magunkat. Ezek az MI által irányított karakterek egészen ügyes segítőtársak, kifejezetten jól harcolnak, és még arra is



képesek, hogy felszedjenek bennünket a földről. Ennél többet azonban ne várjunk tőlük, a rejtvények megoldását nem fogják helyettünk elvégezni. A meccsek testre szabhatóságával is elégedett voltam: amennyiben úgy döntünk, minimális zombijelenléttel és rengeteg kezdőtökével is nekiláthatunk az új pályák megismerésének. Jómagam szerettem ezt a játékmódot, de együtt tudok élni az olyan véleményekkel, amelyek szerint élvezeti faktora messze elmarad a *Blackout* nyújtotta örömeiktől.

KACI SZERINT VOLT KITÖLT TANULNI

Egyesek egyszerű *PUBG* klónnak, mások az eddigi legkifinomultabb battle royale élménynek tartják a *Blackout*ot, az igazság pedig most is valahol középen helyezkedik el. Hogy 2018-ban mindenki battle royale-t fejleszt, az már egyáltalán nem megy újdonságszámba, ahhoz viszont általában egészen új oldalról kell megközelíteni a témát, hogy a túlszaturált piacon érvényesülni tudjon az ember. A *Call of Duty*nak ez úgy is sikerült, hogy megmaradt a „realisztikus” háborús vonalánál. Tény és való, a játékszabályokat nem írta újra a Treyarch, ha valaki játszott már *PUBG*-t, az ne számítson hatalmas meglepetésekre. Nyolcvan-száz embert dobnak ki meccsenként a szigetre, akiknek a folyamatosan szűkülő zónán belül kell megküzdeniük egymással a túlélésért. Bár maga a sziget

nem kifejezetten nagy, bepattanhatunk különböző járművekbe (még helikopterek is vannak), hogy gyorsan a kívánt helyre jussunk, de bármilyen útvonalon érkezzünk is a gép a meccs elején, gyakorlatilag bármelyik helyszín ugorható távolságban van. Bizonyos helyeken zombikba is belefuthatunk, akik általában értékes lootot őriznek, úgyhogy ha hajlandók vagyunk kockáztatni, rábukkanhatunk néhány igazán ritkaságra, de ezzel nyilván az ellenfelek figyelmét is felhívjuk arra, hogy a közelben vagyunk, és épp nagyon el vagyunk foglalva.

TÖBB, MINT KOPPINTÁS

Hatalmasat újít ellenben a *Blackout* a *PUBG*-hez képest a játék dinamikájában. A meccsek nagyon pörgősek, így teljesen át kell állítani az agyunkat, ha a lassabb, taktikusabb játékmódhoz vagyunk szokva. Na, persze ez nem azt jelenti, hogy agyatlan hentesbe torkollik a *Blackout*, miközben a stratégiai gondolkodás egyáltalán nem jut szerephez, csak egészen máshogy kell megközelíteni a helyzeteket. A legtöbb battle royale-ban óriási előnye van a pozícióban lévő védő játékosnak, ezért rengeteget számít, hogy hogyan szűkül a kör. Ezzel szemben a *CoD* olyan eszközöket ad a játékosok kezébe, amelyeknek köszönhetően könnyen megfordíthatunk egy elveszített tűnő szituációt is. Vegyük például a gyógyulást, ami futás közben is pillanatok alatt megoldható,

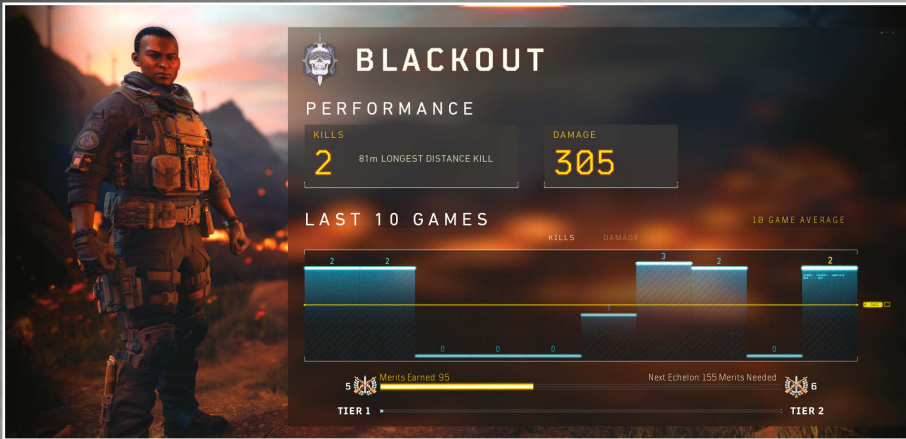
ISMERŐS TEREP

Maga a *Blackout* játéktér közönségkedvenc *Black Ops*-pályákból van összerakva, úgyhogy aki imádja mondjuk a *Nuketownt* vagy a *Turbine*-t, az kifejezetten élvezni fogja az ezek felé szűkülő meccsek végét, mert gyakorlatilag egy-egy klasszikus multis mérkőzés utolsó pillanataiban érezheti magát.

nem kell egy fedezék mögött ücsörögtetnünk a fásilit. Ezt a féltucatnyi különböző gránáttal, szenzoros darrtal és egyéb kütyüvel kombinálva kirobbanthatunk valakit a fedezéke mögül. Végre megéri agresszívan játszani, és nem pusztán az dönti el egy párbaj kimenetelét, hogy ki felé szűkül a kör. Bár maga a gyógyulás csak másodperceket vesz igénybe, általában jóval kevesebb ilyen cucc van nálunk, így a csapatos meccsekben sem alakul ki állóháború, mert ha tűz alá vesszünk egy másik osztagot, akkor nem tudják a végtelenségig felkaparni társaikat a földről.

Maga a tűzharc pontosan annyira szórakoztató, amennyire egy *Call of Duty* játéktól elvárja az ember. Az általában használt hit-scan megoldás helyett számolnunk kell a kilőtt golyók sebességével és röppályájával, de a ballisztika sokkal megbocsátóbb, mint amihez a legtöbb hozzászoktak az ilyen játékokban. Ez persze általánosságban is igaz a gunplayre: a fegyverkeze-





lész sokkal közelebb áll az árkádossalhoz, mint a szimulátoroshoz, de ha a játékmenet érdekében vesznek vissza egy kicsit a realizmusból, az megbocsátható bűn.

ÚJ EZ A TEREP

Ami viszont nem az, az a kezelőfelület, amely történetesen az egyik legrosszabb a battle royale játékok történetében. Érthető, hogy a Treyarch szerette volna a lehető legegyszerűbb UI-t odarakni, mert hát a *Call of Duty*-játékosok nagy része nem rakétamérnök, illetve olyasmit próbáltak létrehozni, amely PC-n és konzolon is megállja a helyét, de a végeredmény katasztrofális lett. Elveszni nem nagyon lehet benne, hiszen táskával együtt is legfeljebb tíz tárgy lehet nálunk, de ezeket nem tudjuk sehogy sem átrendezni, hogy egyszerűbb legyen mondjuk a gyógyító cuccokat begyömöszölni. Mivel egyszerre csak az egyik fegyverünk

látszik az inventoryban, ha ki akarjuk cserélni mindkettőt a távcsövet, akkor le kell dobni az egyiket a földre, átváltani a másik fegyverre, arra felhelyezni a távcsövet, visszaváltani az elsőre, és azon is cserélni. Ez a *PUBG*-ben konkrétan két kattintás. A fegyverek és a különböző töltények sziluettjét a mai napig nehezen ismerem meg a földön, de utóbbi legalább nem foglal külön helyet a táskában. Ezen remélhetőleg csiszolgatnak a közeljövőben, mert hosszú távon sok embernek az agyára mehet a dolog. Sajnos nem mehetünk el szó nélkül a technikai problémák mellett sem, amelyek a Blackoutot érintették a legkomolyabban. PC-n és konzolon is számos disconnectbe futottunk bele, és előbbin az sem volt ritka, hogy egyszerűen bármilyen hibüzenet nélkül kifagyott a játék. Ez különösen akkor volt zavaró, amikor nagyobb csapatokkal akartunk ját-

szani, ilyenkor ugyanis nemcsak kiesett egy ember az osztagból, de néha visszahívni is csak a party felosztatásával lehetett. Az ilyen és ehhez hasonló problémák nem szokatlanok megjelenéskor, és csak remélni tudjuk, hogy sikerül őket mihamarabb kiküszöbölni. A másik komoly gond a szerverek teljesítménye, amelyek nagyon alacsony tickrate-tel üzemelnek, és ez nem tesz jót a játék responzivitásnak. Már a bétában is tapasztaltuk, azóta azonban nemhogy javult volna a teljesítmény, de még romlott is, sőt az akkor 60 hertzre beállított, hagyományos multiplayer szervereket is lebutították, valószínűleg azért, hogy ne legyen olyan feltűnő a különbség a két játékmód között. Emiatt olyan lagkompenzációkat alkalmaznak, amelyek mindig a lövést leadó játékosnak kedvez, vagyis simán előfordulhat, hogy már beértünk a fal mögé, amikor megkapjuk a halálos találatot. Ez elég pofátlan lépés volt a fejlesztők részéről, és a közösség joggal háborog. Az is különös, hogy míg a legtöbb battle royale játékban a meccsek előrehaladtával és a játékoszám csökkenésével folyamatosan javul a stabilitás és a teljesítmény, itt ezt nem tapasztaltuk (néhány hálózati guru elférne a Treyarchnál).

A Blackout azonban még ezekkel együtt is hihetetlenül szórakoztató, lendületes, letisztult élményt kínál, és sokkal többet számít benne a játékosok képessége, mint hogy kifognak-e egy szerencsés szűkülést. Ha valaki egy dinamikus battle royale-t keres pörgős meccsekkel,

nem agyonbonyolított gunplay-jel és vérbeli *Call of Duty* hangulattal, az ne nézelődjön tovább.

VÉGSZÓ

Az új *Call of Duty* nem okozott csalódást, egyjátékos hadjárat nélkül is hozta a kötelezőt. Bár mi sem voltunk elragadtatva a kampány eltörlésétől, az eddigi eredmények azt mutatják, hogy működik a recept enélkül is. Tizenöt év után még mindig óriási a rajongótábor, és ezek a fránya számok arról árulkodnak, hogy továbbra is eredményes a stratégia, miszerint nem az a lényeg, hogy évről évre újdonságokkal nyugtazzák le a rajongókat, a kiszámíthatóság és az állandóság sokkal fontosabb.

[Kaci, Mocsy, Paca](#)

HARDVER

Windows 7/10 (64 bit), Intel Core i3-4340/AMD FX 6300, 8 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon HD 7950 (2 GB), DirectX 11, 80 GB szabad hely

- + új battle royale játékmód
- + pörgős multi
- + három zombitérkép
- nincs egyjátékos hadjárat
- induláskor sok volt a bug
- grafikailag nincs a csúcson

KACI, MOCSY, PACA

Idén is működik a régi recept.

88

CALL OF DUTY BLACK OPS



CALL OF DUTY BLACK OPS 4- ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKAT A MAGNEW TÁMOGATTA

MAGNEW GAMES





REPUBLIC OF
GAMERS



GYŐZZ A LEGJOBBAL

VÁSÁROLDJ PROMÓCIÓS ROG TERMÉKET ÉS SZEREZD BE
A CALL OF DUTY®: BLACK OPS 4 JÁTÉKOT

PROMÓCIÓS IDŐSZAK:
2018 SZEPTEMBER 10. -
2018 DECEMBER 31.
VAGY AMEDDIG A KÉSZLET TART

BEVÁLTÁSI IDŐSZAK:
2018 SZEPTEMBER 10. -
2019 JANUÁR 10.



ACTIVISION®

A VÁLASZTOTT MODELLEK ÉS AZ ELÉRHETŐSÉG ORSZÁGONKÉNT VÁLTOZHATNAK.
TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT LÁTOGASS EL A KÖVETKEZŐ OLDALRA: SHORT.ASUSVILAG.HU/COD

ASUS



Férfimőka whisky mellé

RED DEAD REDEMPTION 2

MINDEN IDŐK EGYIK LEG-JOB B VIDEOJÁTÉKA A RED DEAD REDEMPTION 2.

Noha egy szokványos játékteszt-től azt várná az ember, hogy a kritikai értékelést a szerző csak az anyag végén durrantsa el, én most kivételt teszek. De az *RDR2* nem is szokványos játék, te pedig, aki ezt olvasod, alighanem tudsz már róla szinte mindent az izgatottan összekukázott infók, az előzetes trailerek, a tömörtelen képernyőkép alapján, és mert alighanem már játszottad. Így aztán lehetünk egymással ösztintek: fantasztikus szórakozás és felemelő művészeti élmény ez, és rögtön az elején egy vakmerő vállalással azt is kijelentem, szerintem az utóbbi évek megkérdőjelezhetetlenül legjobb játéka. Ha a „játék” megnevezés még érvényes rá egyáltalán. Egy örök emlék inkább, amire csak azért nem használok olyan nagy szavakat, hogy „új standardot teremtem”, mert attól tartok, senki nem meri, akarja és tudja majd ezt standardként utánuk csinálni.

AZ RDR ÖRÖKSÉGE

Talán sokakat meglep, de az „old west”, vagyis az öreg nyugat klaszikus kronológiáját nem néhány évtizedben, hanem kb. másfél évszázadban mérik a történészek, ami elke-

INFO

Kiadó **Rockstar Games**
 Fejlesztő **Rockstar Games**
 Platform **Playstation 4, Xbox One**
 Röviden Sandbox, third person shooter akciójáték, opcionális FPS kameranézetből. Hiteles vadnyugati környezetben, sok szöveggel és lovaglással. **PEGI 18+**

dődött valahol az amerikai függetlenségi háború lezárásával (1783), és tartott egészen az 1900-as esztendő elejéig. Ekkor már kezdetleges, robbanómotoros autómobilok túrták szét a lovaskocsik nyomvonalait, a bűnözőket az ujjlenyomatuk alapján azonosították, az államról államra szök-dőső, fegyveres törvényen kívüliek pedig egy szövetségi nyomozóhatóság, a Bureau of Investigation kezdte összefogdosni országszerte. Ezzel pár évtized alatt letűnt a kor, amelyben még bandákba szerveződött pisztolyhősök terrorizálhatták a lakosságot (de legfőképpen a postakocsikat, a vonatokat és a banki alkalmazottakat), és amelyben a társadalom megvetése helyett romantikus elbeszélések hősi szerepe volt a gyilkosok jussa. A vadnyugatnak ezekben a végőráiban játszódtott a Rockstar 2010-ben megjelent *Red Dead Redemption*-je, hogy sarkantyús csizmájának lábnyomat örökre beletapossa a szórakoztatóipar arcába.

ARTHUR ÉS A HAVEROK

Egy ilyen játéknak folytatást készíteni majdnem akkora szívás, mint cikket írni belőle: az elvárások rettentőek, és a befogadó mindig a saját ízlése alapján keresi benne a támadható pontokat. Engedtessék meg most nekem mégis a részrehajlás és a pátosz. A Rockstar szerzőgárdája (amely lényegében azonos az első részt jegyző csapattal) úgy döntött, előzményt ír. Ez kockázat és lehetőség is volt egyben: kockázat,

mert a sztori kifutása ismert, ami korlátozta a kreatív mozgásteret, és lehetőség, mert ismerős és kedvelt figurákat építhettek újra bele a meséjükbe. A főszereplő Arthur Morgan haramia a közismert bandavezér Dutch van der Linde jobb keze, barátja és verőlegénye. A történet azonban nem pusztán róla szól, hanem az egész társaságról, különösképpen az öregedő főnökökről, akik nem hajlandók szembenézni azzal, hogy az idők kérlelhetetlen szele a régi mondahősöket az indiánokkal és a bölényekkel együtt lassan elsöpri a prériről.

A *Red Dead Redemption 2* a nagy előd játékmecanizmusát kínálja, vagyis egy klasszikus sandbox, amelyben az alaptörténet mellett opcionális mellékküldetéseket és irtózatosan sok aktivitást vállalhatunk be, miközben szabadon barangolhatunk a felkínált terepasztalon. Utóbbiról jegyezzük meg, hogy nagyobb, mint a *GTA V* térképe volt, és szebb, mint amit valaha láttunk. A pusztában hupákolás pedig tartalmat is kap bősséggel: a kihagyhatatlan vadászat és az ügyesen kidolgozott (a *Far Cry 5*-höz erősen hasonlító) horgászás mellett bármikor vállalhatunk betöréseket, postakocsirablásokat, alkalmanként fejjavadászmissziókat, elmehetünk kártyázni, dominózni, mindenféle színlelőadásokra, tuningolhatjuk a puskát, a pisztolyt, vásárolhatunk és olvashatunk újságokat (amelyek minden megyében más és más témákról írnak), a fiziskánkát pedig

MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Kivételesen szerencsés együttállások kellett egy olyan játék létrejöttéhez, mint a Red Dead Redemption 2. Egy rendkívül tehetséges, maximalista csapat, nagyratörő vízióval és számtalan merész ötlettel – de birtokában a megvalósításához szükséges sokrétű tudásnak és a nyugodt alkotói légkört biztosító anyagi erőforrásoknak is. Ez utóbbi egyébként meglepő módon nyomja rá bélyegét a játékra: bármilyen furcsán hangozzék is, a Red Dead Redemption 2 léptéke, komplexitása több, mint ambiciózus; néha már-már hivalkodó. Hordozhatna azonban világa végeláthatatlan interaktív lehetőségeket is, emlékezetes karakterek, illetve egy kiválóan megírt és elmesélt történet híján, megélhető helyzetek és szellemes, életszerű párbeszéd nélkül csak üres szemfényvesztés lenne. Lenyűgöző játék a Red Dead Redemption 2, de nem tárja fel magát rögtön, elvárja, hogy felfedezzék. A teljes élményhez investálni kell bele, leginkább időt és figyelmet, mert szigorú, néha túlságosan is. Ez pedig a sikerélményeket erősíti, de a tét nélküli, könnyed szórakoztatásnak nem kedvez.



Szerintem ez a parti meglesz



BETYÁRGÁRDÁNK A SZTORI LEGFONTOSABB PILLÉRE, ÉS A SZEKÉRTÁBOR FIGURÁINAK MEGISMERÉSE A JÁTÉK ÉLVEZETÉHEZ ELENGEDHETETLEN



a borbély és a szabó közbenjárásával pimpelhetjük zsványosra.

Aki ismeri valamelyest a vadnyugat banditáinak élettörténetét, tudja, hogy ők sokszor nemcsak bűntársaikkal, hanem egész pereputtyukkal menekültek az államhatárokon át, álnevek mögé bújva. Dutch Van Der Linde díszes bandája is népes kompánia, akadnak benne nők, sőt gyerekek is, mi pedig e vándorcirkusz rejtekhelyét jótételekkel és adományokkal tehetjük elérhetőbbé.

A levadászott állatok húsát bedobhatjuk a közösbe egy-egy ízletes vacsora reményében, és cseccbecskéket (vagy csilingelő dollárokat) hullajthatunk a perselybe, hogy a gyarapodó kasszából tuningolhassuk a szomszédságot.

Ahogy egyre több a suska, úgy költöztetjük el apró, de fontos fejlesztésekre. Úgymint combosabb lőszerraktárra, éléskamrára, egészségügyi ellátmányra, a táborhoz tartozó csónakra a vízi mobilitás érdekében, vagy épp egy nagyterképre, ami egyben a fast travel kritériuma.

Betyárgárdánk a sztori legfontosabb pillére, és a szekértábor figuráinak megismerése a játék élvezetéhez elengedhetetlen. De ne csak ezért máskaljunk körbe, és éljük meg a pillanatot velük, hanem azért is, mert ebben a közegben ütözködik ki először az az elképesztő alaposág, amellyel a fejlesztők ezt a szeretetreméltó poligonfabulát összegyúrták.

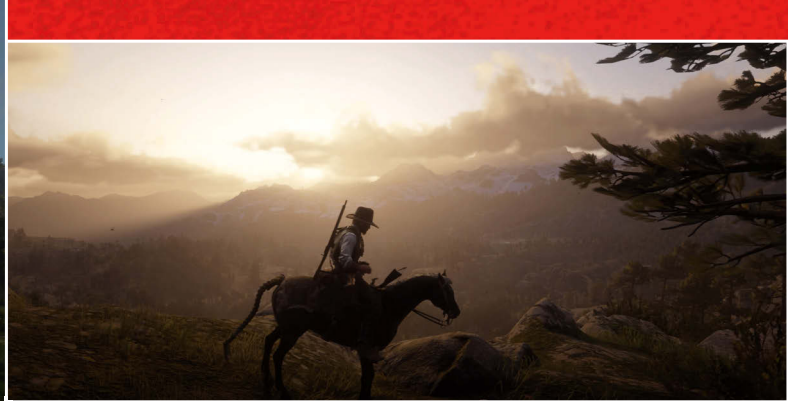
Szinte mindig tudsz váltani néhány szót a bázison sertesertelő komákkal, akkor is, ha épp csak a tóparton ücsörögnek leszeggett fejjel, és akkor is, ha valamelyik cimbora viszatérését ünneplik a táborúznél vígan dalolászva. Az interakciók olyan hitelesek, hogy félek, innentől minden más játék bugyutának és ridegnek tűnik majd ezek hiányával. Egy alkalommal a nőjével veszekedő John Marstonnak köszönöm oda teljesen véletlenszerűen, mire rám nézett, és indulatosan odavetette, hogy ne gondoljam, keményebb vagyok, csak azért, mert véres a ruhám. És lám, a vállamon tényleg ott vöröslött egy korábban elejtett őz váladéka. Az atmoszférát tőlünk független dialógusok, veszekedések töltik meg, néha megszólal egy-egy gitárszó, Dutch rögtönzött inspirációs monológja vagy épp közös ének, ha aktualizása van. A Rockstar a hírek szerint 500 ezer sornyi szöveget pumpált bele a vadnyugatba, és ez a munka bizony mind-mind ott hallik a bogrács körül sürgő-forgó szakács okvetetlenkedésében és az utcán az új kalapunkra tett hízalgő megjegyzésekben. Zseniális.

ÍGY MENNEK A DOLGOK A NYUGATON

Főszereplőnknek három fontos fizikai változója van, ezek az életerő, a



A lovaknak összesen hatféle kategóriájuk van, és számos tulajdonságukban különböznek. A képen látható fekete arabiai az egyik legjobb a játékban.



Nem tudom, haver, szérintem abban a sárga kabátban észre fognak venni



A JÁTÉKOS IGENIS ÉLJEN A VILÁGBAN, KÜZDJÖN MEG AZ ELEMekkel, VÁGTASSON A PUSZTÁK VÉGTÉLÉNJÉBEN

dead eye (ezt hadd ne fordítsam le) és az állóképesség. Mindháromnak van egy központi mutatója (ezt hívják core-nak) és egy aktuális értéke, amit egy szimpla csík mér. Előbbi a lényeges, utóbbi lassan, de elvileg magától visszatöltődik, ha a core rendben van (bár ezt, bevallom, soha nem figyeltem). Az egyiket élelemmel és piákkal, a másikat pedig spéci lötytyökkel tudjuk a helyére tenni. A szisztéma elsőre egy kicsit nehezen érthető – legyen elég annyi, hogy ha a középső korong fehér, és tele van, akkor nagy para nincs, de a legjobb, ha minden fehér, és minden tele van. Ezeket a tulajdonságokat a játék előrehaladtával fejleszteni lehet szimplán a használatukkal (vagyis rohangászással és lövöldözéssel), de léteznek italok is, amikkel felpörgethető a folyamat.

Megjegyzem, hogy míg a legtöbb sandboxban az alapvető élelmiszerek és az egyszerűbb lootok csak a játék elején bírnak jelentőséggel, addig az RDR2-ben saját magad és a lovad állapotának rendben tartása végett mindvégig érdemes beugrani egy-egy cső kukoricáért a kisboltba, megsütni egy ginzenges kacsát a tábortűznél, vagy meghúzni a rumot, amit egy elhagyott ház kamrájából nyúltál le a szűkösebb időkre.

BENYELNI AZ ÚT PORÁT

Az egészen meghökkentő távolságok kihívását azonban hamar a saját bőrén érzi az ember, mielőst először kell oda-vissza trappolni a küldetéshez, ez pedig a játék kapcsán felmerülő leggyakoribb kritika is egyben. Extrém sokat kell lovagolni, annyit, hogy az embernek még a fotelben ülve is kidörzsöli a seggét a nyereg, és mivel a gócpontokat jelentő városokat végeláthatatlan mezők választják el egymástól, ezeket az intermezókat leginkább vadászással, horgászással, fotózással és az eldugott területek felfedezésével lehet tartalmassá tenni. A fejlesztők tehát nem kegyelmeztek: a játékost a hitelesebb veszkőélményért komoly kompromisszumok vállalására kényszerítik, mert fast travelt az RDR2 bizony csak súlyos korlátozásokkal enged. A ritkán szétosztott vasútállomásokon vásárolhatsz vonatjegyet (így odateleportálva a kívánt megállóhoz), illetve a Dutch-táborban kifejlesztethetsz egy spéci USA-térképet, amivel odapattanhatsz néhány helyszínre azok közül, amelyeken már jártál. A bázisra azonban mindig csak paripán juthatsz vissza, vessen bármerre is a sors. A poroszkálást két vizuális móka teszi érdekesebbé: az egyik a széles vásznú mozis kameramód, amely a perspektívákat váltogatja menet köz-

ben, a másik pedig az FPS-nézet, amit a GTA V sikere miatt implementáltak ebbe is. Mindkettő inkább hangulatos adalék, semmint tartósan használható játékelem.

Valamit tisztázzunk. A Rockstar nem egy játéktechnikai kérdésnek, hanem elvi és művészeti döntésnek tekintette, hogy a teleportálást ilyen szigorú feltételekhez köti, és tudatos elhatározásuk egy átgondolt koncepció része. A játékos igenis éljen a világban, küzdjön meg az elemekkel, vág-tasson a puszták végtelenségében, fagyjon jégszoborrá, ha a hegyekbe kabát nélkül törne fel, izzadva hordja a vizet a vályúhoz, a szalmát a lovaknak, és iparkodjon a kilőtt vaddal a táborhoz, mert megrohad a nyereg alatt, bizony. Épp, ahogy egy film kényszerít bennünket kompromisszumra a varázslatos, de kényelmetlenül hosszúra nyúló snittekkel. Néha – ízléstől függően – az is kellemetlen lehet, hogy olykor úgy elengedi a kezünket, hogy szinte megszűnik a klasszikus értelemben vett játéknak lenni, és az izgalmakat feláldozza a hangulat oltárán. Esetenként úgy belassul, hogy néhány fejvadászmisszió kívül szinte tényleg csak a kóborlás és a gyűjtögetős, keresgélős feladatok abszolválása marad, minekutána az emberek olyan érzése támad, hogy ez már tulajdonképpen nem is lövöldözős játék, mert az első

MOCSY MÁSVÉLEMÉNYE

Töredelmesen bevallom, hogy az első részt rajtam kívülálló okok miatt nem tudtam befejezni, sajnos 10-15 óra játék után félbehagytam John Marston nyugalmazott gazfickó kalandjait, amit azóta is nagyon bánok. Ellenben az RDR2 már az első pillanatban beszippantott; elég volt egyetlen pillantást vetnem a nyitóképsorok hóval borított hegycsúcsaira, és rögtön tudtam, hogy elvesztem. Aztán ahogy haladtam előre a történetben úgy tudatosult bennem, hogy épp egy kivételes játéktörténelmi pillanat részese vagyok, talán a Witcher III nyújtott utoljára hasonló élményt. Elképesztő módon odafigyeltek a fejlesztők a részletekre, valahogy még azt is sikerült elérniük, hogy az olyan, nemszeretem feladatokat is vonzóvá tették, mint a favágás vagy a tábor élelemmel való ellátása. Híába próbáltam meg elsumákolni az időigényes vadászatot, elég volt meghallanom, hogy a táborlakó kisfiúnak éhesen kell lefeküdnie (a mamája próbálta megvigasztalni, kevés sikerrel), máris sutba dobtam a sok pénzzel kecsegtető kísérletet egy postakocsirablásra, és indultam szarvasnyomokat keresni. Ha csak egy játékra marad idő az ünnepi szezonban, akkor válaszd a Rockstar remekművét, személyesen garantálom, hogy nem fogsz benne csalódni.

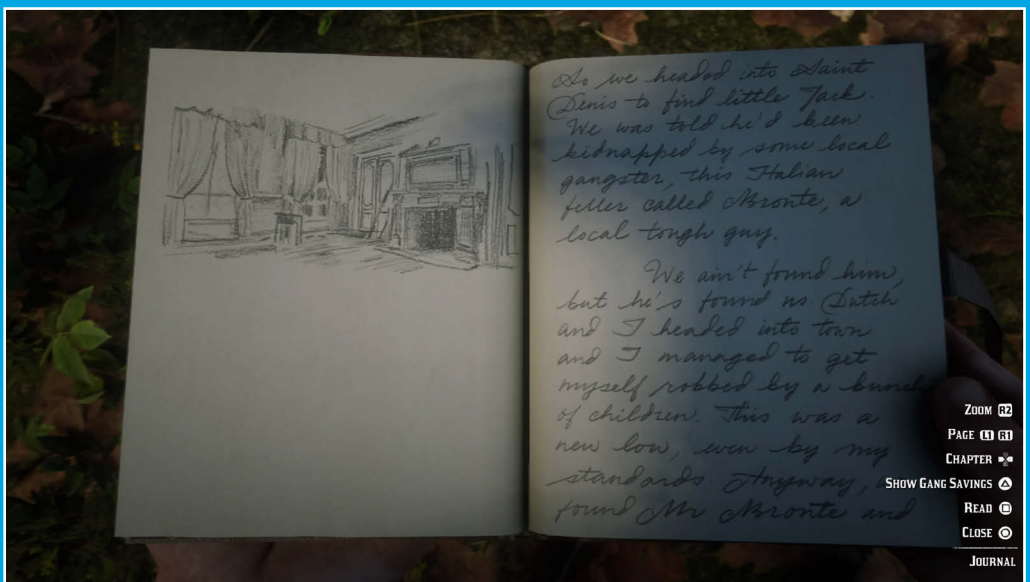
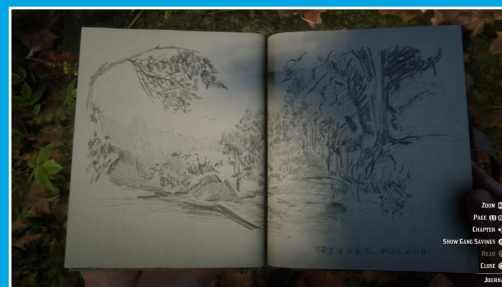
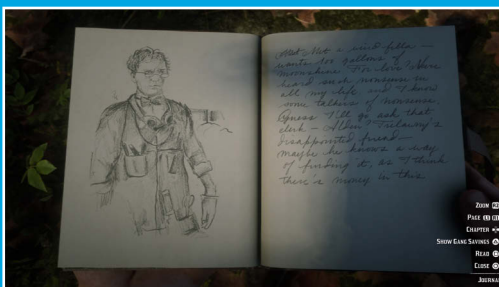


néhány fejezetben akár órákig nincs semmi akció.

A *Red Dead Redemption 2* nagyszerűsége abban rejlik, hogy a hitelesség és a környezet ereje miatt ezekben a nyugodtabb periódusokban is élvezetes marad, sőt. Nekifutásból rúgja arcon a pályatervezők azon maradi téveszméjét, hogy a gamereknek a maguk egyszerűségében a sandbox élvezetéhez állandóan intenzív inputokra van szükségük, mint egy kisgyerekeknek az elvarázsolt kastélyban. Még akkor is, ha ehhez a nevelésesség határáig kell teleböködni a mapet aktivitásokkal. „Akármilyen balgaság jó lesz, csak legyen még kontent, Thierry!” Az *RDR2*-ben egyértelműen kevesebb az ikon a térképen, de egyetlen egy párbeszéd, szinte egyetlen NPC mondata sem ismétlődik meg kétszer, ahogy nincs két pontosan azonos töltelékfeladat sem. A kígyómarás volt az egyetlen véletlenszerű esemény, amivel kétszer is találkoztam az utam során, de arról is kiderült, hogy éppen ugyanaz a szerencsétlen fazon volt az elszenvedője mindkétszer, amiért Arthur ki is röhögte őt. Hol történhetne még ilyen? Ha valamit ebből megtanulhatnak az open world világokat a digitális Disneyland és egy elcseszett szafaripark kínos mashupjaként értelmező nagy kiadók, az az, hogy lám, talán mégsem annyira zavaró, ha a pályadízájnerek nem terrorizálják a játékost úton-útfélen a nyakába ugró tigrisekkel, sasokkal meg vízilovakkal, és nem hánják tele a térképet ugyanazoknak az egy kaptafára készült feladatoknak a háromezredik, dögunalmas variánsá-

SZTYEPPEI BLOGOLÁS

Mivel Arthur csak nagyon ritkán narrál a játékban (akkor is főként a sztori végfelé), a gondolataiba valójában csak a naplóján keresztül olvashatsz bele. Ebből derülnek ki bizonyos előzmények, innen ismered meg érzelmi viszonyát egyes szereplőkkel és a munkájával kapcsolatban. A vázlatos rajzocskák tovább fokozzák az értékét, ráadásul az anyag nem egy előre szerkesztett kiadvány, hanem a főhős abban a sorrendben jegyzeteli bele a mellékküldetéseket, és rajzolja bele az állatokat, épületeket, növényeket, ahogy te a kalandok során találkozol velük. Nájpsz.





LEGENDÁS ÁLLATOK ÉS AGYONLÖVÉSÜK

A játékban számos gyűjtőgetős, megkeresős mellékület van, de a legszórakoztatóbb alighanem a legendás állatok és halak begyűjtése. A nagyvadak között ragadozókat és növényevőket is találni, és befogásuk ennek megfelelően eltérő taktikát igényel – van, hogy csapdába kell csalni, máskor követni kell a nyomait és a széthagyott szőrpamacsokat. Az állat szőrméjét a trapper-nél vagy az orgazdnál tudod spéci cuccokra cserélni. Fontos megjegyzés: ezeknek a bőröknek a begyűjtése automatikusan unlockolja az ahhoz kapcsolódó portékákat a boltosoknál, nem kell mindig magaddal hurcibálni, ha abból készítenél csizmát vagy szütyőket.

AMENNYIBEN AZ EMBERT TÚLZOTT LELKESEDÉSE ARRA SARKALLJA, HOGY EGY-KÉT HÉT ALATT PÖRGESSE KI AZ RDR2-T MINDEN MELLÉKSZÁLÁVAL ÉS KINCOSVADÁSZATÁVAL EGYÜTT, AKKOR AZ ÉLMÉNYBE TÉNYLEG KÖNNYEN BELEHÜLYÜL

val. No meg az sem rontja szükség-szerűen a játékélményt, ha egy alligátor egyetlen jól célzott lövéssel leteríthető, mint ahogy a valóságban is. Nem kell minden nagyvadból legyőzhetetlen főellenséget csinálni.

Az én véleményem az, hogy a *Red Dead Redemption 2* kivételes atmoszférájának éppen a slow pace játékmenet áll jól; vagyis a nyugodt felfedezés menőbb az eszetlen rohángálásnál, a kisebb lövöldözések pedig gyakran mozszerűbbek és élvezetesebbek a több száz fős csatáknál.

ÚJRA SZÓL A HATLÖVETŐ

Amikor pedig az okosan adagolt akciójelenetek beindulnak, akkor az *RDR2* pusztít. Ezen a ponton ér össze a remekül teljesítő fizikai motor, a szenzációs fényjáték, a zseniális hangok és az előző részből átmentett, több szintű dead eye lassítás. Akár a lombkoronák között átszűrődő éjszakai holdfényben, akár egy füstös szalon felborogatott asztalai között, akár egy elhagyott katonai létesítmény romjainál durrognak a puskák a forró déli napon, az élmény elképesztő. Ráadásul itt is meglátszik, hogy a Rockstar csibészai minden részle-

tet aprólékosan kidolgoztak. Fegyvereink közül kettő lehet pisztolytászkában, egy a bal vállon, egy a hátunkon. A puskákat Arthur ennek megfelelően veszi elő és pakolja vissza a hátára harc közben, minden lövés előtt felhúzza a kakast, vagy kattintja az ismétlőpuskák jellegzetes, alsókaros újratöltő-szerkezetét, miközben egyetlen fegyverváltáskor sem marad több (vagy kevesebb) lőszer a tárákban, mint amennyinek a kilőtt lövedékek alapján lenniük kell.

Minden zörgés, kattánás, csattogás a helyén van, az ellenség pedig a legtöbbször okosan használja a fedezékeket, így ha nem kapcsoljuk be a célzársegítést, akkor egy-egy gang hideout kipucolása sokszor hosszú-hosszú percekig elhúzódik. Pont, mint a legjobb westernfilmekben.

MINDEN PONTOSAN A HELYÉN

Meghökkenítő a fejlesztők ragaszkodása az autentikussághoz, csakúgy, mint példátlan törekvésük az aprólékosságra. Abból a csaknem háromszázezer (!) animációból, amelyet elkészítettek, bőven jutott a lovak ijesztően természetes mozgására, az utcán tébláboló emberek cigarettá-

zására és Arthur ábrázolására minden létező élethelyzetben. Egy pillanatra sem érzünk semmit elnagyoltnak, mert a programozók egyetlen jelentéktelennek tűnő mozdulatot sem intéztek el egy komolytalan legyintéssel, hogy „ez csupán egy játék, ezt az apróságot igazán felesleges kidolgozni”. A puska leemelése a nyeregéből, a nyeregtáska kinyitása, a mozdulatlan hullák átkutatása, a pisztoly kaka-sának felhúzása, a szarvas hosszadalmas megnyúzása, az írha felhajítása a nyereg mögé, de még a szivar meggyújtása is mind apró, ám fontos részei egy korábban elképzelhetetlenül élethű, interaktív látképnek.

A tartalomra pedig ugyanez igaz. Fegyverből ugyan nincs sokféle, de ahogy a játék hozzájuk nyúlni enged, az újfajta minőséget képvisel ebben a műfajban. A kereskedőnél újra huzagolható a csövet, cserélheted a faborítást és a fémszerkezeteket, átfesthetsz szinte minden alkatrészt a ravasztól az ütőszegig, sőt gravírozhatatsz minden alkatrészt külön-külön, míg a markolatba belevéselhetsz egy fehér fejtű réti sást, mint egy igazi hazafi. Aztán az eredményt belső nézetből csekkolhatod le a fegyver tisztoga-

tása közben – mert ki is kell pucolni, még jó, hogy. A borbélynál a korszakra jellemző frizura és szakáll kérhető (szigorúan annak függvényében, hogy milyen hosszú éppen), a szabónál járva pedig nevetséges részletességgel válogathatunk a – szintén korhű – portékából, minden egyes környéken a helyi divatnak megfelelően. Ezernyi és ezernyi apróság, amivel a *Red Dead Redemption* rajzolt univerzuma egyre mélyebbre vájja magát a tudatunkba úgy, hogy mindeközben tökéletesen adaptálódik az ábrázolni kívánt kor normáihoz. Minden megtalált, kézzel írt levél elolvasható a megfakult papíron, az összes élelmiszer doboza, valamennyi whisky üvege tanulmányozható, az almát, a pomádét levehetjük a bolt polcairól, zsebőrkánkat előkaphatjuk csekkolni, mennyi a pontos idő, a gyűjthető kártyák mindegyikét megnézgethetünk, de még az utolsó receptet is úgy illusztrálták, hogy abból kis túlzással én is összekotyvasztok egy laskagombás csirkeragut egy csipetnyi petrezselyemmel.

Ha a sztori eleinte nem is szippantana be, megteszi ezt a világ inten-

zítása, amit a fejlesztőstúdiók több mint háromezer munkatársának mellője tett lehetővé. Amennyiben az embert túlzott lelkesedése arra sarkallja, hogy egy-két hét alatt pörgesse ki az *RDR2*-t minden mellékszálával és kincsvadászatával együtt, akkor az élménybe tényleg könnyen behatolhat. Miután azon kaptam magam, hogy még a konzol kikapcsolása után is Arthur naplőbejegyzéseit olvasgatom, és az illusztrációkat lapozgatom a companion appban, mobilról, jobbnak láttam inkább gyorsan egy IRL testvedzésbe és némi társasági életbe menekülni.

„Biztosan ennyit ad a részletgazdagság? Valóban ennyire szükséges?” – kérdezik erre némi éllel a játék kritikusai mindenféle fórumokon. A válasz pedig, hogy igen, ennyire fontos – mégpedig azért, mert kedvenc szórakozásunk, az interaktív videojáték az illúzióról szól. A *God of War* illúziója, hogy van Világkígyó, a *Diablo* illúziója, hogy léteznek démonok, a *Spider-Man*é, hogy egy felhőkarcoló tetejéről szelfizhetsz a lélegzetelállító New Yorkban. Pont ugyanilyen illúzió,

amikor az 1899-es Saint Denis Times 17. évfolyamának 51. száma megírja, hogy újra lövöldözés volt a főutcán, és illúzió az is, hogy a Mount Hagen havas szirtjeiről rálátni a keleti part fázósan ébredező bányászvárosának fekete kéményfüstjeire. Ezért nem lehet túlbecsülni a részleteket.

„ERDŐT, FÜTTYÖS GYÜMÖLCSÖST, SZŐLŐT ÉS SÍROKAT”

A Rockstar a fast travel kiszorításával hatalmas kockázatot vállalt. Tudták, hogy a sok lovaglásra, a természet közelségére és a játék lassú szakaszainak élvezetére támaszkodó koncepció csakis akkor lehet életképes, ha a pusztában töltött idő rettenően szórakoztató. A technikai stáb pedig meghallotta a főnök szavát, és óriásit ment a RAGE motorral. A fények tökéletesek, minden faunát bámulatosan festenek meg napszaktól, éghajlattól és időjárástól függően. Az ember a déli lovaglás közben úgy érzi, egy valódi fotón kémleli a távoli dombokat, napfelkeltekor pedig úgy, hogy egy jól sikerült Frank Frazetta fest-

mény háttere elevenedett meg épp. A viharban a lovas összehúzza magát, és a fák levelein annál hevesebben kopognak a kövér esőcseppek, minél mélyebbre léptet hatásán a rengetegbe. Nem vicc: egy alkalommal egy medve elejtése után csak azért vertem táborn a Roanoke fenséges völgyében, hogy ott, a hegy tövében várhassam meg a lélegzetelállító napfelkeltét. Nem véletlen, hogy a radart egyetlen gombnyomással ki is kapcsolhatjuk, és a játék alapbeállítása eleve minimális huddal fedi csak el a látnivalót.

Azt javaslom melleleg, hogy mindenki okosan kalibrálja be otthon a tévéjét, mert a *Red Dead* a készüléktől függően (főleg a meleg fénykénnél) hajlamos egy kicsit túlszaturált képet adni, ami az ildomosnál rajzfilmszerűbbé teheti a hatást. Ha valahol, akkor ebben a történetben azonban jól mutatnak a mozifilmesebb, natúr árnyalatok, ahol a bőrszín, az ég kékje és a fák zöldje sem akar ráigérni a természetre. Ide szúrom be az *RDR2* technikai kivitelezésének egyetlen komoly hiányosságát is: a HDR-



Indulatos vita a börtönigazgatóval



HP MÁSVÉLEMÉNYE

Mindig kell egy arc a buliba, aki a tökéletes hangulatba belebőfög, kiönti a vörösborot a fehér szőnyegre, és megjegyzi fennhangon, hogy amúgy nem jó a zene. Ez vagyok most én. Engem a *Red Dead Redemption 2* nem vett meg első látásra, és azóta is küzdök vele. Ha próbálom objektíven nézni a játékot, akkor tagadhatatlanul egy aprólékosan összerakott, már-már vadnyugat-szimulátorként működő remekmű, amely minden tiszteletet megérdemel. Hét év, háromezer ember kellett hozzá, és ilyenkor nehéz nem szégyenkezve bevallani, hogy mégsem nekem való az élmény. Az *Assassin's Creed Odyssey* töltötte ki az elmúlt másfél hónapomat, és az a flow-élmény és felhasználói szabadság, amit az a játék adott, nagyon elkezdett hiányozni a *Red Dead Redemption 2* első három órája után. Azt éreztem, mintha egy élménybe zártak volna, ahol a nehézséget, a tempót, a történeteket és a játékmechanizmusokat óramű pontossággal adagolják a varázslatosan szép ketrecen át. Az irányítást pedig nem tudom azóta sem megszokni. Ezzel együtt fejet hajtok egy legendás cím előtt, de az én komfortzónámnak túl vad ez a nyugat, és nem tudom betörni. Ezt is fel kell tudni ismerni néha.



Ha két bandita ilyen gyanúsán méreget egy vasúti hidat, akkor érdemes a körműkre nézni

támogatás elbénázását. A kép ugyan is HDR 10-es támogatású tévén sem ad kellő dinamizmust, ehelyett szürkés, fakó. Ennek oka, hogy – a méretek alapján – nem is valódi HDR-jelet küld, hanem egy SDR-t skáláz fel ügyetlenül. Egy kimondottan konzolra (tehát alapvetően tévépanelekre) szánt munkánál ez nagy hiba, és – ahogy a *Witcher III* példáján láttuk – nem is korrigálható egykönnyen. Amíg ez a stájsz, mindenki kapcsolja ki inkább a HDR-t.

„WE’RE BAD MEN, BUT WE AIN’T THEM”

A legnagyobb kihívás az egész kreatív munkában alighanem az első rész főszereplőjének, az érett, szerethető, de kőkemény John Marston összetett figurájának a pótlása volt. Arthur Morgan első blikkre kevésbé rokonszenves, de érdemes kívánni a végét, mert dramaturgiában, jellemfejlődésben és pszichológiai útmutatásban ez a kaland még az elsőnél is többet tartogat.

A Rockstarról tudjuk, hogy munkáikban az unalmas, semmitmondó, szürke agyagból élettelenül ridegre és valószínűtlenül keményre égetett hősköztől nem kell tartanunk. A szerzők azon vállalása, hogy egy egész csoport haramiát követünk, a kieleződő konfliktusokban, a sorra bekövetkező, néhol igazán váratlan tragédiákban fordul termőre. Ezzel a manőverrel ráadásul áthidalták, hogy az összes küldetés a „szívességek” teljesítéséről szóljon, hiszen van egy közös érdek,

egy világos motiváció, amely mentén a megbízatások haladni tudnak. Itt hívom fel a figyelmet arra, hogy a mellékküldetéseket – amiket a térkép fehér kérdőjellel vagy akár csak egy kicsiny pöttyel jelez – mindenképpen pörgessétek ki, ne sajnáljátok elbattyogni értük a térkép másik felére. Sőt, ha este egy tábor tüzet látsz, és a magányos utazó a tűz mellé invitál, így vele egyet, beszéljessetek. Az ő karakterük a vadnyugati élet néhol vicces, néhol szomorú anekdotái, egyben leheletnyi adalékai az öreg nyugat búskomor zeitgeistjének. Számos alkalommal leltem így jó társaságra, de egyetlen egyszer sem hangzott el ugyanaz a beszélgetés. Egyetlen egyszer sem.

A *Red Dead Redemption 2* egyik legfontosabb értéke, hogy ezekkel a finom megoldásokkal olyan, játékban még soha fel nem dolgozott problémákat is feltár, mint a nyomor miatti totális elesettség vagy a halál váratlan közelsége okozta abszolút meghasonlás. Az eredmény pedig néhol a mások keserve miatt érzett sötét szorongás, a közös siker öröme feletti eufória, az elmúlás üres apátiája vagy éppen olyasfajta, elgondolkodtató mélabú, amit csak a legkatartikusabb filmalkotás lenne képes hosszú órákra belénk oltani.

„WE ALL HAD A BAD WINTER, MR. WROBEL”

Az *RDR2* tanulságos leckét ad abból is, miként lehet izgalmas főhőst kreálni annak árán, hogy a játékost kilő-



VIGYÁZZ A FEGYŐRA, ÉS Ő IS VIGYÁZ RÁD

A fegyverek tuningjára és karbantartására kidolgozott rendszer nem csak a militaristáknak pompás szórakozás. Az hagyján, hogy a spéci fegyvereket a tábor tűz mellett magadnak tudod egyenként (!) kihegyezni vagy robbanótöltettel megspékelní, de a harci eszközöket a szakembernél minden részletre kiterjedően testre szabhatod. Különböző árnyalatú gravírozott ábrákat rajzoltathatsz bele, a teljes szerkezetet kicserélheted más színű fémekre, a válltámasz faanyagát és festését megváltoztathatod, motívumokat vésethatsz a markolatba. A folyamatos használat miatt azonban kis pajtásaid koszolódnak, ezzel együtt pedig harcértékük is romlik. Spéci olajat kell szerezned a tisztításukhoz, majd finom mozdulatokkal lepucolni róluk a retket, amihez egy dedikált belső nézet is jár.





Néha tényleg nem hiszi el az ember, mit tud ez a játékmotor

ki a komfortzónájából. Lépésenként vázolja fel egy olyan gazember profilját, akivel némelykor szinte lehetetlen azonosulni: nem ütnél, ő üt, nem ölnél, ő öl, segítenél, ő nem teszi. Mindezek tetejében a főnököd egy lelketlen senkiházi, akit a valóságban az első percben leköpnél. Megjegyzem: engem a sztori középefelé ez morális okokból kissé alulmotiváltta is tett, amíg ki nem derült, hogy az egész egy mesterien ívelt, tűpontosan kiszámolt dramaturgia része, amely nélkül elképzelhetetlen volna megértetni velem azokat a tanulságokat, amelyeket a mesélő megértetni kíván. A srácok a Rockstarnál ugyanis mindvégig abban bíznak, hogy a játékos érett, felnőtt ember, vagyis érdemes kicsit a hibáinkkal, esettségünkkel, naivitásunkkal minket, magunkat beleírni a sztoriba azon tökéletesre formázott, de élettelen műanyagfigurák helyett, akik gyerekkorunkban lenni akartunk. Működik.

PÁR BUKTA AZÉRT VAN

Vannak persze apróbb malőrök. A játékok például tartalmaz egy körözési szisztémát azokra az esetekre, ha valamilyen apróbb csínytevést, például rablógyilkosságot követünk el. Az alapfelállás szerint szemtanúk vehetik észre a bűntettet, akik rögtön szaladnak a hatósághoz, és máris felvillan a „wanted” felirat, meg az eset súlyosságától függő vérdíj, amiért cserébe fejevadások próbálják majd elkapni a tőkünket az adott régióban. A rendszer ötletes és általában jól működik,

de néha félresiklik. A civilek például téged jelentenek fel, ha egy jogos önvédelem során lecsapott ellenséget lootolsz, a rendőrök pedig simán elkezdnek rád lövöldözni egy hétköznapi verekedés után.

Nagyobb bibi, hogy a néhol kissé átgondolatlan gombkiosztás miatt egyetlen rossz mozdulattal válhat a párbeszédből pofozkodás, az ártatlan kérdésemből pedig fegyveres rablás, és már látod is az árulkodó szemtanúk piros ikonját villogva a rendőrök felé száguldani. A legnagyobb tréfa, hogy a dialógus megnyitását ugyanarra a gombra tették, mint a célzást, azt pedig nem kell eszetelmem, hogy a mindennapokban miféle félreértésekre adhat okot, ha az utcán köszönés helyett váratlanul pisztollyal egy járőrelő bal szemére célzol.

Bár a játék irányítását ért kritikákkal általában nem értek egyet, kétségtelen, hogy a belső tereken, főleg harc közben néha valóban egyetlen Arthur mozgása. Teljesen következtelenül pattan fel néhol az asztalokra és a fedezék tetejére guggolásból, a Molotov-koktél pedig simán neki-sapathatja a saját fedezékének. Egyszer elsüti a karabélyt rögtön a csőre töltés után, máskor a tűzgombra csak felhúzza a fegyvert (a revolveren pedig a kakast), és újra meg kell húznod a ravaszt a tüzeléshez. Ez harc közben rém idegesítő tud lenni, pláne úgy, hogy a célzás eleve nehéz a dead eye használata nélkül. Az pedig már csak hab a tortán, hogy a vadnyugat párbajhőse olykor egyszerű-

en elteszi a fegyvert, miután berúgott egy ajtót, te meg csak állsz ott tétován, miközben shotgunnal lónek szájba legott. Szerencsére a játék – főleg a dead eye-nak hála – nem kimondottan nehéz, sőt meglepő módon a hozám hasonló ideggyengék is végigtolhatják anélkül, hogy akár egyetlen ér is elpattanna az agyukban.

A VADNYUGAT LELKE

A fergeteges zenét ugyanaz a Woody Jackson szerezte, aki az előző részét, és a fülsikaró, szándékosan fenyegető disszonanciákhoz, valamint az eredeti hangszerelésben rögzített, vadnyugati nótákhoz immár a Morricone-t idéző, fülbemászó harmóniákat is hozzápasszintja. A játék egyébként borzasztóan hatásosan komponálja a dinamikus zenét a cselekményhez; néha a lövöldözés közepén, váratlanul zendít rá egy olyan akkord, hogy hangos csatakiáltással állsz fel a székedből, máskor pedig egy felkavaró jelenet alatt szólal meg olyan muzsika, hogy az embernek őszinte lelkiismeret-furdalása támad. Azt már szinte megemlítenem sem kell, hogy a szinkronhangok is tökéletesek, és az is igen szimpatikus, hogy a szereplők csak módjával erőltetik a rajzfilmes hangsúlyokat. Arthur és Marston például egy pillanatig sem engedi meg magának a komikus elhajlást.

AHOGY A ROCKSTAR MESÉL, NEM MESÉL ÚGY SENKI

A pénzünkért ilyen alázattal, ennyi melóval elkészített, ennyire nagyívű

produkciót ilyen fantasztikus szakemberektől nagyon ritkán kapunk. Kellettek ehhez a Houser fivérek és a többi, hozzájuk hasonló, hibbant maximalista, a sok fantasztikus elvetemült, akiket az elmúlt évtizedek alatt a kiadó renegát bandájába gyűjtött. A vakmerő eszelősök, akik az életükből sok évet áldoztak arra, hogy megmutassák: lehet a sandboxot komolyra is venni. És kellett még a minőségre szomjazó gamerek globális közössége, ti magatok, akik rengeteg pénzzel és még több megbecsüléssel háláltatok meg azt a megható, feltétlen szeretetet, amivel a fejlesztők a témához nyúltak, és a tiszteletet, amivel ránk, játékosokra tekintenek. A *Red Dead Redemption 2* sikere egyben fontos üzenet a mobilpiacra vészjósló izgatótsággal gerjedő, a lootboxoknak pajzán szerelmet valló játékiparnak is: itt vagyunk még mi, a tömegek, akiknek megéri örök értékeket teremteni.

Duncan

- + dőbbenetes kidolgozottság
- + fantasztikus környezet
- + tartalmas sztori
- az irányítás néha bénácska
- elrontott HDR-támogatás

DUNCAN

Minden idők egyik legjobb szórakoztatóipari terméke. "Nuff said."

97

Iä! Iä! Cthulhu fhtagn! Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!

CALL OF CTHULHU

A Hawkins udvarház a történet egyik kulcsfontosságú helyszíne

Main objectives
Investigate the manor



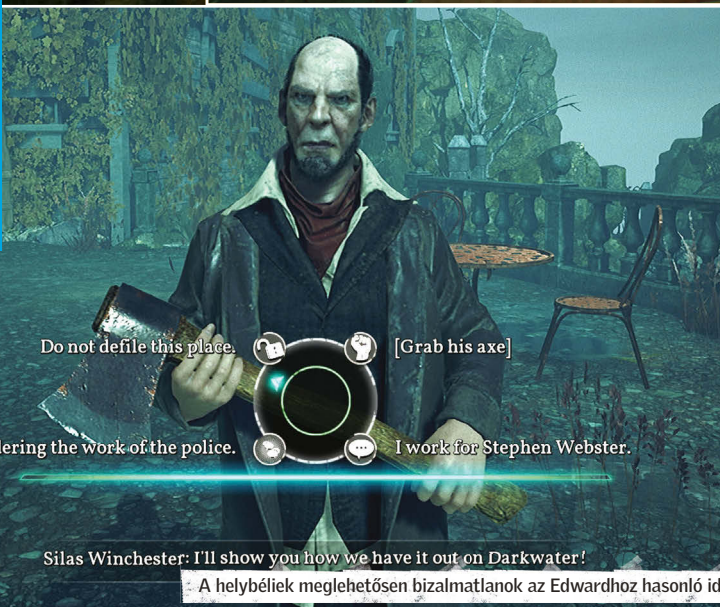
INFO

Kiadó Focus Home Interactive

Fejlesztő Cyanide Studio

Platform PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden H. P. Lovecraft kozmikus rémtörénéteire, valamint a Chaosium asztali szerepjátékára támaszkodó, RPG-elemekkel dúsított kalandjáték. PEGI 18+



Do not defile this place. [Grab his axe]

You are hindering the work of the police. I work for Stephen Webster.

Silas Winchester: I'll show you how we have it out on Darkwater!

A helybeliek meglehetősen bizalmatlanok az Edwardhoz hasonló idegenekkel

N YARLATHOTEP, A KÚSZÓ RETNETEN FELBUKKANÁ- SÁHOZ MÉRHEŐEN ROSSZ ŐMEN, AMIKOR EGY JÁTÉK CÍ- ME MAGÁN VISELI A THE VIDEO GAME UTÓTAGOT. Ettől a pillanat-

tól fogva mindegy is, hogy ráadásként Official-e, vagy sem, a baj már megtörtént, lejátszódott a képzettsítés folyamata a rutinos gamer tudatalattijában, aki azzal a lendülettel öszszecsapja, majd farzsebébe süllyeszti pénztárcáját. Az ebben rejlő veszélyt még időben felismerte ahhoz a Focus Home Interactive, hogy a premier előtt eltávolíthassa az árulkodó stigmát, ám a döcögős fejlesztés áldatlan következményein már képtelennek bizonyult úrrá lenni.

Néhányan talán még emlékeznek rá, hogy először 2014-ben hallatott magáról a *Call of Cthulhu*, amelynek útját kezdetben a Sherlock Holmes főszereplésével készült kalandjátéka-iról ismert Frogwares egyengette. Máig ismeretlen okokból azonban váratlanul megromlott a két cég viszonya, és nyolc, közös erőfeszítés eredményeként megszületett alkotással a hátuk mögött istenhozzádot mondtak egymásnak. A kiadó nem kívánta veszni hagyni a kilencedik, félbemaradt projektet, ezért egy

másik rendszeres tettestársához, a Cyanide-hoz fordult. Hogy utóbbi csapat tudott, vagy egyáltalán akart-e bármit is hasznosítani elődje munkájából, vagy teljesen előlről kellett kezdenie a fejlesztést, feltehetően örökre megválaszolatlan kérdés marad. Mindenesetre a hiteles élmény kedvéért felfogadták Mark Morrisont, a Chaosium egyik író-játéktervezőjét, leginkább neki köszönhető, hogy a *Call of Cthulhu* története olyan benyomást kelt, mintha Lovecraft egyik elveszett, kiadatlanul maradt kézírata alapján íródott volna.

A KÉP A HÁZBAN

Az események gyűjtőpontjában egy családi tragédia áll, a rendőrség bejelentésnek nyilvánította és lezártnak tekintti Hawkinsék halálát, ámde a festőművészként komoly hírnévnek örvendett asszony dúsgazdag apja elégedetlen a felületes vizsgálat eredményével. Feltett szándéka tisztázni Sarah nevét a hivatalosan ki nem mondott, mégis közzájon forgó vádak alól, emiatt felbérel egy magánheket. A nagy háború lövészárkait megjárt, rémálmai elől többnyire alkoholmámorba menekülő Edward Pierce elvállalja a megbízatást, és jegyet vált a Darkwaterbe tartó első hajóra, mit sem sejtve arról, milyen titkokról lebben majd fel a fátyol nyomozása eredményeként nagyjából tíz-tizenkét órával később. Már az idegengyűlölő helybéliek foghegyről odavetett félmondataiból kikövetkeztethető, hogy az ügy jóval bonyolultabb, mint elsőre látszik, ráadásul minden egyes megszerzett információmorzsa további nyugtalanító kérdéseket vet fel. Mi történt valójában a Hawkins udvarházban? Mi lehetett az a hetven évvel korábbi, csodaszamba menő fogás, ami nélkül éhen vészett volna a bálnavadász-kolónia, és hogyan kapcsolódik Sarah Hawkins háborzongató, szemlélőjének tekintetét rabul ejtő, gondolatai közé befurakodó festményeihez? Mi az alkoholcsempészek szerepe a történetben? Mi zajlik a Riverside intézet falai között? Miért gyötéri inszomnia a sziget teljes lakosságát?

Amikor valaki hajlandónak mutatkozik szóba állni Edwarddal, egy, a mo-

dern szerepjátékokban meghonosodott, idővel más műfajokba is beszivárgott tárcsás felületen tudjuk kiválasztani a feltenni szándékozott kérdést. Szituációtól függően meg-
esik, hogy több felkínált válaszlehetőség dacára csak egy lövésünk lesz, máskor pedig azelőtt kell reagálnunk, hogy teljesen magába roskadna az idő múlását reprezentáló csík. Tik-tak, tiktak!

Lehetőségeinket jelentős mértékben befolyásolja még, hogy a szövegtáblát megelőzően milyen értesüléseknek jutottunk a birtokába, amiatt ha később mód adódik rá, érdemes lehet újfent elcsevegni a szószátyárabb NPC-kkel. Az imigyen feloldott beszédtemákön felül néhány további opció már attól függ, hogy képesek vagyunk-e észérvekkel hatni a másik félre, esetleg testi erőnk fitogtatva jobb belátásra bírni.

Tekintve, hogy a Cyanide az asztali szerepjáték szabályrendszerét adaptálta és fordította le egy RPG-nek álcázott (Ne dőljetek be!) kalandjáték formanyelvére, Edwardnak több különböző képességét fejleszthetjük. Az ékesszólás magáért beszél, akár csak a testi erő, a pszichológia a motivációk megértéséhez szükséges, az észlelésen a rejtett tárgyak megtalálása múlik, míg a nyomozás a helyes következtetések levonásában segít, de a zárfeltörésnek is előfeltétele.

Tapasztalatom szerint leginkább ez utóbbi két jártasságra érdemes gyúrni, mert korlátozott észlelés esetén például egyszerűen nem jelenik meg a játékban a rejtett tárgyak egy része, azaz írott vagy videós segédlettel sem leszünk beljebb. Az adott képesség mellett szereplő érték a siker valószínűségét fejezi ki százaléokban. A maximális ötös szintre fejlesztett nyomozást tekintve ez konkrétan azt jelenti, hogy egyetlen ajtó sem maradhat zárva előlünk, hacsak a forgatókönyv nem kívánja máshogy. Kezdetkor eloszthatunk néhány CP-t (character point) a skillék között, de a történet előrehaladtával is rendszeresen megjutalmaz a játék. Annyira viszont sosem lesz bőkezű, hogy mind-egyik területnek a szakértőjévé válhassunk.

Nem beszéltem még az okkultizmusról és a medicináról, ezekre a jártasságokra más szabályok vonatkoznak,

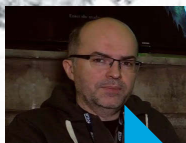
SZADA MÁS- VÉLEMÉNYE

Már az első perctől kezdve olyan érzésem volt, mintha ezt a játékot még az előző generációs platformokra készítette volna a Cyanide, és bár a PS3/Xbox 360 fénykorában ezzel a küllemmel, animációkkal és kivitelezéssel valóban ellavírozhattak volna a felhozatalban, napjainkban ez már kevés. Szerencsére a játék többi része számomra abszolút rendben volt: a lovecrafti atmoszférát sikerült eltalálniuk, a különböző módon is teljesíthető rejtvények szórakoztatóak, a történet és annak karakterei érdekesek (utóbbiak szinkronjára sem lehet panasz), és a szerepjátékos elemek is sokat hozzáadnak az élményhez. A *Call of Cthulhu* a játékmenet nagy részében egy séta- és beszédszimulátor, amelyet néha megtör egy-egy akciószekvencia, viszont – bármennyire is alkalmazza ügyesen a kellő hangulatot, és tartogat egy-két háborzongató pillanatot – nem éreztem igazán ijesztőnek, olyan iszonytatók horroroknak, amely a lovecrafti művek sajátja. Ez nálam nem több egy erősebb középszernél, pedig kiváló lehetett volna.

mint az előbb említettek. Ahhoz ugyanis, hogy ne állítsunk fel téves diagnózist, illetve meg tudjuk határozni egy ismeretlen rendeltetésű tárgy eredetét, meg kell találnunk és elolvasnunk egy rakás könyvet. Lovecraft univerzumában azonban a tudásért magas árat kell fizetni, ennél fogva az okkult ismeretek bővítése Edward elméjének épségét veszélyezteti.

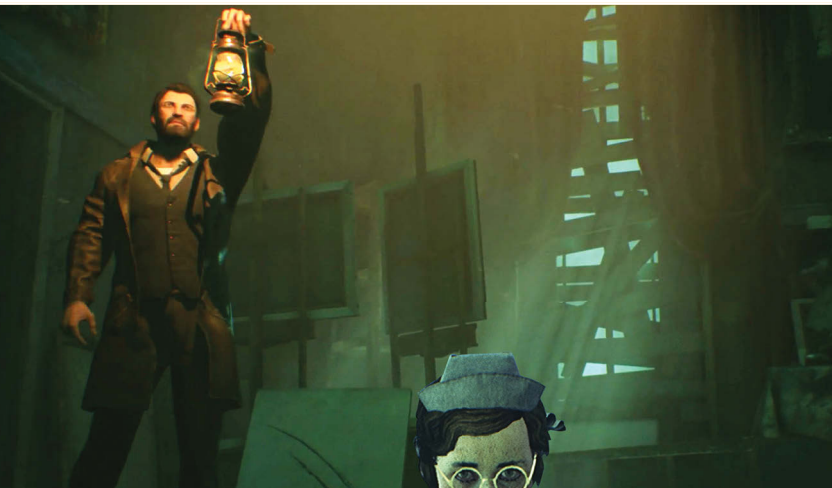
A MEGNEVEZHETETLEN

Azok kedvéért, akik még egyetlen novellát, kisregényt vagy prózaköltömetényt sem olvastak Lovecrafttól, feltétlenül szót kell ejtenem az ún. Cthulhu-mítosz vezérmotívumáról,

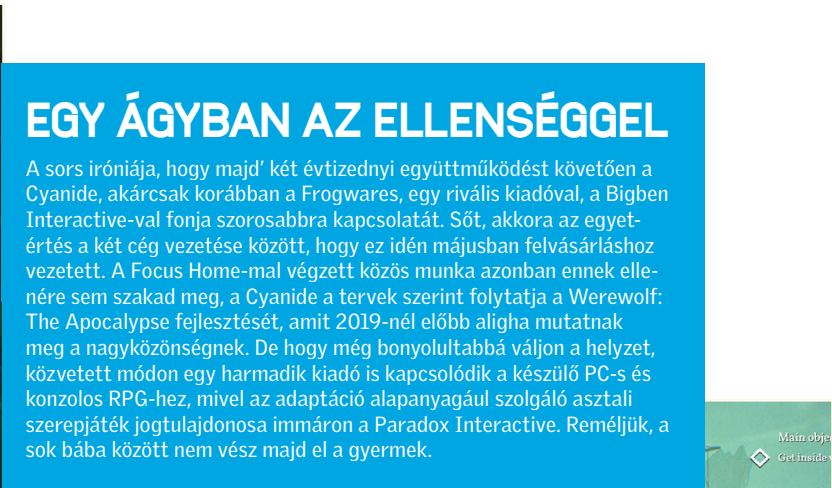


HA TE MONDOD

Jean-Marc Gueney lead designer, Cyanide Studio: „A fejlesztés vezérelveként a Lovecraft univerzumába helyezett asztali szerepjáték élményét igyekeztünk a lehető legteljesebb mértékben visszaadni.”



Nurse Elizabeth: I had to bother Mrs Donovan again, giving her a new excuse to belittle



Darkwater teljesen alkalmatlan turisztikai desztinációnak, ellenben tökéletes kulissza egy rémtörténet számára

a kozmikus entitásokkal való találkozás végzetes következményeiről. Ahhoz, hogy a történetek szereplőinek tudata megbomoljon, és utolsó mentevárként boldogan ugorjon fejest az örület torkába, elég egy pillantást vetniük a Méretetlen Vének valamelyikére, sőt sokszor már azt is képtelenek feldolgozni, ha valamiképp tudomást szereznek a létezésükről, például a kezük ügyébe kerül Abdul Alhazred, az örült arab Necronomiconjának egy másolata. Mint említettem, Edward egy poszt-traumás stressz-szindrómában szenvedő világháborús veterán; sok szörnyűséget látott, ám a front borzalmai sem készíthetik fel mindarra, ami Darkwater szigetén vár rá. Emiatt aztán a további sokkoló élmények és az elképzelhetetlennek tartott felfedezések hatása mentálhigiénés szempontból aligha lehet jótékony. Emberünk szép lassan becsavarodik, hallucinálni kezd, mi pedig ugyancsak zavartan ülünk a képernyő előtt, ahogy hozzá hasonlóan próbáljuk eldönteni, tényleg megmoccant-e az a nyavalyás festmény, vagy káprázat volt csupán. Egy biztos, attól, hogy whiskyvel kísérjük az élményt, még nem lesz könnyebb napirendre térni felette.

PATKÁNYOK A FALBAN

Bár előzetesen keveset beszéltek a témáról a fejlesztők, és inkább a *Call of Cthulhu* más jellemvonásaira igyekeztek felhívni a figyelmet, szükségét látták, hogy valamilyen formában a fegyveres harcot is játékok részévé tegyék. Abból kiindulva, hogy Lovecraft műveiben elkészerítően alacsony a lőfegyverek határfoka a nem e világi teremtményekkel szemben, megkérdőjelezhető ugyan a létjogosultságuk, ám mivel a kapcsolódó szerep- és társasjátékoktól egyáltalán nem idegen a harc – elvégre a szektásokat azért csak fogja a golyó –, a videojátékos adaptációk némelyikében is fegyvert fogunk. Csak hogy míg a megvalósítás egyáltalán nem okozott gondot például a 2005-ös *Dark Corners of the Earth* alkotóinak, addig a Cyanide biciskája tizenhárom évvel később úgy beletört a feladatba, hogy még nézni is rossz. A Coltnak semmi ereje, célozni sem kell, minden találat halálos, és közben végig úgy érzed, mintha sinen vontatnának. Ennél szerencsére lényegesen elviselhetőbb az alkalmankénti lopakodás, noha korántsem olyan kimódolt, mint a direkt sunnyogásra építő játékokban. Kihívást nem is az ellenfelek elkerülése jelent, hanem in-

kább Edward mentális állapota, aki rosszul viseli, ha szűk és sötét helyeken kell meghúznia magát, míg elmúlik a veszély, illetve menten hallucinálni kezd, ha csak ránéz valamire, aminek nem lenne szabad léteznie. Ennél azért többet vártam a *Styx* széria fejlesztőitől. Jobban jártunk volna, ha mindkét mechanikát kukázza a csapat, mert a cselekmény, a helyszínek bejárása és maga a nyomozati munka elvinné a hátán a játékot. Inkább csempésztek volna egy picivel több életet az NPC-kbe, növelték volna meg a fejtörők számát, és alakítottak volna ki még több olyan szituációt, amikor két vagy akár három különböző módszerrel is legyűrhetünk egy-egy akadályt. Azt sem bánám, ha a dedukciót is nekünk kellene elvégeznünk Edward helyett, bár kétségtelenül megvan annak, az *Arkham* sorozatból ismerős megoldásnak is a varázsa, miszerint korábban megtörtént eseménysorokat állítunk össze pusztán a magánnyomozó képzeletében, ő pedig levonja a megfelelő következtetést. A kivitelezésnek ez a módja is csak megerősíti bennem, hogy a Cyanide Edward, nem pedig a játékos történeteként képzelte el a *Call of Cthulhu*-t, mi pedig inkább vagyunk az ütött-kopott viharlámpást

vagy az öngyújtót tartó segítő kéz, semmint az eseményeket át- és megélt személy. Félreértés ne essék, lineáris struktúrája dacára van némi beleszólásunk a dolgok alakulásába, mert a kíváncsiságunktól (no meg az előnyben részesített skillektől) is függ, hogy milyen élmények elszenvedőjévé válik Edward. A Sanity almenüben gyűlő sokkhatásoknak jó, ha a fele érte csupán, mire megnézhettem a stáblistát, de szegénykém már ennyitől is pszichotikus állapotba került a végére. Hősiünk józanságát is számításba veszi a játék, amikor felkínálja ezt vagy azt a négy lehetséges befejezés közül.

SZÍN AZ ÜRBÖL

Stallone Oscarját idézve tudtam, csak nem sejtettem, hogy látnivaló tekintetében aligha úti meg a tripla A kategóriás játékoktól manapság elvárható mércét a *Call of Cthulhu*. Magával a környezettel még a helyenként alkalmazott, érthetetlenül alacsony felbontású textúrák ellenére sincs különösebb probléma, sőt markáns hangulat árad minden egyes képkockából. A horizonton lassanként kirajzolódó, egykor szebb napokat látott kikötővárost például egészségtelen kipárol-

” A CALL OF CTHULHU TÖRTÉNETE OLYAN BENYOMÁST KELT, MINTHA LOVECRAFT EGYIK ELVESZETT, KIADATLANUL MARADT KÉZIRATA ALAPJÁN ÍRÓDOTT VOLNA

gásnak tűnő zöldesszürke kódlepedő borítja, amelyet úgy döfnek át a magasba törő ciklopszi sziklaformációk, mintha egy irdatlan fenevad éles karmai volnának. A karaktermodellek viszont egy, az előző konzolgeneráció idején elkezdett, aztán valamilyen oknál fogva félretett projektből kell hogy származzanak, most pedig munkát spórolva újrahasznosították őket. Más magyarázatot nem tudok elképzelni. Úgy festenek, akár Herbert West újjáélesztési kísérleteinek önkéntelen alanyai.

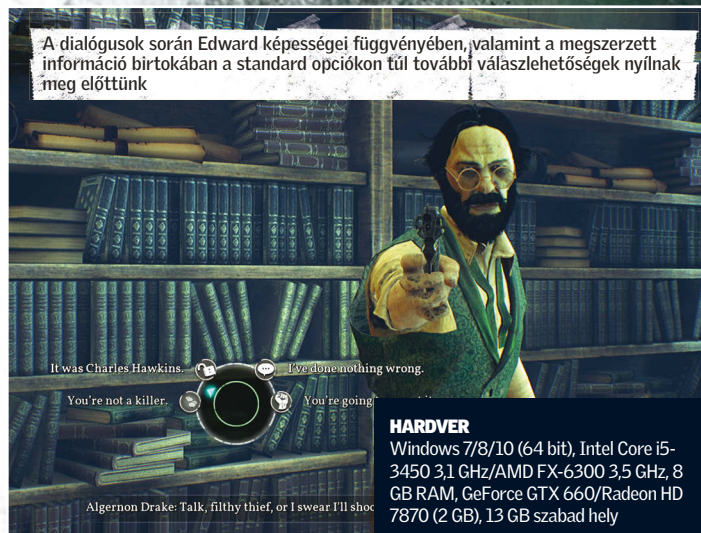
ERICH ZANN MUZSIKÁJA

Jobb a helyzet, amikor szóra nyitják szájukat a cselekmény szempontjából jelentőséggel bíró szereplők. Edwardnak például az az Anthony Howell kölcsönözte a hangját, aki

vel legutóbb a *Vampyr*ben találkozhattunk. A sokdrangú NPC-k szinkronszínészeitől viszont hiányoltam a beleélést, holott a projektfelelősnek tudnia kellett, hogy az amatőr színjátéskörökben sem elfogadható alakítások milyen hatással lesznek az immerzióra. Ezzel szemben a soundtrack tisztességgel teszi a dolgát, és felerősíti bizonytalanságérzetünket, a nehezen megfogható környezeti zörejekkel egyetemben, így még nehezebben tudjuk megállapítani, Edward egyik hallucinációjának része-e, amit épp hallunk.

CTHULHU HÍVÁSA

Szólították, és megjelent, de ahogy az őt istenként imádó szektások sem lehetnek biztosak abban, hogy jó ötlet-e az úr végtelen mé-



HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i5-3450 3,1 GHz/AMD FX-6300 3,5 GHz, 8 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon HD 7870 (2 GB), 13 GB szabad hely

- + hamisítatlan lovecrafti hangulat
- + érdekfeszítő történet, fordulatos cselekmény
- + karakterfejlesztés és Sanity-rendszer
- ... amelyek részben kihasználatlanok maradtak
- előző generációs látvány, darabos animációk, suta kamerakezelés
- kidolgozatlan lopakodós és akciórészek

CHAVALIER

Nyílt maradt a legjobb Lovecraft-játék címéért járó verseny.

71

Chavalier

Skullcandy VENUE

Beépített aktív zajszűrő rendszer

Bluetooth kapcsolódás

24 órás üzemidő

Rapid Charge

Beépített Tile rendszer

Monitor mode

További információk a
www.headphones.hu oldalon



A tűz és jég véres dala

THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES



INFO

Kiadó **CD Projekt**
Fejlesztő **CD Projekt Red**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden **A**
Gwent kártyajáték sztorimódjának indult, majd addig gyarapodott, amíg önálló cím lett belőle, amely a *The Witcher III: Wild Hunt* világában játszódik. **PEGI 12+**

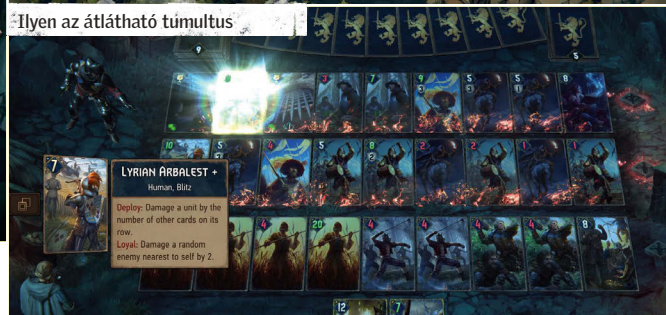
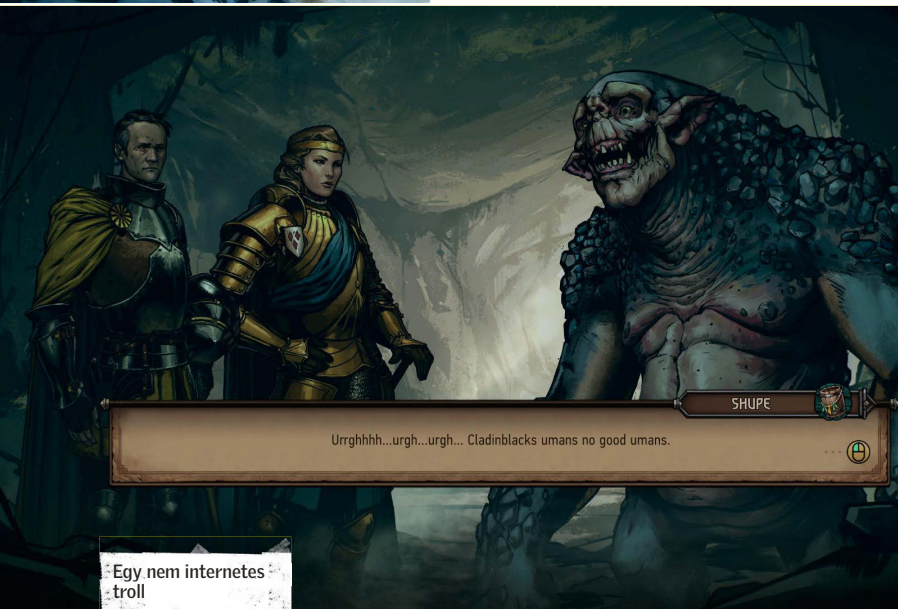
HA NEM IS RABOLTA EL AZ ŐSZES JÁTÉKOS SZÍVÉT RÍVIAI GERALT HARMADIK NAGY VI-DEOJÁTÉKOS KALANDJA, MINDENKI EGYARÁNT MAGASRA EMELTI A KUPÁJÁT AZÉRT, AMIT ÉS AHOGY A CD PROJEKT RED ELMESÉLT. Míg sokan a játékiparban fő történetükkel sem tudták a monitorhoz szegezni a való világ hús-vér kalandorait, addig a lengyel stúdió már a melléküldetésekkkel is figyelmet követelt magának, az alapjáték kiegészítői pedig teljes játékokra vetettek árnyékot méretükkel, masszív tartalmukkal. Hasonlóan magvas volt a *The Witcher III: Wild Hunt* egyik kedvelt kocsmái huncutságából, a gyűjthető kártyajátékból kinőtt *Gwent* is, amely a médiavisszhangtól zajos antréja óta többet változott egy éven belül, mint Kaer Morhen az évszázadok alatt. Noha a lapok látványos táncát a visszajelzések alapján a poros földtől kezdve építették újjí, hamar világgossá vált a serény alkotók számára, hogy a *Thronebreaker* többnek rendeltetett annál, hogy a *Gwent* egyik eldugott mentőpontjává silányítsák, hiszen olyan sok naftát pakoltak bele, hogy – az ivóból távozó Dandelionnal szemben – képes megállni a saját lábán. Talán első ízlelésre hihetetlennek tűnhet, hogy egy kézzel rajzolt, izometrikus nézetű, szerepjátékos elemekkel átítatott kalandjáték akár 40 órányi szórakozásra invitálhat, pedig

a legújabb *Witcher* rege kapcsán egyetlen ígéret sem tűz.

LEHETSZ KIRÁLY(NŐ), DE HIÁBA VAGY AZ

Kevés olyan büszke, tűzről pattant és a végletekig küzdő amazont hordoz a hátán a *The Witcher* játékok világa, mint amilyen Meve, Rívia és Lyria harcedzett királynője, az előzményként szolgáló, eposzba illő elbeszélés azonban felvonultatja azt a helyzetet, amely még neki is kemény diónak bizonyul. Időrendben ugyanis a nagy nilfgaardi invázió hajnalán járunk, a hazájába visszatérő felség pedig a honi földre lépve azzal szembesül, hogy otthona a tűz martalékává vált, az elnyomásnak ellenálló alattvalóiból varjak lakomáznak, a még élő parasztok éhkoppon maradtak, jóllakott szörnyek grasszálnak a falvakban, ergo egykoron virágzó országa haldozik. Az is hamar világgossá válik, hogy nem is egy kígyót melengtetett a keblén. Noha az Andrzej Sapkowski elképzelésén alapuló univerzumban olyan hétköznapi az árulás, mint bordélyházban a nyikorogó ágy, így is olyan helyről kapja a képzeletbeli kést a bordái közé, amit sem ő, sem mi nem vártunk volna – és ez így lesz még pár alkalommal. A cselekmény illetén alakulása nem csupán Meve addigi hitét és értékítéletét borítja a feje tetejére, hanem a Nilfgaard ellen vívott háborút is új mederbe tereli. Ha azt mondjuk, hogy kizárólag elismerően beszélhetünk a CD Projekt RED íróinak munkájáról, akkor az még enyhe ki-

fejezés: a *Thronebreaker* annyira nagyívű, fordulatos, és magába szippantóan izgalmas, hogy legszívesebben vállon veregetnénk azt, aki papírra vetette. A masszív kampány kemény morális pillanatok elé is állít minket. A széria eddigi videojátékaihoz hasonlóan ezúttal sem minden fekete vagy fehér, és sosem tudhatjuk igazán, hogy aktuális cselekedetünk milyen következményekkel jár a későbbiekre nézve. Valódi – gyakran ólom – súlya van minden döntésünknek, amelyek komoly hatással vannak a sztori egyes részeire: társakat nyerhetünk és veszthetünk velük, valamint a befejezést is nagyban befolyásolják. De nemcsak maga a cselekmény, hanem a benne szereplő karakterek is kivívták legmagasabb fokú szimpátiánkat. A legkülönbébb, saját motivációkkal és értékrenddel bíró figurákat sodorja az utunkba a sors, akik garantáltan nem hagyják szó nélkül tetteinket. A számos új arc mellett természetesen felbuknak egy-két régi ismerős (még ha csak említés szintjén is), de legyen az a leghűségesebb hadnagyunk vagy a legközelebbi poros falu pocsolárészeg lakója, egytől-egytig minőségi szinkronnal szólalnak meg, így még autentikusabbá válik a játékelmény. Bosszúhadjáratunk per sze nem csupán csengő baritonú követőinkre, hanem teljes seregünk moráljára hatással van, így ha nem sikerül megfelelni a felénk támasztott elvárásaiknak, akkor bizony romlik a csapatszellem, és az összecsapások során kedvezőtlenebb helyzetből indulunk. Ellenben ha számukra kedvez-



ző döntéseket hozunk, hálájuk jeléül taktikai előnyben részesítenek bennünket. Bár az izometrikus nézetű, point and click stílusú játékmegoldást lehetővé tette volna, a fejlesztők mégsem kísérleteztek egy körökre osztott, *Heroes of Might & Magic*-féle harcrendszerrel, inkább a legbiztosabb megoldásra, a *Gwentre* esett a választásuk, amely egyúttal új játékosokkal ismertetheti meg a ráncfelvarráson átesett kártyajátékot.

GWENT A LELKE MINDENNEK

A csapat természetesen nem csak a *Gwent: The Witcher Card Game* esetében szabta át alapjaitól kezdve a fantaszsugúzást, a játékosok már a *Thronebreaker*-ben is a megújult szisztémát találják, amely ég és föld a *The Witcher III: Wild Hunt*-ban tapasztaltakhoz képest. A játékmecanikák jóval átgondoltabbak és lecsiszoltabbak lettek, a lapok animációi és effektjei minden eddiginél látványosabbak, és szemet könnyeztetően gyönyörűek, a speciális képességek és a környezetet befolyásoló darabok pedig olajozott gépezetet alkotnak a többi elemmel együtt. Hogy ez más felhasználókkal szemben mennyire működik gördülékenyen, és milyen mértékben szórakoztató, annak a különálló *Gwent*-ben (amely kvázi a

játék multiplayereként funkcionál) érdemes utánajárni, viszont a gépi ellenfelek tekintetében közel tökéletes az összkép. A stúdió munkatársai elképesztően fantáziadús megoldásokkal vették elejét annak, hogy ráunjunk a kártyás csatákra, hiszen a mezei ütközeteket olyan különleges eseményekkel dobták fel, mint hogy időben el kell pusztítanunk egy sziklaomlás közben a zuhanó köveket, fel kell tartanunk a támadókat a szövetséges karakter elmeneküléséig, helyt kell állnunk egy várostromkor, vagy éppen le kell győznünk egy törpöt sörivásban. A felhasználói felület is szépen kivitelezett, letisztult, sallangmentes, az pedig külön öröm, hogy a stílusos kozmetikázás ellenére is átlátható maradt a műveleti környezet. Azzal a panasszal sem illethetjük a rendszert, hogy túlságosan könnyű vagy megengethető lenne, ugyanis bár a legalacsonyabb nehézségi szinten átugorhatjuk a küzdelmet kudarc esetén, magasabb fokozatokon már összeszorított farpofákkal, minden hadvezéri és stratégiai tudásunkat bevetve kell bizonyítanunk rátermettségünket. Ezt megnehezíti az a csekély számú apróság is, amibe érdemes lett volna még pluszmunkát fektetnie a fejlesztőcsapatnak (például egy kártya speciális képességét akkor is muszáj akti-



TÉGED IS VÁR A GWENT

Annak, aki még nem kezdte el a *Gwent*-et – vagy elkezdte régebben, de abbahagyta –, érdemes először végigjátszania a *Thronebreaker*-t, majd belekóstolnia az online kártyajátékba, ugyanis a kampány során az elért arany kincsésládákat keresve számos lapot és kozmetikai cuccot oldhatunk fel hozzá, így már is a tudattal vívhatjuk meg első meccseinket más játékosok ellen, hogy lefektettük paklink alapjait. Ha nem vagyunk benne biztosak, hogy megtaláltunk-e minden ládát az adott térképen, akkor a táborban a Mess Tenten belül, a Grey Ridernél ellenőrizhetjük.

LEGYEN AZ A LEGHŰSÉGESEBB HADNAGYUNK VAGY A LEGKÖZELEBBI POROS FALU POCŞOLYARÉSZEG LAKÓJA, EGYTŐL EGYIG MINŐSÉGI SZINKRONNAL SZÓLALNAK MEG



Teszt

» THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES



Itt lakom, látod? Ez az a tábor

SELECT EXIT CAMP



Ki talpon jár fölébe, annak térképe e táj...

HEROES' ROAD



válni lerakáskor, ha csak a mi térfelünkön vannak sebezhető egységek; nem állíthatunk össze más-más szituációra egyedi paklit, manuálisan kell alkalmazkodnunk).

Persze a lapzsonglörködés nem csupán a változatos meccsek miatt marad változatlanul élvezetes, ebben országn-, vagy a széria emblematikus állathoz mérten farkasrészt vállal a menedzselés is. A *The Witcher Tales* e funkciója jóval többet kínál annál, mint hogy folyamatosan fejleszthetjük a paklinkat, noha ez is kétségtelenül fontos részét képezi. Egy saját kis táborot kapunk, amelyet nyersanyagokkal tuningolhatunk fel, építhetünk tovább. Itt elegendhetünk szóba aktuális társainkkal, böngészhetjük át leveleinket és kincses térképeinket, pallérozhatjuk tovább Gwent-tudásunkat, és válthatunk a valuták között. Való igaz, talán elbírta volna még a főhadiszállásunk több interakciót is, ám így is passzol hozzá a mondás, miszerint „egyszerű és nagyszerű”; megnyugtató ide visszatérni a veszélyekkel teli világból átmenetileg kiszakadva.

FUSSATOK, BOLONDOKI

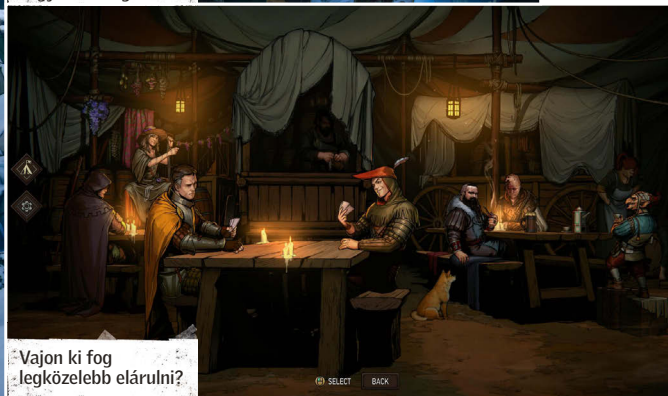
Futunk is, méghozzá azokon a hatalmas tájakon, amelyeket a legnagyobb természetességgel, magától értetődően tár elénk a *Thronebreaker*. Már a térképeket bemutató tekercek is művészi kivitelezettek, percek lehet

eltölteni az áttanulmányozásukkal, de maguk a helyszínek sem szenvednek a kreativitás hiányától. Hol erdős, hol mocsaras, máskor havas földeket tipor lovunk patája, és mindegyik terület gazdagon meg van pakolva tartalmakkal – a szemünk elé kerülnek az ezerarcú mellékmissziók, a véletlenszerű és megjósolhatatlan következményű események, a szörnyek sokféle módszerű legyőzése, a gyűjthető erőforrások (beleértve a toborzási lehetőségeket), valamint számos más tennivaló, ráadásul a gondosan, kézzel rajzolt grafika miatt mindezt varázslatos körítéssel fedezhetjük fel. A játék világát képregényes, már-már a Telltale epizodikus címeire hajazó stílusban álmodták meg, csak hogy itt klasszissal részletgazdagabb és élőbb környezetben kalandozhatunk minőségibb karaktermodellek reakcióit nézve, miközben a CD Projekt RED házi komponistája, Marcin Przybyłowicz „húzza” a talpalávalót, megteremtve a hamisítatlan *The Witcher* atmoszférát. Az így kialakult miliő fantasztikusságát még az sem tudja tompítani, hogy Meve néha nem talál el első kattintásra a kívánt helyre, de ezt nagylelkűen tudjuk be annak, hogy egy olyan, általában bölcs királynőről beszélünk, aki néha a forró feje után megy.

Az elenyésző számú negatívumok és bekezdéseken át felsorakoztatott pozitívumok arányából már kiderülhe-

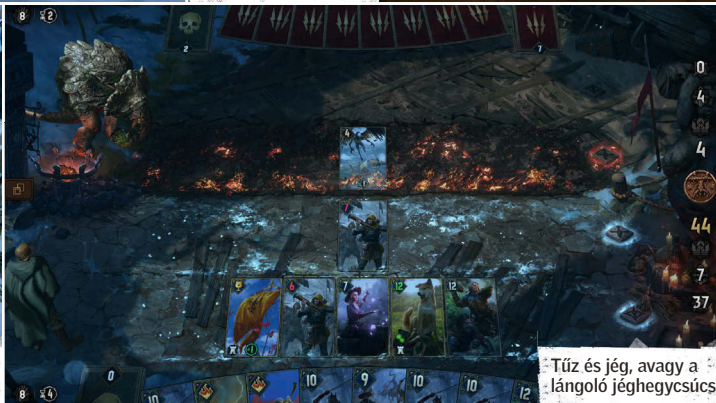


Fagyos a hangulat



Vajon ki fog legközelebb elárulni?

SELECT BACK



Tűz és jég, avagy a lángoló jéghegyecsüs

tett, de az utókor számára tegyük még egyértelműbbé: lencyel barátaink megint megcsínálták. Újfent megajándékoztak bennünket egy, a witcherek univerzumába helyezett szenzációs játékkal, amely a büdzsébeli különbségek ellenére és önnön érdemeinek jogán méltán emlegethető egy lapon a *The Witcher III: Wild Hunt*-tal. Ha valakit nem tántorít el, hogy az összecsapásokat animált kártyákkal vívja, és felső nézetből kell átélnie Rívia és Lyria sokat tapasztalt úrnőjének eseménydús hadjáratát, akkor a *Thronebreaker* ideális választás számára.

Szada

HARDVER

Windows 7, Intel Celeron G1820/
AMD A4-7300 CPU, 4 GB RAM, Nvidia
GeForce GT 730/Radeon R7240 VGA,
15 GB HDD

- + izgalmas és fordulatos történet
- + pazar karakterek és szinkronhangok
- + gyönyörű, kézzel rajzolt világ
- + RPG-elemek, menedzsmint
- + megújult kártyázás, fantáziadús sztoricsaták
- a Gwent lehetne még részletesebb
- útkeresési nehézségek

SZADA

Úgy magába bolondít, hogy kívánod a folytatást.

90



NINTENDO SWITCH™

BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL

The Pokémon Company Nintendo

A POKÉMON VILÁG CSAK RÁD VÁR! GYERÜNK!

MEGJELENÉS
2018. NOVEMBER 16.



Ez egy Pokélabda és egy controller!





No Man's Skylanders

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

RÁFOGHATNÁM A GYEREKEIMRE, HOGY „Ó, ÉN IGAZÁBÓL CSAK MIATTUK, EHEHE...”, DE INKÁBB BEVALLOM EMELT FŐVEL, HOGY A TOY-TO-LIFE - SKYLANDERS, DISNEY INFINITY VAGY ÉPP LEGO DIMENSIONS - JÁTÉKOK KONCEPCIÓJA A MAI NAPIG ŐSZINTÉN LENYŰGŐZ. Látni, ahogy egy kézzelfogható, műanyag játékszer némi hókuszpókuszt után a képernyőn, a videojáték valóságában bukkan fel, sőt életre kel... örület. (Ezt egyszerűbben is elmondhattam volna, ha a magyarban nem ugyanazt a szót kellene használni a toyra, a game-re és a playre is.) Emlékszem, amikor egy E3-

INFO

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

Röviden Szíve mélyén Star Fox, kibővítvé a No Man's Sky néhány játékelemével, szabaddabb játéktérrel és a Skylandersből vagy a Disney Infinite-ből ismerős műanyag kiegészítőkkkel, amelyekkel űrhajónkat akár menet közben is átépíthetjük.
PEGI 7+

as Skylanders-prezentáció közben valamilyen stréber újságíró belekérdezett, hogy a figurák NFC-technológiával működnek-e (nyilván tudta, hogy igen), az előadó úgy vetette oda a választ, mint aki nem érti, hogy mit nem lehet érteni azon, hogy ezt nem kell megérteni: „it's magic, man...”. A Skylanders kezdeti, kiöblösítő sikerét azonban később már saját maga, de a teljes Disney-univerzumot Starostul-Warostul latba vető Disney Infinite és a játékot valódi legőzással kombináló Lego Dimensions sem volt képes megismételni, ezért épp úgy, mint amikor a hirtelen megunt *Guitar Hero* esetében vetettek véget a zenének, s mentek haza a legények (emlékeztek a versre: „falu végén kurta kocsmá / plasztikgitár sutba dobva”), lassacskán minden toy-to-life-szett kartondobozokba került, majd fel a szekrény tetejére, és végül a padlásra.

RŐPTÉBEN SZERELEM

A *Watch Dogs 2*-ben elrejtett utalás óta lehetett sejteni, hogy valami sci-fi-játékon is dolgoznak Yves Guillemot mindig vidám legényei, úgyhogy nagy örömmel fogadtuk a Ubisoft 2017-es E3 konferenciáján az első *Starlink* videót. Először klasszikus 4X-játéknak tűnt, de kicsit árkád űrhajós lövöldének is, majd amikor megjelent két nagy, szőrös kéz, és felpattintott egy Nintendo Switch controllerre egy műanyag tartóelemet, arra egy apró pilótafigurát, majd egy űrhajót, még gyorsan két szárnyvéget és végül fegyvereket is, akkor kigyulladt a lámpa a fejek fölött. De máris adta magát a kérdés, hogy mégis miből gondolta a Ubisoft, hogy neki még teremhet ott babér, ahol már elvérzett az Activision, a Disney és a Warner is? Szerencsére hamar kiderült, hogy a



PILÓTÁK

Kilenc pilóta (Switchen tíz) közül választhatunk. Mindegyikük máshogy fejlődik a szintlépések során, illetve mindegyiknek van egy jellegzetes extra képessége. Az alapcsomagban Masont kapjuk meg (Switchen Fox McCloudot is), a többiét pedig egyesével vehetjük meg kb. 2500 forintért – ha azonban extra hajót veszünk, ahhoz jár pilóta és egy fegyver is (kb. 9500 forintért).





**” A NO MAN'S SKY
18 446 744 073 709 551 616
BOLYGÓJÁVAL SZEMBEN ENYHE
VISSZALÉPÉSNEK TEKINTHETŐ A
STARLINK... NOS, HÉT PLANÉTÁJA**

FELHASZNÁLÓBIZTOS

Eredetileg kimondottan gyerekeknek készült volna a Starlink, és azért, hogy ne legyenek korlátozva kreatív ambícióik, a műanyag elemeket nem lehet „rosszul” használni. A játék akkor sem méltatlankodik, ha egy szárnyvéget fejjel lefelé vagy egy fegyvert fordítva teszünk fel. Sok értelme persze nincs, de legalább kipróbálhatjuk, hogy őseink hátrafelé nyilazó harcmódorának vajon lenne-e még relevanciája az űrkorszakban is.

Starlink nincs annyira elszállva a műanyag kiegészítők számával, mint elődei, sőt játszhatjuk akár teljesen digitálisan is. Másrészt itt nem egy portálra pakolgatjuk figuráinkat, amelyek aztán sakkbábuként képviselnek bennünket, hanem pilótánkat, hajóinkat, illetve adott jármű elemeit, fegyvereit folyamatosan csereberéljük, szó szerint röptében, a pillanatnyi kihívásoknak megfelelően – vagyis ez a raskogtatás sokkal szervezesebb részét képezi a játékmenetnek, hajónk pedig mindig kéznél van, stabilan ücsörög a kezünkben tartott kontrolleren. És hogy mégis miért kell variálni? Ha például veszélyesebb szitúra készülünk, mondjuk megostromolnánk az űralkalozók egyik titkos bázisát, érdekes egy strapabíróbb hajóra váltani. Ha az „ami a csövön kifér” a taktika, akkor pilótának tökéletes választás Mason, és különleges képessége, a légicsapás. Ha inkább lopakodnánk, akkor megfontolandó Shaidra váltani,

aki szorult helyzetekben képes köddé válni. A szárnyvégek váltogathatósága sokat nem oszt, nem szoroz, de minőségi különbség nincs köztük, csak annyi, hogy melyik statunkra adnak bónuszt. A leggyakrabban a fegyvereket fogjuk pakolgatni, főleg azért, mert szinte minden ellenfél másfajta sebzsére érzékeny (vagy ellenállóbb). De az sem mindegy, hogy melyik két fegyvert használjuk párban, mert ha jól működnek együtt, akkor „kombó” támadásokkal erősítik egymást. Megéri tehát kísérletezgetni, és kerülgethetjük itt napestig a kapitalizmus elefántját, de inkább essünk túl rajta: a játék a jó ízlés határain belül, de világosan terel afelé, hogy szerezzük be az összes kiegészítőt. Nem muszáj, de hasznos.

SOMEBODY'S SKY

A játékmenet tekintetében a Ubisoftot a klasszikus Star Fox űrcsaták hangulatát (amelyen leginkább Switchen lehet



nosztalgizálni, lévén hogy Nintendo-exkluzív Fox McCloud és hajója, az Arwing is) a No Man's Sky szabadsága és néhány jól bevált játékmecanizmusa felé mozgatta el. A Hello Games játéka körüli, főleg a megjelenése idején zord közhangulat ismeretében ez merész stratégiának tűnhet, de a gyakorlatban hibátlanul működik. A No Man's Sky nagyot markolt, a felfoghatatlan léptékű szabadság a véletlenszerűséggel párosítva lelketlen lett, de a Starlink ügyel rá, hogy egy valódi történet fejezeteit használja útjelzőnek. Bár meghagyja a szabadság illúzióját, jól bevált trükkökkel (például magasabb szintű ellenfelekkel) azért terelget a nekünk szánt útra. De így megy ez, valamit valamiért: a No Man's Sky 18 446 744 073 709 551 616 bolygójával szemben enyhe visszalépésnek tekinthető a Starlink... nos, hét planetája, de ezeket legalább nem véletlenül hajtott algoritmusok, hanem emberi lények, ún. játékfejlesztők, dizájnerek álmodták meg, többféle lényel és renge-

teg küldetéssel, tennivalóval. Ha pedig van elég űrhajónk és fegyverünk (illetve beruházunk egy extra kontrollerállványra), akkor akár párban is osztozhatunk a képernyőn, illetve a dicsőségen.

mazur

- + gyönyörű idegen tájak, egyedi hangulatú bolygók
- + rengeteg aktivitás és felfedezni való
- + jópofa toy-to-life megoldás
- Star Fox-karakterek és -küldetések csak Switchen
- rengeteg egyforma összecsapás
- ha maximalista vagy, nagyon sok időbe (és pénzbe) kerül

MAZUR

Friss koncepció egy tetszhalott modellhez, bár a feltámadásához kevés lesz.

83



CSILLAGHAJÓK

Hat hajó (Switchen természetesen hét) a választék, amelyek alapvetően sebességben, fordulékonyágban, illetve a páncélzatuk erejében térnek el egymástól. Az alapsomagban egy hajó található, a többi a már említett, feleségek előtt elég nehezen indokolható, kb. 9500 forintos hajócsomagokból szerezhetjük be.



FEGYVEREK

A fegyverek öt csoportra oszthatók: gravitációs, sztázis, fagyasztó, kinetikus és hőfegyverek, amelyek alá összesen tizenöt modell tartozik. Az alapsomagban egy gatlingszerű kinetikus golyószórót, egy lángszórót és fagyasztó rakétát találunk. A hiányzó darabokat kettesével tudjuk megvenni fegyvercsomagokból, kb. 4000 forintért, de a hajópakokban is találunk egyet-egyet.

Rosszalkodunk, tehát vagyunk

LEGO DC SUPER-VILLAINS



INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
 Fejlesztő TT Games Platform
 Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
 Röviden A DC univerzum rosszfíúái és rosszlányai összefognak, hogy egy jó humorú családi játékban megint megmentsék a világukat.
 PEGI 7+

NEGYEDSZER KALANDOZHATUNK A DC-UNIVERZUMBAN KOCKAHŐSEINKKEL, ÁM EZ ÚTTAL TELJES EGÉSZÉBEN A SZERETNI VALÓ ROSSZASÁGOKÉ A FŐSZEREP. Joker, Macskanő, Gorilla Grodd, Harley Quinn, Méregcsók és a többiek kénytelenek egységfrontba tömörülni egy minden eddiginél veszedelmesebb ellenféllel szemben. Váratlanul azonban felbukkan egy nem várt szövetséges...

CSINÁLD MAGAD HŐS

A *Lego* játékok történelmében most először kezdődik a nagy kaland karaktergenerálással. A főszereplő egy kezdő szupergonosz, akit senki sem ismer, de valahogy mégis mindig az események középpontjában találja magát. Teljes mértékben személyre szabhatjuk a főszereplőt, választhatunk nemet, hajszínt, fegyvert, sőt még azt is meghatározhatjuk, hogy a kezéből vagy a szeméből lölje ki a sugarat. Első nekifutásra ez egészen jópofa újításnak tűnik, de a gyakorlatban sajnos nem sok vizet zavar a karakter, bizonyos küldetéseknél lesz csak lehetőségünk őt választani. Szórakoztató játékelemként jelennek meg a felvehető szuperképességek, a főszereplő bizonyos pályákon magába olvashat egy minijáték keretében szupererőt. Nagyon nagy újdonságra azonban nem érdemes számítani, ezeket a képességeket már lát-

tuk korábban más hősöknél, de a továbbjutás szempontjából nélkülözhetetlenek.

UTOLSÓKBÓL LESZNEK AZ ELSŐK

A sztori igazán jól indul. Lex Luthor és bandája meglepve tapasztalja, hogy egy párhuzamos dimenzióból egy másik, szuperképességekkel felvértezett csapat érkezik, hogy helyettesítsék az Igazság Ligáját. Fogalmuk sincs arról, hogy az idegenek a Föld-Háromként ismert alternatív világból jöttek, ahol a jók a gonoszok, és a gonoszok a jók. A Bűn Szindikátusa fondorlatos módon megszabadult a Föld legerősebb védelmezőitől, majd a közvéleményt manipulálva elhitették mindenkivel, hogy ők az új megmentői Metropolisnak és Gotham városának. Ez a két város lesz egyébként a fő játszóterünk két küldetés között (Smallville és Apokalips mellett). Méretre elég impozáns a térkép, de Flash karakterével viszonylag gyorsan be lehet barangolni még a legtávolabbi szegletét is. A szokásos versenyek, gyűjtögetős küldetések és fejtorók itt is megtalálhatók, ezen a téren olyan nagy újítás nem történt. Rosszalkodásaink eredményeként gyorsan a nyomunkba szegődik a két nagyváros összes rendőre, a *GTA*-hoz hasonlatos körözésrendszer is bekerült, de ez inkább csak amolyan színesítő elem, tíz-húsz percnél tovább senkit sem fog lekötöni tizennégy éves kor felett.

AZOK A RÉGI JÓ DOLGOK

Évtizedes múltat tekintenek vissza a TT Games-féle *Lego* játékadaptációk, ennyi

idő alatt rengeteg mozikert kockásítottak. Sajnos minden egyes tesztben kénytelenek vagyunk leírni, hogy mennyire hiányoljuk a nagyobb léptékű újításokat. A tét nélküli harcrendszer, a pillékönnyű fejtorók, a coop játékmódot teljesen rendben volt az első néhány epizódban, de a huszadiak fejezetben már nem igazán ütöttek ezek a részek. Nagyon úgy néz ki, hogy már a hat és tizenkét év közötti korosztályból kikerülő célközönség is unja a formulát. Az elmúlt néhány évben borzasztó kényelmes helyzetben voltam: a tesztelésre kapott *Lego* játékokat nem kellett végigjátszanom, elég volt megemlítenem a gyerekeimnek, hogy meghoztam az új részt, ők pedig egyetlen hétféle alatt végigszaladtak rajta. Nekem csak annyi volt a dolgom, hogy némi rágcásával és üdítővel felszerelve beültem a tévé elé, és végignéztem, ahogy sorra darálták le a küldetéseket. Ennél a résznél azonban már továbbútna a lelkesedésük, ami azért elég lehangoló, mert nyolcéves korban még nem szabadna kinőni ebből a játéktíusból. Nagyon nehéz megmondani, hogy mi lehetne az új irányvonal, hiszen ez tipikusan nem az a játékkategória, amit a grafika vagy az animáció tüpírozásával el lehetne adni. Ezek eddig is teljesen korrekt színvonalat képviseltek, Gorilla Grodd városa vagy Poison Ivy dzsungleje a sorozatban látott legszebb pályák közé tartoznak. Az animációk meg egy legókra épülő játékmenetben nem sok vizet zavarnak, bár a harci részekben mindenki kapott egye-



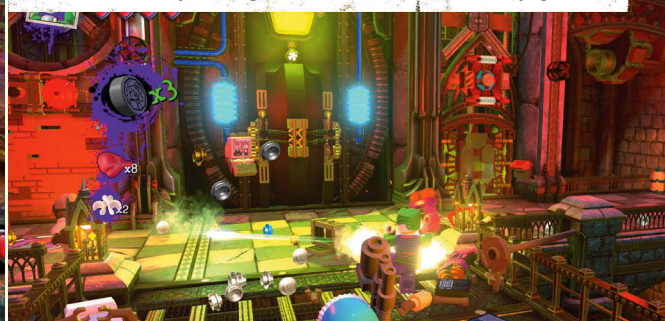
Poison Ivy az egyik főellenség, akit le és meg kell győzni annak érdekében, hogy csatlakozzon a csapatunkhoz

SZÉPEN SZÓL

A zseniális szinkronszínészek mindig is sokat adtak hozzá a *Lego* játékokhoz, a DC Super-Villains is brilirozott ezen a téren. A teljesség igénye nélkül megemlítenék néhány nagygúnyt, akik tehetségükkel hozzájárultak a végeredményhez: Mark Hamill, Michael Ironside, Tara Strong, Clancy Brown, Kevin Conroy, Cree Summer.



Gorilla Grodd dzsungelvárosa az egyik leglátványosabb helyszín a *Lego* játékok történelmében



Joker eleinte az Arkham elmegyógyintézetben raboskodik, de köztudott, hogy azok a falak nem tudják sokáig kordában tartani a bomlott elméjű gazfickót

di speciális mozgást, amivel egy ütésre elintézheti az ellenfelét.

Mindenképpen ki kell emelnem ugyanakkor a zenét és a hangalámondást, ezen a két téren nagyot alkottak a készítők. Most a Star Wars és az Indiana Jones játékok ikonikus dallamait ne vegyük figyelembe, azok önállóan is a legendák közé tartoznak. A *LEGO DC Super-Villains* zenéje azonban magasan a legjobb a sorozatból, a heavy metal jelleg kimondottan passzol ezekhez az imádni való rosszcsontokhoz.

Első nekifutásra a hadjárat (15 küldetés) körülbelül tíz óra alatt teljesíthető, ilyenkor azonban esélyünk sincs az összes titkos helyszínt és rejtélyt feloldani, hiszen a legtöbb eldugott hely megtalálásához szükség lesz egy egyedi képességekkel felvértezett karakterre, akit csak az első végigjátszás után, a *Free Story* játékmódban hozhatunk be az adott helyszínre. A hadjárat végét követően sem zárul a móka tára, további öt bónuszküldetés vár azokra, akik még nem unták meg a rosszalkodást. Ha pedig még ez sem lenne elég, akkor érdemes elgondolkodni a szembérleten, de ezt bővebben kifejtiük kéréses írásunkban.

A *LEGO DC Super-Villains* korrekt alkotás, de messze nem ez a sorozat legjobbja. Hozza a szokásos színvonalat, és ezzel együtt a korábbi játékok hibáit is felmutatja. A tíz óra alatt számos apróbb technikai jellegű baki előfordult, egyszer még a pályát is újra kellett kezdenem ahhoz, hogy továbbjussak az egyik fejtörőn. Két gyerek lekötésére ideális, de azoknak a szülőknek is tudom ajánlani, akik szerint a videójátékok nem csak arra jók, hogy békén hagyjon bennünket az az izgága csemete. Ideális apa-fia-lánya program, de el tudom képzelni, hogy digitálisan felvilágosult anyukák is kézbe veszik a kontrollert néhány pálya erejéig.

Mocsy

A LEGO DC SUPER-VILLAINS ZENÉJE AZONBAN MAGASAN A LEGJOBB A SOROZATBÓL, A HEAVY METAL JELLEG KIMONDOTTAN PASSZOL AZ IMÁDNI VALÓ ROSSZCSONTOKHOZ

BÉRLETESEK FIGYELMÉBE

A 4590 forintért megvásárolható season pass feljogosít bennünket arra, hogy letöltsük a karaktercsomagokat és a komplett küldetésorozatokat tartalmazó majdani DLC-eket. A hangsúly a két új DC mozifilmre lesz, a decemberi *Aquaman* és a tavaszi *Shazam* is kap két-két bővítményt. Ezenkívül a legnépszerűbb animációs sorozatokból (*Batman*, *Justice League* stb.) és a legmenőbb tévésorozatokból is (*Arrow*, *Supergirl* stb.) is érkezik pár jó és rossz karakter. Mindenki döntse el, hogy mennyit ér neki az alapjáték számtalan szuperhősén és gonosztevéjén felül néhány további szereplő.



HARDVER

Windows 7/8/8.1/10, Intel Core i3-3240/AMD Athlon X4 740, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 (1024 MB)/Intel Iris Pro 5200/Radeon HD 5850 (1024 MB), DirectX 11, 16 GB szabad hely

- + jópofa humor
- + rengeteg szuperhős és gonosz
- + remek zene és hangalámondás
- apróbb technikai gondok
- unalmas játékelemek
- tizenégy éves kor felett túl egysíkú

MOCSY

Kifulladásig.

77



Lex Luthor nem tagadja meg önmagát, a legtöbb fejtörést ő okozza a csapatnak, de még a játék legvégén is meg tud lepni bennünket



HA TE MONDOD

Philipp Ring executive producer, TT Games: „Ez egy egészen egyedi élmény. Korábban is játszhattunk már Jokerrel, de ez teljesen új Joker lesz, vadonatúj képességekkel és animációkkal.”

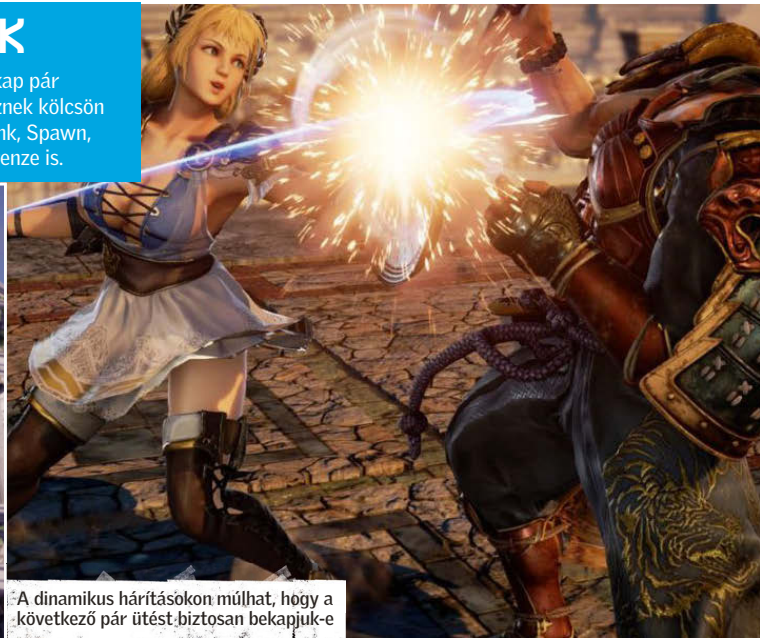


A Bűn Szindikátusának tagjai hiába tetszelegnek a jövő szerepkörben, már az első találkozáskor tudni lehetett, hogy valami nincs rendben velük

AKIK GERALT ELŐTT JÁRTAK

A SoulCalibur II óta általános, hogy minden epizódban helyet kap pár meglepetésszereplő, akiket más videojátékos sorozatokból vesznek kölcsön az alkotók. Vendégkarakterként beugrott már az évek során Link, Spawn, Dante, Yoda, Darth Vader, Kratos, sőt még Ezio Auditore da Firenze is.

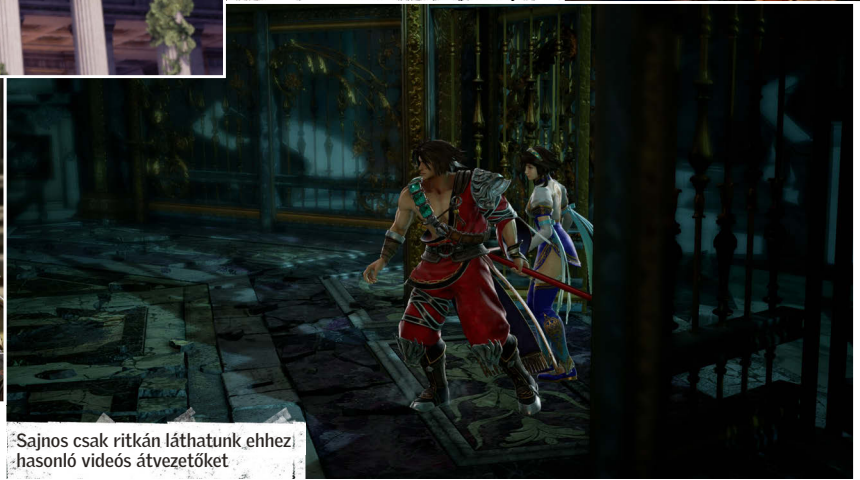
Nagyrészt régi ismerősökkel találkozunk



A dinamikus hártásokon mulhat, hogy a következő pár ütést biztosan bekapjuk-e



A karaktergeneráláskor mindenki szabadjára engedheti a fantáziáját



Sajnos csak ritkán láthatunk ehhez hasonló videós átvezetőket

Kard ki kard!

SOULCALIBUR VI

MEGLEHETŐSEN KONKRÉTAN VÁZOLTA A SZÉRIA LEHETSÉGES JÖVŐJÉT A SOULCALIBUR VI PRODUCERE, AMIKOR MEGLEBEGTETTE, HOGY EGY ESETLEGES PÉNZÜGYI BUKTA ESETÉN VÉGLEGESEN ELKASZÁLJÁK AZ EGÉSZ SZOROZATOT.

Nos, hatalmas szerencsénkre valószínűleg nem kell majd a Bandai Namco Entertainmentnek ilyen drasztikus eszközökhöz nyúlnia, mert a hatodik SoulCalibur valóban jól sikerült, az elégedett játékosoknál pedig nem is kell jobb ajánlólevél. Hat év kihagyás után tényleg nagy durranásra számít az ember, és ugyan a forradalom elmaradt, azért így is egy kiváló verekedős játék született, ugyanakkor bizonyos elemeit érdemes lett volna jobban átgondolni.

HARCOSOK ÚTJA

A fejlesztők nem győzték hangsúlyozni, hogy a sorozat történetében most fektetik a legnagyobb hangsúlyt a kampányra, és erről tényleg nem hazudtak, mivel rögtön két sztorimód is érkezett.

INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
 Fejlesztő **Project Soul**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **A 23 éve indult verekedős játékséria legújabb darabja, amely minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a harcok köré felépített történetre.**
PEGI 16+

Közülük az első a Libra of Souls nevet viseli, ebben egy teljesen új karaktert kell legyártanunk; ő lesz a főhősünk, vele fogjuk keresztül-kasul bejárni a 16. századi Európát és Ázsiát. Más persze ez a vidék, mint amit a történelemkönyvekből ismerünk, de ez már hősünk létrehozásakor egyértelművé válik, hiszen hétköznapi ember mellett élőhalottat, gyíkembert, csontvázat vagy akár nyuszifülű és cicafarkú fiúkat és lányokat is elindíthatunk a nagy kalandra. A részletes karaktergeneráló számos lehetőséget rejt magában a kreatív elmék számára, sok tehetséges játékos elkészítette már például Lara Croft vagy éppen a *The Witcher III*-ból ismert Ciri tőkeletes mását. Karakterünkkel aztán egy RPG-elemekkel megspékelte sztorin gyalogolhatunk végig, a térképen haladva érjük el az új helyszíneket, a fő és mellékküldetéseket. A harcok során nemcsak tapasztalati pontokat szerzünk, és szinteket lépünk, hanem új fegyverekhez is hozzájutunk (sőt fejleszthetjük is őket), amelyeknek persze saját szintkövetelményük van – ennek függvényében pedig egyre erősebbek a halálosító eszközök. Nem véletlen, hogy a játék erősen ajánlja: kezdjük ebben a módban ismerkedésünket a *SoulCalibur VI*-tal. Rögtön

a Libra of Souls elején kapunk egy olyan maszív tutorialt, hogy ember legyen a talpán, aki az utolsó leckéknél még emlékezni fog az első megtanított trükkökre. A Libra of Souls tökéletesen alkalmas arra, hogy megismerkedjünk az összes fontos szereplővel, és közben az irányításba is alaposan beássuk magunkat, sőt még a történet is egész jó a hasonszorú címek sztorijaihoz képest. A témérdek szöveges átvezető viszont csúnyán belerondít a dologba. Ne értsetek félre, nem az olvasással van bajom, sosem zavart, ha egy játékban nincs felvett narráció. Az arányok jelentenek komoly gondot, mivel egy harc sokszor kevesebb mint 10 másodpercig tart, ezeket a nyúlfarknyi összecsapásokat viszont tényleg rengeteg szöveges töltelék közé pakolták be. Néha azért érdemes figyelni, mit is válaszolunk, mert bizonyos helyzetekben döntenünk kell a jó és a rossz lehetőség közül, ez pedig befolyásolhatja azt, hogyan viszonyulnak hozzánk az NPC-k.

SAJÁT MESÉT MINDENKINEK

Egy fokkal klasszikusabb megoldás a Soul Chronicles, a második sztorimód. Ebben van a valódi fő történet, amivel párhuzamosan viszont az összes játékbéli karakternek is



jut egy-egy, nagyjából hat-hét misszióból álló minikampány. Kár, hogy e küldetések közül is sokban csak egy átvetetőt nézünk meg, tényleges harc nem mindegyikhez jutott. Ha pedig végre fegyvert ragadhatunk, akkor sem számíthatunk hosszabb összecsapásokra, a Libra of Souls küzdelmeihez hasonlóan most is pár ütésváltás után kiterül az aktuális ellenfél. Viszont legalább teljes audioélmény is párosul az olvasás mellé.

Váltakozó a narratíva minősége az egyes karakterekhez tartozó minitörténetek esetén, de kétségtelenül akadnak közöttük olyan történet-szálak, amelyeket szívesen folytatunk volna még újabb missziók során. Ha ezeket nem is bővíthetjük ki, új kalandok mindenképpen érkeznek majd még, mivel természetesen nem maradnak el a megjelenés utáni extra karakterek sem, erre való a mai játékok szerves részét képező szezonbérlet. Jönnek még tehát új szereplők, de ez egyfelől nem csökkenti a bánatunkat amiatt, hogy az alapjátékban ezúttal mindössze három teljesen új harcost üdvözölhettünk (a vendégszereplővel együtt), ami a sorozat történetének legcsekélyebb bővítésének tekinthető. Másrészről pedig mindössze 21 karakter található az alapjátékban, ezzel szemben az előző rész 28 játszha-

tó hőssel startolt el, akik közül tíz ráadásul még új szereplő is volt. Mindez különösen annak fényében kellemetlen, hogy az első DLC-karakter, Tira már a játék megjelenésének napján megvásárolható volt. Azzal magyarázták egyébként mindezt, hogy eredetileg nem is tervezték a tudathasadásos ifjú hölgyet belepakolni a *SoulCalibur VI*-ba, a rajongók azonban követelték viszatérését.

A sorozat eddig is híres volt arról, hogy remek vendégszereplőket igazolnak le a fejlesztők. Ez a hatodik rész esetében talán minden eddiginél jobban sikerült, a *The Witcher* trológia címszereplője, Ríviai Geralt tökéletesen illeszkedik a világ összes kérdését páviadalokkal eldöntő karakterek közé.

PENGÉK DALA

Maga a harc pontosan olyan, amilyenek a *SoulCalibur*-rajongók az évek során megszerették: már a legalapvetőbb mozdulatokkal, a horizontális és vertikális csapásokkal, illetve rúgással is látványos kombókat lehet elindítani, szinte gyakorlás nélkül is úgy érezheti az ember, ügyesen játszik. Ez azonban valójában tévhit, nagyon mély és komplex harcrendszerrel állunk szemben. A profik pontosan begyakorolják, melyik mozdulat ellen mi szolgálhat elleneszerül, miként érdemes visszaver-

ni egy támadást, vagy azonnal viszozni a csapásokat. A harc ütemének megtalálása és a karakterekhez tartozó fegyverek paramétereinek ismerete (magyarul meddig ér el egy suhintáskor a kard hegyesebbik vége) kulcsfontosságú lesz a meccsek során.

A nyolc irányú mozgás és a háromféle (alsó, felső és középső) blokkolás mellett tovább erősíti a védekezőképességek sorát a Guard Impact, amit használva nemcsak hátríthatjuk a beérkező támadást, hanem picit meglökve közben az ellenfelet védtelenné tehetjük őt a mi csapásunkkal szemben. A legérdekesebb újítást a Reversal Edge jelenti, amit valószínűleg sokan utálni fognak, mivel fontos szerepet játszik benne a szerencsefaktor. Ezt a képességet használva bármilyen támadást megszakíthatunk. Ekkor lelassul a játék, és lassított felvételben indulnak meg egymással szemben a karakterek. Eközben gyakorlatilag egy kő-papír-olló minijátékba csöppenünk, a lassított alatt elindított ütések közül megvan, mi melyiket írja felül.

A gépi ellenfelek elleni harc nyilvánvalóan csak ideig-óráig kielégítő, a legjobb móka valódi játszópajtásokat találni, és ellenük csatázni. Szerencsére a *SoulCalibur VI* multiplayer szekciója jellese vizsgázott a teszt során, egyszer sem kellett pár pillanatnál tovább

várakozni az ellenfélre, a kapcsolat is mindig stabil és bármiféle recenestől mentes volt.

A látvány természetesen nem számít grafikai mérföldkőnek, de azért azt mindenképp fontos megjegyezni, hogy a játék jobban fest, mint az ugyanezt a motort használó *Tekken 7*. Vitán felüli, hogy a *SoulCalibur VI* nem talált fel semmi újat, sztorimódjának nagy része pedig alibizessel telik el. Maga a fegyveres harc viszont olyan szórakoztató, hogy a zsáner összes rajongójának receptre kellene felírni a játék kipróbálását.

Csirke

HARDVER

Windows 7/8.1/10, Intel Core i3-4160
3,6 GHz, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 1050, DirectX 11, 20 GB szabad hely

- + pazar játékelmény, bőséges tartalom
- + részletes karaktergenerátor
- + Ríviai Geralt
- a Libra of Soul nagy része időhúzás
- kevés új karakter, első napos DLC-harcos

CSIRKE

Ha ezek után tényleg megszűnik a sorozat, meg is érdemeljük.

85



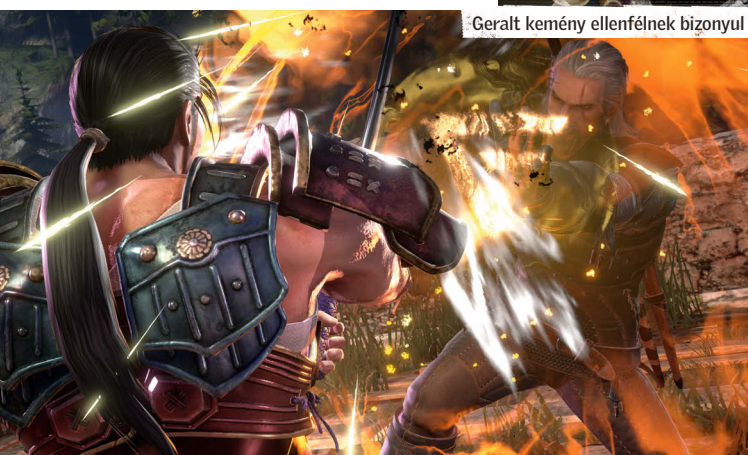
**GÖRÖG HŐSNŐ
A POLCODRA**

A gyűjtőkről sem feledkeztek meg az alkotók, a Collector's Edition mellé egy csodaszép, 35 cm magas Sophitia-szobrot csomagoltak.

Még kellemetlenebbé teszi az első napos DLC-karaktert a tény, hogy Tira helye azonnal ott van a többiek között



TIRA GRØH



Geralt kemény ellenfélnek bizonyul



Select a character.

HA TE MONDOD

Okubo Motohiro producer, Bandai Namco Entertainment: „Nem akarjuk azzal vásárlásra ösztönözni rajongóinkat, hogy azt mondjuk, ez lehet az utolsó rész. Ettől függetlenül nem tagadnánk ennek lehetőségét sem.”

Te is lehetsz szupersztár

WWE 2K19



INFO

Kiadó **2K Sports**
 Fejlesztő **Yuke's, Visual Concepts**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden A 2K pankrációnak sorozatának legújabb része, amelyben egy teljes értékű kampány és a visszatevő közönségkedvenc Showcase-mód is várja a WWE rajongóit.
PEGI 16+

OLYAN RÉGEN BELEÉGTEK MÁR AZ AGYUNKBA A WWE JÁTÉKOK ALAPMECHANIKÁI, HOGY EZEN A TÉREN FELESLEGES IS LENNE VÁLTOZTATNI, AHOGY A FOCI IS FURÁ LENNE, HA NEM GÓLRA JÁTSZANÁK. A széria azonban évek óta komoly hiányosságokkal küzd; mióta a 2K Sports átvette a kiadói szerepkört a THQ-tól, igazán kiemelkedő epizódról nem is beszélhetünk. A mélypont kétségtelenül a tavalyi rész volt, de ahogy mondani szokták, innen szép felállni. Nos, a jelek szerint a Yuke's és a Visual Concepts csapatait nem olyan fejlesztők alkotják, akiket könnyű két vállra fektetni, a *WWE 2K19* ugyanis az utóbbi évek legjobb pankrációnak lett (bár továbbra is bőven akad benne hiba), ez pedig leginkább az új játékmódnak köszönhető.

ÁLMOKARRIER SÍRÁSSAL ÉS NEVETÉSSSEL

Az első és legfontosabb újítás az, hogy végre-alahára adtak nekünk egy tisztességes karriermódot az eddigi tessék-lássék módon összepakolt megoldások helyett. A MyCareer-mód új lineáris sztorija során egy kitalált független szervezet, a BCW szépményű pankrátort irányíthatjuk, aki elég hamar a WWE közelébe kerül. Persze nem vezet egyenes út a leghíresebb pankrációnak cég ringjeibe, de pont attól lesz izgalmas a sztorimód, hogy rengeteg váratlan csa-

vart pakoltak bele az alkotók, sőt humorban sem szenved hiányt a történet. Nem véletlen, hogy olyan író is dolgozott a sztorin, aki a valódi WWE-műsorok forgatókönyveiért is felelt régebben. Ugyancsak nagyot dob az egész körítésen, hogy John Cena kivételével az összes szereplőnek a valódi pankrátorként adják hangjukat, így tehát a játékbéli Triple H, Daniel Bryan vagy épp A.J. Styles is pontosan úgy szól meg, ahogy azt az adásokban megszokhattuk. Saját karakterünk szinkronjáért egy A.J. Kirsch néven futó független pankrátort felel, szóval ő is abszolút autentikus választás.

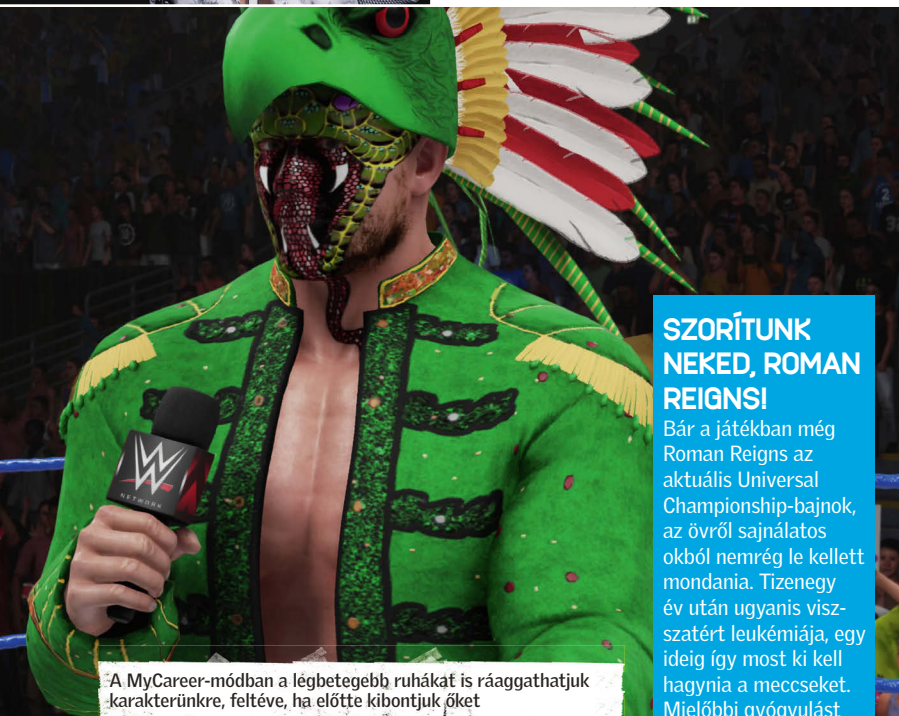
Bár a körítés nagyon szórakoztató, azért vannak olyan elemek, amelyek képesek beleszúrni a karriermódba. Ilyen például a karakterfejlesztés, amely fájóan körülményes. Adott egyfelől többféle képességfa, ahol a szintlépések után megszerzett pontokat oszthatjuk szét, így növekednek alapértékeink, és ugyancsak itt szerezhethetünk meg néhány létfontosságú alapképességet. A különleges, egyedi mozdulatokért és pankrátorként ruháztatásért teljes egészéért viszont loot boxokat kell nyitogatni. Mielőtt mindenki azonnali agyvérzést kapna, gyorsan leszögezem: ezekhez a ládákhöz nem tartozik semmiféle mikrotranszakció, kizárólag háromféle játékbéli valutával vásárolhatunk cuccokat. Ezekből kettő típusért magukat a dobozokat vehetjük meg, a harmadik fizetőeszközzel pedig konkrét tárgyakat oldhatunk fel (ugyancsak ezzel a virtuális bankóval kell fizetni az induláskor lezárt arénáért és WWE-sztrókért, ha nem akarjuk teljesí-

teni feloldásuk követelményeit), de ez a lehetőség arcpírítóan drága. Marad tehát a szerencsefaktor, ez pedig egy fájó kórát, mivel álmaink WWE szupersztárját tényleg úgy szeretnénk öltöztetni, ahogy azt elborult fantáziánk épp megálmodja, nem pedig csak bízunk abban, hogy sikerül menő cuccokat szerezni.

Hatalmas kihagyott ziccer, hogy csak és kizárólag férfi karaktert kreálhatunk. Évekkel ezelőtt még nagyjából 10 percen maximalizálták a női meccsek hosszát a WWE-ben, mostanra viszont már annyi női pankrátort dolgozik a szervezetenél, hogy az idén október 28-án megrendezett *WWE Evolution* gálán már csak hölgyek léptek a ringbe.

YESI YESI YESI

Valódi népharag övezte a közkedvelt Showcase-mód kukázását a két évvel ezelőtti részben. Tavaly sem kaptuk vissza ezt a játékmódot, most viszont jobb belátásra tértek a fejlesztők és a WWE fejesei, és régi pompájához méltó módon építették be a játékba ismételt Showcase-t. Tökéletes döntés volt, hogy ezúttal Daniel Bryan teljes karrierje köré épül fel ez a játékmód, amelyben a híres pankrátort összes fontos meccsét újrajátszhatjuk. Ugyancsak okos húzás, hogy az egyes mérkőzéseket megelőzően nem egy narrátor vezeti fel az aktuális eseményeket, hanem maga Daniel Bryan ül a kamera előtt, és ő meséli el, hogyan érzett, amikor mondjuk The Miz lett a mentora az NXT-ben – nyugi, nem kell keményvonalas WWE-rajongónak lenni ahhoz, hogy szórakoztató legyen számotokra



SZORÍTUNK NEKED, ROMAN REIGNS!

Bár a játékban még Roman Reigns az aktuális Universal Championship-bajnok, az övről sajnálatos okból nemrég le kellett mondania. Tizenegy év után ugyanis visszatért leukémiája, egy ideig így most ki kell hagynia a meccseket. Mielőbbi gyógyulást kívánunk neki mi is!

A MyCareer-módban a légbetegebb ruhákat is ráaggathatjuk karakterünkre, feltéve, ha előtte kibontjuk őket



Főleg a női pankrátorknál érződik, hogy csúnyácska a játék, Charlotte Flair a valóságban természetesen gyönyörű

Saját karakterünk küllemét, így fizikai adottságait is bármikor átalakíthatjuk

APPEARANCE ATTIRE MOVES PRESENTATION FINISH



Daniel Bryan életműve, szóval az sem gond, ha The Mizt sem ismeritek, és az NXT hallatán is csak vakarjátok a fejéteket; azonnal meg fogtok érteni mindent, amikor Daniel Bryan belefog a nosztalgiazásba.

A meccseket csak és kizárólag úgy nyerhetjük meg, ha teljesítjük az összes, egymást követő feladatot, ezáltal pontosan azokat az eseményeket idézzük elő, amelyek a valóságban is megtörténtek. A korábban taglalt MyCareer kampányban is sokszor előjön egyébként ez a megoldás, de ott azért gyakran elég csak összehozni egy kopogásos vagy feladatos győzelmet.

TORNYPÓK ÉS KETRECEK

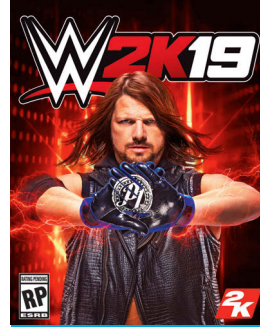
Üdítő újdonságként köszönhetjük a klasszikus verekedős játékok tornyait megidéző 2K Towers-módot is. Ebben megadott sorrendben kell legyőznünk az ellenfeleket, a meccseket pedig különböző módosítók teszik még izgalmasabbá – akadnak közöttük teljesen agyamentek is, mint a „nagyfejű” mód. A tornyok napi és heti rendszerességgel is cserélődnek, szóval garantált a folyamatosan megújuló kihívás. Remek módját jelentik továbbá ezek a tornyok a legértékesebb játékbéli valuta farmolásának – ez az a korábban is említett fizetőeszköz, amelyből egy nagyobb vagyoniért cserébe azonnal megszerezhetünk WWE szupersztárokat vagy épp új ruhákat és mozdulatokat saját karakterünknek. Sikertült a fontosabb meccstípusokon is hagolni egy picit. A Royal Rumble mérkőzések-

nél például mostantól mi magunk határozhatjuk meg, milyen sorrendben érkezzenek meg a pankrátorok. Ugyancsak nagy pacsi jár azért, hogy immár tervezhetünk saját Money in the Bank tászkákat.

Egyértelműen az acélketreces bunyók és maga a Hell in a Cell meccstípus kapta idén a legtöbb szeretgetést, kulcsfontosságú aspektusait alakították át ezeknek a formátumoknak, és a változtatások szerencsére mind olyanok lettek, amelyek élvezetesebbé teszik ezeket a meccsfajtákat. Lehetőség van például kívülről megkezdni a ketrecet (eddig egyszerűen nem fért el a karakter a ketrec fala és a rajongókat távol tartó kordon között), több betörhető panel került a ketrec tetejére, illetve számos új animáció és szabadulási mód színesíti a ketrecharcot. Mozdulatok és képességek terén a Payback jelenteti az újdonságot. Két ilyen skillt kapott minden pankrátor, amelyeket akkor alkalmazhatunk, ha épp mi húznánk a rövidebbet. Mondanom sem kell, a multiplayer részleg most is jelesre vizsgázott, semmiféle problémába nem futottam bele az online meccsek során.

IGAZOLATLAN HIÁNYZÓK

Bár rengeteg WWE szupersztár közül válogathatunk, sajnos a pankrátorok listája így is komoly lukakkal büszkélkedhet. Rey Mysterio és Ronda Rousey (mely utóbbi nem mellesleg a Raw Women's Champion öv jelenlegi birtokosa, bár ez október 28. után változhat) csak előrendelői ajándékként fért be a játékba. A meccsek alatti kommentár még mindig bor-



CÍMLAPFIÚ

A játék borítóján Allen Neal Jones, azaz pankrátornevén A.J. Styles látható. A.J. Styles nem ma kezdte a műfajt, hiszen már 41 éves, a WWE-be viszont csak 2016-ban debütált. Azóta kétszer szerzte meg a WWE United States Championship-övet, illetve ugyancsak kétszer lett WWE Championship-bajnok, második regnálása 2017. november 7-én kezdődött, és jelenleg is tart.

zalmas, legközelebb mindenképp illene már csiszolni ezen egy keveset, illetve a grafikai motor cseréjét sem lehet tovább halogatni. Nem a világ legdrágább játéka a WWE 2K19, de kétségtelenül pofásabb vizuális tálalás dukálna a sorozathoz, a jelenlegi motor felett viszont bőven eljárt az idő. Az irány ugyanakkor kiváló, és ha ilyen ütemben fejlődik a sorozat, akkor a WWE 2K20 majd akár a valaha készült legjobb pankrációs játék is lehet.

CSIRKE

HARDVER

Windows 7, Intel Core i5-3550/AMD FX 8150, 4 GB RAM, GeForce GTX 670/Radeon HD 7850, DirectX 11, 50 GB szabad hely

- + fordulatos, humoros kampány
- + visszatért a Showcase játékmód
- + fontos változtatások a ketreces meccseken
- továbbra sem szép
- körülményes MyCareer karakterfejlesztés
- unalmas, önismétlő kommentár a meccsek alatt

CSIRKE

Jó irányba indult el a sorozat, de a külső még fapados.

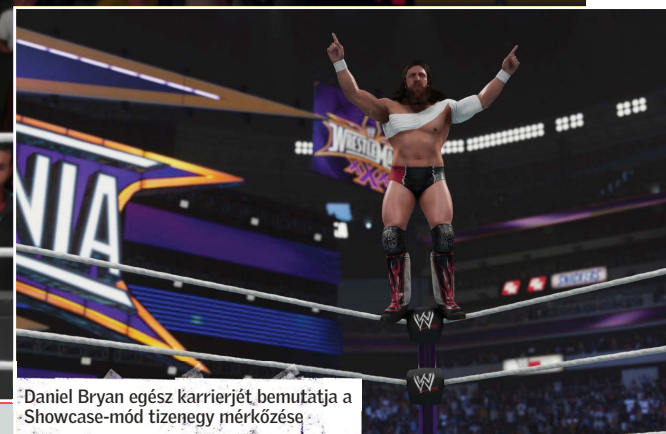
80

VÉGRE-VALAHÁRA ADTAK NEKÜNK EGY TISZTESSÉGES KARRIERMÓDOT



HA TE MONDOD

Lynell Jinks kreatív rendező, Visual Concepts: „Idén az volt a mottónk, hogy »tegyük újra szórakoztatóvá a játékot«, és ne vegyük túlságosan komolyan magunkat”



Daniel Bryan egész karrierjét bemutatja a Showcase-mód tizenegy mérkőzése



KICK-OFF PACK

Cost: 100

This pack of Moves contains a total of 5 items, and guarantees at least one Rare item.

Ezeket a loot boxokat bontogatva fogunk majd örvendezni vagy épp káromkodni

Játéktermi élmény otthonra

NBA 2K PLAYGROUNDS 2

INFO

Kiadó **2K Sports**
Fejlesztő **Saber Interactive**
Platform
Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Lényegében a 2017-ben megjelent NBA Playgrounds kicsit szebb és bővített kiadása, amely visszahozza a klasszikus árkád kosárlabdák hangulatát.
PEGI 3+

IGAZI HIÁNYPÓTLÓ ALKOTÁS A SABER INTERACTIVE LEGÚJABB JÁTÉKA.

Ha a tavaly megjelent első NBA Playgrounds játékot nem számítjuk, több mint tíz évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy lehetőségünk legyen minőségi árkád kosárlabda-játékkal játszani. Már az első Playgrounds is többnyire pozitív fogadtatásban részesült, ezért a fejlesztőcsapat úgy döntött, hogy javítanak a grafikán, kicsit több lehetőséget pakolnak a játékba, és egy évvel később piacra dobják a folytatást. Még közel sem biztos, hogy egy új utcai kosaras árkádjátékfranchise van születőben, de mivel a '90-es és a 2000-es éveket uraló NBA Jam és az NBA Street sorozatok hosszú évek óta szünetelnek, a játékosbázisra és a rajongókra való odafigyeléssel, a játék további bővítésével és javításával van esélye a Saber Interactive-nak betölteni ezt a piaci rést.

A PÁLYA FELETT 3 MÉTERREL

A 2017-es Playgrounds megjelenése igazi meglepetés volt az árkád sportjátékok és a kosárlabda rajongói számára. Legnagyobb hibái közt emlegettek viszont, hogy a kosarasok között alig lehetett érezni a különbséget, illetve nagyon sokan hiányolták a változatosabb játékmódok lehetőségét. A Saber Interactive hallgatott a konstruktív kritikákra, és mindkét említett területen sokkal többet hozott a játékhoz. Azt termé-

szetesnek vehetjük, hogy egyes sportolók kinézetére jól megkülönböztethetők legyenek, a grafikai motorral pedig kiváló munkát végeztek – a rajzfilmfigurákra emlékeztető játékosok könnyen felismerhetők és egyediek lettek. A karikatúraszerű szupersztárok mutatósak, és látványosan mozognak, a finomhangolt képességrendszernek köszönhetően pedig már a pályán felmutatott teljesítményben is érezhető a különbség egy fürge irányító és egy lomhább, magas ember között. Összesen nyolc képességhez párosul számszerűsített érték, a fizikai értékeket a sebesség és az állóképesség mutatja. Támadásban a tripladobásra, a kétpontós szerzésére (ide tartozik a hagyományos tempódobás és a ziccer is), valamint zsákolásra építhetünk. Védekezésnél pedig labdalopás (vagyis steal)-, a blokkolás- és a lepattanózás-értékek a mérvadók. Hagyományosabb stílusban is játszhatunk, vagyis a kettő a kettő elleni meccsek során rengeteget passzolgatunk, és megpróbáljuk elsúlyosítani dobásainkat az üres helyzetekben. Sokkal izgalmasabb viszont az az örület, amit az igazi Playgrounds játékmód képvisel. Látványosan törhetünk a gyűrű felé jól zsákoló játékosainkkal, osztogathatjuk az alley-oopokat és a dupla alley-oopokat, illetve annyit cselezhetünk, amennyit szuszszal bírnak az embereink. Sem a támadó, sem pedig a védekező oldalon nem elvárta a tiszta játék, bármikor elővehetjük a könyöklést, amivel lerázhatjuk magunkról a védőt, illetve kiüthetjük a másikat egy sikeres labdszerzés érdekében. A Playgroundsban

nincsenek faltok és büntetődobások sem, bátran kísérletezhetünk a piszkos trükkökkel, viszont a könyöklés viszonylag sokat levisz az állóképességet jelölő csikból, így egy sikertelen próbálkozás után könnyen lemaradhatunk a védőről, illetve akár egy üres dobást is téglaként engedhetünk el egészen közelről is.

Izgalmas játékelem még a Lottery Pick Ball mechanika is. Ha egymást követően sikeresen hajtunk végre különböző trükköket, dobásokat vagy védekezőelemeket, akkor csapatunk különleges bónuszban részesül egy időre. Gyorsabban szaladhatunk, sikeresebbek lesznek a dobásaink, vagy éppen az ellenfelet fagyasztjuk le, valamint tesszük kicsit lomhábbá a mozdulataikat. Érdekes ezeket maradéktalanul kihasználni, mert egy jó Lotteryvel könnyen eldönthetünk egy meccset. A játékba egyébként egy Tutorial fület is pakoltak a fejlesztők, ahol minden egyes mozdulat pontosan le van írva, és grafikusán ábrázolták is, hogy mit kell tennünk bizonyos szituációkban. Kicsit hiányoltam, hogy itt nem lehet próbálni az egyes játékelemek gyakorlásával, viszont a sima Exhibition-meccsek alapvetően elég rövidek és pörgősek, így végső soron van módunk edzeni, amíg bele nem vágunk a kicsit több kihívással kecsgető egyéb játékmódokba. A különböző dobások, befejezések és zsákolások sikere pedig nemcsak a már említett számszerűsített értékektől függ, hanem az időzítésem is múlik, amelyet egy felugró csúszka jelöl. Ha pedig nem figyelünk eléggé, simán mellé-



Michael Jordan a játszótéren sem vacakol

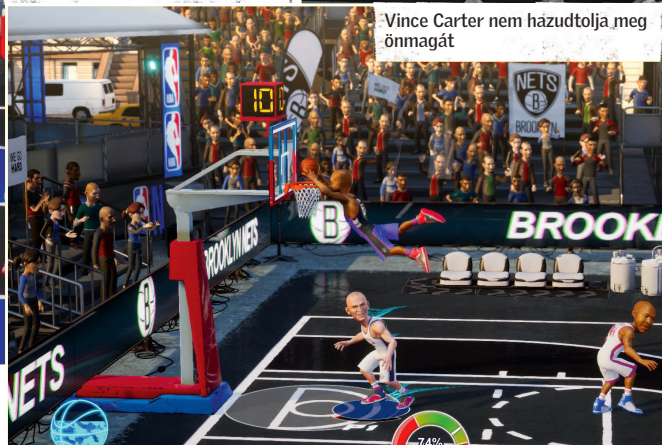


ÚJ KIADÓ ÉS CSÚSZÓ MEGJELENÉS

A Playgrounds 2 eredetileg 2018 májusában jelent volna meg, de változtak a dolgok a kiadó háza táján. Végül júliusban a 2K Games vásárolta meg a játék jogait, és a névváltoztatáson kívül még néhány dologba beleszóltak az illetékesek, a megjelenés pedig emiatt végül október közepére csúszott.



Még a vesztes csapatból is kikerülhet a meccs legjobbjá



Vince Carter nem hazudtolja meg önmagát

dobhatjuk a triplát Steph Curryvel, de elbaltázhadjuk a zsákolást Vince Carterrel is. Ez ellenkező esetben is igaz, tehát próbálkozhattunk nehezebb dobásokkal ügyetlenebb játékosokat használva, ám ilyenkor alpból rosszabbak az esélyeink az értékekhez igazodóan nehezebb időzítésből adódóan.

A KÁRTYAGYŰJTŐGETÉS SZEZONJA

A tavalyi kiadáshoz képest még több lehetőségünk van arra, hogy a lehető legtöbbet kihozzunk a kettő a kettő elenni árka korbálból. Az említett Exhibition-mód mellett az NBA Season játékmódban kiválaszthatunk egy csapatot, amellyel egy naptári éven keresztül játszunk. Ez persze nem a hagyományos, 82 meccses alapszakasz és a rájátszást jelenti, hanem egy sokkal dinamikusabb és gyorsabb módot. A *Playgrounds 2* alapszakaszában 14 mérkőzést játszunk, ezt követően a legjobb nyolc csapat jut a rájátszába. Itt egy párharcban belül két meccsen kell diadalmaskodni a továbbjutáshoz, majd később a döntő megnyeréséhez. A szezon során rengeteg tapasztalati pontot gyűjthetünk, ha pedig megnyerjük a bajnokságot, egy különleges jutalomjátékost kapunk. Az NBA Season-módban egyszerre három bajnokságot menthetünk el, de egy szezon teljesítése mindössze néhány órát vesz igénybe, így elég gyorsan megválhatunk egy befejezett bajnokság mentésétől. Ahogy pedig az első *Playgrounds*ban is megismerhettük,

ezúttal is kártyák formájában gyűjtögethetjük a játékosainkat és a kiegészítő tárgyakat. Alapvetően viszonylag sok kosaras elérhető már az első indítás után, ugyanakkor azokat is fejlesztenünk kell, hogy jobb értékeket kapjanak, és hasznosabbak, hatékonyabbak legyenek a pályán. Ezt tapasztalati pontokkal tehetjük meg, amelyeket nem osztogat a játék túl bőkezűen, emiatt elég sok játékorába fog telni, mire megszerezzük kedvenc játékosaink legjobb verzióját. A kártyák alapszinten bronz értékűek, ezt fejleszthetjük tovább ezüstté, arannyá, végül pedig gyémánttá. Minden játékosnál megnézhetjük a gyűjteményünkben, milyen feladatokat kell teljesítenünk a tapasztalati pontokért, így aki szereti az efféle kihívásokat, az garantáltan jól fog szórakozni. A kosarasokat és a kiegészítőket különböző kártyacsomagok megvásárlásával is megszerezhetjük, ahogy pedig sajnos már az *NBA 2K* sorozatból megismerhettük, bőven van lehetőségünk valódi pénzt is költeni az úgynevezett Golden Bucks fizetőeszközre. Ezekért csak kozmetikai tárgyakat kapunk, a játékoscsomagok fizetőeszközét, Baller Buckst kizárólag játékkal gyűjthetünk – szerencsére egész jó ütemben.

BARÁTOKKAL MINDEN SZÓRAKOZTATÓBB

Az NBA Season-módban is van lehetőségünk offline és online multiplayerre, de aki kompetitív meccsre vágyik, megpróbálkozzon



THE PLAYGROUNDERS

Az *NBA 2K Playgrounds 2*-be egy különleges csapat, a játékhoz közel álló médiaszemélyiségeket és youtubereket felvonultató, 13 fős *The Playgrounders* is bekerült. Közülük öt (CashNasty, iMAV3RIQ, Jesser, QJB, Troydan) kommentátorként is választhatók a menüben.

hat a *Playgrounds Championship* bajnokságban is. Itt több játékmódban vehetünk részt online mérkőzéseken, és küzdhetjük feljebb magunkat a különböző ranglistákon. Létezik még egy tripladobóverseny is, de ez tényleg csak arra jó, hogy gyakoroljuk dobásaink jó időzítését, egyébként elég hamar unalmassá válik. Összességében az *NBA 2K Playgrounds 2* roppant szórakoztató árka korbáljáték, de még izgalmasabb volna, ha több játékmódban játszhatnánk, és teljesen kigyomlálnák belőle a mikrotranzakciós lehetőségeket.

KIVI

HARDVER

Windows 7 / 8.1 / 10 (64 bit), Intel Core i3 530 2,93 GHz, 4 GB RAM, GeForce GT 630, DirectX 11, 6 GB szabad hely

- + kiváló, rajzfilmszerű grafika
- + szórakoztató mozdulatok
- + könnyen megtanulható irányítás
- hosszadalmas fejlődési rendszer
- mikrotranzakciók
- kevés játékmód

KIVI

Sokat fejlődött az elődhoz képest, de még van hova javulnia a sorozatnak.

75

„SOKKAL IZGALMASABB VISZONT AZ AZ ÖRÜLET, AMIT AZ IGAZI PLAYGROUNDS JÁTÉKSTILUS KÉPVISEL

HA TE MONDOD

Matthew Karch CEO, Saber Interactive: „A javítások és bővítések közel 20 százaléka a fejlesztési időszak utolsó négy-öt hónapjában történt a 2K Sports közreműködésével.”



A befagyasztott palánkra még a szaltós zsákolás sem megy be

Taktikus mézszárlás az űrromcsban

SPACE HULK: TACTICS

INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**

Fejlesztő **Cyanide Studio**

Platform

PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A népszerű Space Hulk társasjáték-kon alapuló stratégiai alkotás, főszerepben az űrgárdistákkal és a génozókkkal. **PEGI 16+**

ÖSSZESZÁMOLNI IS SOKÁIG TARTANA, HÁNY WARHAMMER 40,000 VIDEOJÁTÉK JELENT MEG AZ UTÓBBI ÉVEKBEN. A Games Workshop futurisztikus univerzuma kiváló alapot nyújt a legkülönbözőbb játékok megalkotásához, és nemrég egy újabb címmel bővült a széles repertoár, amiben az emberek ismét elnás-pángolják az idegeneket. Vagy épp fordítva.

A CSÁSZÁRÉRTI

A kaland a Forsaken Doom nevű space hulkon játszódik, amely egy mindenféle roncsból, aszteroidából és egyéb apróság-ból álló űrbéli monstrum. Itt jönnek képbe a Blood Angels légió űrgárdistái, akik a sötét folyosókat járva igyekeznek elpusztítani a space hulkot, és megmenteni a közelben lévő Gorgonum bolygót. Az elhagyott szerkezetben azonban csak úgy hemzsegnek a hat végtagú, borotvaéles

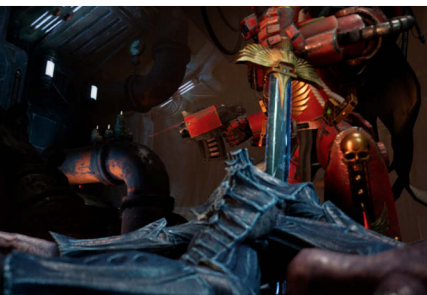
fogakkal és karmokkal rendelkező génozók, és jaj annak, aki egy ilyen szörnyeteg útjába téved. A Blood Angels kampány során minden pálya azzal veszi kezdetét, hogy elhelyezzük egységeinket a csataterren, ami lényegében egymásba fonódó folyosók sokasága, tehát meglehetősen szűk helyeken kell majd taktikáz-

nunk. A küldetések közben mindkét oldalnak, az űrgárdistáknak és a génozóknak is saját feladataik vannak, és értelemszerűen az a fél győzedelmeskedik a végén, amelyik előbb teljesíti a feltételeket. A *Space Hulk: Tactics* egyik különlegessége, hogy izometrikus nézet mellett FPS szemszögből is átélhetjük az izgalmakat, ami nagyon menőre sikeredett. Ilyenkor űrgárdistáink bőrébe bújva játszhatunk, és ugyan nem látjuk át annyira a teret, mint taktikai nézetben, viszont ugyanúgy mozoghatunk, támadhatunk, valamint interakcióba léphetünk a pálya egyes elemeivel. Ráadásul nagyon hangulatos, ahogy a szűk, gyéren kivilágított folyosókon lépdelünk. A küldetések standard módon zajlanak: akciópontokat használva terelgethetjük katonáinkat, de nem árt csinálni bánni ezzel az erőforrással, mert szinte minden megmozdulásunkhoz szükség lesz rá. Közelről és távolról is megtámadhatunk egy ellenfelet, és fontos, hogy mindig jól helyezkedjünk, mert ha egy génozó hátulról vagy oldalról ront rá egy űrgárdistára, akkor a legtöbbször pillanatok alatt szétkapja a szerencsétlent. Ha végeztünk egy misszióval, kikerülünk a térképre, ahol pontról pontra lépkedve fedezhetjük fel a hatalmas roncsot. Érdemes óvatosan menetelni, mert minél merészebben nyomulunk előre, annál nagyobb eséllyel keveredünk elkerülhetetlen harcokba. Kü-

lönleges eseményekbe is belefuthatunk, amelyek során a játék felkínál nekünk néhány választási lehetőséget az adott helyzet megoldására. Továbbá lehetőségünk van még csapatunk menedzselésére is, aminek köszönhetően módosíthatjuk egységeink fegyverzetét, modulokkal erősebbé tehetjük őket, és akár új kártyákat is feloldhatunk. Ezek az apróságok fontos részét képezik a játékmenetnek, mert felhasználásukkal különböző bónuszokat adhatunk egységeinknek, ráadásul ha úgy tartja kedvünk, át is konvertálhatunk egy lapot bizonyos mennyiségű akcióponttá. Később egyébként még többen csatlakoznak brigádunkhoz, így szabadon variálhatunk csapatunkon.

ŰRBÉLI SZÖRNYETEGEK

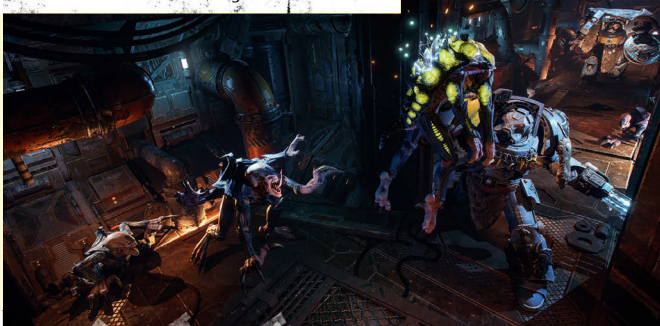
Üdítő újítás, hogy a *Space Hulk: Tactics*-ben a génozókkal is játszhatunk, ugyanis saját kampányt kaptak, amely még jóval a Blood Angels űrgárdistáinak megérkezése előtt játszódik. A brutális lényekkel való játék merőben másfajta megközelítést kíván, mint az emberek irányítása, így pedig értelemszerűen teljesen más élményt is nyújt. A missziók elején megérkeznek a pályára az űrgárdista-légiók egységei, aztán pedig mi következünk. A génozók köre két fázisból áll: először kártyákat átkonvertálva úgynevezett blipeket helyezhetünk



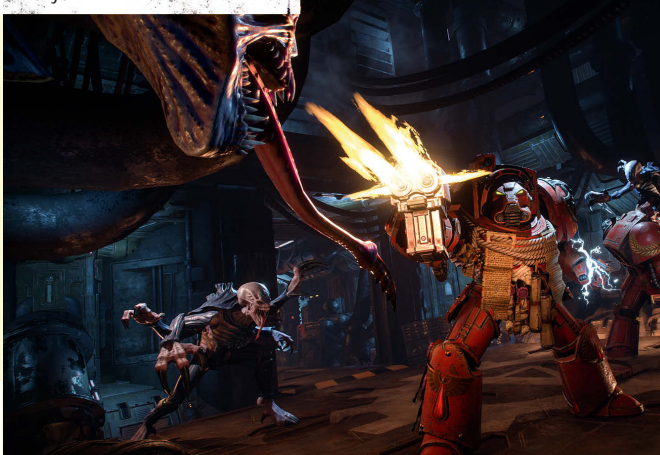
KALANDOK A TÁBLÁN

A Games Workshop 1989-ben dobta piacra a Space Hulk társasjátékot, amit két főre terveztek, remek játékmecanikái miatt pedig sokak kedvencévé vált, és már többféle kiadásban is megjelent. Ha tetszett a Space Hulk: Tactics, tegyetek egy próbát ezzel is!

Ha jól jön ki a kockadobás, akkor az űrgárdisták közelről is simán elintézik a génozókat



Gyakori, hogy túlerőben vannak az űrlények



el a pályán elszórt spawn pontok egyikén, majd pedig léphetünk a blipekkel, amelyekből egységeket varázsolhatunk elő, de akár elterelés-ként is használhatjuk őket. Az így kapott lényekkel már megtámadhatjuk a betolakodókat, és teljesíthetjük az adott misszióra vonatkozó feladatokat. Eleinte bonyolultnak tűnhet a génozók terelgetése, de néhány kör alatt bele lehet jönni a dologba. Az idegenek jóval agilisebbek, mint a néhez páncélzatú úrgárdisták, emiatt az akciópontokkal is egy kicsit szabadabban gazdálkodhatnak. Ez a kampány is saját térképpel rendelkezik, ám egy kicsit máshogy működik a dolog, mint az embereké. Itt is lépegethetünk, de a fix főküldetések helyett előfordul, hogy választanunk kell két misszió között. Természetesen fejleszthetjük is egységeinket, valamint új kártyák beszerzésére is adottak a lehetőségek. Mindkét kampányt érdemes végigjátszani, már csak az eltérő játékmenet miatt is.

NEM ERETNEKSÉG

A *Space Hulk: Tactics* egy vérbeli stratégiai alkotás, még ha sok dologban különbözik is műfajbéli társaitól. Például egységeinknek nincs életerejük, így csak a játék kockadobásán, illetve a különböző módosítókon múlik, mi lesz egy összecsapás kimenetele. Fedezékrendszer sincs, de a pályák kialakítása miatt erre igazából nincs is szükség. A missziók sajnos nem túl változatosak, de szerencsére elég szórakoztató a játékmenet ahhoz, hogy ne váljon nagyon hamar unalmassá a Forsaken Doomban kalandozás. Ráadásul ha már végeztünk a kampányokkal, akkor online is megmérgethetjük magunkat a többi játékosal, ami egyértelműen kitolja egy kicsit a játékidőt. A kreatívabbak pedig akár a pályaszerkesztővel is elszöszölhetnek egy darabig. Az itt-ott felbukkanó bugokon kívül talán az tántoríthat el néhány játékost, hogy picit komótosabb a játékmenet, mint a többi hasonló alkotásban, illetve az MI sincs mindig a helyzet magaslatán. Vi-

szont ha egy érdekes, körökre osztott stratégiai címre vágytok, akkor lessétek meg a *Space Hulk: Tactics*-et, mert még akkor is megér egy próbát, ha nem vagytok Warhammer 40,000-ra-jongók.

Gucs

HARDVER

Windows 7/8/10 64 bit, Intel Core i3-3220/AMD FX-4200, 8 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon R7 370, 5 GB szabad hely

- ✦ érdekes kampányok
- ✦ taktikus játékmenet
- ✦ menő FPS nézet
- ✖ apróbb hibák
- ✖ lassabb ütemű harcok
- ✖ kezdőknek nehéz lehet

GUCS

Az úrgárdisták és a génozók harca még mindig izgalmas.

82

CHAVALIER MÁSVÉLEMÉNYE

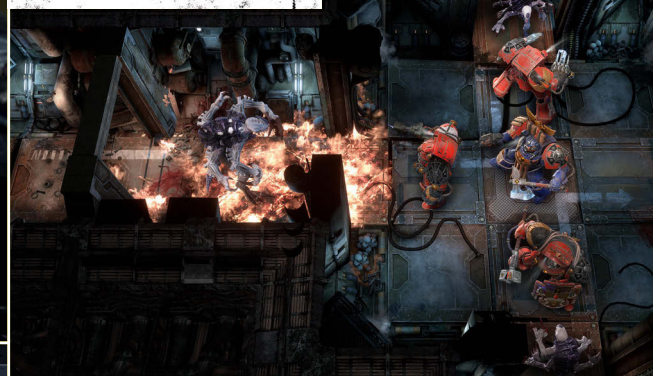
Ideje volt már egy igényesebb, csiszoltabb adaptációnak, mert a Full Control öt évvel ezelőtt megjelent kickstarteres próbálkozásából sok egyéb mellett hiányzott a spiritus. Ezzel szemben a Cyanide a hangulatos belső kameránézetén túl két teljes értékű kampánnyal készült, ráadásul az egyiket a tiranida génozóknak szentelték. A falánk természetű, gyilkos idegeneket irányítva más célokat határoz meg számunkra a játék, és lehetőségeink sem ugyanazok, mint amikor lomha, agyonpáncélozott terminátorokat terelgetünk a szűk folyosókon, emiatt gondolkodásmódunkat is az új helyzethez kell igazítanunk.

Külön öröm, hogy az ihletadó társasjáték behatárolt taktikai opcióit némileg kibővítették a frissen bevezetett kártyarendszerrel, valamint már a megjelenéskor elérhetővé tették a pályaszerkesztőt, így a közösség kreatívabb tagjai hosszú időre elláthatnak bennünket tennivalóval. Ugyanakkor bárki nyakát rá merném tenni, hogy a későbbiekben a fejlesztők is hozzáteszik a magukét pár DLC formájában. Szívesen látnék például további kampányokat.

AZ ELHAGYATOTT SZERKEZETBEN CSAK ÚGY HEMZSEGNEK A HAT VÉGTAGÚ, BOROTVAÉLES FOGAKKAL ÉS KARMOKKAL RENDELKEZŐ GÉNOZÓK

Szerencsére az úrgárdisták nem csinálnak a páncéljukba, ha ez a látvány fogadja őket

A megfelelő felállással több körön át is simán megvédhetjük magunkat



Az emberek kampányának térképe, tele mindenféle felfedezni valóval

HA TE MONDOD

James Swallow vezető író: „Az volt a víziónk a *Space Hulk: Tactics* két narratív kampánya kapcsán, hogy újraalkossuk az eredeti *Space Hulk* atmoszféráját és feszültségét.



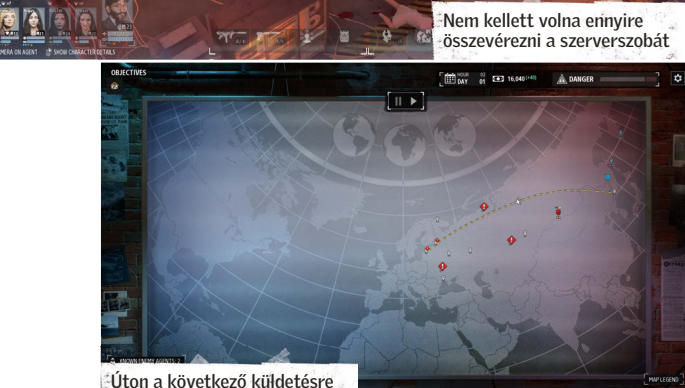
KÉZIKÖNYV KOMOLY KÉMEKNEK

A Phantom Doctrine végigjátása során rengeteg különböző játékmekanikával találkozhatunk, de könnyen el lehet veszni a részletekben. Ebben segít a játék hivatalos kézikönyve, amely részletes leírásokat, tippeket és trükköket tartalmaz, és ingyenesen letölthető a játék hivatalos oldaláról.

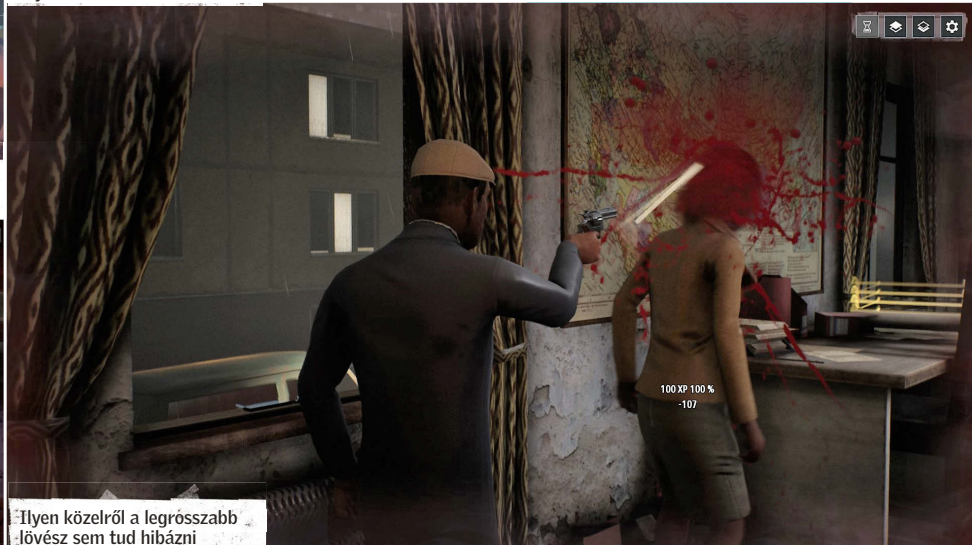


Nem kellett volna ennyire összevérezni a szerverszobát

Bejutottunk. Na most merre?



Úton a következő küldetésre



Ilyen közelről a legrosszabb lövész sem tud hibázni

Hidegháborús kém-történet

PHANTOM DOCTRINE

ROPPANT IZGALMAS TÖRTÉNELMI TÉMA A HIDEGHÁBORÚ ÉVTIZEDEKEN ÁT TARTÓ KORSZAKA, NEM IS CSODA, HOGY OLYAN SOK KÖNYVET, FILMET, SZOROZATOT ÉS VIDÉJÁTÉKOT IHLETETT. A CreativeForge legújabb játéka, a *Phantom Doctrine* is ezt a témát dolgozza fel, viszont egy fiktív konfliktusba csöppenünk, és egy teljesen egyedi történetet élhetünk át, a hidegháború inkább csak történelmi keretként és jó alapszituációként szolgál. Személy szerint mindig is érdekelt ez a korszak, és nagyon szívesen olvasok róla, illetve nézek kapcsolódó filmalkotásokat, így érdeklődve ültem le játszani a *Phantom Doctrine* elé. A tematikus fórumokon többen is lopakodós *XCOM* játékként emlegették, de a CreativeForge alkotása gyakorlatilag csak a játéktípus alapjaiban emlékeztet a patinás sorozatra; egyes nézőpontokból érdekes lehet, de sajnos minőségben elmarad a Firaxis legjobb játékeitól. Egyébként az *XCOM* franchise is feldolgozta már a hidegháború témáját, de a *The Bureau: XCOM Declassified* a várakozásokon alul teljesített, és közel

INFO
Kiadó **Good Shepherd Entertainment**
Fejlesztő **CreativeForge Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az 1980-as években játszódó körökre osztott stratégia szerzőiágazó történettel és rengeteg izgalmas küldetéssel. **PEGI 18+**

sem részesült olyan fogadtatásban, mint a sorozat többi része.

OROSZ LEGYEK, VAGY AMERIKAI?

A történet elején rögtön meg kell hoznunk egy fontos döntést: választanunk kell, hogy egy orosz KGB-ügynök vagy pedig egy amerikai CIA-alkalmazott bőrébe bújva vágunk bele a küldetéssorozatba. Végeredményben a sztori ugyanoda fog kifutni, a más háttértörténettel rendelkező ügynököknek azonban eltérő missziókat kell teljesíteniük, illetve magára a cselekmény kibontakozására is más rálátásunk lesz. Ehhez kapcsolódóan a karaktergenerátorral meglepően sok ideig el lehet szórakozni. Nagy számú és változatos alapkinézet közül válogathatunk, és ruházatból, illetve kiegészítőkből is széles a kínálat. A játékmenet szempontjából persze ennek gyakorlatilag semmi jelentősége, de így legalább jobban kötődhetünk a főszereplőhöz, és akár egy ázsiai nevű, színes bőrű, orosz kémekkel is belevághatunk a történetbe, csak hogy még szórakoztatóbb legyen a dolog. A végigjátás kezdetén két mód és három nehézségi szint közül van lehetőségünk választani. Első alkalommal csak a Regular-mód elérhető, ha azonban már egyszer eljutottunk a befejezésig, akkor az Extended verzióban még mélyebbre áshatjuk magunkat a részletekben, és a játékbeli konfliktus még több részletét ismerhetjük

meg. A nehézségi fokozatok közül a szokásos easy, medium és hard szintek jelentenek egyre komolyabb kihívást, aki pedig igazán bátornak érzi magát, az nekifuthat a *Phantom Doctrine* Ironman Mode-jának is. Ez a nehézségi fokozatoktól független opció, amelyben nem engedélyezett a manuális mentés és betöltés, ha pedig főszereplőnk elhalálozik, akkor az egész történetet kezdetjük előlről. A sztori egyébként közel 40 játékhóra alatt teljesíthető a könnyebb szinteken is, a különböző kezdőpontoknak és módoknak hála pedig sok időt el lehet tölteni a fiktív hidegháborús kém-történetben. Az első végigjátás jutalma során a CIA- és a KGB-kém kezdőponton kívüli harmadik háttértörténet – ebbe is érdemes belevágnia azoknak, akiket megfog a *Phantom Doctrine* világa.

MINDEN MINDENNEL ÖSSZEFÜGG

A játék története lassan indul, és rögtön több olyan jelenetet láthatunk, amit nem nagyon tudunk hova tenni, viszont később szépen lassan a helyükre kerülnek a dolgok. Folyamatosan, egyre több küldetés teljesítésével összeáll a kép, de ehhez nem csak a küldetések során kell jól teljesíteni. A sztori szerint választott főszereplőnkkel egyébként a The Cabal titkosügynök-szervezetet irányítjuk a hidegháború végéhez közeledve, az 1980-as években. A szemben álló fél oldalát a *The Beholder*

Initiative képviseli, amely a mi csoportunkhoz hasonlóan rejtélyes, és tagjai nemzeti-ségtől függetlenek. A történethez kapcsolódó küldetéseket a világ számos pontján teljesítjük – az első, tutorial misszió (amelyet érdemes még a játéktípus veteránjainak is végigcsinálni) Németországban mutatja be a játék alapmechanikáit, de rögtön utána már egy pakisztáni nukleáris tesztelő létesítményben kapunk feladatot. A körökre osztott küldetések teljesítéséhez kapcsolódóan számos átvezető videón keresztül ismerjük meg a *Phantom Doctrine* történetét. A szinkronszínészek jó munkát végeztek, az animáció viszont több esetben kissé esetlen volt, de ez a játékmenetet nem befolyásolta. A küldetéseken és az átvezetőkön kívül a harmadik, kimondottan fontos játékelem, ahogy a bázisunkon feltérképezzük a történekek közötti összefüggéseket, és megpróbáljuk a megfelelő helyre navigálni kémcsapatunkat. Szórazokoztat az azt látni, ahogy ügynökeink átrepülnek a fél Földet, hogy valakit ártalmatlanítsanak, ugyanakkor sokkal több a teendőnk annál, hogy likvidáljuk az összes ellenséget. Igyekezniünk kell a lehető legtöbb információt begyűjteni, a megfelelő embereket megtalálni, és adott esetben hagyni, hogy az ellenséges ügynökök befejezzenek egy munkát, ha aztán még egy lépéssel előtűnik járhatunk. Fontos szerepet játszik a tervezés és a küldetések precíz kivitelezése a siker elérése érdekében, ehhez pedig mind a tábla előtti képeket összekötve, mind az akció helyszínen maximális odafigyelés szükséges. A sztori hosszából adódóan néha ugyan monotonná válhatnak a te-

endőink, de a kémkedés és a folyamatosan ránk leselkedő veszély fenyegetése izgalmasá teszi az élményt. Adott esetben végtelemül egyszerűnek tűnhet a két megszerzett dokumentum alapján feldolgozott információ összekötése és a következtetések levonása, de ahogy folyamatosan, lépésről lépésre haladva egyre több bizonyítékot gyűjtünk, és közeledünk a végkifejlet felé, tényleg egyre inkább egy igazi kém-történet központi szereplőjének érezhetjük magunkat.

BIZTOS KEZŰ ÜGYNÖKÖK

Persze jól szórazokozhatunk a már említett tábla, vagyis a conspiracy board előtt, a játék-
idő lényegesebb részét azonban akció közben, az izometrikus pályán fogjuk tölni ügynökeinkkel. A küldetések típusától függően két-
tő, de akár hat emberünkkel is megpróbálhatjuk teljesíteni a feladatokat a körökre osztott stratégiai fázisban. Az *XCOM* játékoktól eltérően nem katonákat, hanem kémekeket irányítunk, így sokkal hangsúlyosabb szerepe van a lopakodásnak és az előre eltervezett lépéseknek, mint a fegyveres küzdelemnek. Persze sokszor meg kell húznunk a ravaszt, de a lövés sikeressége nem egy százalékos rendszerrel és a szerencsétől függ, hanem többek között a fegyver erősségétől és az úgynevezett „awarenessmutatótól”. Minden lövés eltalálja az ellenséget, a mutatók csak azt befolyásolják, mekkora sérülést okozunk. Nem fordulhat elő olyan frusztráló szituáció, hogy közvetlen közelről lő mellé az egyik ügynökünk, és emiatt veszítjük el a küldetést. A korai missziók során még kevés lehetőségünk lesz a különböző lépések kidolgozására, ám ahogy ha-

ladunk előre a történetben, egyre több és komplexebb eszközzel és módszerrel oldhatjuk meg a feladatokat. Aki tehát komolyabban szeretné venni a sztorit, annak érdemes fellapoznia a játék kézikönyvét, mert nem sokra megy majd ötletszerű próbálkozásokkal. Habár a *Phantom Doctrine* néhány helyen ellaposodik, és egyes küldetések is hamar unalomba fulladhatnak, a játék összességében izgalmas, és tartalmas kikapcsolódást nyújt a körökre osztott stratégiák, illetve a kém-történetek rajongói számára.

KIVI



A HALLOWEENI FRISSÍTÉS

A cikkrás időszak alatti legutóbbi, 1.0.8-as sorszámú patch nemcsak javításokat és kisebb újításokat hozott, hanem igazi halloweeni hangulatú felszereléseket is, amelyeket a fejlesztők egy livestream során mutattak be. A patchnek hála ezután akár tóklámpásfejú kémekkel is belevághatunk a történetbe.

HARDVER

Windows 7/8//8.1/10 (64 bit), Intel Core i3-2100/AMD Phenom II X4 965, 6 GB RAM, GeForce GTX 550 Ti/Intel HD 620/Radeon HD 5770, DirectX 11, 35 GB szabad hely

- ✦ hosszú, tartalmas kampány
- ✦ rengeteg taktikai lehetőség
- ✦ érdekes háttér munkák
- ✖ helyenként kissé sablonos sztori
- ✖ unalmas akciójeleitek
- ✖ érdektelen multiplayer

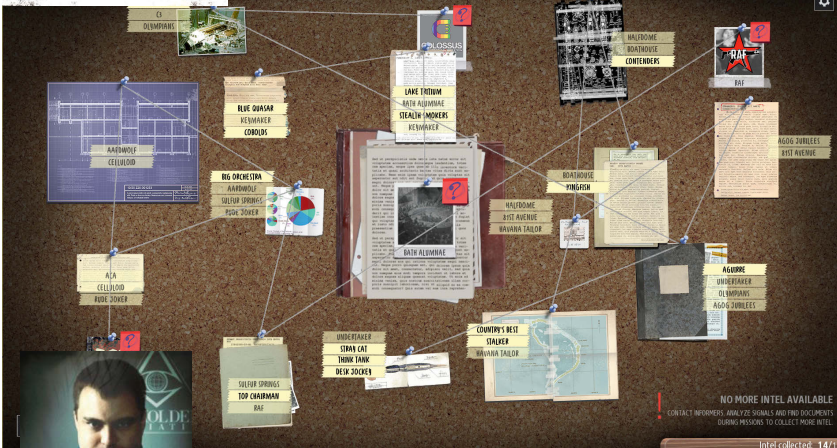
KIVI

Helyenként kicsit lapos, de alapvetően érdekes és tartalmas játékelmény.

76

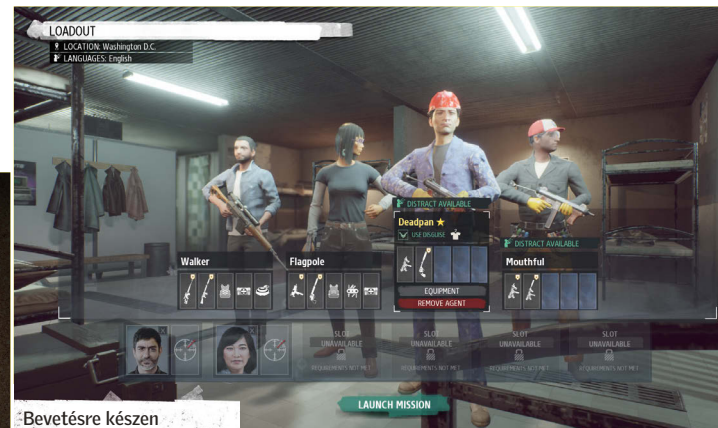
NEM FORDULHAT ELŐ OLYAN FRUSZTRÁLÓ SZITUÁCIÓ, HOGY KÖZVETLEN KÖZELRŐL LŐ MELLÉ AZ EGYIK ÜGYNÖKÜNKT, ÉS EMIATT ELVESZÍTJÜK A KÜLDETÉST

Lassan összeáll a történet



HA TE MONDOD

Blazej Krakowiak head of business and marketing, CreativeForge Games: „Az ellenfelek viselkedésével megpróbálunk nyomást gyakorolni a játékosokra, még több kihívást adni számukra.”



Anyám, mekkora homokozó!

DAKAR 18



INFO

Kiadó **Bigmoon Entertainment, Deep Silver**
Fejlesztő **Bigmoon Entertainment Platform**

PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden Az évtizedek óta ismert egyik legkeményebb autóverseny digitális feldolgozása. De minek? PEGI 3+

E LÉG SOK DOLGOT LÁTTUNK MÁR AZ AUTÓS VIDEOJÁTÉKOK TERÉN, KEZDVE A PÁLYAVERSENYEKTŐL, FOLYTATVA A RALIVAL ÉS A RONCSDERBIVEL, DE UGYANÍGY EMLÍTHETNÉNK A KEN BLOCK FÉMJELEZTE GUMIFÜSTÖLŐS PARASZTVAKÍTÁST IS.

Egyetlen dolog nem volt még, vagy ha mégis, akkor nem igazán emlékszünk rá. Még hozzá a Dakar-rali, amely talán a világ egyik legkomolyabb géperezési megmérettetése, hiszen a versenyzők hosszú napokon át szelik a vidéket úgy, hogy az őket körülvevő több száz négyzetkilométer szinte minden egyes pontja ugyanolyan. Innen nézve tehát akár még jó ötletnek is tűnhet, hogy valakik megpróbálják legalább az érzés egy részét átadni a játékosoknak, és lőn, megszületett a *Dakar 18*.

A LAPOS KÖNÉL BALRA

A szoftvert elindítva egész gyorsan az események sűrűjében találjuk magunkat.

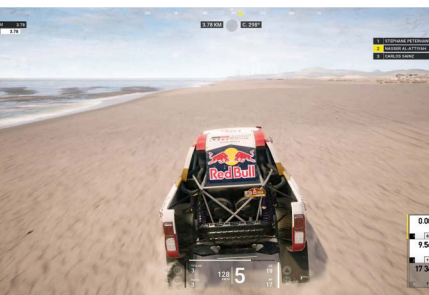
Jön a tutorialmód, amely leginkább azért fontos, mert ennek során érthetjük meg, hogy a mindenütt tök egyforma sivatagban hogyan találjuk meg az ellenőrzőpontokat. A dolog lényege annyi, hogy egyik szemünkkel a megtett távot, a másikkal pedig a képernyő jobb alsó sarkában lévő itinert szükséges figyelni, séré-

nyen hallgatva, hogy navigátorunk mit duruzsol a fülünkbe. Eddig akár még azt is mondatnánk, hogy áh, nincs ebben semmi bonyolult, de aki így gondolja, az hamar tanácstalanul bolyong majd a végeláthatatlan homoktengerben. A helyzet ugyanis az, hogy amennyiben nem a legkönnyebb fokozatot, hanem a közepeset választjuk, valóban csak az írott és a mondott navigációra támaszkodhatunk, amit nem úgy kell elképzelni, hogy ránézünk a GPS-re, és kanyarodunk, amikor erre utasít. Ebben a játékban jellemző te-reptárgyak és mellélük fokok vannak megadva, tehát nagyjából úgy néz ki az egész, hogy rajt után 3,5 kilométer egyenesen, majd a nagy kőnél balra, 172°-os irányban 5,1 kilométeren keresztül, és 8,6-nál a dűne mellett erősen jobbra, 340 fokra. Így már egyáltalán nem egyszerű ám, tekintve, hogy elég egyetlen elnézett tájékozódási pont, és máris elveszítettünk mindent, amit addig csináltunk. Ez egyébként egy nagyon jól eltalált része a *Dakar 18*-nak, hiszen a navigációs módszer lehetőségét nyújt arra, hogy legalább egészen kicsi szeletét valóban megizleljük annak, milyen lehet a modern technikák újított kényelem nélkül hasítani, és milyen reménytelen tud lenni a helyzet akkor, amikor elnéztünk egy kiszáradt fát, vagy nem vettük észre, hogy már régen eljöttünk a homokkal befűjt mellékút mellett. Sőt, ha vagyunk olyan bátrak, hogy motorral/kvaddal álljunk rajthoz, még annyi sincs, hogy másvalaki duruzsolja a fülünkbe a

helyes irányt, kizárólag magunkra hagyatkozhatunk.

A HOMOK TITKAI

Címszavakban elég lenne annyi is, hogy 12 ezer négyzetkilométernyi nyitott világ Bolíviában, Peruban és Argentínában, miközben 14 pályán száguldhatunk végig olyan hírességekkel karöltve, mint Carlos Sainz vagy éppen Sebastian Loeb. Járművekből sincs hiány, tekintve, hogy autókból a Peugeot, a Mini, a Toyota, a Renault és a Mitsubishi, míg motorokból a KTM, a Honda, a Yamaha és a Husqvarna állnak rendelkezésre. Rajtuk kívül akad még kvad, SxS Polaris, valamint az igazi szörnyetegek, tehát a kamionok közül a MAN, a Tatra, a Maz és a Kamaz képviseltetik magukat. Vitathatatlan, hogy a sandbox autóverseny ilyesfajta formában relatíve újdonságnak számít, hiszen végre nem láthatatlan falakról pattanunk vissza, vagy időt veszítve egy gyors vágás után kerülünk újra a pályára. Aki ebben a játékban eltéved, az vagy nyom egy restartot, vagy visszarakatja magát az előzőleg teljesített ellenőrzőpontra, természetesen idővesztéséért cserébe. Nehezebb fokozaton sérülést szenvednek a járművek, amelyeket Dakar-pontokért javíthatunk meg, ez a lehetőség azonban olyan, mint a gyönyörű, nagy mellű csaj, azaz nem hull az égből, tehát nem árt, ha nem 110-zel érünk fel a homokdűne tetejére, hogy aztán romhalmazzként érjünk talajt 20 méterrel lejjebb. További nehézséget okoz, hogy simán elakadhatunk, ilyenkor pedig kénytelenek vagyunk kiszáll-



Elég nehéz, de élvezetes a navigáció



Nagyon béna, ha ki kell szállni

Aki motorral indul, még magányosabb lesz



TÖMEGBEN IS EGYEDÜL

Természetesen a többjátékos mód sem maradhatott ki, így odahaza osztott képernyőn próbálhatunk egymás felett győzedelmeskedni, de talán ez a legtöbb, amit kihozhatunk a címből, mivel a szervereken még annyian sincsenek, mint egy átlagos hétfégi magyar bajnokin.

ni, és kézzel megoldani a helyzetet, vagy ha mással történik hasonló, megtehetjük, hogy kisegítjük kényelmetlen állapotából. Fontos tudnivaló, hogy egészen hosszú szakaszok is akadnak, ami mostanság nem túl megszokott az autós játékok szegmensében, ezért mindig örülünk, ha ilyesmivel találkozunk, és ebben a konkrét esetben akár egy órán keresztül is kóvályoghatunk a sivatagban, mire teljesítjük az adott kihívást. Készülj fel, nehéz dolog elsőnek lenni, tekintve, hogy nehezebb fokozaton a navigáció az első néhány órában meglehetősen leterheli majd a teljesítőképeségedet, mert vagy az van, hogy túl gyorsan mész, és elvéted az irányváltási pontokat, vagy az, hogy odatalálsz mindenhová, de lassan. Tanácsként érdemes megjegyezni, hogy ha valamelyik versenytársad pont ugyanott szembe jön, akkor lehet, hogy nem ő megy rossz irányba, hanem te.

MIÉRT NE ROHANJ MEGVENNI?

Jó lenne hinni, hogy a *Dakar 18* egy kiváló játék, de a szomorú valóság, hogy nagyon nem az, és mindjárt meg is világitjuk, miért. A fizika egyszerűen gyötrelmes, és ez sajnos már a tutorial közben egyértelművé válik, ami azért gáz, mert így nem derülnek ki azok az apró jószágok sem, amelyek olykor mégis jellemzik a játékot. Kezdjük ott, hogy amint fékezünk, valamelyik irányba azonnal kitér az autó orra, és igen hamar szentségetlenni kezdünk, kivéve, ha utána kamionnal vágnak neki a szakaszoknak, mert a nagyobb

szekerek valamivel stabilabbak tudnak lenni. Arról pedig már ne is beszéljünk, hogy amikor beleakadunk egy útszéli kis kőbe, amely legfeljebb tizedannyi súllyal rendelkezik, mint a mi verdánk, úgy állunk meg, mintha sziklafalba rohantunk volna. Attól függetlenül, hogy egyértelműen látszik, nem a szimuláció volt a fő csapásirány, árkádként is lehetne normális fizikát alkotni, ami nem annyiban merül ki, hogy ha fékezünk, járművünk nem kanyarodik, ha meg gázzal fordulunk, tolja az orrát kifelé. Már önmagában ez is elég lehet ahhoz, hogy bár nem túlzottan fanyalogva, mégis eltoljuk magunk elől a további játékot, de a fejlesztők nem kívántak félmunkát végezni, ezért a rémes fizikát megtoldották a nem túl veretes grafikával (és akkor még finoman fogalmaztunk). Maguk a járművek még csak-csak kinéznek valahogy, elvégre licenelt termékekről van szó, amelyeket illik úgy megalkotni, hogy felismerhetőek legyenek, de a környezet nagyon gyatra. Jól lehet a sivatagban túlzott szépségeket néhez alkotni, de attól még nem lenne szabad a tíz évvel ezelőtti grafikai színvonalat hozni. Az is vicces, amikor például el kellene fordulnunk 90 fokba jobbra, de mi repesztünk tovább egyenesen, mitfárerünk pedig rendületlenül sorolja, hogy mikor merre menjünk, egy pillanatra sem zavarja, hogy már régen nem ott vagyunk, ahol lennünk kellene. Hiába tehát a remek ötlet, ha a kivitelezés messze alulmúlja az alapvetően elvárható szintet.

RG



MINI DAKAR-TÖRTÉNELEM

Az első Párizs–Dakart 1979-ben rendezték meg egy milliárdos fiatal miatt, aki előző évben majdnem halálát lelta a sivatagban, mivel elég rendszeren eltévedt, de végül mégiscsak sikerült megtalálnia a kiutat. Jelenleg a legeredményesebbnek Stéphane Peterhansel tekinthető, aki már több mint egy tucat-szor állhatott fel a dobogó legfelső fokára.

HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10 (64 bit), Intel Core i5-2400 2,5 GHz/AMD FX-6100 3,3 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660/AMD HD 7870 (2 GB VRAM)

- + érdekes téma
- + sandbox térkép
- + olykor valóban hangulatos
- tragikus fizika
- hitvány grafika
- béna sérülési modell

RG

A téma jó, de a megvalósítás kritikán aluli.

54

NEM ÁRT, HA NEM 110-ZEL ÉRÜNK FEL A HOMOKDŰNE TETEJÉRE



Egész csinos kis grafika... lett volna 2010-ben



Kamionnal nem érződik annyira az elcseszett fizika

My Hero Academia Cinematic Universe

MY HERO ONE'S JUSTICE



INFO

Kiadó **Namco Bandai Entertainment**
 Fejlesztő **Byking Platform**
 Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A My Hero Academia manga és anime tulajdonképpen a kosztümös szuperhősök témáját dolgozza fel eltérő stílusban. Ez természetesen a verekedős játéka a szériából. **PEGI 12+**

NEM LÁTSZIK NYUGODNI A NAMCO BANDAI, AMÍG MINDEN HÓNAPRA NEM JUT EGY-EGY ÚJABB ANIMEFELDOLGOZÁS.

Csak idén érkezett már tőlük *Sword Art Online*, *Boruto*, *Gintama*, *Full Metal Panic*, *Dragon Ball*, *Seven Deadly Sins* és *Little Witch Academia* – hogy a *Gundam*-áradról már ne is essék szó. Ez persze így van, mióta világ a világ – a nagy különbség a régi időkhez képest az, hogy a legtöbb ilyen program már megjelenik Nyugaton is. Ez történt a My Hero Academia feldolgozásával is, annak ellenére, hogy ez a széria azért népszerűség tekintetében nem azon a szinten áll, mint a *One Piece* vagy a *Dragon Ball*. Ez persze önmagában nem gond; sőt, néha talán még nagyobb örömet is jelent, ha egy ismeretlen, ám remek szériához kerülhetünk közelebb egy nagyszerű játékon keresztül.

ALL MIGHT VS. ALL FOR ONE

Az előző mondatnak legalább az egyik fele igaz: a My Hero Academia a jelenleg futó sőnen – azaz a tiniközönségnek készült, akcióval és drámával teli – animeszériák egyik legjobbja. Azon túl, hogy a stílus minden kötelező kellékét felmutatja, mindenképpen egyedi vonásának számít, hogy nyilvánvalóan az amerikai szuperhősök képregények jelentik fő ihletforrását. Itt is kosztümös-köpenyes hősök csapnak össze a vil-

lág elpusztítására vagy legalább kizsákmányolására készülő ellenfeikkel, és persze mindenki kreatív módon használja különféle képességeit. A legpontosabb konkrét párhuzam talán a Marvel-féle Inhumans lehetne, hiszen e világban is egy véletlen esemény hatására váltak különlegessé a civilek. Igaz, itt nem csak néhány kiválasztottal történt ez meg, hanem szinte minden ember rendelkezik valamilyen speciális erővel, még ha a legtöbbet ezt nem is használják ki.

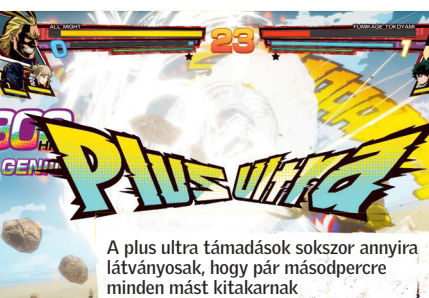
Természetesen izzig-vérig japán anime a My Hero Academia, tehát a szereplők ritkán idősebbek 18 évesnél, hajuk színompás, és persze mindenki egy gimnáziumjellegű hősképzőben tanulgat, tinidramák közepette megvédve a világot minden rosszcarcú és/vagy mutáns jöttmenttől. A széria központi alakja Izuku Midoriya, egyike a hősképeség – azaz quirk – nélküli civileknek. Gyermekkorának tekintélyes részét épp ezért kegyetlen gúnyolódások céltáblájaként tölti, de természetesen minden megváltozik, amikor a világ legnagyobb hőse, All Might ráhagyományozza a benne rejlő elképesztő erejű quirket. A sorozat lényegében Midoriya belépéséről a hősnéveldebe, no meg csatáiról és személyes kapcsolatainak alakulásáról szól.

DIGITALIZÁLVA

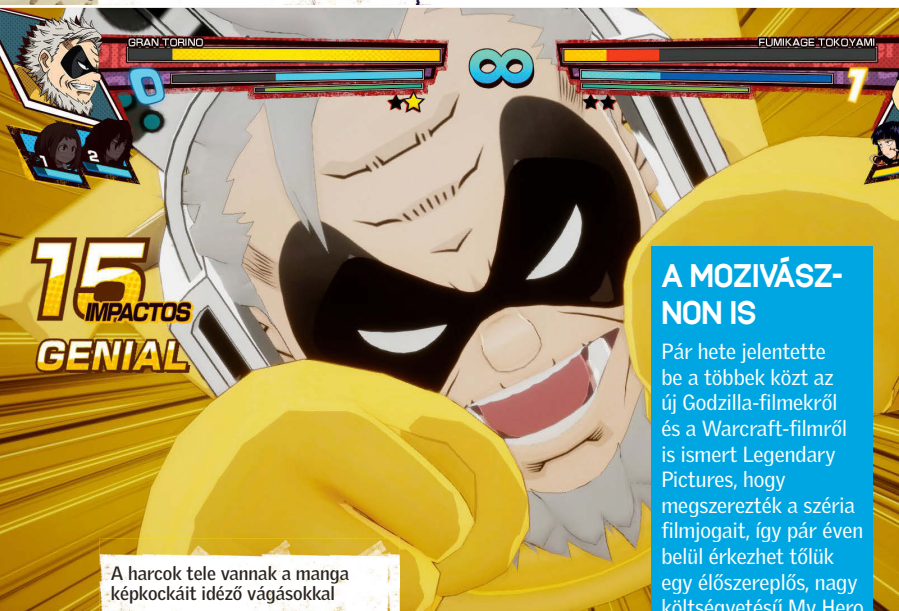
Hiába azonban az anime (és még inkább: a manga) nagyszerű világépítése és sok remek karaktere, a játékról ordít, hogy azoknak készült, akik már e nélkül is t-

viről hegyire ismerik ezt az univerzumot. A sztorimód például számomra érthetetlenül nem az elejétől fogva veszi végig a Midoriya körül zajló eseményeket, hanem az anime második évadának felétől indul el, és a harmadik évad feléig zárul. Ennek rögvest két következménye van: aki nem ismeri a világot, az zéró felvezetés nélkül csöppen bele egy mindenféle furakalakok közt zajló háborúskodásba, aki pedig követte az eseményeket a tévben, az lényegében semmi újat nem fog látni. A kampány egyébként számtalan fejezetből áll, amelyeket egy komplex fastruktúrán nyitogathatunk meg. Sajnos a legtöbb mindössze egyetlen összecsapásból, illetve némi felvezetésből áll. Ez utóbbiak főleg állóképeket használnak, és a párbeszédet a lehető legkevesebbet sem árulják el a bunyók, ellenségeskedések hátteréről. A mennyiségre nem lehet kifogás, tényleg sok tucat ütközet vár ránk, de ez a rideg és szegényes struktúra alig-alig adta meg a lelkesedést, ami szükséges volt a végigjátszáshoz.

Ennél sokkal jobban élveztem a Mission-módot, amelyben ismét csak egy méretes adag ütközetet kapunk, ahol az ellenfelek fixek, de mi azt vihetünk az ütközetbe a megnyitott karakterek közül, akit csak akarunk. Egy-egy küldetésorozat leküzdése során életerőnk nem regenerálódik, így sokkal jobban rá leszünk kényszerítve az odafigyelésre, a védekezésre. Ebben a játékmódban a karakterek XP-t szereznek, szintet lépnek, és fejlődnek, ami ter-



A plus ultra támadások sokszor annyira látványosak, hogy pár másodpercre minden mást kitakarnak



A MOZIVÁSZ-NON IS

Pár hete jelentette be a többek közt az új Godzilla-filmekről és a Warcraft-filmről is ismert Legendary Pictures, hogy megszerezték a széria filmjogait, így pár éven belül érkehet tőlük egy élőszereplős, nagy költségvetésű My Hero Academia mozifilm.

A harcok tele vannak a manga képkockáit idéző vágásokkal



Mission-módban sok „mi lenne, ha” jellegű fantáziacsatát kapunk



természetesen azonnal aktiválta grindolós pavlovi reflexeimet. Ezenfelül természetesen van online mód (megvallom, egyetlen meccset tudtam csak megnyerni a sok tucat lejátzottból – a főleg japánokból álló közönség megsemmisített) egész jó netkóddal, és persze lehet gyakorolni, lokális multit játszani, arcade-módban küzdeni és karaktereinket mindenféle látványos kiegészítővel felruházni. A lehetőségek közül nem hiányzik semmi, de a játékmenetről sajnos már nem mondható el ugyanez.

ÖKÖLHARC

A *One's Justice* verekedései viszonylag apró arénákban zajlanak; arénákban, amelyekben meglepően sok a tereptárgy. Igaz, ezek papírmáséként zúzódnak össze a legkisebb érintéstől is, de ha más értelmük nincs, hát a verekedések végére kellemesen leharcolt, tényleg pozdorjává zúzott környezetet biztosítanak. Az alaptámadásoknak három fajtája van, amelyek amolyan kő-papír-olló rendszerben verik egymást körbe (e rendszerről egyébként a minden tekintetben pocskék tutorial semmit sem mond). Ezek mellett természetesen vannak dobások, illetve a karaktereknek igazi egyéniséget biztosító quirkek és ezek extrém formái, egy kék mérce feltöltését megkívánó plus ultra támadások.

Noha gyorsaság, erő és harci stílus tekintetében amúgy is találunk eltéréseket a karakterek között, ezek a speciális attackok jelentik a tényleges különbségeket. A széria hősei és gonoszai minden látványos képességüket a játékban is be tudják vetni, így az-

tán Red Riot itt is defenzív harcos, All Might az offenzívára koncentrál, Shoto pedig a tűz és a fagy erejét használja. Hiába használjuk azonban akár a radikálisan leegyszerűsített kombózást kínáló irányítást, akár a rendes „manual” gombkiosztást, hamar rá kell jönnünk arra, hogy néhány karakter jóval erősebb a többinél. Ez nemcsak online látszott, ahol Eraser Head és Earphone Jack jóval sürűbben jelennek meg, mint a nyivászta Gran Torino, de az egyjátékos módoknak is betett egy kicsit. Itt a gépi játékosok amúgy sem feltétlenül állnak a helyzet magaslatán, és sokkal többet futkorásznak passzívan, mint az indokolt lenne.

Az animefeldolgozásokként létrejövő verekedős játékok ritkán akarnak olyan mély harc-rendszerrel lenyomni sokszor nem játékmez-szállott vásárlóik torkán, mint mondjuk a *Virtua Fighter* vagy a *Street Fighter*, és ez tökéletesen igaz a *One's Justice*-re is. Természetesen a gyakorlás és a reflexek itt is igen sokat számítanak – erről tökéletesen mesélnek online kudarcaim is –, de a skillplafon sokkal alacsonyabban van, mint akár a(z ugyanennyibe kerülő) *SoulCalibur VI*-ban.

EZ VAN

Jószérivel minden licenelt játék elsősorban azoknak javallott, akik ismerik és szeretik a mintául szolgáló művet, legyen az könyv, film, netán anime. A *My Hero Academia* e feldolgozása azonban olyan szinten tojik a témát nem (vagy csak felületesen) ismerőkre, hogy ettől egyenesen barátságtalannak tűnik. Egy efféle verekedős játékban is fel lehetne építeni úgy a sztorit, hogy Katsuki



ÚJ HARCOSOK

Nyilvánvaló, hogy 2018-ban már nem elképzelhető egy verekedős játék DLC-karakterek nélkül, így aztán a *One's Justice* is kap ilyeneket. Már most elérhető a tüzet manipuláló Endeavor és a neve alapján is beazonosítható harcmóddal rendelkező Deku Shoot Style, de hamarosan érkezik a szélviharokkal operáló Inasa Yoarashi is.

Bakugo és Tomura Shigaraki összecsapása ne fura japán szavak random egyvelegének, hanem tényleg sorsdöntő akciónak tűnjön, de a fejlesztőknek ez valamiért nem jött össze. A játékmódok, a tartalom és a látvány szintjén bőven az átlag felett teljesít a *One's Justice*, de mivel a játékmenet alig múlja felül az épp elfogadható szintet, nehéz lelkesedni érte. Persze ha remegve várod az anime negyedik évadát, akkor biztos ez is szórakoztat majd, de úgy gondolom, még a rajongók között sem lesznek sokan, akiknek ez válik a kedvenc verekedős játékká.

Grath

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-750, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460/AMD Radeon HD 6870, DirectX 11, 12 GB szabad tárhely

- + Mission-mód
- + működő netkód (külsőleg) átszabható karakterekkel
- MHA-típusok nem sokat értenek majd belőle
- nincs angol szinkron
- néha még felirat sem

GRATH

A riválisokon túl a manga és az anime is sokkal jobb, mint a játék.

65



TOGA
A TARTALOM ÉS A LÁTVÁNY SZINTJÉN AZ ÁTLAG FELETT TELJESÍT A ONE'S JUSTICE, DE MIVEL A JÁTÉK MENET JOVAL GYENGÉBB, NEHÉZ LELKESEDNI ÉRTE

2 HITS



Nincs sok rendes átvetető jelenet, de legalább szórakoztatóak

UNITED STATES OF SMASH



Elég sok lehetőségünk van karaktereink fejlesztésére

KÖZÖSSÉGI KALAPOZÁS
Az Achtung! Cthulhu eleinte egy szimpla kaland volt a Call of Cthulhu és a Savage Worlds szerepjátékokhoz, ám egy sikeres Kickstarter-kampánynak köszönhetően számos könyvvel, figurával és kiegészítővel bővült a franchise.



Viszonylag letisztult, könnyen átlátható kezelőfelülettel van dolgunk



Egy idő után már nemcsak katonákkal, hanem ilyen csúfságokkal is meg kell küzdenünk

Blitzkrieg csápos szörnyekkel

ACHTUNG! CTHULHU TACTICS

ALAPOSAN MEG TUDJA MOZGATNI A FEJLESZTŐK FANTÁZIÁJÁT A NÁCI NÉMET-ORSZÁG. Amíg például a *Wolfenstein* szériában őrült tudósok mindenféle vad kreációkat kell darabokra zúznunk, addig egy másik fiktív univerzumban sokkal sötétebb praktikákhoz nyúlunk a németek.

KEVÉS IDE A GÉPPUSKA

Mielőtt azonban elmélyednénk az Auroch Digital címében, érdemes megnézni, milyen világba is csöppenünk bele. Adott tehát a második világháború, de a színpadon mögött zajlik egy titkos háború is, amelynek során a szövetségesek a náci Cult of the Black Sun, illetve riválisaik, a Nachtwölfe ellen harcolnak. A németek pedig ezúttal sem pusztán fegyverekkel szeretnének győzedelmeskedni, ugyanis különböző természetfeletti lényeket is segítségül hívnak a csatározások során. Ilyen feltételek mellett kell az általunk irányított díszes társaságnak megküzdenie ellenfeleivel, de azért hőseinket sem kell félteni, hiszen ők sem csúszkával vonulnak harcba. A missziók közben szabadon barangolhatunk brigádunkkal, felfedezhetjük a környezetet, és mindenféle apróságot is begyűjthetünk a pályán, illetve mivel egy háború kellős közepén vagyunk, értelemszerűen gyakran összecsapunk majd a nációkkal is. A harc nagyjából úgy működik, ahogy azt a körökre osztott stratégiákban megszokhattuk, tehát egységeink pontokból gazdálkodva mozoghatnak és cselekedhetnek. A lövöldözés mellett különleges képességekkel is rendelkeznek az egyes ka-

INFO

Kiadó **Ripstone**
Fejlesztő **Auroch Digital**
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Nációkkal és okkultizmussal felturbózott, körökre osztott stratégiai játék egy alternatív második világháborúban.**
PEGI **N/A**

rakterek, de akár gránátokat, illetve egyéb eszközöket is használhatnak a bevetés során. Természetesen az elengedhetetlen fedezékrendszer sem maradt ki, ami nagyban növeli csapatunk túlélési esélyeit a csataterén. A fejlesztők igyekeztek feldobni néhány apró érdekességgel a harcokat, emiatt például fontos, hogy melyik irányba néz karakterünk, miután odaparancsoltuk valahova, illetve arra is érdemes odafigyelni, hogy derék katonáink természetfeletti jelenséget vagy egy társuk szenvedését látva stresszessé válhatnak, ami értelemszerűen nem jó dolog egy tűzpárbaj közepén. Pánéció helyett szerencséséjük van egységeinknek, ami azt jelenti, hogy találat után nem csökken azonnal az életerejük. Főhadiszállásunkon új tárgyakkal és képességekkel ruházhatjuk fel katonáinkat, ilyen-olyan kiegészítővel módosíthatjuk fegyvereiket, illetve kiválaszthatjuk, hogy a főtörténetet szeretnének-e folytatni, vagy melléküldetésre küldjük csapatunkat, amiért hasznos jutalmak járnak.

ROZSDÁS PISZTOLY, SZAKADT VARÁZSKÖNYV

Az elképzelés korrekt, de sajnos többből is vérzik az *Achtung! Cthulhu Tactics*. Kifejezetten bosszantó például az olykor furcsán viselkedő mesterséges intelligencia, aminek köszönhetően ellenfeleink gyakran elszaladnak előlünk a pálya egyik rejtett zugába, mi pedig loholhatunk utánuk. Az is elég frusztráló, hogy négyfős osztagunknak néha nevétségesen sok ellenféllel kell elbánnia, az MI értelmetlen döntései miatt pedig sokszor indokolatlanul hosszúvá és mono-

tonná válik egy-egy pálya. Kellenek a kihívások, de amikor a szívós és erőseket sebző ellenfelek pillanatok alatt ledarálják a maroknyi csapatomat, az sokkal inkább tervezési hiba a fejlesztők részéről. A történet pedig gyakorlatilag egymás után következő missziók sora, nagyon minimális kórtéssel, amit én kihagyott ziccernek érzek, mert simán van annyi érdekes elem ebben az univerzumban, amiből össze lehetett volna kalapálni egy épkezláb sztorit. Egy kis odafigyeléssel és csiszolgatással egész jó játék lehetett volna az *Achtung! Cthulhu Tactics*, de a végeredmény nagyjából olyan, mint egy ígéretes alapanyagú köré épített rozoga szerkezet, amely bármelyik pillanatban összeomolhat.

Gucs

HARDVER

Windows Vista, Intel i5-4570, 8 GB RAM, GeForce GTX 1050 Ti 4 GB, 3 GB szabad hely

- + érdekes koncepció
- + jól átlátható csapatmenedzselés
- bosszantó MI
- hamar monotonná válhat
- kisebb-nagyobb bugok

GUCS

Ezzel a teljesítménnyel nem lehet háborút nyerni.

70



A Ganondorf pánckészlet. Switch-exkluzív



Teszt
DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

GameStar
A PC-S, PS3-AS, PS4-ES, XBOX 360-AS ÉS XBOX ONE-OS VÁLTOZATOK TESZTJÉT KERESD A 2012/05-ÖS, 2013/09-ES ÉS 2014/09-ES GAMESTARBAN



Az online játék sajnos nincs ingyen

NEM CSAK CUKI PORFOGÓK

A Diablo III-hoz hamarosan jönnek amiibók, melyek gyakorlatilag gyűjtendő figurák. Ezek egy különleges chipet kapnak a talpukba, amit a konzollal leolvastatva hozzáférünk játékbeli extrákhoz. A Treasure Goblin például megnyit majd egy különleges portált, amelynek túloldalán kincsek várnak ránk.



A Switch-verzió is a körkörös menürendszert örökölte meg

Hátizsákba csomagolható terrortúra

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

MIÓTA A SWITCH MEGJELENT, FOLYAMATOSAN KAPJA A JOBBNÁL JOBB NINTENDÓS ÉS HARMADIK FÉLTŐL SZÁRMAZÓ CÍMEKET. Egy remek konzolról van szó, amelynek játéklístaja nagyszerű címmel bővült. Az lett volna a meglepetés, ha rosszul sült el a dolog.

AZ A-GOMB HALÁLA

A *Diablo III: Eternal Collection* Switch-verziója a 2017 júniusában megjelent kibővített konzolos kiadást veszi alapul, ami azt jelenti, hogy ebben benne van az összes eddigi frissítés, a *Reaper of Souls* kiegészítő és a *Rise of the Necromancer* tartalmi csomag is. Megkaptuk mind az öt felvonást, mind a hét kasztot és az összes játékmódot, amit az évek során belegyömöszöltek a játékba, ráadásul mindent azonnal elérjük már az induláskor. Nem kell újra végigpörgetnie a kampányt senkinek, aki nem akarja még egyszer átélni *Diablo* harmadik feltámadását és a halál angyalának felbukkanását. Helyette rögtön mehet az Adventure-mód vagy a kampány tetszőleges felvonásának bármelyik küldetése. Az online többjátékos meccskereső is azonnal használható, így már első lépéseinket is cimborákkal az oldalunkon tehetjük meg. Sajnos ehhez ki kell fizetnünk a Nintendo Online szolgáltatáshoz tartozó havidíjat (ez természetesen a helyi multira nem vonatkozik), de talán ezzel nem mondunk újat azoknak, akik rendszeresen játszanak konzolokon multis címek-



INFO
Kiadó **Blizzard Entertainment**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
Platform **Nintendo Switch**
Röviden Végtelenszer újrajátszható DLC, amely egészen új elemekkel dobja fel az RPG műfajt. PEGI 16+

kel. Ezen a lehetőségeken felül egyébként a Switch-verzió nem tartogat különleges, exkluzív extrákat, csak néhány kozmetikai cuccot kaptunk, mint a *Zeldából* kölcsönzött Ganondorf pánccelzatos és a Triforce portrékeretet. A konzol Joy-Conjait sem használták ki túlzottan a fejlesztők, és a velük kapcsolatos egyetlen extra, hogy rázásra bukfcenezik a karakter, ami nem túl hasznos, és időnként akkor is megugrasztotta a monkomat, amikor csak helyezkedtem a kanapén. Ettől függetlenül ez ugyanaz a *Diablo III*, amit már évek óta nyúzunk, csak egy új gépen.

JÓL ÁLL NEKI A NINTENDO

A Nintendo Switch-portokkal szemben lényeges kérdés, hogy milyen sebességgel és mekkora felbontásban kínálják a tartalmat. Ha a száraz adatokat nézzük, akkor nincs mire panaszkodnunk: a játék papíron 60 fps-t produkál dokkolóban és azon kívül is. Hordozható formában 720p-s felbontást kapunk, míg kijelzőre kötve 960p-t. Utóbbi nem kimondottan lenyűgöző, de nem is tűnik rosszabbnak egy 1080p-s képnél, ráadásul a 60 fps-t is gond nélkül tartja, még mozgalmasabb, intenzívebb helyzetekben is. Egy pillanatra sem vettünk észre akadást vagy lassulást. A *Diablo III*-nak ez a csomagja ugyanazt a felhasználói felületet kapta, amit a többi konzolos tesó, azaz nagy, majdnem az egész képernyőt betöltő menüket körkörös navigációs részekkel. Könnyen kezelhető, hamar hozzá lehet szokni, és a Switch kontrollereivel is töké-

letesen működik. Ez akkor is így van, ha a Joy-Con párost szétválasztjuk, és az egyiket a haverunk kezébe nyomjuk. Ekkor a kevesebb gomb miatt kombinációk használatára szorítkozik a rendszer (a menühöz például be kell nyomni a joyt és a mínuszgombot egyszerre), de még ezeket is hamar meg lehet tanulni. Mivel a Switch eleve két irányítóval érkezik, és könnyen lepasszolhatjuk az egyiket, ez a verzió a legjobb arra, hogy körégyűjtjük játékestársainkat. Maximum három cimborával, négyesben mehetünk vadászni egy képernyőt bámulva. Picit erős lenne kijelenteni, hogy a *Diablo III* Switchen a legjobb, de azt talán minden kétség nélkül leírhatjuk, hogy a Nintendo családbarát konzolja semmit sem vesz el a Blizzard sikerjátékának élményéből, sőt. A hozzáadott, könnyed cooplehetőséggel és a hibrid kiépítésből származó hordozhatósággal a switches *Eternal Collection* lett a legjobb konzolos verzió.

Hunter

- + stabil framerate
- + könnyed coop
- + hordozható Diablo
- mozgásérzékelős bukfcen
- decemberig várni kell az amiibókra

HUNTER
Nem ez fogja eladni a konzolt, de Switch-tulajoknak megéri.

89

Teszt

» GUACAMELEE! 2



A saskampók használatával Juan szinte repül a levegőben

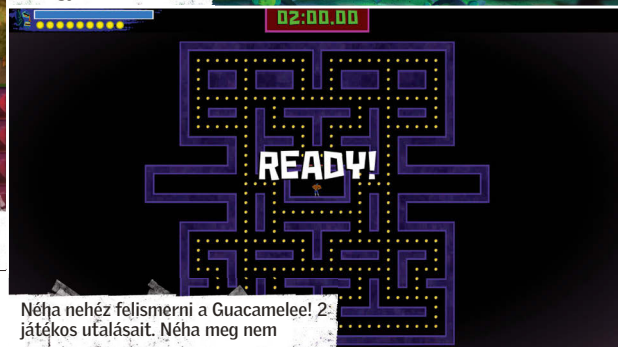


A nagy (csirke)szökés

02:00:00



Három-négy játékkal már szinte áttekinthetetlen a játék



Néha nehéz felismerni a Guacamelee! 2 játékos utalásait. Néha meg nem

¡Viva México! ¡Viva Juan!

GUACAMELEE! 2

NEM TEGNAP VOLT, HOGY MEGVÉDÜNK MEXIKÓT A NAPFOGYATKOZÁS EREJÉT GONOSZ MACHINÁCIÓKRA FELHASZNÁLNI KÍVÁNO CALACÁTÓL, de az utazás minden résztvevőnek – a démonformát öltött ellenlábasunkat leszámítva – fantasztikus élmény volt. Juan Aguacate, az egyszeri agavetermelő napszámos hőssé vált, és elnyerte szerelme kezét, a játékos pedig egy tartalmas utazást tehetett a mexikói mítoszok világába egy, a stílustól szokatlanul vidám metroidvania játék segítségével.

MULTIVERZUM ÉS IDŐSÍKOK

Bár teljes visszatekintést nem kapunk, egy rövid, játszható összefoglalóval emlékeztet bennünket a játék remek elődje történéseire. A nagy meglepetések ezt követően jönnek: kiderül, hogy ezek a pozitív világ-megmentő események csak Mexiverzum egyik szilánkján történtek meg így, a többi verzióban sokkal szomorúbban alakult a helyzet. Nagyon úgy néz ki, hogy a multiverzumot ismét Juannak kell megmentenie, ami igen sajnálatos: hősrünk a nagy győzelme óta eltelt hét évben ugyanis nemcsak kétszeres apa lett, de felesége föltjének köszönhetően bizony ellustult. Bajsza még hetykén áll, de luchadorcsizma helyett strandpapucsot hord, egykor feszülő hasizmait pedig szőrös sörhas fedi. Azonban dad-body ide, apás viccek oda, ha menni kell, hát menni kell, még akkor is, ha egykori szövetségeseinknek ehhez egyszer meg is kell ölniük Juant. A Holtak Világából persze van menekvés, mégpedig mindenféle idő- és térkapukon keresztül. Az új ellenség neve Salvador, szövetségesei számosak, megbízható őrmesterei között pedig többek közt egy agresszív kaktusz is találunk. Bár az első órában a játék minőségi, ám keveset alakult folyta-

INFO
Kiadó **DrinkBox**
Fejlesztő **DrinkBox**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden Az első részben megmentettük a nőt, a világot, sőt még önbecsülésünket is. A második rész jóval emeli a tétet – most bajszunkért vonulunk háborúba.
PEGI 12+

tásnak tűnik, ahogy játszunk, úgy tűnnek fel sorozatosan az új és új játékelemek, a változatos extrák. A multiverzum például nem szimplán a képregények világának paródiája, de ezzel a megoldással rengeteg érdekes helyre, korábban látott vidékek teljesen új értelmet nyújtó variációira juthatunk el.

KAC-KAC

Már a nyitópillanatokban is tisztán látszik, hogy a *Guacamelee! 2* ezúttal műfajparódiává akar válni. Néha csak pár pillanatra tartó, máskor jó negyedórás jelenetekben millió eltérő játék tűnik fel: a *Limbo* monokróm világában alig menekülünk el egy jellegzetes pókszerű dőféselő, majd a *Street Fighter II* autóverős minijátéka nyújt félperces szórakozást, később pedig egy klasszikus, körökre osztott RPG-vé válik a program. Némelyik ilyen célzás csak egy fáradt kaccantást csal elő az emberből, egy másik valódi vigyort vált ki, de összességében működik a dolog – a mémeket és az online szlenget jobbra az opcionális párbeszédbe és a háttérgrafikára számították a fejlesztők.

Szinte hibátlan viszont a játékmenet, a közelharcra, akrobatikus mozgásra és vad kombózásra építő, állandóan kihívást nyújtó pályaeépítés. Bár a duci Juan eleinte nem sokat tud felmutatni régi repertoárjából, szép lassan visszanyeri speciális mozgásait (amelyek harcon kívül a színes blokkok átütésében segítik), elkezd a boltokban fejleszteni képességeit, újra ráérez a létsíkok közti váltás örömeire, majd eltanulja a második rész új akcióit is, amelyek közül az elsődleges a csirkeforma ezúttal akaratlagos felöltése lesz.

Ez nem alakítja át radikálisan a klasszikus játékmenetet, viszont rengeteg módon használják ki a fejlesztők, összefűzve a madárformát és annak képességeit a többi manőverrel. A halálnak most sincs kö-

vetkezménye, és még a legördögibb platformrészek, a bestiákkal teletömött egy képernyős minikihívások legszörnyűbbike is letudható pár (tucat) próbálkozás árán. Csakúgy, mint az első részben, néha már-már ritmusjátékká alakul a program, ahol ugrás közben kell ütni, majd alakot váltani, a következő platformra érkezés előtt pedig még dimenziót is váltunk, hogy el tudjunk kapni egy kampót. Pontosan emiatt nem működik igazán a kooperatív mód – ha egyvalaki elrontja a légi balettet, vagy akár csak egy kicsit is elcsúszik az időzítés, máris kezdhetjük előlről az egészet.

JUAN, A HŐS

A *Guacamelee! 2* nem egy kiugróan sokat változott, teljesen megújult folytatás, mégis minden téren felül tudja múlni az eredetit. Harmadjára valószínűleg ennél több előrelépésre lesz szükség, de ez nem jelenti azt, hogy a Drinkbox nem végzett nagyszerű munkát. A látványvilág egészen fantasztikus, a kacsaringósan felépített világ tele van titkokkal, a harc pedig jóval szórakoztatóbb, mint riválisai nagy részében.

Grath

HARDVER

Windows 7/8/10, 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 2 GB VRAM, DirectX 11, 2 GB szabad hely

- + nagyszerűen felépített pályák
- + csodálatos látvány és zene
- a humor néha fásasztó
- a coopmód csak zavar

GRATH

A *Guacamelee! 2* sokkal jobb, szebb, és humorosabb, mint elődje.

90

DAY ONE EDITION*

NOVEMBER 20-ÁN ÉRKEZIK A *Farming Simulator 19*



*A DAY1 KIADÁSHOZ MOST AJÁNDÉK MAHINDRA RETRIEVER JÁR.



SZERETNÉD ÚJRA HASZNÁLNI A RÉGI KONZOLOD KONTOLLEREIT AZ ÚJ GÉPEKEN? KIHASZNÁLNÁD AZ EGÉR ÉS A BILLENTYŰZET ELŐNYEIT KONZOLON IS?

MI TUDJUK RÁ A MEGOLDÁST A BROOK SUPER CONVERTER ÉS SNIPER SEGÍTSÉGÉVEL!



Brook

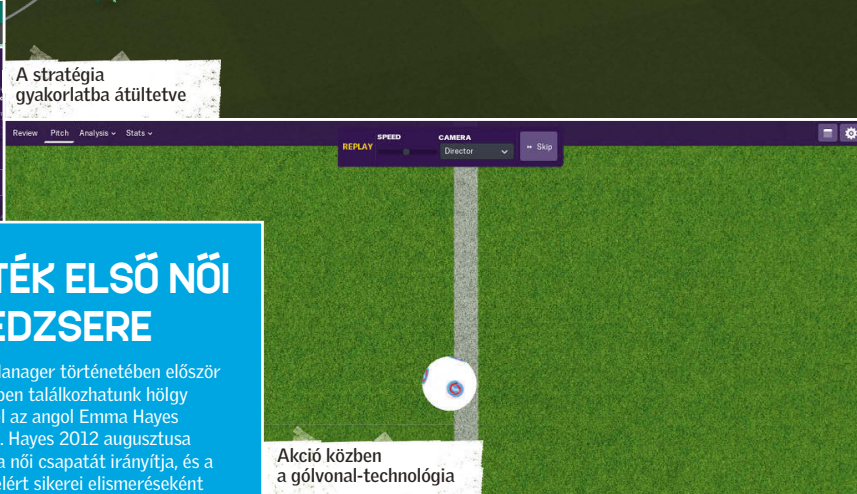
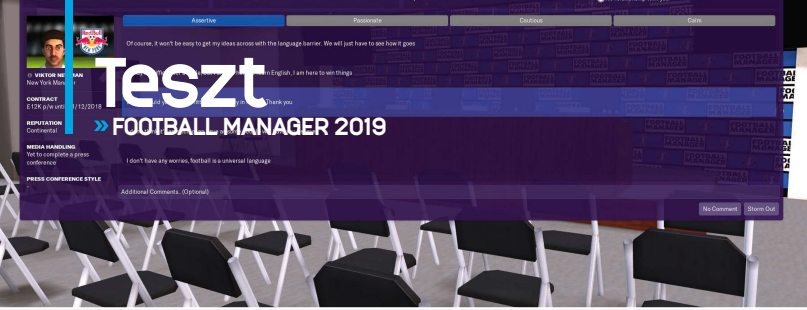


A **SOLESEAT** MEGÉRKEZETT MAGYARORSZÁGRA! GAMER SZÉKEK KIVÁLÓ MINŐSÉGBEN, MEGFIZETHETŐ ÁRAKON!



WWW.SADGAMES.HU

E-MAIL: INFO@SADGAMES.HU  WWW.FACEBOOK.COM/SADJATEKOK/



A JÁTÉK ELSŐ NŐI MENEDZSERE

A Football Manager történetében először az FM2019-ben találkoztunk hölgy menedzserrel az angol Emma Hayes személyében. Hayes 2012 augusztusa óta a Chelsea női csapatát irányítja, és szakmában elért sikerei elismeréseként 2016-ban tagjai közé fogadta a Most Excellent Order of the British Empire.

Láthatóan van mit javítani a csapaton

Akció közben a gólvonal-technológia

Sokkal több, mint sport

FOOTBALL MANAGER 2019

MINDIG NEHÉZ FELADAT EGY OLYAN JÁTÉKOT ÉRTÉKELNI, AMELYNEK ÉVRŐL ÉVRE KIADJÁK A LEGJAVABB VERZIÓJÁT.

A *Football Manager* sorozattal sincs ez másképp, idén is megjelent a Sports Interactive piacvezető futballmenedzser-szimulátora. Gyakorlatilag nincs is igazi ellenfele a franchise-nak, viszont a fejlesztők ez alkalommal sem kényelmesedtek el, és az elkerülhetetlen adatbázis-frissítésen kívül több újítást végeztek a játékban, mint az utóbbi években bármikor. Nagy várakozásokkal ültünk a játék elé, hiszen az egyes újdonságokról már korábban is volt szó, Miles Jacobson, a csapat vezetője pedig egy interjúban rengeteg NPC-vel rendelkező, mély és tartalmas RPG-ként emlegette a *Football Manager 2019*-et. Ezt a kijelentést továbbra is kis túlzásnak érzem, ennek ellenére az *FM2019* nem okozott csalódást.

SZÁMÍT A KÜLSŐN

A mérkőzések grafikájától és a szimulációtól azért most sem lehet hasra esni. Valamivel szebb, mint a tavalyi kiadás, de igazából ezen a téren az *FM2017* és az *FM2018* között volt nagyobb ugrás. A grafikai motor nem nagyon dolgoztatja meg a PC-t, gyengébb masinákön is vígan elfut a játék, legfeljebb kicsit hosszabb ideig tartanak a betöltések. Maga a felhasználói felület ellenben kapott egy kis ráncfelvarrást, valamivel letisztultabb lett, a menü alapszíne pedig új, lilás árnyalatban pompázik. Maga a menürendszer nem változott, ugyanolyan részletességgel áshatjuk bele magunkat menedzseri felada-

INFO

Kiadó **SEGA**
 Fejlesztő **Sports Interactive**
 Platform **PC**
 Röviden **A 14 éve futó focimenedzser franchise legújabb darabja alapjaiban változtatja meg a sorozat egyes elemeit.**
 PEGI **3+**

taink legapróbb dolgaiba is, illetve a tavaly sikeresen debütált és jól működő Dynamics rendszer is visszatért. Két felületet viszont teljesen átdolgozott a Sports Interactive, ezeknek köszönhetően pedig még élethűbbé és aprólékosabbá tették a játékot. Egyrészt változott a Training-modul, amelyet több apró újdonsággal is feldobtak a fejlesztők. Jó előre is tervezhetünk a naptárban különböző játéktílusok és stratégiákhoz képest több opció közül választhatunk a csapatos és az egyéni edzéstervek kidolgozása során is.

Még izgalmasabb változás az újragondolt taktikai felület. Választhatunk az eredeti játéktílusok és stratégiák alapján modellezett lehetőségek közül, de akár a sajátunkat is megálmodhatjuk. Az egyes stratégiai hatékonysága természetesen függ a játékosok egyéni stílusától is, ezekre pedig nagyon érdemes odafigyelni az első választás és az esetleges saját egyedi taktika szerkesztésekor. Támadó szellemű játékosokkal nem tudunk majd bunkerfocit játszani, és a kevésbé jól passzoló középpályássor sem lesz sikeres a tikitaka hatékony kivitelezésében. Érdemes még megemlíteni az ugyancsak felújított tutorialrészeket is, amelyekkel interaktív módon tanulhatunk bele mind az új, mind pedig a régebbi funkciókba. Persze aki kevésbé szeretne minden apró-cseprő dologgal foglalkozni, az idén is átpasszolhatja ennek felelősségét az asszisztenseknek, vagy éppen válthat a *Football Manager Touch* kiadásra, amely sokkal pörgősebb és gyorsabb, mint az alapjáték, illetve még különleges kihívásokat is teljesíthetünk az erre fejlesztett játékmódban.

NÉMETORSZÁG, JÖVŐKI

A fejlesztőknek idén sikerült megszerezniük a Bundesliga és a Bundesliga 2 jogait, így már nem csak néhány német csapat érhető el hivatalos licenccel. Emellett persze szokás szerint rengeteg ország számos csapata közül választhatunk munkahelyet. A menedzseri élmény pedig még teljesebb a már említett fejlesztéseken túl a felújított meccsek előtti eligazításnak, a javított mesterséges intelligenciának, valamint a való élethez hűen alkalmazott VAR- és gólvonal-technológiának köszönhetően. Sajnos néha még előfordulnak bugok és furcsaságok (főleg a játékosok sérüléseit és igényeit illetően), de a *Football Manager 2019* minden téren jobb az elődeinél, emiatt a rajongóknak érdemes megfontolniuk a beruházást a kicsit magas ár ellenére is.

Kiv

HARDVER

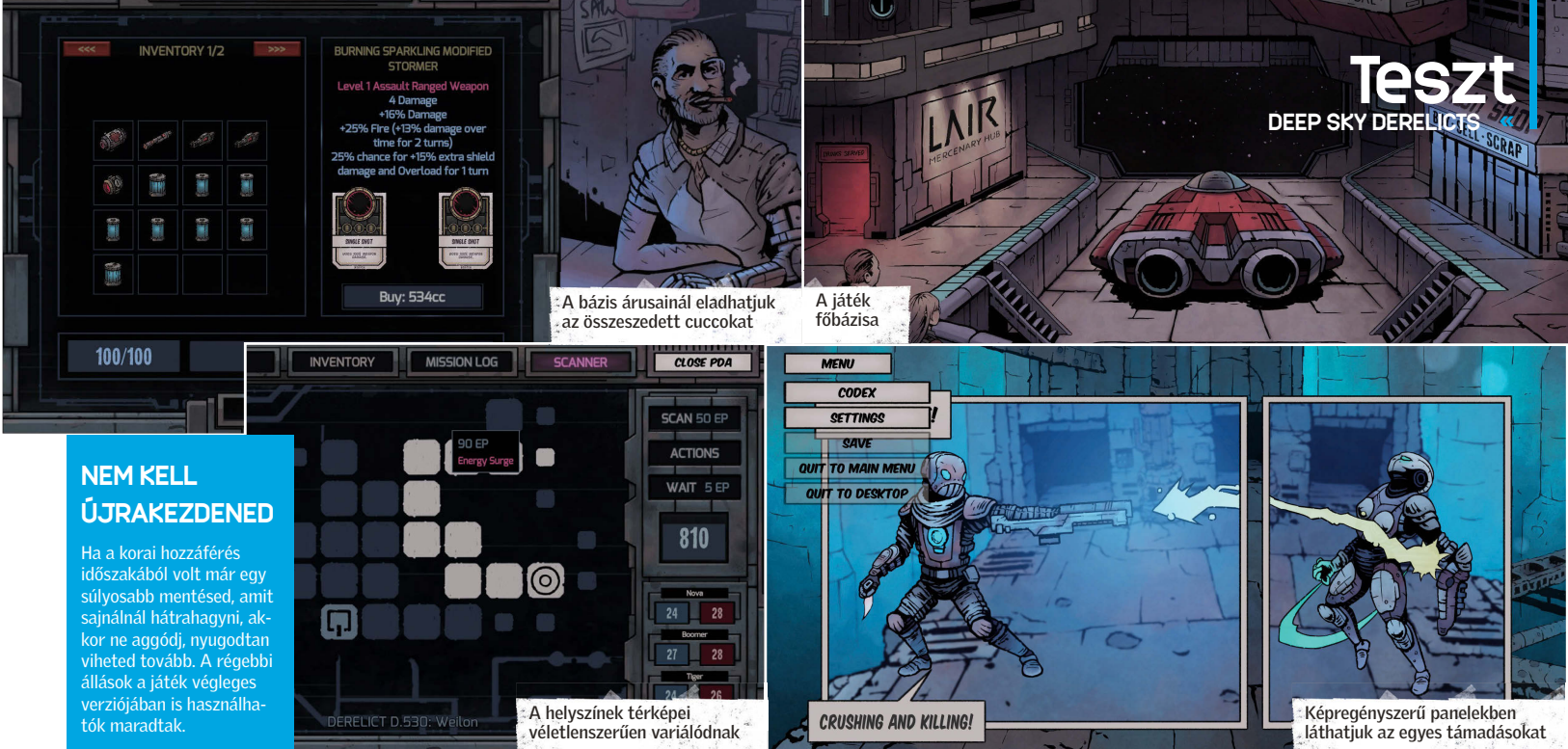
Windows 7/8/8.1/10, Intel Pentium 4, Intel Core/AMD Athlon 2,2 GHz, 2 GB RAM, Intel GMA X4500/Nvidia GeForce 9600 GT/AMD Radeon HD 3650 (256 VRAM), DirectX 9.0c, 7 GB szabad hely

- + kreatív új taktikai modul
- + felújított látványvilág
- + részletes és kidolgozott tutorial
- előfordulnak bugok
- még mindig kicsit túlárzott

KIVI

A sorozat eddigi legkomplexebb és legjobb darabja.

86



A bázis árusainál eladhatjuk az összeszedett cuccokat

A játék főbázisa

NEM KELL ÚJRAKEZDENED

Ha a korai hozzáférés időszakából volt már egy súlyosabb mentésed, amit sajnálnál hátrahagyni, akkor ne aggódj, nyugodtan viheted tovább. A régebbi állások a játék végleges verziójában is használhatók maradtak.

A helyszínek térképei véletlenszerűen variálódnak

CRUSHING AND KILLING!

Képregényszerű panelekben láthatjuk az egyes támadásokat

Az űr mélyében senki sem látja a lapjaidat

DEEP SKY DERELICTS

KEVÉS OLYAN EGYEDI JÁTÉKOT TALÁLNI AZ INDIE-PIACON, MINT A DEEP SKY DERELICTS, AMELY EGYSZERRE AKAR KÁRTYAJÁTÉK, RPG ÉS SCI-FI ŰRKALAND LENNI. Ebből a háromból kettő össze is jött, s ez úgy is szép eredmény, hogy a harmadik területen azért megbicsaklott.

A MÉLYBEN KEZDÜNK

A *Deep Sky Derelicts* a címéhez híven a mély vízbe dobja a játékosokat. Néhány magyarázó mellékszövegen túl nincs oktatás vagy segédanyag; amint megnyomod a kampánygombot, azonnal egy karakterszerkesztőben találsz magad, ahol úgy kell megalkotnod három főhősödöt, hogy azt sem tudod, mit fogsz velük kezdeni. Kiválasztod a kasztjukat, a portréjukat, a nevüket, aztán indul a buli. Egy ütött-kopott sci-fi-univerzumban találsz magad, amely egy kicsit hasonló az eredeti Star Wars trilógia képi világához. Vannak űrhajók, energiapajzsok, lézergyverek, de mindent megevett a rozsdás és idő. A játék egész művészeti stílusára jellemző, hogy erős vonalakkal és tompa színekkel akarja éreztetni az előtűnik feltáruló univerzum őszöreg mivoltát.

Ebben a megviselt galaxisban egy űrbázis az otthonunk, ahol a helyi kormányzó kiadja a feladatot: találjuk meg a misztikus anyahajót. Ehhez a világűrben sodródó hajókat kell átkutatnunk információkért. Inentől kiválaszthatjuk, hogy a kis űrsiklónkkal melyik legközelebbi roncsra akarunk átugrani, és elkezdünk átkutatni. Az egyes helyszíneket egy PDA-térképen ke-



INFO

Kiadó **1C Company**
 Fejlesztő **Snowhound Games**
 Platform **PC**
 Röviden Egy komor és durva sci-fi-világban játszódó, körökre osztott RPG, amelyben kártyapaklijaink a leg-erősebb fegyvereink. **PEGI 12+**

resztül járjuk be, és minden lépésünknek ára lesz. A pályán energiába kerül a mozgás, egy adott terület átfésülése, de még a harc is. Ha sikerrel is vettük küldetésünket, csak további energiaráfordítással jutunk vissza hajónkhoz. Természetesen kifutunk ebből az erőforrásból, és meghalunk nélküle. Ez főleg akkor kellemetlen, amikor hardcore-módban játszunk, mert ekkor az elmúlás végleges. Emiatt érdemes fél szemünket mindig az energiatáron tartani.

Kutatás közben belebotlunk majd rozsrakcokba, akik egyébként az életünket akarják, őket pedig egy körökre osztott, kártyás harcrendszerben nyomhatjuk le. Mindhárom karakterünk saját paklival rendelkezik, a lapok képességei és erősségei pedig a rájuk aggatott felszerelésektől függenek. Megtalálni a legjobb cuccokon keresztül a karakterekhez illő legjobb lapokat a legnagyobb sikerélmény, amit a *Deep Sky Derelicts* nyújtani tud.

A SÖTÉT OLDAL

Miközben az anyahajó után kutatunk, melléküldetéseket vehetünk fel, amelyek teljesítéséért tapasztalati pontokat, tárgyakat és pénzt kaphatunk. A játékkal eltöltött óráink nagy része úgy néz majd ki, hogy elfogadunk egy szerződést, elmegyünk teljesíteni azt, majd hazatérünk, feltöltjük az energiát, elrendezzük a felszerelésünket, és indulunk a következőre. Ezt az élményt leginkább csak az keseríti meg, hogy maga a központi sztori harmatgyenge, és egy kicsit sem motivál arra, hogy kergessem az anyahajót. A karakterek jellegtelten zsoldosok, akikért nem igazán fogunk aggódni, ezért

tényleg csak hardcore-módban érdemes játszani, hogy a végleges halál fenyegetése izgalmassá tegye a kalandot. A játék legnagyobb hibája mindemellett az, hogy a harcokban és a bázison történő ügyintézésen kívül időnk nagy részében teljesen üres, 2D-s PDA-térképet bámulunk, mivel azon keresztül lépkedünk. Fantáziátlan és unalmas, ami főleg azért dühítő, mert a játék többi része gyönyörűen kidolgozott; kár, hogy a hangulatos látványvilágot folyton ez a buta térkép takarja el. Szerencsére a taktikus játékmenet és a háttérzene kárpótol bennünket a szerencsétlen megoldásért. Ezzel együtt a *Deep Sky Derelicts* valamivel több tördélssel sokkal jobb is lehetett volna, így viszont csak az ingyencet fogja tartósan magával ragadni.

Hunter

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i3, 4 GB RAM, Intel HD Graphics 4400, DirectX 9.0c, 4 GB szabad hely

- + erőforrás-menedzsment
- + érdekes harcrendszer
- + látványdízajn
- gyér sztori
- unalmas térkép
- üres karakterek

HUNTER

Sosem született eddig ennyire adiktív mély űri kalandozás.

70

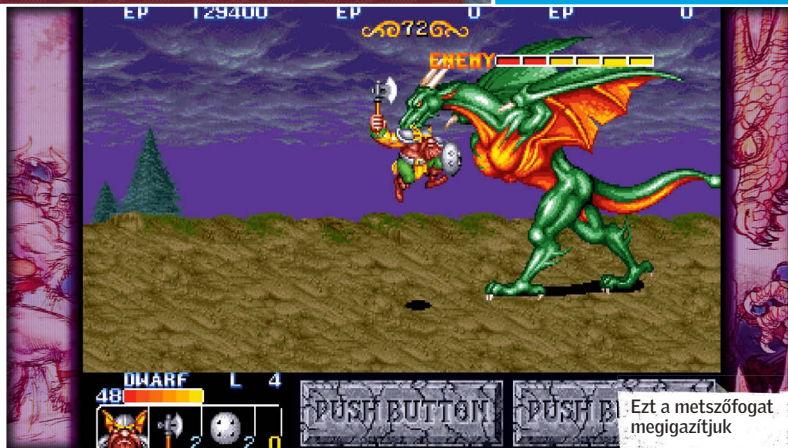
Teszt

CAPCOM BEAT 'EM UP BUNDLE



ELSŐK

A Capcom Beat 'Em Up Bundle-vel jött el az első alkalom, hogy az Armored Warriors és a Battle Circuit otthoni konzolokra látogat. Míg előbbi '94-ben, utóbbi pedig '97-ben jelent meg árkádgepekre, ezidáig semmilyen konzolra nem portolták őket.



Ezt a metszőfogat megigazítjuk



Táncoljunk!



Virágot a virágnak

Itt a bunyó ideje

CAPCOM BEAT 'EM UP BUNDLE

VÉGTELENÜL SZÓRAKOZTATÓ- ÁK A BEAT 'EM UP JÁTÉKOK.

Ezt viszonylag korán megtanultam, amikor általános iskola alsó tagozatában, egy dupla informatikaóra első perceiben megtaláltam egy barátommal a Golden Axe-ot az egyik gépen. A következő kétszer negyvenöt percben végig is vittük a játékot, és azóta imádom ezt a műfajt. Szerencsére minden elvárásomat megurotta a Capcom Beat 'Em Up Bundle.



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Hét klasszikus játékból álló gyűjtemény a beat 'em up műfaj egyik nagygégyjától.
PEGI 16+

A POLGÁRMESTER, AZ ŰRLÉNY ÉS A MÚMIA

Habár műfajukat és irányításuk alapjait tekintve megegyeznek, stílusukban annyira eltérők a csomagba pakolt játékok, hogy nem érezzük repetitívnek, ha egymás után játszunk egyikkel vagy másikkal. Ráadásul nagyjából mindegyik rendelkezik némi kis pluszsal, ami még egyedibbé teszi. Személyes kedvencem a *Battle Circuit*, amelyben űrbéli fejdadásokat testesítünk meg, és a pályákon összegyűjtött pénzből új képességeket tudunk venni, de a *The King of Dragons*ben például folyamatosan szintet lépnek a karakterek, és ezáltal erősödik a fegyverük, a pajzsuk és varázstámadásuk. Helyet kapott még a csomagban a *Street Fighter* spin-off *Final Fight* is, amelyben az egykori utcai bunyós (jelenleg polgármester) Mika Haggar és pár lelkes fiatal harcművész próbál rendet tenni Metro City utcáin. A *Knights of the Round* egyenesen Artúr király udvarába kalauzol, és az uralkodót, valamint két lovagját irányíthatjuk. Az *Armored Warriors*ban, ahogy a neve is mutatja, hatalmas mehekbe búj-

va püfölhetjük az ellent, míg a *Warriors of Fate* a keleti harcművészet világába repít el. Az egyik legmeghökkenőbb karakterekkel operáló játék azonban a *Captain Commando*. A *Final Fight* folytatásaként a jövőben kell megtisztítanunk Metro Cityt és a földet a bűnözéstől, és ehhez a címszereplőn kívül egy ninja, egy késekkel hadonászó baseballsapkás mímia és egy robotot irányító csecsemő áll a rendelkezésünkre.

MÉRETES POFONOS LÁDA

A Capcom a műfaj koronázatlan királya, és ezzel a csomaggal meglepetet is minket erre. Mind a hét játék kifogástalan sztrészlevezető verekedős móka, ráadásul nemcsak egyedül, de barátainkkal közösen is végigjátszhatjuk az összes címet. Egy gombnyomással be lehet csatlakozni az aktuális játékba, és máris sokkal élvezetesebb a pofozkodás. Sőt akár online is társulhatunk másokkal. Szerencsére kiküszöbölték a pénzbedobós játékok legnagyobb rákfénjét, az igazságtalan nehézséget, mert akárhányszor elhaláloznánk, azonnal visszaugorhatunk, és akár karakterünket is lecserélhetjük. Persze így egyszerű befejezni a játékokat, de elképesztően szórakoztatóak, és partijakként is tökéletesen funkcionálnak.

Ahogy már megszokhattuk a Capcomtól, a gyűjteménybe nem csupán a hét klasszikust pattintották bele, hanem egy méretes galériát is hozzácsaptak a csomaghoz. Utóbbiban karakterrajzok, látványtervek és marketinganyagok is bőven megtalálhatóak, további örömhír, hogy az alkotások mind-

egyikének kipróbálhatjuk a japán verzióját is. A játékok pont úgy néznek ki, és olyan hangzások, mint annak idején, és ez így van rendjén, a nagy felbontású tévék szélén keletkező csíkokat pedig pofás képekkel tölthetjük ki. Még egy dolog, amit feltétlenül meg kell említenem: a menü zenéje valami elképesztően pörgős.

A *Capcom Beat 'Em Up Bundle* a műfaj kedvelőinek kötelező vétele, főleg, hogy a jelenlegi generációs konzolok mindegyikére megjelent, valamint a PC-s verzió is elkészült. Ára sem túl húzós azt nézve, hogy a játékok végtelenszer újrajtszhatóak, társaságban remek szórakozást nyújtanak, és eléggé különbözőek ahhoz, hogy mindenki megtalálja a neki leginkább tetszőt.

Gócza

HARDVER

Windows 7 SP1/8/8.1/10 (64 bit), Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX460, DirectX 11, 2 GB szabad hely

- hamisítatlan retró érzés
- különböző stílusok
- lokális és online coop
- néhány klasszikus kimaradt

GÓCZA

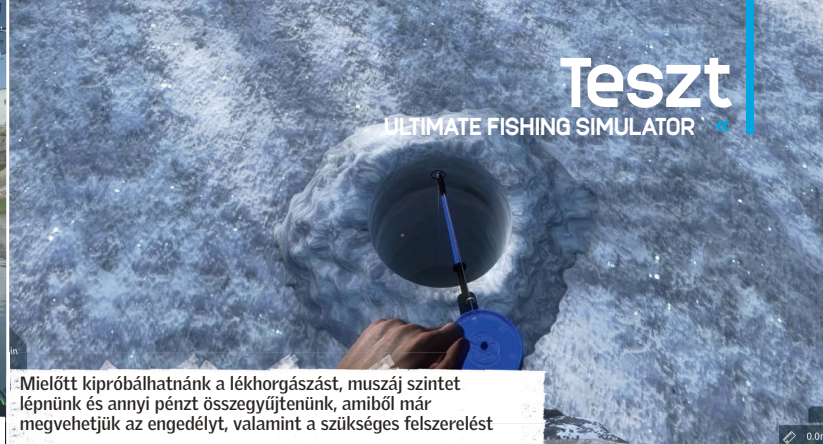
Bunyóra fel!

93



Brown Trout
 163 \$ +34 exp Weight 2.21 kg Length 0.54 m
 Sell +35 \$ Release +7 exp

A nap fogása



Mielőtt kipróbálhatnánk a lékhorgászást, muszáj szintet lépünk és annyi pénzt összegyűjtenünk, amiből már megvehetjük az engedélyt, valamint a szükséges felszerelést



KAPÁS LESZ

Az érintett felek október elején tudatták a nagyerdeművel, hogy az Ultimate Fishing Simulator jövőre konzolokon is bemutatkozik. A Switch hobbi-horgászai már 2019 tavaszán felcsalíthatják a szerelékét, akik azonban PS4-es vagy Xbox One-os gyűjteményüket gyarapítanák a játékkal, csak jóval később, valamikor az év vége felé vehetik át horgászengedélyüket.



Egy méretesebb katrdhalat már büszkén mutogatnánk a cimboráknak

Horogra akadva

ULTIMATE FISHING SIMULATOR

TÖBBEN IS KÉRDEZTÉK MÁR TÖLEM, HOGY MIT LEHET SZERETNI A PECÁZÁSBAN.

Az első helyen a csendet és az ezzel együtt járó nyugalmat emelném ki, de szorosan a nyomában jár a tevékenység természetközelsége is. Említhetném még az egyre fokozódó izgalmat, amit az úszó vagy a kapásjelző segítségével érezkelhető apró mozdítások váltanak ki, a gyermeki örömet, amikor kiemeljük aznap első halunkat, és a diadal mámorát, ha megakasztunk egy méretes példányt, majd kitarító fárasztást követően partra vonszoljuk. Nemes küzdelem ez horgász és zsákmánya között, amelyben utóbbinak mindig több esélye van az életben maradásra, mint a puskával célba vett vadnak. Általában ezt az érzést próbálják visszaadni a szimulátorok több-kevesebb sikerrel, miközben megkímélnék a horgászás árnyoldalától, mert egy játékban nem fordulhat elő, hogy spontán kialakult regatta résztvevői gabalyodjanak az ember zsinórjába, vagy szokatlanul bátor réce próbáljon meg elinálni az etetésre tartogatott kenyérszeletekkel. De attól sem kell tartanunk, hogy rákvörösré süt a nap, vagy a vérünkre szomjazik a vízpart összes színyogja. Másfelől viszont vacsora sem készül a zsákmányból.

FISCHER FRITZ FISCHT FRISCHE FISCHT

Pedig az *Ultimate Fishing Simulator* sokféleképpen elkészíthető halfajok tucatjával ismert meg a pontyoktól a pisztrángokon és a sügéreken át egészen a tokfélélig. És mivel az élőhelyük tekintetében nem feltétlenül tapasztalhatunk átfedést,

INFO
 Kiadó **Ultimate Games, PlayWay**
 Fejlesztő **Bit Golem, Ultimate Games**
 Platform **PC**
 Röviden Közösségi finanszírozás segítségével készült horgászszimulátor szobafogságra ítélt pecásoknak.
 PEGI **N/A**

különböző horgász helyek közül is választhatunk, egészen pontosan hétfőből. Ugyanúgy áztathatjuk a csalit halastó lágyan ringatózó vízében, mint folyóban és tengeröbölben. Ráadásul két helyszínt télen is felkereshetünk, hogy belekóstoljunk a szimulátorokban ritkán szerepeltetett lékhorgászatra is. Természetesen egészen más módszert kell alkalmaznunk, ha csukát vagy harcsát szemeltünk ki, mint amikor pisztrángra megyünk. Érdekes előzetesen áttanulmányozni a beépített enciklopédiát, hogy ne érjenek meglepetések, valamint hasonlóan céltudatosan összeállítani a felszerelést, ideértve a megfelelő bot, orsó, damil, horog és csali kiválasztását is. Nem elhanyagolható továbbá a napszak és az időjárási körülmények jelentősége sem.

Inkább lebeszelném a kezdő pecásokat arról, hogy már az elején a realisztikus mód mellett horgonyozzanak le, mert rengeteg információt visszatart a játék, azt feltételezve, hogy ismerjük a dörgést, valamint a kapások gyakoriságát illetően is szűkmarkúbb. Ennél fogva nehezebben gyűlik a pénz és a tapasztalati pont, csigalassúnak tűnik a fejlődés tempója. Könnyített játékomban éhesebbek a halak, méretesebbek is, a játék pedig szól, ha nem ideális felszereléssel próbálkozunk, valamint különböző vizuális segédletekkel (vízalatti kamera, külön ablakban látható úszó stb.) teszi komfortosabbá életünket. Láthatjuk, mekkora erővel feszíti leendő zsákmányunk a zsinórt, így máris tudjuk, mikor kell lazítani vagy szorítani a féken, nehogy szakadás legyen a vége.

FOGÁSI NAPLÓ

A szintlépés egyébként nem csupán a feloldható képességek miatt fontos, a kez-

dőterület kivételével a vízfelületekre szóló engedély megváltása ugyanis feltételhez kötött. No meg pénzhez, amiből sosem lehet elég, hiszen anélkül aligha bővíthetnénk felszerelésünket. A hamar átlátható rendszer hátulütőjeként viszont napokat kell rááldoznunk az életünkéből, hogy hozzáférést nyerjünk az izgalmasabb horgász helyekhez és az akár több mászát nyomó halakhoz. Ez pedig komoly hiba, mert még ha jól is állunk türelemmel (a pecások legfontosabb erénye), egyáltalán nem biztos, hogy a szabadidővel is ugyanez a helyzet.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8.1/10, Intel Core i5, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 (2 GB VRAM), DirectX 11, 12 GB szabad hely

- + kétféle játékmód
- + változatos módszerek, helyszínek és sokféle halfaj
- + élethű hangzás
- + jó ár-érték arány
- visszafogott látvány és tökéletlen optimalizáció
- csak fejlődés útján elérhető tartalmak
- mindössze egyetlen licenctermékcsalád

CHAVALIER

Megnyugtat és kikapcsol, de csak akkor, ha a valóságban is szeretsz pecázni.

77

Teszt

NICKELODEON KART RACERS



A karakterek egy fokkal jobban festenek, mint a környezet



MESÉK TÁRHÁZA

A Nickelodeon eredetileg Pinwheel néven rajtolt az Egyesült Államokban 1977-ben, de rövidesen nevet változtatott, és a csatorna azóta is töretlen népszerűségnek örvend. Kis hazánkban pedig 1999-ben vált önálló televíziós adóvá.

A szereplők néha mondanak ezt-azt, de ezek csak szövegek, sajnos nincs szinkron



Verseny közben letisztult kezelőfelületet kapunk, amit könnyű átlátni

SzpongyaBob előzi a Tini Nindzsa Teknőcöket

NICKELODEON KART RACERS

SZÁMOS REMEK MESÉVEL ÖRVEDEZTETTE MÁR MEG A FIATALABB KOROSZTÁLYT A NICKELODEON.

A csatornának köszönhetően még manapság is találkozhatunk olyan ikonikus karakterekkel, mint a reneszánsz művészekről elnevezett teknőcök, vagy épp a sárga tengeri szivacs és barátai. Azonban lehet, hogy nem volt a legjobb ötlet volán mögé ültetni ezeket a mesehősöket.

HÉ, ARNOLD, LASSAN A TESTTELI

Nagyon egyszerű recept alapján alkototta meg a *Nickelodeon Kart Racers*-t a perui Bamtang Games: fogták a csatornától kapott licencet, majd bepasszírozták az egészet egy már jól bevált elemekkel operáló műfajba. Mindenki ismeri a gokart stílusú versenyjátékokat, amelyeknek talán a *Mario Kart* széria hozta meg az igazi népszerűséget, így ezzel nem lehetett mellélőni. Jelen teszt alanya is hasonló alapokon nyugszik, mint a Nintendo klasszikusa, ám a kormányok mögött ezúttal a Tini Nindzsa Teknőcök, a Hé, Arnold!, a SzpongyaBob Kockanadrág, illetve a Fecsegő tipegők szereplői ülnek. Összesen 12 játszható karakter, valamint 24 pálya került be a játékba, szóval sok olyan helyszínen megfordulunk majd, amelyeket a mesékről mintáztak. A versenyek hagyományosnak mondhatók, tehát az a feladatunk, hogy minél jobb helyezést érjünk el, miközben mindenféle felszedhető csapdával próbáljuk hátráltatni ellenfeleinket.



INFO

Kiadó **GameMill Entertainment**, **Maximum Games**
Fejlesztő **Bamtang Games**
Platform **Nintendo Switch**, **PlayStation 4**, **Xbox One**
Röviden Népszerű rajzfilmfigurákkal és jól ismert helyszínekkel megalkotott Nickelodeon Kart-klón.
PEGI 3+

A power-upok között van olyan, amely az előttünk haladónak pörköl oda, de néhány aprósággal például a mögöttünk kullogókat is meglephetjük egy kicsit. Járgányunkkal összegyűjthetjük a pályákon található zöld trutyit, amit aztán egyfajta nitróként felhasználva rövid ideig szélesebben száguldhatunk. A főmenüből elérhető boltban új alkatrészeket vásárolhatunk, ezekkel módosíthatjuk a verdák tulajdonságát. Hasznos kis apróság, és mindenképp jó ötlet volt a fejlesztők részéről, hogy egy ilyen rendszer is helyet kapott a játékban. A felszedhető power-upok nem túl kreatívak, hiszen a legtöbb ugyanúgy működik, mint más játékokban, de ez nem kifejezetten probléma. A játékmecanikák rendben vannak a *Nickelodeon Kart Racers*ben, gyorsan megtanulható és könnyű az irányítás, ezáltal pedig szórakoztatóak a futamok. Viszont egyedi megoldásokra nem igazán számíthatunk, mert ugyan a Bamtang alkotása hozza a kötelezőt, sajnos nem nyújt többet az elvárt alapoknál. Az egyjátékos versenyek mellett osztott képernyős multiplayer is van a játékban, ám online nem játszhatunk, ami egyértelműen kihagyott ziccer. Habár kérdéses, hogy mennyire lennének telítettek a szerverek, ugyanis közel sem tökéletes játékhoz van szerencsénk.

EZÉRT NEM ADNAK JOGSÍT CSECSEMŐKNEK

Talán a legnagyobb probléma a játékkal, hogy nem használja ki megfelelően a Nickelodeon-licencet. Sokkal ötlete-

sebben és változatosabban is meg lehetett volna alkotni a karaktereket, illetve a játékmenet is elviselt volna némi újítást, hiszen ezt a fajta versenyzést már számos egyéb címben láthattuk. Érdeemes lett volna feldobni valamivel a dolgot, mert a játékosok könnyen úgy éreztetik, hogy egy másik köntösbe bujtatott *Mario Kart*-ot kaptak a pénzükért. A *Nickelodeon Kart Racers* jelenlegi állapotában sajnos egyáltalán nem éri meg az árát. A nem túl alaposan kidolgozott látványvilág, a szinkronhangok teljes hiánya, valamint a gyatra minőségű zenék pedig csak rontanak a helyzeten. Leginkább azoknak ajánlott a játék megvásárlása, akiknek sok a spórolt pénzük, és óriási Nickelodeon-rajongók. Mindenki más nyugodtan kihagyhatja, mert számos, jobb minőségű alternatíva akad a piacon.

Gucs

- + jól hasznosított sablon
- + könnyű irányítás
- Nickelodeon-licenc elpocsékolása
- kevés tartalom
- technikai hiányosságok

GUCS
A rajzfilmhősök ezúttal rosszul tettek, hogy elhagyták a mesecsatornát.

72



GameStar
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT
KERESD A 2018/09-ES
GAMESTARBAN

A pókdrónos bombahatástalanításhoz hasonló feladatokból elfért volna több is

MACSKA A FÜZETEK BEN
Fekete Macska, azaz Felicia Hardy 1979 júliusában, a *The Amazing Spider-Man* képregények 194. számában bukkant fel először, azóta pedig számos alkalommal szerepelt a szuperhősök és az alvilági figurák oldalán is.



Fekete Macskát csak imádni lehet, még akkor is, mikor éppen átveri az embert

Új pókruháinkban még jobban passzolunk majd Fekete Macska mellé

Szép cica, jó cica

SPIDER-MAN: THE HEIST

MANAPSÁG AZ EMBER AZT HIAHETNÉ, HOGY PONTOSAN TUDJA, MIRE IS SZÁMÍTHAT EGY OLYAN DLC-TŐL, AMELY A JÁTÉK TÖRTÉNETÉT HIVATOTT FOLYTATNI.

Ezek a megjelenés utáni bővítmények hozzátesznek még egy fejezetet ahhoz a sztorihoz, amit az alapjátékban megszerettünk, mellécsapnak némi újítást, és komplex egészként tolják ki a játékídjöt. Nos, most már teljesen biztos, hogy ez nem igaz szóról szóra a 2018-as *Spider-Man* DLC-ire. A *The Heist* ugyanis pont a legnagyobb csavarnál ér véget, ezzel pedig világossá teszik a fejlesztők, hogy a tervezett három DLC szorosan egybefügg, a történet teljes élvezetéhez bizony mind a hármat meg kell vásárolnunk.

A VÁROS EGY RÉSE MEGIS ALSZIK

Önmagában a *The Heist* 2500 forintba kerül, ezért a pénzért pedig egy nagyjából három órát felölölő kalandot kapunk. Nyilván egyéni preferencia kérdése, hogy ez az ár-érték arány kinek mennyire éri meg, nekem személy szerint még pont a túl rövid kategóriába esett, ez pedig leginkább a kevés extra feladatnak volt köszönhető. Fura, hogy a város egyes kerületeibe egyáltalán nem is pakoltak plusz tennivalókat. Ha ezeket a régiókat nem hagyják ki, akkor még lehetett volna nyújtani a játékídjöt, ami egyáltalán nem lett volna baj, hiszen a felkínált lehetőségek remekül működtek. Keresgélhettünk elrejtett festményeket, teljesíthettük Screwball kihívásait (bár helyette sokkal jobb lett volna egy újabb



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Insomniac Games**
Platform **PlayStation 4**
Röviden Az új *Spider-Man* játék első sztorialapú DLC-je, amely Pókember egykori kedvesét, a Fekete Macskát helyezi a középpontba. PEGI 16+

híres szupergonoszt látni), és megakadályozhattuk a városban felbukkanó új frakció, a szervezett bűnözés derék képviselőinek büntényeit. Utóbbi kategória feladatai között egy ötletes újdonság is debütált, ezeknél a miniküldetéseknél pókdrónokkal kellett megkeresni és hatástalanítani a parkoló autók aljára erősített pokolgépeket. Olyan hamar végeztem azonban az extra feladatokkal, hogy a sztorimissziók közti kötelező várakozást céltalan lengedezéssel tölthettem.

Akár a felsorolt tennivalókból még több vagy még inkább többféle új extra feladat, a pókdrónoshoz hasonló játékmenetbéli újdonságok alaposan felhúzták volna azt az élményt, amit a *The Heist* nyújtani képes. Különösen azért kár, hogy nem fektettek bele még egy kis plusz energiát, mert a DLC egyébként remek történetet mesél el – illetve egy kiváló sztori felvezetését kapjuk meg benne. Még egy tisztességes bosszarc sem fért be a végére, szóval az alapjátékhoz hasonlóan a nagyszabású harcokra valószínűleg a DLC-trilógia végén számíthatunk.

A SZTORI VÉGÉT ELVITTE A CICA

Fekete Macska régóta visszatérő szereplője a Pókember képregényeknek, egy ideig együtt is járt kedvenc hálószővőnkkel. A játékídjé Peter Parker is túl van már ezen a kalandon, most pedig számos vicces szituációhoz vezet az, ahogy egykori kedvese húzza a Pókfej agyát. A Fekete Macska egy olyan balhé közepébe csöppen, amely New York összes nagy alvilági családját érinti, elmondása alapján pedig igencsak jó oka van arra, hogy elvileg a rosszfíúknak se-

gít. Persze mivel a Macskáról van szó, semmiben sem lehetünk biztosak, bőven akad meglepő fordulat a történetben, a DLC-t lezáró képsorokat nézve pedig garantáltan csak pislogunk majd a képernyőre. Egyrészt a döbbenet miatt, másfelől pedig azért, mert pófátlan módon pont a legizgalmasabb pontnál vágják el a mesét.

A *The Heist* legalább annyira szórakoztató, mint az alapjáték, ugyanakkor kevés helyen bővíti a játékmenetet. A három új pókruha elég menő (én eddig nagyon hiányoltam a Kaine Parker-féle Vörös Pók-jelmezt, úgyhogy nyilván ennek örülök a legjobban), öröm lesz bennük végig hálólóhantálni a DLC három óráját. Nagyon könnyen bele lehetett volna pakolni viszont még extra játékórákat, illetve a lezárás cliffhangere is picit agresszívan vesz rá a következő DLC megvásárlására. Ettől függetlenül biztosan meg fogjuk venni azt is, mert Pókemberből sosem elég.

Csirke

- + Fekete Macska remek karaktere
- + fordultatos, izgalmas történet
- + ezt a játékot sosem lehet megenni
- a kevés extra feladat miatt túl rövid
- hiányzik egy igaz bosszarc
- lógva hagy a „lezárás”

CSIRKE
Pókember és Fekete Macska párosa miatt kötelező vétel.

86



Egyedül is el lehet szórakozni a játékkal, de az igazi buli akkor kezdődik, amikor legalább négyen csatlakoznak a partihoz



Az Unlimited részben 400 menő szám közül választhatunk, mire ezeket végigtáncoljuk, elindulhatunk akár egy profi táncversenyen is



Grafikailag azért még van hová fejlődni, de egy ritmusjátékkal szemben nem ez a legfontosabb elvárás

JUST DANCE UNLIMITED

A Just Dance 2019 megvásárlásával kapunk 30 nap ingyenes Just Dance Unlimited-előfizetést. Ennek segítségével több mint 400 népszerű dal közül választhatunk, így olyan bulit csaphatunk, amit még évek múlva is megemlegetünk. Akkor sem kell elkeseredni, ha lejár az ingyenes hónap, mindössze kilencszáz forintért egy teljes napra hozzáférfunk a teljes repertoárhoz. Egy jó buli ennyit bőven megér.



Géppuszkaláb újratöltve

JUST DANCE 2019

MENETRENDSZERŰEN BESZÁMBÁZOTT A JUST DANCE SOROZAT LEGÚJABB EPIZÓDJÁ, ÉS HOZTA AZ ELVÁRT MINIMUMOT, SŐT BIZONYOS TERÜLETEKEN TÚL IS SZÁRNYALTA ELVÁRÁSAINKAT.

Meglepő módon a kiadó még mindig ragaszkodik az előző generációs konzolokhoz, így régebbi gépekre is megjelent a játék (a PS3 valamért kimaradt, így e masinák tulajdonosai kénytelenek a korábbi verziókra rázni). Szembeötlő, hogy a fejlesztők szakítottak az eddigi, tiritarka kezelőfelülettel, a minimalista stílust helyezték előtérbe, immár a fehér szín dominál (legalábbis a menüben). Ez nem is baj, kifejezetten jól áll neki, és sok divatdiktátor szerint a fehér a szezon új trendje, a *Just Dance* csak alkalmazkodik.

EGYET JOBBRA, EGYET BALRA

Rögtön az elején belebotlunk a tavalyról ismerős gyerekőc üzem módba. Nem kell valami túlságosan bonyolult megoldásra gondolni, egyszerűen arról van szó, hogy kiemelték néhány, gyerekek körében népszerű dalt (például Coco – Un Poco Loco), és ezeket egyetlen gombnyomással elindíthatja még a legfiatalabb generáció is. A tapasztalat azt mutatja, hogy ők az egyik legfontosabb célközönsége ennek a játéknak, bármelyik elfajult vagy ellaposodott születésnap partit fel lehet dobni a *Just Dance* beüzemelésével. Aki még nem szerzett bulit egy tucat fékevesztett nyolc évesnek, el sem tudja képzelni, milyen



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Paris, Ubisoft Pune, Ubisoft Shanghai**
Platform **Nintendo Switch, Nintendo Wii, Nintendo Wii U, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden A szokásos őszi ritmusjáték minimális ráncfelvarrással és újítással. De ettől még jó. PEGI 3+

hasznos tud lenni ez a játék. Másfél-két órára simán leköti az apróságokat, ennyi idő pedig pont elég ahhoz, hogy erőt gyűjtsünk a buli hátralévő részéhez.

LEGYEN TÁNC, MEGINTI

A Ubisoft tartja magát a régi népi bölcseséghez: ami működik, azt ne nagyon piszkáld, mert még a végén tönkremegy. E filozófia mentén nem is nagyon módosították az alapokat, nem próbálták megreformálni a játékot, inkább néhány jópofa kiegészítőt tettek bele, amit a marketingesek és a játékkritikusok ki tudnak emelni. Az utóbbi évek *Just Dance*-einek leghasznosabb nívuma a Sweat-mód, amely megmutatja, hogy mennyi kalóriát égetünk el a különféle táncmozdulatok minél pontosabb leutánozásával. Nem vagyok meggyőzve arról, hogy ezek az értékek pontosak (háromperces táncikálással kétféle, hogy elégetünk 20 kalóriát, meg ugye az sok más tényezőtől is függ), de azért néhány gamer-lelkiismeretet megnyugtathatnak, és ezt mindenképpen értékelni kell.

NEM HATÁRTALAN

Induláskor a legtöbb dal zárólva van, de néhány tánclecke után bármit feloldhatunk, bekerültek a napi kihívások, ezekért mojtót (fizetőeszköz a játékban) kapunk, amit aztán elkölthetünk a rágógumi-automatában. Itt véletlenszerűen kapunk különféle extrákat, avatárokat és egyéb menő dolgokat. Bővült az online rész is, versenyezhetünk a bolygó legjobb *Just Dance*-játékosai ellen (megpróbálhatjuk megdönteni rekordjukat),

és részt vehetünk bosztáncokban, amelyek során komoly táncösszefogásra van szükség annak érdekében, hogy letáncoljuk az aktuális főellenfelet.

A játék megvásárlásával 400 nótát kapunk, ez a szám azonban egy kicsit becsapós, mivel ebbe beletartozik a *Just Dance Unlimited* teljes repertoárja. Harminc nap után azonban mindössze 41 dalra rophatunk, ami ugyan korrekt mennyiség, de faszorban sincs az *Unlimited*-listához képest. Az új dalokat most nem minősíteném, maradjunk annyiban, hogy ez a stílus már nem az én korosztályomé. Több játék esetén a PS4 kamerája produkált néhány furcsaságot, ez főként akkor volt zavaró, ha vére menő táncolás folyt a pontokért és a csillagokért, a barátságos és kicsit ittas vetélkedésekben ennek nem volt jelentősége. Nem ez a *Just Dance* lesz az, amit a nagy áttörésként fogunk emlegetni, de ettől függetlenül egészen jól fel lehet dobni vele az ellaposodott házibulikát.

Mocsy

- új játékmódok
- 30 nap Just Dance Unlimited
- letisztult kezelőfelület
- pontatlan a kamera
- „csak” 50 dal az alapverzióban

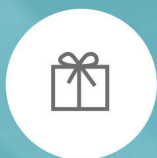
MOCSSY
Vigyázz, kész, tánc!

77



OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérí



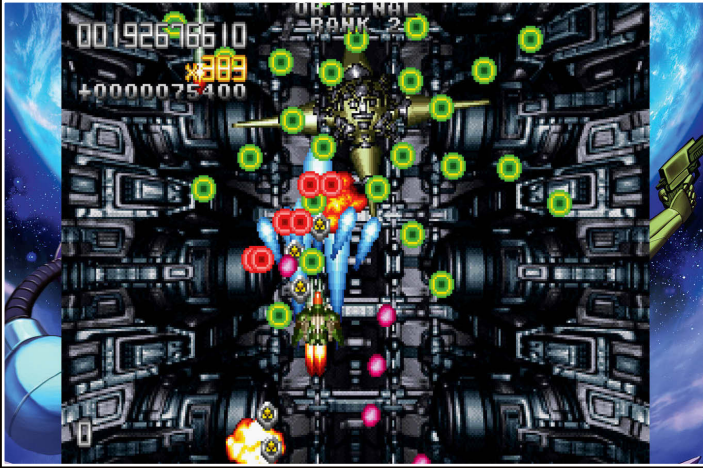
Ajándékba
is vásárolható



Kiadványát
több eszközön
is elérheti



Pár kattintással
azonnal olvasható,
előfizethető



A „túl retró” kifejezés definíciója

FAST STRIKER

INFO Kiadó eastasiasoft Fejlesztő eastasiasoft Platformok PS4, PSVita
Röviden Retró stílusú shoot 'em up móka, amely a vizuális tálalástól a hangokon át a pontrendszerig a régi idők árkádjátékaira emlékeztet. PEGI 7+

EGY ILYEN JÁTÉKRÓL KIFEJEZETEN NEHÉZ ELDÖNTENI AZT AZ EGYSZERŰ KÉRDÉST, HOGY JÓ-E.

Alapvetően semmi baj sincs a *Fast Striker*rel, hiszen a műfaj rajongói valószínűleg megtalálják benne mindent, amit keresnek. Őrült, pörgős és látványos retróélmény, amelyben a cél a legtöbb pont összegyűjtése, miközben átszáguldunk a hat pályán. Míg ez így alapvetően rendben is lenne, manapság már az ingyenes, mobilos alternatívák is fel tudnak mutatni ennyit, így az egyszerű játékrajongó szemzőgéből nehéz bárkinek is teljes szívből vásárlásra ajánlani. A *Fast Striker* ugyanis pontosan annyi, amennyit fentebb leírtam, sem több, sem kevesebb. Indításkor választhatunk négy nehézségi szint közül (ezek egyébként a kezdőfegyverzetünket is meghatározzák), aztán megkapjuk az úrhajónkat, amivel a 2D-s környezetben kell szétlőnünk minél több ellenfelet, és túl kell élnünk az összes pályát. A fejlesztők egy meglehetősen gyengéd, kezdőknek szánt fokozatot is beépítettek, így aztán tényleg könnyű belemegledni a lövöldözésbe. Ettől függetlenül a cucc nagyjából két óra alatt meg is mutat mindent, amit rejt, és innentől már csak az marad, hogy hajlandóak vagyunk-e a legjobb pontszámért kínódní, vagy sem. Sajnos mivel a játék atmoszférája sem kifejezetten erős, az előbbi kérdésre a többségnek nemleges lesz

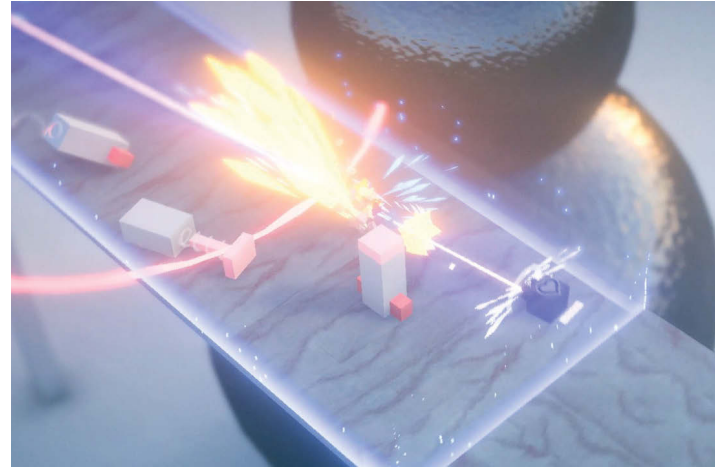
a válasza. A *Fast Striker*t egyébként egy indie csapat rakta össze még 2010-ben, és eredetileg a Neo Geóra és a Dreamcastre készítették, így nem csoda, hogy egy meglehetősen egyszerű élményről van szó. A kis árkád móka PS4-es és Vítás verzióinak létezése önmagában egy csoda, de ez nem menti meg a cuccot a feje felett elszaladt időtől. Hiába kerül párszáz forintba, még így sem éri meg a vásárlással történő vesződést. Egyszerűen sokkal jobb címek vannak kategóriájában PS4-re és Vitára, a mobil platformokat nem is említve. Emiatt bár tisztelettel tekintünk a kis, házilag összetakolt, retró mókából kinőtt projektre, a keményvonalas shoot 'em up-rajongókon kívül sajnos senkinek sem tudjuk szívből ajánlani.

Hunter

- ✦ pörgős lövöldözés
- ✦ olcsó
- ✦ rövid távon szórakoztató
- ✖ kevés pálya
- ✖ túl egyszerű játékmenet
- ✖ semmi hangulat

HUNTER
 A pusztá létezésénél többet nem tud felmutatni.

60



Mi mindent lehet csinálni kockákból?

ZARVOT

INFO Kiadó Snowhydra Games Fejlesztő Snowhydra Games Platformok Nintendo Switch
Röviden Árkád akciójáték, amelyben kockákat irányítva lövöldözhetünk haverokra vagy hullámokban érkező ellenfelekre. PEGI 7+

FŐHŐSÜNK REGGEL FELKEL, MEGKERESI A LAKÁSKULCSÁT, FELKAPJA A HAVERJÁNAK SZÁNT AJÁNDÉKCSONAGJÁT, KISÉTÁL AZ AJTÓN, AZTÁN ELKEZD SÉTÁLGATNI A GYÖNYÖRŰ VÁROS UTCÁIN. Ez önmagában nem lenne annyira érdekes, ha főhősünk nem egy kék kocka lenne, a városban pedig nem furcsa geometriai testek akarnák a halálunkat. A *Zarvot* ugyanis kockákról szól, amelyek ebben a világban meglehetősen komplex lelkeket rejtnek a sztormód szerint. A játék kampánya egy 12 fejezetes, meglepően érzelmdús és hangulatos kaland, amely három hatszögletű cimborá történetét meséli el. Függetlenül attól, hogy az egész sztori alatt kockákat irányítunk, és gömbökre lövöldözünk, gyönyörű helyszínek váltogatják egymást, a zene folyamatosan lendületben tart bennünket, és az egészet átjárja egy végtelenül aranyos és megragadó atmoszféra. A sztori végeztével jöhet a partijátékrészleg, ahol a haverok ellen két-négy fős csatákat vívhatunk. Rengeteg pálya és rengeteg játékmód vár itt ránk az egyszerű lövöldözésre koncentráló deathmatchtől az olyan finomságokig, mint a sushigyűjtőverseny. Ezeket ráadásul nagyon egyszerű egy cimborával kiélni, mivel a társasélményhez csak a kezébe kell adnunk haverunknak a szabadon pihenő Joy-Cont. Kicsit fáj, hogy ez a csoda Switch-exkluzív, de ott legalább tökéletesen otthon van.

Bár alapvetően egy egyszerű mókáról van szó, a fejlesztők tényleg mindent beleadtak a tálalásba, és a többjátékos módok is ugyanolyan látványosak, mint a kampány. Ez mondjuk időnként a láthatóság rovására megy, és a hatalmas lézershow-ban hajlamosak vagyunk elveszíteni a fonalat, de ennél nagyobb probléma nem jelentkezett. A térképek között vannak egyszerű arénák, de akadnak olyan, érdekesebb terepek, mint a vihar dúlta erdő vagy a fürdőkád alja. Függetlenül attól, hogy mennyire egyszerű koncepciókkal dolgozik, a *Zarvot* rengeteg tartalmat kínál a pénzünkért. Azok, akik szeretik a partijátékokat, vagy csak különleges lövöldéket keresnek a Switchre, imádni fogják a furcsa kis élménycsomag minden darabkáját.

Hunter

- ✦ gyönyörű, és hangulatos
- ✦ pörgős játékmenet
- ✦ érdekes történet
- ✖ néha túl sok a neonfény
- ✖ egyes módokat csak a sztorin keresztül nyithatunk meg

HUNTER
 A legjobb dolog, ami digitális kockákkal történhetett.

85

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI
DLC-K TESZTJÉT KERESD A
2017/10-ES, VALAMINT A
2018/02-ES, 05-ÖS ÉS 08-AS
GAMESTARBAN



Magnum nyomdokában

PROJECT CARS 2: FERRARI ESSENTIALS PACK

INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment** Fejlesztő **Slightly Mad Studios** Platformok **PC, PS4, XOne** Röviden **A legendás olasz gyártó négykerekűi is megkapták a saját csomagjukat.** PEGI **3+**

EGY KOMPLETT GENERÁCIÓ NŐTT FEL ÚGY, HOGY GONDOLATBAN ÖSSZEKÖTŐTÉK EGYMÁSSAL A FERRARI 308 GTS-T, A HAWAII MINTÁS INGET, VALAMINT A DŰS BAJUSZT.

Mindezt a Magnum című filmsorozatnak köszönhetjük, és benne Tom Sellecknek, aki hülye fejfel anno viszszautasította az Indiana Jones filmek címszerepét, de ez már más térsza. A játékhoz negyedikként és egyben utolsóként csatlakozó (legalábbis a Season Pass keretein belül) csomagban ez a jármű pont nem kapott helyet, ellenben nyolc másik igen, amelyek szintén meglehetősen ismertek, és közel hat évtized merítését tartalmazza. A teljesség igénye nélkül említenék meg a DLC-ben található legidősebb tagot, az 1957-es Ferrarri 250 Testa Rossát, de hajthatjuk a szintén népszerű 512 BB LM-et és az F40-et is, amivel már a *Test Drive II*-ben is hatalmasakat mehettünk. Az egyik legérdekesebb modern modell a 2015-ös Ferrarri FXX K lehet, amely a hibridként érkezett LaFerrari alapjaira épül azzal a különbséggel, hogy vele nem lehet a közúti forgalomban villogni, hiszen a gyártó kifejezetten versenypályára szánta. A fejlesztők hangok terén talán ennél a négykerekűnél alkották a legnagyobbat, hiszen fékezéskor igen jól hallatszik, ahogy a rendszer visszatölti a hibrid akkumulátort, amit egyébként a műszerfalón is láthatunk.

Az olaszra hangolt csomagban két versenysíkot kapunk a Pista di Fiorano és a Mugello Circuit képeben, amelyek pont úgy, mint a korábbi helyszínek esetében, részletes modellezéssel kerültek a játékba. Nem maradunk természetesen események nélkül sem, ezekből összesen féltucatnyival gazdagodunk, jellemzően a nyolc új autó egy vagy több darabja köré csoportosítva. Egyebekben ugyanazt tudjuk elmondani, mint a korábbi kiegészítők kapcsán is: a csapat profi munkát végzett, nem igazán lehet a termékbe belekötni, hiszen mindegyik autó merőben eltérően viselkedik, és igazi Ferrarrihoz méltóan üvöltik ki magukból az olasz virtust.

RG

HARDVER

Windows 10, Core i5 3450 3,5 GHz/
FX-8350 4 GHz, 8 GB RAM, GTX 680,
50 GB szabad hely

- + a szokásos remek minőség
- + újabb legendák
- + ismét csodás hangok
- utolsó DLC a Passból
- ez is drága egy cseppet

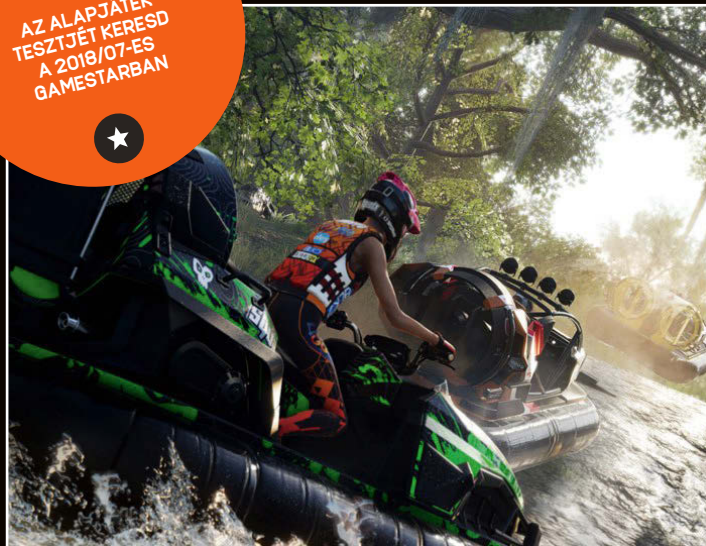
RG

Luigi, csak Ferrarri.

85

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK
TESZTJÉT KERESD
A 2018/07-ES
GAMESTARBAN



Dodzsemezés nagyoknak

THE CREW 2: GATOR RUSH

INFO

Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ivory Tower** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden **A The Crew 2 első ingyenes frissítése, amely sok egyéb mellett légpárnás hajók versenyét tartalmazza.** PEGI **12+**

BOLDOG IDŐK JÁRNAK, MÍŐTA A UBISOFT MINDEN JÁTÉKÁT FOLYAMATOSAN BŐVÍTI INGYENES TARTALMAKKAL.

A kiadó nem engedte el teljesen a season passokat sem, ugyanakkor igyekszik növelni azok elégedettséget is, akik csak az alapjátékért fizettek. A *The Crew 2*-szezonbérlet megvásárlói egy extra házat, három járművet, 20 százalékos, a játékban érvényesíthető kedvezményt, valamint pár öltözetet kapnak, és egy héttel a többiek előtt vezethetik a havi két újdonságot, ugyanakkor az új versenyek mindenki előtt nyitva állnak majd. A *Gator Rush* jó okot ad a visszatérésre, és ez még csak az első a következő hónapok során érkező számos bővítvény közül. Ezúttal az Egyesült Államok mocsaras területeire utazunk, ahol tíz versenyen át hajthatjuk a négy vadonatúj légpárnás masinát. Az élményből már az egyik divízió főnökének legyőzése után kaphattunk egy kis ízelítőt, de akkor még csak ismerkedtünk a szokatlan viselkedésű gépekkel. A légpárnásokban az a jó, hogy szinte ugyanúgy működnek szárazföldön és a víz felett, és az a rossz, hogy nehezen megszéldíthető jószágok, a legkisebb ütközéstől is flippergolyóként pattannak el. Olyan vezetni őket, mint dodzsemezni, csak nyílt terepen. Néhány menet után többnyire megtapasztalható az irányításuk: főleg a kanyarodással akadhatnak gondok, de aki rájön, mikor adjon gázt, és mikor vegye el, annak nem lesz

nagy gondja. Az új versenytípus nem kapott nagy körítést, csak a narrátor mond pár új mondatot, sztori nincs, de azok után, amilyen az alapjáték volt, igazából nem is hiányzik túlzottan. A *Gator Rush* frissítés hozott még egy, a korábbiaknál magasabb nehézségi szintet, új hyperautós, túraautós és Jetsprint-versenyeket, valamint egy kevert Live Xtrem Series megmérettetést is, úgyhogy láthatóan megértették magukat a srácok, mi pedig nem is lehetnénk boldogabbak. Ezen felül megjelentek a Legendary besorolású lootok, amelyekből érdemes szettekre pályázni a maximális teljesítmény érdekében. A *Gator Rush* anyit ad ingyen, mint más DLC-k pénzért, ami nagyon dicséretes a Ubisoft részéről. A továbbiakban is maradjon meg ez a jó szokásuk!

Paca

HARDVER

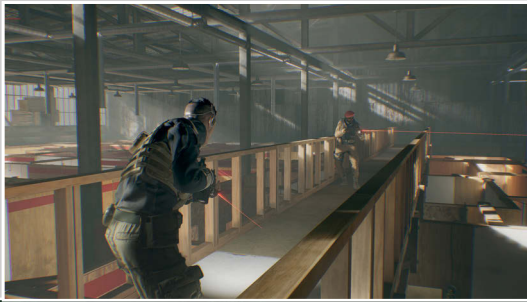
Windows 7 SP1 (64 bit), Intel Core i5-2400s 2,5 GHz/AMD FX-6100 3,3 GHz
processzor, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660/AMD HD 7870 2 GB

- + jó móka a légpárnásokat vezetni
- + számos új verseny érkezett
- a terep lehetne változatosabb

PACA

Érdemes miatta újra elővenni a játékot.

85



Rainbow Six VR-ban

FIREWALL: ZERO HOUR

NAGYON FÚJT A BRAVO TEAM-RE A JÁTÉKIPAR, SAJNOS NEM LETT A PSVR KÖTELEZŐ, MODERN HÁBORÚS SHOOTERE. Ezt az űrt félig-meddig be szeretne volna tölteni a szintén a Sony által kiadott *Firewall: Zero Hour*, amely pont csak témájában és műfajában egyezik meg a Supermassive-játékával, egyébként egészen más élményt kínál. Míg a *Bravo Team* játéktérmi lövöldékre emlékeztető, történetvezérelt shooter volt, ez egy kőkemény, taktikázós, többjátékos FPS.

Azt már az elején érdemes tudni, hogy ez sem tartalmasabb a legtöbb VR-játéknál: épphogy pakoltak bele annyit, amennyi alapján teljes értékűnek lehet nevezni. Egyetlen játékmódot tartalmaz, a Contractot, amelyben két négyfős csapat néz szembe egymással. Az egyik a támadók szerepét látja el; tagjainak feladata behatolni egy épületbe, majd feltörni egy laptopot. A védők célja ezt megakadályozni. Akit lelőnek, rövid ideig felállítható, de ha meghalt, a pályán elhelyezett kamerák segítségével figyelheti a terepet, és nyújthat segítséget társainak. A kamerához mindkét fél hozzáfér, ami valamennyire aggályos, mert ha

INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **First Contact Entertainment**
Platform **PlayStation VR**
Röviden 4v4 többjátékos shooter, amely akár a *Rainbow Six: Siege* csökkentett változata is lehetne.
PEGI 16+

a támadók feláldozzák egy társukat, pontosan tudni fogják, melyik szobát honnan érdemes megközelíteni, mit nem figyelnek a védők. Cserébe persze a halott védő is szólhat, hogy honnan érkeznek a támadók, de valahogy nem klappol ez a megoldás. Az általam játszott meccsek többsége szimplán tűzharccal dőlt el. A védőknek ki sem kellene mozdulniuk a kezdő szobából, ahol a laptop is megtalálható, hiszen pont annyi bejárat van, hogy simán tűz alatt tudja tartani őket akár két-két fő is. A legtöbb pályán nincsenek túl jó kerülőútvonalak sem, sokszor nehéz a támadók háta mögé jutni és így meglepni őket, pedig egy taktikai shooterben az mindig jó opció. Csak hát – gondolom – azt is figyelembe kellett venni, hogy a VR-nak vannak korlátai. Míg egy hagyományos játékban egy csuklómozdulattal megfordulhatunk, amikor azt érzékeljük, hogy mögülünk jönnek a lövések, itt a kamerát kell a jobb analóg pöcögtesével körkikkenként forgatni, mert ha a testünket fordítjuk, a PlayStation Camera nem látja a DualShock 4 vagy az AIM Controller puska fényét. Előbbi irányítóeszköz használata esetén nehézséget jelent az irányék megfelelő pozicionálása is, amin értelemszerűen sok múlhat.

Az élményt rontja továbbá a suta matchmaking. A meccsek egy körből állnak, ezt követően mindenki visszakérül a lobbyba, ahol teljes létszám esetén legalább egy perccel kell várni, de még tovább tart, ha valaki kilép. Sokszor hosszabb volt a várakozási idő, mint amennyit játékban töltöttem. Maga a koncepció nem rossz, de nekem valahogy nem állt össze, nem volt élvezetes a Firewall. Pár év múlva, ha a VR még a piacon lesz, lehet ennél jobbat is csinálni.

[Paca](#)

- ✦ jó alapötlet
- ✦ elég jól néz ki
- ✦ AIM Controllerrel élvezetes
- ✖ hátrányt szenved, aki DualShock 4-gyel játszik
- ✖ nem elég átgondolt pályadizájn és megoldások

PACA
Ez így még nem igazán jó.

70

INFO

Kiadó **Winking Entertainment**
Fejlesztő **Aoga Tech Platform**
HTC Vive, Oculus Rift, PlayStation VR
Röviden
Szabadulószo-
balmény VR-ban.
PEGI 7+

Szabadulószo- balmény VR-ban

18 FLOORS

MINDEN IDŐK EGYIK LEG- JOB B VR-ÉLMÉNYÉT NYÚJTOTTA SZÁMOMRA

**AZ I EXPECT YOU TO DIE, AMELY-
BEN EGY KÉMET ALAKÍTVÁ MIN-
DENFÉLE KÉNYELMETLEN HELY-
ZETEKBŐL KELLETT KIHÚZNI
MAGUNKAT.**

A mechanikák nagyon hasonlóak azokhoz, amelyekre a szabadulószo-
bák épülnek; fel kellett mérni a környezetet, kinyitni, ami kinyitható, felvenni, ami felvehető, majd lépésenként megtalálni a továb-
bjutáshoz vezető utat. Az *18 Floors* nem annyira hangulatos vagy egyedi, nincs hangsúlyos története sem, de ügyesen ülteti át a szabadulószo-
bák élményét VR-ra.

A címmel ellentétben tizenhét helyett egyelőre csak két szint játszható. Ezekon található a szobák, amelyekben szabadon mászkálhatunk, illetve különböző szerkezetek, amelyeket elrejtett kulcsok vagy kódok megtalálásával, behelyezésével vagy beírásával tudunk működtetni. Mindent érdemes többször megnézni, a tárgyakat felemelni, eltávolítani, amivel csak lehet, interakcióba lépni, és még így is lesz olyan, amit csak a legügyesebb játékosok találhatnak meg. Az első szint még annyira nem veszélyes, de a másodikon egészen extrém helyekre rejtették a megoldásokat.

Ezt már túl nehéznek éreztem, egy átlagos játékos biztosan hamar feladja, és a YouTube-hoz nyúl, mert néhány dologra rájönni sok időt igényel; mindent át kell fésülni, és még akkor sem biztos, hogy észrevesszük, amit kell.

A fejlesztők pont egy lépéssel mentek túl azokon a dolgokon, amelyeket egy valódi szabadulószo-
bákban lehet csinálni, nem használták ki teljesen a VR lehetőségeit. Két szint alapvetően nem sok, az elszántaknak viszont órákba is telhet megtalálni a megoldásokat. Nem annyira könnyed és szórakoztató, mint az *I Expect You to Die* volt, de ha tényleg bővítik még, és hallgatnak a felhasználókra, jobbá válhat.

- + kreatív megoldások
- + a szabadulószo-
balményt igye-
sen vitték át
- nem elég egyedi vagy kreatív
- nagyon nehéz

PACA
Ha az életed a szabadulószo-
bák szenteléd, élvezni fogod.

65

A rémálom, amiből felébredhetsz

PERSISTENCE

KELL EGY SPECIÁLIS HAJ- LAM AHHOZ, HOGY VA- LAKI HORRORJÁTÉKOT

AKARJON JÁTSZANI VR-BAN. A rettegést nemcsak az ottlét érzése teszi keményebbé, de az is, hogy míg ha monitoron vagy tévén játszunk, túl nagy feszültség esetén könnyebben, egy gombnyomással ki tudjuk magunkat szakítani a játékból, VR-ban nem olyan egyszerű lekapni a szemüveget, ha az arcunkba ugrik egy rémség, és egyébként sem ez a legtöbb ember első reakciója, hanem hogy becsukott szemekkel sikít. Én már gyakorlott VR-
ozó vagyok, úgyhogy nem sikítottam, de erőm kellett vennem magamon, hogy egy-egy trauma után folytatni tudjam a *Persistence*-t.

A készítőik viszonylag biztosra mentek a környezetválasztással, hiszen ha van valami, ami alapjáraton is nyugtalanító, az egy űrben lebegő, elhagyatott űrhajó vagy űrállomás. Egyetlen túlélőként (vagyis az egyik hulla még élő klonjaként) fedezhetjük fel a *Persistence* nevével a hajót a céllal, hogy hazajuttassuk a monstrot. A feladatot egyrészt erős szakos mutánsok nehezítik, másrészt az, hogy a közeli fekete lyuk minden egyes elhalálásunk alkalmával átrendezi a hajó felépítését. Nem vagyok

egy nagy roguelike-rajongó, de ehhez a játékhöz nagyon illik a procedurális generálás – az állandó bizonytalanság növeli a félelemérzetet. Szerencsére nem vagyunk védtelenek, fegyverek és egy pajzs is segít megóvni testünk épségét és elbánni minden támadóval, de a sokadik összecsapás után sem válik könnyebbé vagy kevésbé parásszá.

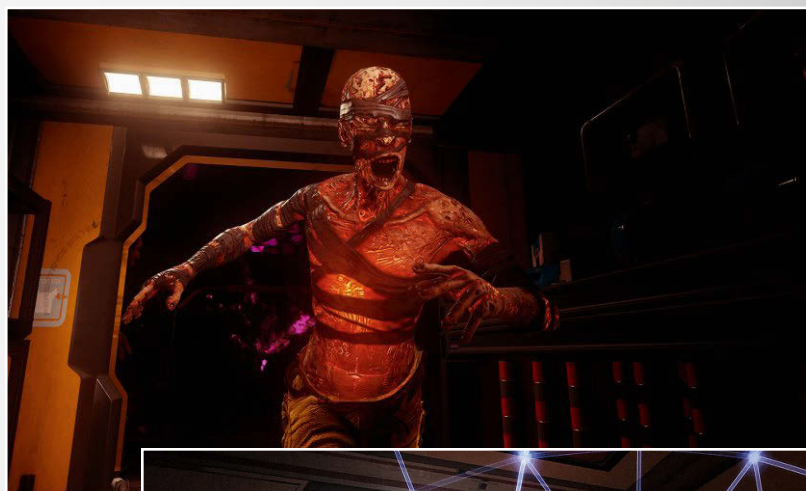
A *Persistence* remekül összerakott játék, amely azon túl, hogy megmutatja, miként lehet a VR lehetőségeit kihasználva egy jó űrhorror elkészíteni, többlet kínál jumpscare-eknél: fejlesztéseket, érdekes sztorit és hangulatos atmoszférát. Nem hosszú, de ennyi épp elég is belőle.

Paca

- + félelmetes atmoszféra
- + jól működő pályagenerálás
- + fejleszthető felszerelés
- az elhagyatott űrhajó/-állomás már eléggé elhasznált klisé
- néha túl nehéz

PACA
Ha nagyon szeretsz rettegni, ez neked való.

80



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Firesprite Platform**
PlayStation VR
Röviden Rémisztő sci-fi horrorjáték, amelyben az űrben riogatnak minket mindenféle szörnyek.
PEGI 18+



Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MARADTAK ÚJDONSÁGOK AZ ÉV VÉGÉRE IS



Darksiders III

Megjelenés 2018. november 27.
Platform PC/PlayStation 4/Xbox One
Ár 18 990 Ft

Sajnos a Bayonetta és a Devil May Cry mellett sok AAA játék érkezik manapság a hack and slash műfajban, ám a Darksiders III egy ideig enyhítheti a zsáner rajongóinak esetleges hiányérzetét. Az apokaliptikus lovasai közül ezúttal Furyt irányíthatjuk majd, akinek elemi formái között változtatva nem csupán eltérő támadások és kombók állnak rendelkezésünkre, hanem más mozgási képességek is, így a hét főbűn végett folytatott vadászat mellett a részben nyílt világ felfedezése is izgalmasnak ígérkezik.



PlayStation Classic

Megjelenés 2018. december 3.
Ár 35 900 Ft

Úgy tűnik, a Nintendo miniatűr konzoljainak sikerén felbuzdult a Sony is, ezért decemberben megérkezik az első PlayStation-t egy jelentősen kisebb géppel emuláló rendszer. Az erre telepített húsz játék között olyan klasszikusokat is megtalálunk, mint a Final Fantasy VII, az első Metal Gear Solid, a Grand Theft Auto és a Rayman, a csomagban található két controllerrel (amelyek az eredeti, analóg kar nélküli változatot idézik) pedig egyebek mellett a Tekken 3 küzdelmeinek izgalmát eleveníthetjük fel helyi multiplayerben.



Just Cause 4

Megjelenés 2018. december 4.
Platform PC/PlayStation 4/Xbox One
Ár 18 990 Ft

A Just Cause széria eddig is az őrült akcióról volt híres, a negyedik epizód pedig erre tesz rá még egy lapáttal. Solis változatos tájain nemcsak a Black Hand high-tech hadseregétől kell majd óvakodnunk, hanem az extrém időjárási jelenségektől, köztük felhőkarcoló méretű tornádóktól, veszedelmes villámoktól és homokviharoktól. Rico továbbfejlesztett fegyverezésétől és járműparkja segítségével viszont nagyon is van esélyünk győzni, a rezsim megdöntése közben pedig a főhős családjáról is kiderül néhány érdekesség.

INDULJ ÚTNAK EGY KÜLÖNLEGES KIADÁSÚ SWITCH KONZOLLAL!



Nintendo Switch Diablo III konzolcsomag

Megjelenés 2018. november 2.
Ár 129 900 Ft

A Diablo III: Eternal Collection switches megjelenése nemcsak a The Legend of Zelda ihletésű játékbeli tartalmak, hanem a játékkal együtt érkezett limitált kiadású gépcsomag miatt is különleges. A konzol mellett ugyan egyszerű szürke Joy-Con kontrollereket találunk, de maga a gép, illetve a dokkolója is tematikus díszítést kapott. Sőt, más bundle-ökkel ellentétben a pakk részét képezi egy hordtók, amelyen a Blizzard logója mellett a Legfőbb Gonoszt találjuk meg.



Pokémon Let's GO! konzolcsomagok

Megjelenés 2018. november 16.
Ár 129 900 Ft

Akit a Pokémon Yellow remake-je győzött meg arról, hogy szüksége van egy Switchre, az akár a Pikachu, akár az Eevee változatú szoftvert tartalmazó csomagra lecsaphat. Ebben a játékkal együtt három különleges controller is helyet kapott, a két névadó pokémon színeit idéző Joy-Conok és a hozzájuk tartozó csuklópántok mellett ugyanis egy Pokéball Plus is a dobozban lapul. Illetve ezekben a bundle-ökben is speciális díszítésű dokkoló és konzol kapott helyet, így a gép hátulján is a két címadó zsebszörny sziluettjét láthatjuk.



Super Smash Bros. Ultimate konzolcsomag

Megjelenés 2018. november 16.
Ár 124 900 Ft

Ha a legjobb helyi többjátékos címekről szeretnénk listát készíteni, valószínűleg eszünkbe jutna a Nintendo több sorozata, így a kiadó karaktereit egy játékban egymásnak eresztő Smash Bros. is. A legújabb, egy gépen akár nyolc játékoskal is nyújtható epizód csak december 7-én jelenik meg, de a letöltőkódot tartalmazó konzolcsomag már november közepén megérkezik. Az ebben található dokkolón a Nintendo ikonját láthatjuk majd, míg a konzolunkhoz kapott két Joy-Conról a Smash Bros. logója köszön vissza.

PC



THE SIMS 4: GET FAMOUS
GS N/A
ÁR: 12 490 FT
A legújabb kiegészítőben simjeink színészi karrierbe kezdhetnek, és mindent megtapasztalhatnak a hírességek életének csillogásából.



SOULCALIBUR VI
GS 2018. NOVEMBER - 85%
ÁR: 18 990 FT
Ha egy könnyen megtanulható, élvezetes verekedős játékra vágysz, a fegyveres harcra építő széria új része neked való.



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
GS 2018. OKTÓBER - 93%
ÁR: 18 990 FT
Az AC továbbhalad az Origins által kijelölt RPG-s vonalon, a görög rész pedig az egyik legjobban megvalósított nyílt világ.

XBOX 360/PS3



JUST DANCE 2019
GS 2018. NOVEMBER - 77%
ÁR: 11 990 FT
Nygyven új számmal érkezett a Ubisoft táncos szériájának legújabb epizódja, így ismét mindenki megtalálhatja a neki való dalokat.



FIFA 19 LEGACY KIADÁS
GS 2018. OKTÓBER - 90%
ÁR: 16 990 FT
Egy ideje nem változott a játékmélet, ugyanakkor idén is labdába rúghatunk Xbox 360-on és PS3-on friss csapatfelállásokkal és mezekkel.



GRAND THEFT AUTO V
GS 2013. OKTÓBER - 99%
ÁR: 8990 FT
Az utolsó, Rockstar-féle akciójáték, amely megjelent az előző konzolgenerációra, még mindig kiváló egyjátékos élmény.

PLAYSTATION 4



RED DEAD REDEMPTION 2
GS 2018. NOVEMBER - 97%
ÁR: 20 990 FT
A szokásos izgalmatok tartogató sztori mellett a vadnyugat hihetetlenül részletes kidolgozott mása vár a Rockstar újdonságában.



HITMAN 2
GS N/A
ÁR: 18 990 FT
Az új rész ismét számos lehetőséget kínál, hogy kreatívan likvidáld a 47-es célpontjait, eközben pedig az ügynök múltját is megismerheted.



STARLINK: BATTLE FOR ATLAS
GS 2018. NOVEMBER - 83%
ÁR: 23 990 FT
A régimódi arkád űrharcos játékokat egy kis felfedezéssel és a valóságban összeállítható hajókkal dobta fel a Ubisoft.

XBOX ONE



FALLOUT 76
GS N/A
ÁR: 18 990 FT
Ha mindig is annak drukkoltál, hogy megszülessen egy stabil többjátékos mod valamelyik Fallouthoz, az új részt imádni fogod.



FORZA HORIZON 4
GS 2018. OKTÓBER - 85%
ÁR: 18 990 FT
A kiváló vezetési modell és a hatalmas autöválaszték mellé újfent rengeteg tennivaló és egy gyönyörű világ társult.



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
GS 2018. NOVEMBER - 88%
ÁR: 18 990 FT
Ugyan a kampány ezúttal kimarad a csomagból, a szinte tökéletesre csiszolt multi-és Zombies- mellett érdekes újdonságként megérkezett a battle royale-mód.

NINTENDO



DIABLO III: ETERNAL COLLECTION
GS 2018. NOVEMBER - 89%
ÁR: 18 990 FT
Már Switchen is szembeszállhatunk a gonosz erővel, sőt ebben a kiadásban a Reaper of Souls és a Rise of the Necromancer kiegészítőket is megkapjuk.



SUPER MARIO PARTY
GS 2018. OKTÓBER - 80%
ÁR: 16 990 FT
A Switch egyik legnagyobb erőssége a helyi multiplayer, amit az új Mario Partyval akár otthonunktól távol is élvezhetünk.



DARK SOULS REMASTERED
GS 2018. JÚNIUS - 90%
ÁR: 12 490 FT
Ha minden vágyad volt útközben bossokat ölni és felfedezni Lordran titkait, végre eljött a te időd. Csak ne káromkodj hangosan!

PS4/VR



DOOM VFR
GS 2016. DECEMBER - 83%
ÁR: 9490 FT
A 2016-os Doom pörgős hangulatát és a non-stop akciót sikerült hányingerokozás nélkül átültetni a virtuális valóságba.



STAR TREK BRIDGE CREW
GS 2017. JÚNIUS - 74%
ÁR: 15 990 FT
Sok érdekes magányos élmény után a Ubisoft megmutatta, milyen lehetőségek rejlenek a csapatos VR-játékokban.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR
GS 2018. JANUÁR - 80%
ÁR: 20 990 FT
Skyrim tájai fenséges látványt nyújtanak a virtuális valóságban, ráadásul egy mozdulattal varázsolni sem mindennapi élmény.

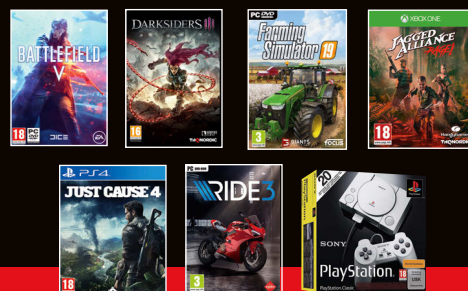
VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Battlefield V
Farming Simulator 2019
Darksiders III
Ride 3

november 20.
november 20.
november 27.
november 30.

PlayStation Classic
Just Cause 4
Jagged Alliance: Rage!
Super Smash Bros. Ultimate

december 3.
december 4.
december 6.
december 7.



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

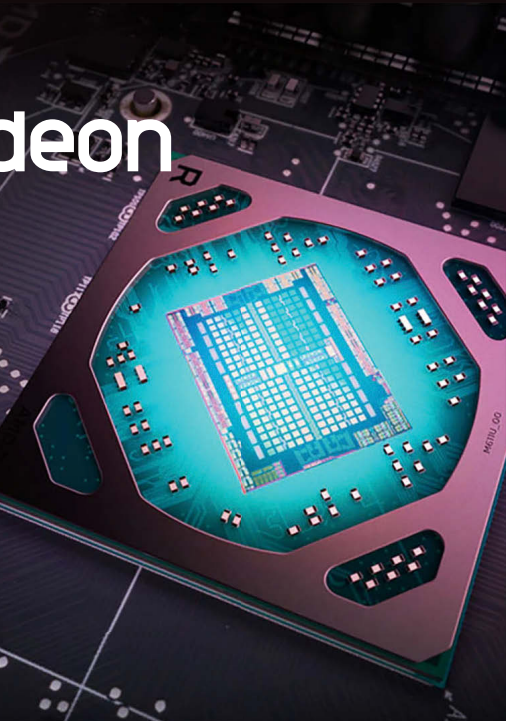
HARDVER

Múltat idéz az AMD

Középen támad az új Radeon

Igazán jól jött az AMD-nek, hogy az amúgy is sikeres Ryzen CPU-k Intel megfelelői jelentősen drágultak, ráadásul egyéb gondok is sújtják ellenfelét, a grafikus kártyák világában azonban már korántsem ennyire jó a helyzete a cégnek. 2017-ben nagy reményekkel indult hódító útjára az RX Vega széria, de akadnak gondok a gyártással, illetve ahány kártya a piacra került, azokra rögtön mind lecsaptak a bányászok. A kriptovaluta-őrület kissé alábbhagyott mára, így hamar kiderült, hogy az AMD-nek nem igazán van választása az új, Turing-alapú GeForce RTX-ekre, de még a régebbi GTX 10-es szériára sem. Persze ígéretet vannak a 7 nm-es Vega 2-re és egyéb csoda-GPU-kra, ám ezek még messze vannak a megjelenéstől. Az egyetlen lehetséges választás így az maradt az AMD számára, ha visszanyúl a sikeres Polaris architektúrához, és arra alapozva készíti gyorsan egy új modellt. Ez a Radeon RX590, amelynek alapjai

nem változtak, a gyártástechnológia viszont a régi, 14 nm-es helyett az újabb 12 nm-es FinFET lett. Ez magasabb órajeleket és alacsonyabb fogyasztást eredményez, amit ki is használtak az AMD mérnökei, így az RX590 nagyjából 10-15 százalékkal lehet erősebb, mint az RX580-as modell. Ez persze még fényévekre van az RTX 2080 Ti-től, de még az RTX 2070-től is, ám nem is ez a cél, sokkal inkább a megfizethető középkategória, ahol az elvárás a full HD 60+ fps. Ehhez az Nvidia a GeForce GTX 1060 6 GB-os kártyát ajánlja, ám ennél az RX590 minden tekintetben erősebb kb. 10 százalékkal. Ez a teljesítmény jelenleg is nagyon keresett a felhasználók körében, ugyanakkor minden azon áll vagy bukik, hogy milyen árcédulával jelennek meg az RX590-es kártyák: ha ebben sikerül mélyen az Nvidia alá menni, könnyen javíthat a piaci részesedésén az AMD, amíg el nem készül a 7 nm-es, új csoda-GPU.



Váratlan húzás a Gigabyte-tól Ajándék tuning utólag

Mint a fehér holló, olyan ritka manapság az, aki GeForce RTX 2080 Ti videokártyát vásárol. Nem csupán azért van ez így, mert egy ilyen kártya irreálisan drágán, 500 ezer forint körül szerezhető be, hanem azért is, mert hiánycikk, és amúgy sem igazán éri meg. Érdekes és egyedülálló azonban a Gigabyte húzása, miszerint GeForce RTX 2080 Ti Gaming OC modelljéhez a megjelenés után egy hónappal új BIOS-t adott ki. Ebben nem (csak) hibákat javítottak, a fogyasztási plafont is alaposan kitölték (power-limit). Az eredeti kártyán 290

watt volt, vagyis ez az a fogyasztás, ahol a vezérlés egyszerűen csökkenti az órajeleket és a feszültségintéket. Az új firmware-nek hála a felső határ akár 366 watt is lehet, bár ezt manuálisan kell aktiválni a Gigabyte Aorus Engine applikációjában. Ez a fajta utólagos tuningbővítés felettébb szokatlan a videokártya-gyártóktól, éppen ezért olyan meglepő lépés a Gigabyte részéről. Csak reménykedni tudunk, hogy a pozitív visszajelzések hatására más kártyákhoz is érkezik majd utólagosan teljesítménynövelő firmware.

Hardvert gyárt a Dell

Jöhetnek az Alienware komponensek

Az Alienware ikonikus gamerhardverei már a PC gamingláz előtt ismertek és népszerűek voltak, 2018 végén azonban egy egészen merész pletyka kapott szárnyra a Dell birtokában lévő cégről. A prémium számítógépeket gyártó Alienware ugyanis lehet, hogy belép a PC-s komponensek piacára. Ez saját, Alienware márkánév alatt megjelenő alaplapot, videokártyát, SSD-t és egyéb eszközöket jelent. Ugyanakkor Frank Azor, a Dell menedzserre azt is hozzátette, hogy nem holmi névtelen hardvergyár termékeire ragasztá-

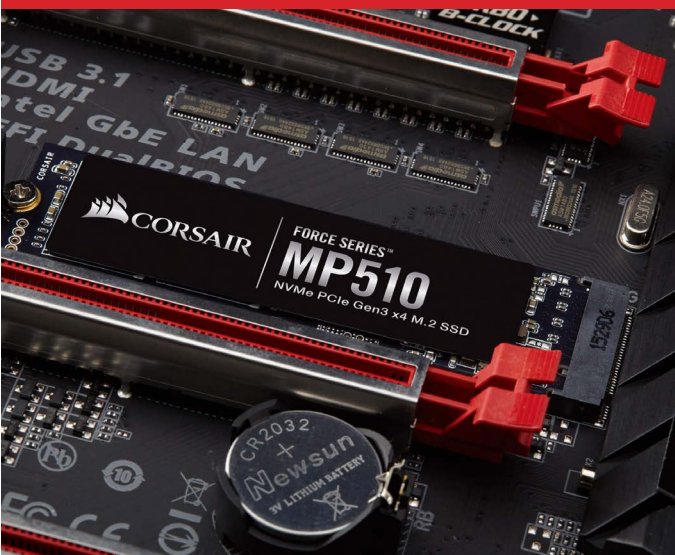
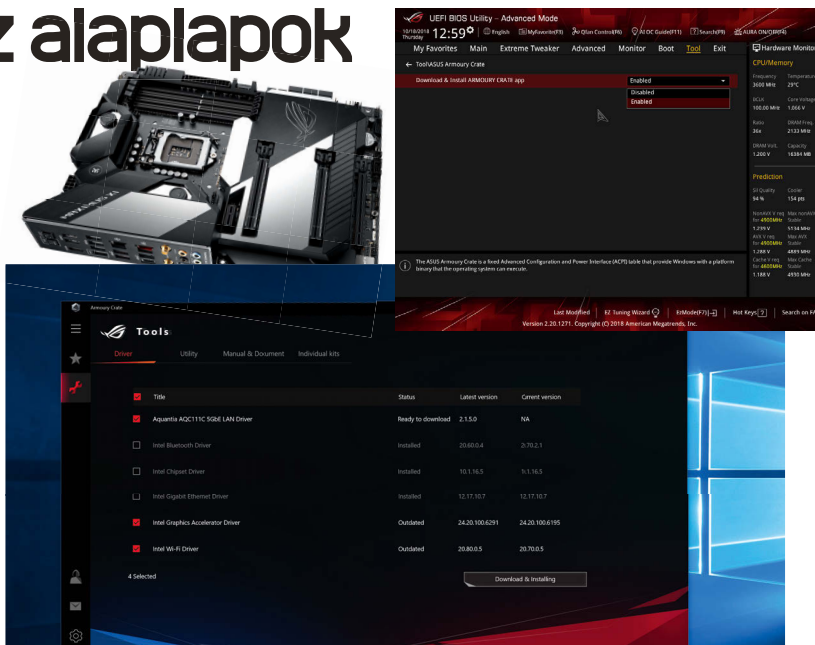
nak majd Alienware matricákat, egészen egyedi, izgalmas komponensekkel szándékoznak berobbanni a köztudatba.



Windowsos programot telepítenek az új Asus lapok

Egyre okosabbak az alaplapok

Ebben a hónapban abban a szerencsés helyzetben voltunk, hogy mi is megtapasztalhattuk, mire is képes az új Intel Z390-es platform és a vele együtt érkező kilencedik generációs Intel Core CPU-család (lásd tesztünket a 90. oldalon). A teszthez a legújabb Asus ROG Maximus XI Formula alaplapot használtuk, ám ahogy a tuningopciók után kutattunk a BIOS-ban, egy furcsa beállítás lettünk figyelmesek. Az extrák lapon egy Asus Armoury Crate opció jelent meg, amivel eddig nem találkoztunk. Persze aktiváltuk, és megnéztük, mi történik. Nos, a Windows operációs rendszerrel szorosan együttműködő UEFI ennek hatására utasította a Windows 10-et, hogy indulás után ajánljon fel számunkra egy segédprogramot, az Asus Armoury Crate-et. Ez nem más, mint egy driver- és applikációtöltő és -frissítő alkalmazás, vagyis nem hulladékszoftver, hanem hasznos kiegészítés. A trükköt egészen érdekesen oldották meg az Asus mérnökei, ugyanis ez a keretprogram a 16 MB méretű UEFI része, innen telepíti a Windows 10 is, majd csak ezt követően kapcsolódik a netre, hogy beszerezze a friss drivereket és szoftvereket. A megvalósításon még biztosan csiszol majd az Asus, mert teljesen eltávolítani nem lehet a rendszerből, csupán úgy, hogy a BIOS-ban letiltod, máskülönben minden újraindításkor visszatér. Azt is ószintén reméljük, hogy az automatizálás megmarad felhasználóbarátnak, és ezt a trükköt egy gyártó sem fogja arra használni, hogy kéretlen szoftverekkel bombázzon bennünket.



Gyorsat, olcsón: ez a Corsair szlogenje

Zuhannak az SSD-árak

Néhány éves kihagyás után végre visszatértünk oda, hogy az SSD-árak folyamatosan csökkennek, miközben a gyártók igyekeznek a teljesítményt és a megbízhatóságot még tovább növelni. A kiélezett versenyben a Corsair is fontos szereplő, amely immáron a SATA-technológián túllépve az NVMe-típusú tárolókra fókuszál. Hogy mennyire agresszív a házairól és hűtéseiről is ismert cég, arra jó példa az új MP510-es SSD-család. Az M.2-es szabványú, NVMe-s tároló a ma elérhető legnagyobb sávszélességen, PCIe 3.0 x4-en csatlakozik a rendszerbe. A NYÁK-lapon a legújabb Phison PS5012-E12-es vezérlő dolgozik, amelyhez Toshiba 3D NAND chipek kap-

csolódnak TLC-s adatszervezésben (3 bit/cella). Ez a kiépítés lehetővé tette a Corsair számára, hogy 3480/3000 MB/s-os szekvenciális sebességeket ígérjen. Ezek a sebességek a korábbi tesztünkben győzedelmeskedő Samsung EVO 970 értékeivel vannak egy szinten, ami már jó hír, ám a Corsair árban is felveszi a versenyt nagy riválisával, sőt előnyösebb árakat kínál az MP510-es szériánál, beleértve a legnagyobb, 1920 GB-os modellt is. A vonzó ár és teljesítmény mellett a ma már általánosnak tekinthető ötéves garanciaidő is adott, emellett pedig az írhatóssági strapabíróssága kiváló az MP510-es szériának (kapacitástól függően 400-3120 TBW).

Arccal a jövő felé

A 32 bites korszak vége

Noha virágkorukat élék a 8 és 16 bites retró konzolok, PC-n már egészen más a helyzet, a technológia a 32 bitet is kinötte. Erre tökéletes példa, hogy a hardvergyártók szépen lassan elhagyják a 32 bites meghajtószoftvereket. Az Nvidia-nál már egészen márciusig kell visszalapoznod, ha 32 bites operációs rendszer alá telepítenél GeForce videokártyát, sőt GeForce RTX modellhez nem is készült ilyen szoftvercsomag. Az AMD tovább kitarított, weboldalán október 9. volt az utolsó 32 bites driver megjelenésének időpontja, egyben a cég hivatalosan is elismerte, hogy mostantól csakis 64 biten nyújt támogatást hardvereihez. Márpedig a driverfrissítés kritikusan fontos a videokártyák esetében, így garantálható, hogy az új játékok hibátlanul és a lehető legjobb sebességgel futnak. A lépés nem váratlan, az operációs rendszerek már a Windows 7 óta stabilan futnak 64 biten, több előnnyel is jár ennek telepítése. Akik azonban még hímes tojás-ként vigyáznak régi, 32 bites rendszerükre, jobban teszik, ha minden fájljukat elmentik, és nulláról újratelepítik operációs rendszerüket – immáron 64 bites üzemmódban.





Így válassz gamernotebookot!

ÉRDEMES JÓL MEGFONTOLNI A NOTEBOOKVÁSÁRLÁST, HISZEN AZ ÚJ GÉPTŐL JOGOSAN VÁROD EL, HOGY ÉVEKKEL KÉSŐBB IS KISZOLGÁLJA MINDEN IGÉNYEDET.

Ez hatványozottan igaz a gamerlaptopokra, mert a játékok folyton növekvő hardverigényét is figyelembe kell vened. Az elmúlt időszakban több fontos változás is történt ezen a piacon, amelyek alapvetően meghatározzák a jelenlegi kínálatot.

Miután sokan dolgozni is szeretnének hordozható játékgépükön, megjelentek a visszafogott külsejű, mégis erős notebookok. Ezeknek a notebookoknak nem próbálják a végtelenségig vékonyítani a házukat, vagy használhatatlanul laposra összehajtogatni a billentyűzetüket, hanem észszerűen gazdálkodnak a helyvel, így a modern külsejű készülékházba kellően nagy méretű hűtés és akkumulátor fér, a gomboknak pedig legalább 1,5 mm-es útja van lenyomáskor. Arra is odafigyelnek a gyártók, hogy ne maradjon ki a háttérvilágítás, a programozhatóság, sőt a makrózás minden előnyét is élvezheted egy-egy ügyes segédprogrammal.

14, 15 VAGY 17 COL?

Laptopvásárlás előtt gyakori dilemma, hogy mekkora kijelzőméretet válasszunk, ez ugyanis alapvetően meghatározza a gép méreteit is. A 14 colos képátló a mobilitásban verhetetlen, míg átlagos játékokhoz és munkához/tanuláshoz még mindig a 15,6 col az ideális. Aki viszont többet játszana és szórakozna notebookján, annak a 17,3 col az ideális. Az új laptopok vékony kávjának köszönhetően a képátlók megtartása mellett érezhetően zsugorodni tudtak a készülékházak. Felbontásból a full HD a belépő, a sima HD felbontást felejtse el, viszont a 4K még felesleges, ehhez a legerősebb mobil GPU is gyenge, ráadásul ekkora mérethez nem hozna látványos javulást. Helyette a G-Sync-re érdemes figyelni, ez megakadályozza, hogy gyors mozgás megjelenítéskor szétessen a játék képe.

Laptopválasztáskor külön kis rituálét jelent a portok összeszámlálása; legalább három darab USB kötelező, az egér és a headset mellett egy-egy USB-kulcsra bármikor szükség lehet. A LAN-vezérlőből sem mindegy, milyen kapsz. A 10/100-as megoldások legfeljebb titkárnöknek elegendők chatelésre, te ragaszkodj a gigabites vezérlőhöz, és az sem árt, ha külön szoftver figyel arra, hogy a játékok elsőbbséget élvezzenek minden más program felett. Ez hasznos extra Wi-Fi-t használván is; a Wi-Fi ac szabvány már alapszolgáltatás, de nem mindegy, hány antennával mekkora maximális sebességre képes a beépített vezérlő. A hangzás kialakításába előszeretettel vonnak be hifiben jártas, nagynevű cégeket a laptopgyártók, de te ne a feliratoknak higgy, inkább bízz a saját füledben. A masszív felépítés mellett a vékony kávas, VA- és IPS-paneles kijelzők hoztak látványos javulást – ma már a belépőszinten is jó képmínőséget kapsz egy ilyen notebooktól. Szintén jó a helyzet a mobil processzo-

rokkal: a nyolcadik generációs Intel Core i5-8300H modellnél lejjebb már nem is mennek a gyártók, pedig már ez is bőségesen elegendő akár egy GeForce GTX 1060 meghajtásához. A mobil GPU-k világában egyeduralkodó az Nvidia GeForce GTX 10-es széria, amelyből érdemes legalább GTX 1050 Ti-t választani – ez már képes a notebook full HD-s kijelzőjét élvezhető sebességgel, natív felbontásban meghajtani. Ha szeretnéd a mai játékokat teljes részletesség és élsimítás mellett is 60 fps-sel élvezni, a GTX 1060 legyen a beugró, ezzel a GPU-val még két-három évig minden játékot végig tudsz majd játszani. Ha ennél nagyobb sebességre vágysz, vagy évek múltán sem szeretnéd lebutítani a játékok látványvilágát némi gyorsulásért cserébe, akkor a felső kategóriából kell GTX 1070-es vagy még inkább GTX 1080-as notebookot választanod. Ha valahol a Max-Q feliratot látod, a vékony készülékház érdekében valamivel gyengébb GPU-ra, de mindenképpen magasabb árra számíthatsz. (x)

Az ideális gamernotebook



Hétvégi gamer

Asus TUF Gaming FX505

A belépőszintű gamernotebookok piacán a TUF Gaming FX505 az egyik legújabb fejlesztés, így nem csoda, hogy több megoldást is a felső kategóriából örökölt meg. Már a Core i5-ös, teljes értékű CPU is erős központi egység, amire akár GeForce GTX 1050 Ti-t vagy 1060-as GPU-t is párosíthatasz. A kijelző sem küzd minőségi gondokkal, ahogy a visszafogott, elegáns, de egyértelműen gamer külsőről sem feledkeztek meg a tervezők. A gyors Wi-Fi ac, az NVMe SSD és a hosszú üzemidő a hétköznapi feladatok során is jó szolgálatot tesz, este és hétvégén pedig indulhat az önfeledt játék – ugyan-ezen a gépen.

Ár	299 900 Ft-tól
Web	hopp.pcworld.hu/14717
Processzor	Intel Core i5-8300H/ Core i7-8750H
Memória	Max. 32 GB DDR4
Grafikus kártya	GeForce GTX 1050/ 1050 Ti/1060 6 GB
Háttértár	Akár 512 GB NVMe SSD/ 1 TB HDD
Kijelző	15,6", FHD, VA, matt, 60/144 Hz
Akkumulátor	48 Wh
Csatlakozók	2×USB 3.0, 1×USB 2.0, HDMI, LAN, SD, Wi-Fi ac
Tömeg	2,2 kg

Erre számíts:
1080p natív felbontásban, közepes/magas részletességgel 40-50 fps-t érhetsz el

Megszállott játékos

Asus ROG Strix SCAR II

Jó lenne végre nem izgulni egy-egy új játék elindítása előtt, hogy vajon szagatni fog-e gépeden? A Core i7 CPU-ra és GeForce GTX 1060-ra épített SCAR II-n gond nélkül száguld minden új játék. A gép nagyon jól mutat, igazi gaming PC, amelyhez világító és programozható billentyűzet, jó hangzás és sok USB-port tartozik. Az IPS-paneles kijelző 144 Hz-es frissítésre képes, hogy a leggyorsabb játékok alatt se essen szét a kép. A SCAR II ideális társ mobilis használathoz is, 2,4 kg-os tömegével és 26 mm-es vastagságával kényelmesen elfér egy hátizsákban, normál használatnál pedig a hosszú üzemidő is garantált.

Ár	419 900 Ft-tól
Web	hopp.pcworld.hu/14718
Processzor	Intel Core i5-8300H/Core i7-8750H
Memória	Max. 32 GB DDR4
Grafikus kártya	GeForce GTX 1060 6 GB
Háttértár	Akár 512 GB NVMe SSD/1 TB HDD
Kijelző	15,6", FHD, IPS, matt, 144 Hz
Akkumulátor	66 Wh
Csatlakozók	1×USB Type-C Gen2, 1×USB 3.1, 2×USB 3.0, HDMI, mDP, SD, Wi-Fi ac
Tömeg	2,4 kg

Erre számíts:
1080p natív felbontásban, magas részletességgel 60-70 fps-t érhetsz el

Megszállott játékos

Asus ROG G703

Elfelejtethed a kompromisszumokat a G703-as szörnyeteggel – ez a gamernotebook a legtöbb asztali gépnél is sokkal erősebb. Az Intel Core i9 CPU és a 8 GB VRAM-mal szerelt GeForce GTX 1080 gondoskodik arról, hogy a 144 Hz-es, 17,3 colos, full HD kijelzőn maximális részletességgel száguldjanak a játékok. A széteső kép miatt sem kell aggódnod, a G703 támogatja a G-Sync-technológiát. Már a gép külseje is erőt sugall, és a konfiguráció is hozza a topligában elvárt teljesítményt. Ebbe beletartozik a Thunderbolt 3-port, a RAID-be kapcsolt NVMe SSD-k, az akár 64 GB RAM és a ma elérhető legjobb hálózati vezérlők.

Ár	999 900 Ft-tól
Web	hopp.pcworld.hu/14719
Processzor	Intel Core i7-8750HQ/Core i9-8950HK
Memória	Max. 64 GB DDR4
Grafikus kártya	GeForce GTX 1080 8 GB
Háttértár	Akár 512 GB NVMe SSD RAID 0/1-2 TB HDD
Kijelző	17,3", FHD, IPS, matt, 144 Hz, G-Sync
Akkumulátor	71 Wh
Csatlakozók	1×Type-C TB3, 3×USB 3.1 Gen2, SD, LAN, HDMI, mDP, Wi-Fi ac
Tömeg	4,7 kg

Erre számíts:
1080p natív felbontásban, maximális részletességgel 70-144+ fps-t érhetsz el



IGAZI MŰREMEK AZ ÚJ CSÚCSALAPLAP, AMIT TELETÖMTEK EXTRÁKKAL, MAJD KIJELEZŐT TETTEK A KÖZEPÉRE

ALIG LÁTSZIK KI VALAMI A LEGÚJABB ASUS ROG MAXIMUS XI FORMULA NYÁK-LAPJÁBÓL, KÖSZÖNHETŐEN A TELJES MÉRETŰ HŰTŐBORDARENDSZERNEK. A több kilogrammos tömeg a komplett feszültségszabályzó modul lefedő, vízhűtéses rendszerbe kapcsolható EKWB-blokknak, valamint a hátlapot betakaró fémlemeznek köszönhető. Ezek alatt bújjik meg az Intel Z390-es chip, a Wi-Fi ac Wave2-es modul és az 5 Gbit/s-os hálózati vezérlő is. A SupremeFX hangrészt prémium ESS DAC chippel erősítették meg, és mindennek a tetejébe az Aura RGB Sync világítással feldobott lap közepén egy hasznos és látványos kijelzőpanel is helyet kapott. Gamer vagy tuningos, a ROG Maximus XI Formula minden álmot és vágyat teljesít. (x)

ASUS ROG MAXIMUS XI FORMULA

A hat darab USB 3.1 Gen1 USB-port mindenre elegendő

Nem gond, ha félresikerült a manuális tuning, itt alaphelyzetbe állíthatod PC-d BIOS-át

Egyetlen gombnyomással helyreállíthatod hibás, elavult BIOS-odat

Ha gyorsan kijelzőt kell kötni PC-dre, kapóra jöhet a HDMI-kimenet

A ROG USB-port egy gombnyomásos BIOS-frissítést kínál

HÁTLAGI KIVEZETÉSEK

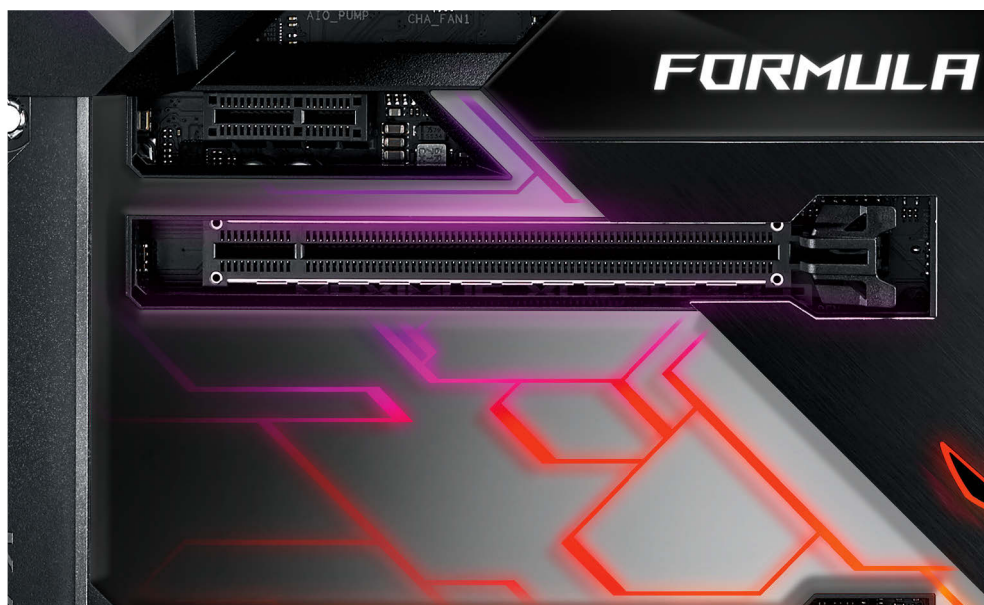
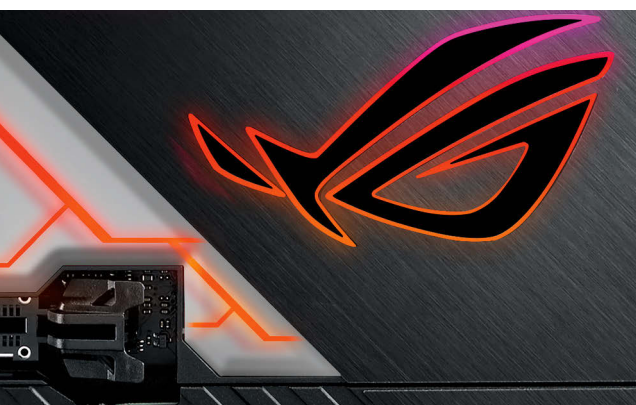
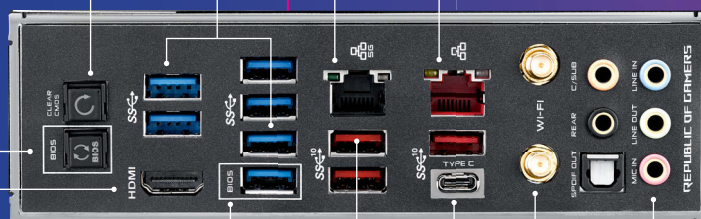
Az Intel hálózati vezérlő nem terheli a CPU-t, és játékhoz is ideális

A jövő az 5 Gbit/s-os LAN hálózatoké, ezért ilyen vezérlő is került a Formulára

A három darab normál USB 3.1 Gen2-csatlakozással összesen tíz USB-port került a hátlagra

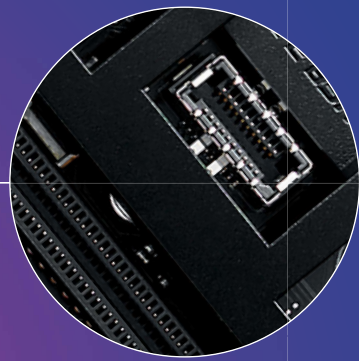
A ROG SupremeFX audiorészleg prémium ESS DAC chiptel kapott

Az árba a legmodernebb Intel Wi-Fi ac Wave2 vezérlő is beletartozik





A Formulával akár 5 GHz-ig is felpörgetheted DDR4-es memóriamoduljaidat



Ide kapcsolhatod új PC-házad előlapi USB 3.1 Gen2 Type-C-portját

A 2 colos LiveDash OLED-kijelzőn hasznos információkat és saját logókat is megjeleníthetsz

A fémkerettel megerősített PCI Express-foglalatokba egyszerre több videokártyát is beszerelhetsz

Két darab, villámgyors M.2 NVMe SSD-t rejthetsz a masszív hűtőboroda alá

A SupremeFX hangrendszert fém sapka védi a külső zajoktól

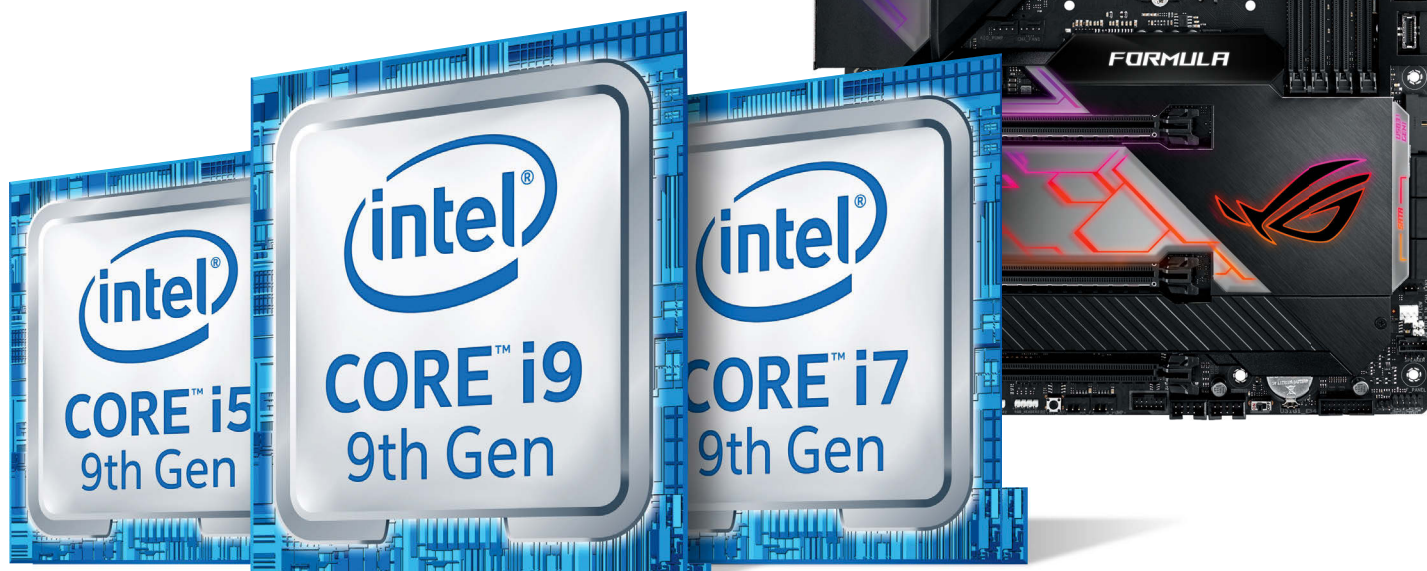
Az Aura RGB Sync érintkezőkre címezhető, programozható LED-szalagokat is köthetsz



A csúcskategóriában már alapfelszereltség a Type-C USB 3.1 Gen2-port



A kilencedik generáció



KÉLEZŐDÖTT A VERSENY AZ X86-OS PROCESSZOROK PIA-CÁN, ÍGY VÉGRE AZ INTELNEK IS RÁ KELLETT KAPCSOLNIA, HOGY LÉPÉST TARTHASSON AZ AMD RYZENNEKEL.

Kellemetlen meglepetést okozott az Intelnek az AMD Ryzen, ám ez a vásárlóknak rengeteg előnnyel (értsd, jobb és olcsóbb processzorokkal) járt. Többé már nem volt elegendő kényelmesen, generációról generációra, apránként fejleszteni az Intel Core szériát, határozott fejlődést vártak a felhasználók. A 2017 őszen, vagyis éppen egy évvel ezelőtt érkezett nyolcadik generációval azonban nem sikerült átállni a 10 nm-es gyártástechnológiára, így maradt a nyers erő bevetése: szinte minden CPU-modellnek kettővel növelték a magszámát. Ez elegendő is volt ahhoz, hogy változatlan árak mellett jelentős gyorsulást érjenek el, így az Intel már fel tudta venni a versenyt az agresszívan árazott, kiváló platformmal megtámogatott AMD Ryzennel. A nyolcadik generációs Intel Core processzorok viszont csak ideiglenesen enyhítették az Intel gondját, mert az AMD időközben gyártástechnológiát váltott, frissítette a platformot és a mikroarchitektúrát, amire az Intelnek válaszolnia kellett, miközben egészen váratlan helyekről is fájdalmas ütésekert kapott.

AZ AMD (ELSŐ) VÁLASZA

Még meg sem jelentek hivatalosan az új, kilencedik generációs Intel processzorok, az AMD máris bejelentette, hogy számára nem jelent gondot engedni a 12 nm-es Ryzen processzorok árából. Ez azonnali és nagyjából 5-10 százalékos jelent, ami a már amúgy is kiváló ár-érték arányt csak még tovább javítja (a táblázatban feltüntetett Ryzen 7 2700X ára még nem tartalmazza ezt). Ennél nagyobb árcsökkenés egyelőre nem várható, az Intel így is küszködik a gyártással, helyette az AMD inkább a mobil x86-os, illetve a szerverekbe szánt Epyc modelleket fogja népszerűsíteni, az Intel HEDT Core i9-es CPU-i ellenében pedig a szintén előnyös árazású, új generációs Ryzen Threadripper 12/16 és 24 magos modelljeivel száll harcba.

FÉLGENERÁCIÓ

Ahogy az elmúlt generációk bemutatásakor, ezúttal is a felső kategóriás modellekkel nyitott az Intel, így tesztünkre is a Core i5-9600K és a Core i7-9700K jutott el. Efelett elkészült még a Core i9-9900K, amely hihetetlenül magas árával inkább erőfitogtatás, mintsem észszerű termék. Az új, kilencedik generációtól sokan azt várták, hogy az Intel mérnökei ismétlen megvillantják óriási tudásukat, és a mikroarchitektúrát fejlesztik tovább drasztikusan, ám ez elmaradt – az új CPU-k szinte pontosan ugyanarra képesek, mint előző generációs társaik. Gyorsítani azonban kellett, mert az új generációs, 12 nm-es Ryzen processzorok különösen felhasználói programok és CAD-es alkalmazások futtatásakor, valamint tömörítés során rendre megelőzték az Intel Core CPU-kat. A mérnökök ezért ismét a már bevált recepthez nyúltak, és megemelték a magok számát. A Core i7-9700K ennek köszönhetően immáron nyolc magos processzor, igaz, cserébe leltolták a Hyper-Threading technológiát, vagyis egyszerre csak nyolc programszálat képes feldolgozni a CPU. A másik kézenfekvő gyorsítási trükk az órajelek emelése, de ezt már ne-

hezebb kivitelezni változatlan gyártástechnológia mellett. A megoldás az agresszív, dinamikus feszültség- és órajelszabályzás, így a melegekedés is viszonylag kordában lehetett tartani. Az új processzorok alapórajeljei nem változtak, sőt a Core i7-9700K még 100 MHz-et lassult is elődjéhez képest, a Turbo Boost-órajelkeket ellenben alaposan felemelte az Intel, így a hatmagos 9600K akár 4,6, a nyolc magos 9700K pedig 4,9 GHz-en is képes üzemelni rövidebb ideig. Az elődök értékeihez képest ez sorrendben 300 és 200 MHz-es emelés, amely a mérési eredményekben is tetten érhető.

A foglalat maradt az LGA1151-es, így a hűtés és a CPU-hűtőkkel való kompatibilitás sem változott, azonban a hősapka alatt annál fontosabb régi ismerőst üdvözölhetünk újra. Ez a forrasztás, amit az utóbbi jó néhány Intel Core processzornál szimpla hőpasztával váltottak ki. A forrasztás sokkal hatékonyabb a hőtáadásban, így a kilencedik generációs Intel Core CPU-k hűtése, hőtáadása sokat javult. Ez a tuningban is jelentős szerepet játszik, illetve a processzor hosszabb ideig képes fenntartani a Turbo-órajelét.



KILENCEDIK GENERÁCIÓS INTEL CORE PROCESSZOROK TESZTJE

Helyezés	1	2	3	4
Termék	Intel Core i7-9700K	AMD Ryzen 7 2700X	Intel Core i5-9600K	Intel Core i5-8600K
Web	ark.intel.com	amd.com	ark.intel.com	ark.intel.com
Ár	183790	104990	119900	94890
Foglalat, gyártástechnológia	14 nm, Coffee Lake Refresh	12 nm, Pinnacle Ridge, AM4	14 nm, Coffee Lake Refresh	14 nm, Coffee Lake
Magok/szálak száma	8/8 darab	8/16 darab	6/6 darab	6/6 darab
Órajel	3,6/4,9 GHz	3,7/4,3 GHz	3,7/4,6 GHz	3,7/4,3 GHz
RAM-vezérlő	2×DDR4-2666	2×DDR4-2933	2×DDR4-2666	2×DDR4-2666
Integrált GPU	Intel UHD Graphics 630	n.a.	Intel UHD Graphics 630	Intel UHD Graphics 630
L3 gyorsítótár	12 MB	16 MB	9 MB	9 MB
TDP	95 W	105 W	95 W	95 W
CineBench R15	1527 cbs	1798 cbs	1077 cbs	1038 cbs
3DMark Fire Strike	8985 pont	9053 pont	8783 pont	8545 pont
PCMark10	6494 pont	6058 pont	6174 pont	6072 pont
WinRAR	14 959 kB/s	12 375 kB/s	10 120 kB/s	10 200 kB/s
Rendszerfogyasztás (min./max.)*	52/278 W	62/306 W	54/269 W	49/267 W

*Tesztrendszer: Asus ROG Maximus XI Formula, Gigabyte X470 Aorus Gaming 7, Noctua NH-U12S, 16 GB HyperX DDR4-3200 RAM, AMD Radeon R9 380X, OCZ Vector 480 GB GB SSD, 1,2 kW PSU, Windows 10 x64

HA AZ ÁRCÉDULÁKAT NEM NÉZZÜK, AKKOR A Z390-ES PLATFORM EGY 9. GENERÁCIÓS INTEL CORE I5/I7 CPU-VAL A LEGJOBB GAMER-PC-ALAP JELENLEG

A minimális ráncfelvarráson felül még egy nagyon fontos változást üdvözölhetünk a kilencedik Intel Core generációval. A mérnököknek sikerült az év elején felfedezett Spectre és Meltdown sérülékenységek közül – ha nem is az összeset, de – jó néhányat hardveresen kiiktatniuk, ezáltal a szoftveres kerülőmegoldások okozta lassulástól is elbúcsúzhattunk. Ezek egyenként csupán észrevehetetlenül keveset, 1-3 százalékot csíptek le a számítási teljesítményből, mire azonban mindegyik (felfedezett) sérülékenységet befoltozták, már jelentős, akár 15 százalékos lassulást tapasztalhattak a felhasználók egyes alkalmazások alatt.

ÚJ ALAPOK

A kilences processzorokkal mintegy kötelezően új chipkészlet is érkezett Z390-es jelöléssel. Ennek az Intel, no meg az alaplapgyártók is örülhetnek, mert ismét teljes termékkálát lehet frissíteni, bővíteni, ugyanakkor a felhasználóknak sem kell bosszankodniuk. Szerencsére ezúttal nem szükséges teljes platformcsere, a nyolcadik generációs Intel Core CPU-khoz készült 300-as széria minden tagja (igen, a filléres H310 is) kezeli az új processzorokat, mindössze egy BIOS-

frissítésre van ehhez szükség. Z390 pontosan azokat az újdonságokat vezeti be a felső kategóriában, amelyeket a B360/H370 párossal tavasszal már megkaptunk (például CNVi Wi-Fi-foglalat, USB 3.1 Gen2). Az igazán látványos extrákat ezúttal is az alaplapgyártók szállították. A feszültség szabályzó áramkörök, a hűtés, az NVMe RAID területein fontos előrelépéseket láthatunk a Z390-es lapoknál, emellett mindegyik gyártó továbbcsiszolta a világítást, a dizájnt és a strapabíró felépítést.

A LEGJOBB GAMER

Kétféle kilencedik generációs Intel Core processzort teszteltünk le, hogy megtudjuk, sikerült-e az Intelnek felvennie a harcot a Ryzenekkel, és megőriznie elsőségét. A Core i5-9600K egyértelműen, minden feladatban gyorsabb, mint a 8600K, az előny ugyanakkor nem számottevő, és csupán a magasabb órajelnek, illetve az apróbb változtatásoknak tudható be. A Core i7-9700K érdekesebb példány, ugyanis végre nyolcmagos felépítésű, aminek hála képes volt beérni a szintén nyolcmagos, de 16 programszál egyidejű végrehajtására képes Ryzen

7 2700X-et. Az Intel Core CPU-k IPC-mutatója (Instructions Per Clock – órajelenként végrehajtott utasítások száma) még mindig kiváló, így néhány tesztben az új Intel CPU győzedelmeskedett, de a különbség elenyésző volt a Ryzen 7-hez képest. Ha az árcédulákat nem nézzük (erre hamarosan külön visszatérünk), akkor a Z390-es platform egy 9. generációs Intel Core i5/i7 CPU-val a legjobb gamer-PC-alap jelenleg, amely képes bármilyen videokártyát teljes sebességen meghajtani.

5 GHZ FELETT AZ ÉLET

Természetesen a tuningot sem hagyhattuk ki, az új lapok gyártásakor erre a részre különösen odafigyeltek. A teszthez használt Asus ROG Maximus XI Formula lap BIOS-a megállapította, hogy kiváló, 95 százalékos az általunk használt processzor, illetve magasan pontozta a Noctua NH-U12S hűtőt is. Néhány beállítás után az Intel Core i7-9700K máris 5,2 GHz-en hasított, a huzamosabb terhelés során azonban néhányszor kék halállal elszállt a rendszer, ezért a feszültségen kénytelenek voltunk manuálisan emelni. Ezt követően már stabil rendszert

kaptunk 5,2 GHz-en, ami rendkívül jó eredmény, különösen annak fényében, hogy a BIOS még abszolút első kiadású volt, így később talán még magasabb órajelen is sikerrel járhatunk.

VERDIKT

Csodát vártál az Inteltől? Akkor ki kell hogy ábrándítsunk – hiába a rengeteg intő jel és derült égből érkező csapás, az Intel nem tanult ezekből. Nincs új gyártástechnológia, sem átdolgozott processzormag vagy mikroarchitektúra, csak egy ráncfelvarráson átesett Intel Core család. Az apró fejlesztések egyenként szinte észrevehetetlenek, így az a tanácsunk, hogy még akkor sem érdemes váltanod, ha 6. generációs Intel Core PC-t nyúzol. A váltást már csak azért sem ajánljuk, mert az Intel CPU-k még jó darabig sokkal drágábbak lesznek, mint ajánlott fogyasztói árú, ami ideális terepet kínál a hasonló teljesítményre képes, ám látványosan olcsóbb AMD Ryzen modelleknek. A foglalatkompatibilitásnak örülünk, az új alaplapok is nagyon jól sikerültek, és a Meltdown, Spectre sérülékenységek lassú befoltozása is jó hír, de ennyire az új processzorok ár-érték aránya csapnivaló. A teszt készítésének idején az AMD hasonló teljesítmény mellett annyival olcsóbb, hogy nem is érdemes az új generációs Intel Core CPU-kban gondolkodni.

Simánmartin

Kényelem és pehelysúly

Skullcandy Riff Wireless

A VEZETÉK NÉLKÜLI FÜLLHALLGATÓ OLYAN, MINT AZ SSD: HA AZ EMBER EGYSZER KIPRÓBÁLJA, SOHA TÖBBÉ NEM AKAR VISSZATÉRNI A RÉGI TECHNIKÁHOZ. Elsőre nem is gondolnánk, mennyivel kényelmesebb lesz valaminek a használata pusztán attól, hogy nincs odakötve egy másik eszközhöz. Senkinek sem hiányzik a vezetékek bogoztatása, arról nem is beszélve, hogy egyre több eszköztől hagyják le a jackcsatlakozót, így 2018-ban már azzal járunk a legjobban, ha bluetoothos kiegészítőkből gondolkozunk. Ez pár éve még a jómódúak kiváltsága volt, de szerencsére ma már nem feltétlenül kell egy vagyont fizetnünk, ha el akarjuk hagyni a kábeleket, hiszen elérhető áron is találunk egészen minőségi eszközöket. Az egyik ilyen a Skullcandy új, belépőszintű fejhallgatója, a Riff Wireless, amely – ahogy a neve is mutatja – kizárólag vezeték nélküli üzemmódban

használható. A headset teljes egészében műanyag kialakítású, a fejpánton egyáltalán nem találjuk meg a megszokott párnákat, ugyanakkor maga a fejhallgató annyira könnyű, hogy ezekre nincs is igazán szükség, a Riff szinte észrevétlenül ül meg még egy nagyobb kobakon is. Első ránézésre úgy tűnhet, hogy a legapróbb hajlításra eltörik a műanyag füles, de a gyártó bátran ajánlja akár sportoláshoz is, a műanyag ugyanis kifejezetten rugalmas, nem kell attól tartanunk, hogy egyszerűen eltörik a fejpánt. A fülpárnák puhák, kényelmesek, hangzásban pedig a

Skullcandytól megszokott szintet hozza az eszköz. Ebben az árkategóriában nem sok headsetben dübörög ennyire a basszus, és a magasak is egész jól szólnak, még ha a végeredmény érthető okokból el is marad a prémium fejhallgatókétól. A beépített akkumulátor 12 órányi zenehallgatást tesz lehetővé, így nem kell mindig a töltőért nyúlunk, és ha mégis, akkor a gyorsöltésnek köszönhetően alig 10 perc alatt kétórányi kraftot pumpálhatunk a fülesbe, így nem maradunk sokáig zene nélkül. Mindezt egy összehajtható, strapabíró kialakításban találva kapjuk meg. (x)



INFO

Gyártó: Forgalmazó Casetrade Kft.
Ár: 16 990 Ft
Web: headphones.hu

Specifikáció:
Bluetooth 4.1 csatlakozás;
32 ohm impedancia;
meghajtó mérete: 40 mm;
20 Hz–20 kHz frekvencia;
98 dB hangnyomásszint

A megbízható mindenés

Trust GXT 180 Kusan Pro

E GYRE INKÁBB NYITOTT A JÁTÉKOSOK FELÉ A TRUST AZ UTÓBBI ÉVEKBEN, JÓ ÜZLETI ÉRZÉKKEL BELÁTTA, HOGY EZ AZ A CÉLKÖZÖNSÉG, AMELY KÉPES ÉS HAJLANDÓ EXTRA FELÁRAT FIZETNI OLYAN KÜLÖNLEGESSÉGEKÉRT, MINT PÉLDÁUL A VEZÉRELHETŐ LED-VILÁGÍTÁS.

Szerencsére nem csak ebben merül ki a tudományuk, korrekt gamertermékeket raknak össze, amelyek pontosak, rezponzívok, könnyen és kényelmesen kezelhetőek, ráadásul még a megfizethető kategóriába is beférnek. A GXT gamersorozat egyik oszlopos tagja a Kusan Pro egér, amely ideális arra, hogy a mostanában népszerű játékokban kiváló eredményt érjünk el. A jobbkezes egér fekete-szürke színben kerül elő a csomagolásból, de a górgő, az oldalsó gombok és a logó vezérelhető LED-világítást kapott. Az egeret balkezesek is kényelmesen használhatják, de nekik le kell mondaniuk a két ol-



dalsó gomb nyújtotta kényelemről. Maga az egér nem túl nagy, átlagos tenyérben kényelmesen elfér. A felső rész sima műanyag, de oldalt gumirozás segít abban, hogy ne csúszkáljon a kezünk játék közben. Tömege egy hajszálnyival az átlagos alatti, így könnyen mozdítható, nem lesz izomlázunk több órás játék után sem. Egy megfelelő egéralátét segítségével könnyedén siklik, erről a három, közepes méretű talp gondoskodik az alján.

Az optikai szenzor maximálisan 5 ezer dpi-re képes, és ez az érzékenység természetesen állítható – a maximum még a profi e-sportolóknak is bőven megfelel, az átlagos képességekkel bíró játékosok

nem fogják tudni kihasználni teljesen az egér precizitásában rejlő lehetőségeket. A Kusan Pro összes gombja programozható, a Trust oldaláról letölthető ingyenes programmal bárki könnyen elkészítheti a saját profilját. A beépített memória egyszerre öt profilt képes eltárolni, így nem kell sokat variálnunk, ha gyorsan váltani akarunk az *Overwatch* (FPS), a *Diablo* (akció RPG) vagy a *World of Warcraft* (MMORPG) játéktípusok között. A szoftver segítségével beállíthatjuk a beépített LED-fények színeit, de ha nem nyúlunk semmihez, akkor szép komótosan változtatja a színeket az egerünk, ami egy sötét szobában kimondottan jól mutat. (x)

INFO

Forgalmazó: R.A. Trade Kft.
Ár: 13 999 Ft
Web: trust.com

Specifikáció:
Pixart 3325 szenzor (100-5000 dpi);
6 programozható gomb;
107 g;
beépített memória 5 profilnak;
állítható LED-világítás;
180 cm USB-vezeték;
2 év garancia

Kezedben a győzelem

Gocomma Mocute 050

FOLYAMATOSAN JELENNEK MEG ÚJ JÁTÉKOK AZ UGRÁSSZERŰEN ERŐSŐDŐ OKOSTELEFONOKRA. Olyan alkotások is, amelyeknek grafikája, játékmeneke és hangulata kezd utolérni a legnépszerűbb PC-s és konzolos játékokét. Az irányítás azonban mindig is kényes pont mobilokon, az érintőképernyő tapogatását sok játékos egyszerűen képtelen megszokni.

Nekik nyújthat segítséget a Gocomma Mocute 050 vezeték nélküli controller, amely ideális az esélyük növelésére az olyan népszerű akciójátékokban, mint például a mobilos *PUBG*. Maga a controller a népszerű Xbox-vezérlő gombkiosztását kapta, így egyáltalán nem lesz nehéz megszokni. A két analóg kar nem lötyög, nincs érezhető holtjátéka, menet közben azonnal reagál a játék még a legapróbb moz-

dulatra is. A markolat jól illeszkedik a kezünkbe, és a védőborításnak köszönhetően nem csúszkál még a legizzasztóbb meccsek közben sem. Kompakt méretének köszönhetően könnyedén zsebre lehet vágni. Az egész controller mindössze 16 dekagramm, így nem fogja húzni a kezünket játék közben még akkor sem, ha hozzáfogattuk az okostelefonunkat. Középen található rajta egy kihajtható és állítható telefontartó, ide helyezhetjük el magát az okostelefont, így kényelmesen tudunk vele játszani kocsiban vagy tömegközlekedési eszközön. Minden olyan telefonnal kompatibilis, amely 6,5 colosnál kisebb képméretével rendelkezik. A telefonok mellett működik még táblagé-

pekkel, okostévével, sőt még PC-vel is. 400 milliamperes akkujának köszönhetően egyetlen feltöltéssel akár 40 óra használatot is kibír a készülék. A mobiljátékok piaca óriási áttörés előtt áll. Egyre több nagy kiadó szeretne beszállni ebbe az igencsak jövedelmező iparágba, nem csoda, hogy még a legendás Blizzard is mobiltelefonra hozza ki a *Diablo* sorozat következő részét. Érdemes jó előre felkészülni, és beszerezni egy ilyen trendi kontrollert, hogy pár lépéssel mindig az ellenfeleink előtt legyünk. (x)



INFO

Forgalmazó:

GearBest

Ár: 3755 Ft

Web: hu.gearbest.com

Specifikáció:

Bluetooth V3.0;

400 mAh akkumulátor;

40 óra üzemidő;

Android 4.4+ vagy

iOS 7.0+;

microUSB;

160 g;

egérfunkció

Karhatalom

Alfawise Mini 3

EGYRE TÖBB KARON LÁTUNK MOSTANÁBAN MENŐ OKOSÓRÁKAT, AMELYEK HASZNOS KIEGÉSZÍTŐI A LEGÚJABB OKOSTELEFON-GENERÁCIÓKNAK.

A legtöbb ilyen kutyú ára azonban vetekszik egy középkategóriás telefonéval, így mostanáig csak kevesek kiváltsága volt ez az új, viselhető technológia. A GameStar éves előfizetés mellé adott Alfawise mini 3 azonban a megfizető kategóriába tartozik. Az, aki úgy dönt, hogy beruház egy ilyen szuper karperecre, egyszerre kap okosórát és fitness-karkötőt. Sporthoz kiválóan alkalmas: méri a pulzusszámot, a vérnyomást, a lépésszámot, sőt még az elégetett kalória mennyiségét is. Az OLED-kijelző megmutatja a bejövő hívást, jelzi, ha SMS érkezik, és segítségével a telefonunkat is meg tudjuk csörgetni, amennyiben elkavarodna a szobánkban. Alvás közben viselve megfigyeli, mennyire volt pihentető a szunyókálásunk, valamint arra is figyelmeztet, ha ideje lenne egy kicsit mozognunk.



Kinézetre megszólalásig hasonlít a Xiaomi Mi Band 3-hoz, és a fekete szilikoncsíj nagyon kényelmes, hosszú távon hordva sem válik zavaróvá a viselése. Mérsékelt vízálló, a kézmosást és a gyors zuhanyt gond nélkül bírja, enél többet viszont ne várjunk tőle. Egy feltöltéssel négy-öt napig kihúzza, ami nem rossz eredmény ebben a kategóriá-



ban. Egyetlen gomb van rajta, így könnyen elsajátítható a kezelése, nem kell IT-végzettség a használatához. Egy ingyenes applikációval (H Band 2.0) további funkciókat hívhatunk elő belőle, távolból fényképeket készíthetünk az összepárosított telefonnal, vagy akár egy menő csuklómozdulattal feléleszthetjük a mobilunkat. (x)

INFO

Forgalmazó:

GearBest

Ár: 5598 Ft

Web: hu.gearbest.com

Specifikáció:

240x20x12 mm; 20 g;

110 mAh akkumulátor;

0,96" OLED-kijelző;

fekete szilikon

karpántok;

töltő;

H Band 2.0

alkalmazás

Live Gamer 4K



Live Gamer Extreme 2



Live Gamer Ultra



Felvevőkártyák minden eshetőségre

AVERMEDIA LIVE GAMER CSALÁD

A KONZOLOK ÉS TÉVÉK FEJLŐDÉSÉVEL FOLYAMATOSAN VÁLTOZNAK AZ ELVÁRÁSOK, AZ AVERMEDIA PEDIG IGYEKSZIK A LEHETŐ LEGJOBBAN MEGFELELNI A FELHASZNÁLÓK IGÉNYEINEK. A Live Gamer család három új tagját már azoknak találták ki, akik 4K-ban akarják élvezni a videójátékokat. Hiába van egyre több embernek 4K-tévéje, nem mindenki akar ilyen felbontásban rögzíteni, mert viszonylag kevesen fogyasztanak 4K-s gamertartalmat, arról nem is beszélve, hogy a nagy felbontású videók rengeteg helyet foglalnak a merevlemezünkön, így sokan helytakarékossági szempontok miatt is megmaradnak a full HD-nál. Szerencsére nem csak a két véglet létezik, vagyis nem kell lemondania a 4K-játékról annak, aki csak 1080p-ben akar rögzíteni.

LIVE GAMER EXTREME 2

Ezt a kártyát azoknak találták ki, akik 4K 60 fps-sel szeretnek játszani, de a videókra nincs szükségük ilyen felbontásban. A Extreme 2 automatikusan leskálázza a rögzített gameplayt full HD 60 fps-re anélkül, hogy bármilyen módon befolyásolná a tévén megjelenő képet. A

kártyát minden felhasználó egyedivé is teheti, hála a lepatintható fedlapnak, így a streamerek és videósok itt is ráerősíthetnek egy kicsit a saját brandjükre. A gyári RECentral szoftverbe egyébként az ehhez használható képszerkesztőt is beépítették, így mindenki villámgyorsan összedobhatja saját dizájnját.

LIVE GAMER ULTRA

A következő lépcső az LGU, amely minden szempontból magasabbra teszi a léceket. A 4K 60 fps-es átvittetés mellett itt már HDR-támogatást is kapunk, így amennyiben a tévénk és a játék kompatibilis, élénkebb színekre számíthatunk felvétel közben is. Magukat a videókat felvehetjük 4K 30 fps-ben, de ha áldozunk egy kicsit a felbontásból, akár sokkal magasabb képfrekvenciát is elérhetünk. Az LGU támogatja a 240 Hz-es átvittetést is full HD felbontásban, rögzíteni pedig 120 fps-sel tudunk 1080p-s beállításnál.

LIVE GAMER 4K

Ha ez sem lenne elég, akkor itt a legnagyobb testvér, a Live Gamer 4K, amely nem ismer lehetetlent. Ez a kártya 4K 60 fps mellett, HDR-támogatással tud nem-

csak átvittetni, de rögzíteni is, full HD-ban pedig másodpercenként 240 képkockával is tudja mindezt. Ennél többet konzolból lehetetlen kicsikarni, de még egy csúcs-PC-ből sem könnyű. Mivel jelen esetben egy beépített kártyáról beszélünk, a gyártó szívesen volna, ha az beleillik az egyre divatosabb RGB összképbe, így ezt is felszerelték a megfelelő világítással, amit közvetlenül a gyártó saját szoftveréből, a RECentralból vezérelhetünk, hogy gépünk fényeihez igazodjon. Természetesen mindhárom kártya szinte észrevehetetlen válaszidővel dolgozik, így a felvétel semmilyen módon nem nehezíti meg a játékot még a kompetitív lövöldék esetében sem, ahol nyilván nagyon fontos, hogy azonnal reagálni tudjunk a képernyőn történő dolgokra. Emellett mindhárom felvevőkártya mellé megkapjuk a rögzítésre és streamelésre kifejlesztett RECentral alkalmazást, amivel YouTube-ra és Twitchre is készíthetünk élő adásokat, összeállítva saját overlayünket behúzott képekkel és dinamikus elemekkel. Szintén érdemes le-tölteni a Power Director 15 alkalmazást a gyártó oldaláról, amivel akár 4K-videókat is szerkeszthetünk.

INFO

Live Gamer Extreme 2

Gyártó: Avermedia
 Ár: 52 900 Ft
 Web: avermedia.com/gaming

Specifikáció

Interfész: USB 3.1
 Bemenet és kimenet: HDMI 2.0
 Bemeneti és átvittetés: 4K 60 fps, 1080p 60 fps
 Maximális rögzítési felbontás: 1080p 60 fps

Live Gamer Ultra

Gyártó: Avermedia
 Ár: 65 900 Ft
 Web: avermedia.com/gaming

Specifikáció

Interfész: USB 3.1
 Bemenet és kimenet: HDMI 2.0
 Bemeneti és átvittetés: 4K 60 fps HDR, 1440p 144 fps, 1080p 240 fps
 Maximális rögzítési felbontás: 4K 30 fps, 1440p 60 fps, 1080p 60 fps HDR, 1080p 120 fps

Live Gamer 4K

Gyártó: Avermedia
 Ár: 78 900 Ft
 Web: avermedia.com/gaming

Specifikáció

Interfész: PCI-e x4 Gen 2
 Bemenet és kimenet: HDMI 2.0
 Bemeneti és átvittetés: 4K 60 fps HDR, 1440p 144 fps, 1080p 240 fps
 Maximális rögzítési felbontás: 4K 60 fps HDR, 1440p 144 fps, 1080p 240 fps



Szerény herceg

MSI GEFORCE RTX 2080 DUKE OC

NEHÉZ A FELADATA AZ RTX 2080-AS GEFORCE-NAK, DE AZ MSI NEM BÍZTA A VÉLETLEN- RE A SEBESSÉGET ÉS A HŰTÉST.

Az előző király, a GeForce GTX 1080 Ti erejét kell felülmúlnia az új GeForce-nak, miközben a játékosok elvárják, hogy olcsóbb legyen, és kevesebbet is fogyasszon – az extra újdonságokról nem is beszélve. Az MSI több kártyát is épített a 2080-as GPU-ra, amelynek nem árt, ha némi gyári tuningot is kap, hogy egészen biztosan erősebb lehessen elődjénél. Ebben a szükséges tuningban részesült az egy lépéssel a prémium kivétel alatt elhelyezkedő MSI Duke modell, amely óriási, halk, mégis erős. A kérdés csupán az, hogy megéri-e a felárat a tuning és az extra kialakítás.

HERCEG A HÁZBAN

Hihetetlen mennyiségű, összesen 2400 alkatrészből épül fel az új RTX 2080 chip-es MSI GeForce kártya; ez az előző generációnál mintegy 800 komponenssel több, ami első pillantásra feltűnik az RTX 2080 Duke kártyán, mivel a referenciamodellnél közel 5 cm-rel hosszabb. Ennek oka a három Torx 2.0 hűtőventilátor, amelyek 56 Celsius-fokig félpaszív üzemmódban dolgoznak, így 2D-s feladatok, illetve enyhe terhelés alatt teljesen leállnak. A túlméretezett hűtés nem csupán a műanyag borításban és a három ventilátorban merül ki, a feszültségszabályzó áramkör is saját hűtőbordát kapott, ráadásul a teljes blokkot hőcsövekkel tűzdelték, hogy a hőelvezetés minél hatékonyabb legyen. A hűtést segíti a fém hátlap is, emellett a fizikai sérülésektől is óvja a megregrága kártyát. A megépítést tekintve minden divatos újdonságot megtalálunk a Duke-on, azonban a világításnál furcsamód szerények maradtak a mérnökök: csupán a Duke felirat és az MSI sárkányjele világít a mögöttük rejtett RGB LED-eknek hála, ennél több látványelemet nem kapunk. Ezt természetesen vezérelheted az MSI Mystic Light applikációval, sőt kompatibilis rendszerekkel szinkronizálhatod is. Praktikus még a dobozban található merevítősin, amely a PCIe-foglalatban tartja stabilan a nehéz kártyát.

Az erősrendet tekintve a csúcsmo-
dellnek számító MSI GeForce RTX Gaming
X sorozat alatt foglal helyet a Duke, így
a nagy hűtés ellenére viszonylag szerény

INFO

Gyártó: Micro-Star
International Inc..
Ár: 289 990 forint
Web: msi.com

Specifikáció:

Nvidia Turing,
TU102, 12 nm GPU;
8 GB GDDR6,
256 bit VRAM;
1515-1845/1750 MHz
GPU/VRAM-órajelek;
31,4 cm hosszúság;
10 225 pont 3DMark Time
Spy; 48,4 fps DeusEx:MK-
4K; 4367 pont FFXV-4K;
6721/8829 pont
SuperPosition
1080-Ex/4K-Op;
6127 pont Assassin's Creed:
Origins-4K; 62/440 W
rendszerfogyasztás

Pro:

új GeForce GPU, akár
4K-hoz is elég, csendes
hűtés, tuningtartalék

Kontra:

kevés világítás,
túl hosszú, szerény
gyári tuning, magas
fogyasztás

86

gyári tuningot kapott. Ez a referenciaér-
tékek számító 1710 MHz-es boostórajel
helyett 1845 MHz-et jelent, amivel a hű-
tés természetesen gond nélkül megbirkó-
zik. Az egyedi NYÁK-lap már nem fért be-
le az árba, így a VRM-áramkörből is az
alapkiszerezés jutott a Duke-nak, ami némi-
leg a manuális tuningot is behatárolja. Hi-
ába azonban az alapszintű VRM és NYÁK-
lap, azért a manuális túlpörgetés nincs le-
tiltva, és érdemes is tenni vele egy próbát,
mert az órajel feljebb tornázható még leg-
alább 100-150 MHz-cel akár 2 GHz-es
boostórajelig anélkül, hogy a hűtési rend-
szernek túl nagy falatnak bizonyulna a kár-
tya hűvösen tartása. Kártyája válogatja,
de a videomemóriát is érdemes kezelésbe
venned: itt 8-10 százalékos órajelemelés a
reális elvárás a Duke esetében.

KÉT TŰZ KÖZÖTT

A mérések során hamar kiderült, hogy az
RTX 2080 Duke közelebb áll a GTX 1080
Ti-hez, mint az RTX 2080 Ti-hez, ahogy

árban is hasonló helyen található. Ez azt
jelenti, hogy full HD-hez túl erős ez a kár-
tya, WQHD-hez ideális, 4K-hoz azonban
csak kisebb kompromisszumokkal ajánlha-
tó. Márpedig a GTX 1080 Ti-hez hasonlít-
va ilyen minimális gyorsulásért cserébe a
nagyjából 40 ezer forintos felár még min-
dig túl magas – igaz, a trend azt mutat-
ja, hogy közeledik egymáshoz a két kártya
ára. Fájó pont továbbá, hogy a GeForce
RTX chip extra ray tracing és egyéb szol-
galtatásait egyelőre nem használják ki a
játékok, ezért ezeket tesztelni sem tudtuk.
Ha úgy döntesz, hogy RTX 2080-ra köl-
töd spórolt pénzedet, az MSI Duke mo-
delleje vonzó lehet: ára nem sokkal maga-
sabb, mint egy szimpla referencia-RTX
2080-é, miközben nagyon csendes hű-
tést, jó tuningpotenciált és dizájnos külse-
jű kártyát kapsz – a figyelemfelkeltő vilá-
gítást azonban máshogy kell megoldanod.
Mielőtt a szaküzletbe rohannál, még ellen-
őrizd, hogy PC-házadban biztosan elfér-e a
szokatlanul nagy, 314 mm hosszú VGA.



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játépszichológia

EMPÁTIANÖVELŐ JÁTÉKOK

SORRA OLYAN EREDMÉNYEKET HOZNAK A VIDEOJÁTÉKOK LÉLEKTANI HATÁSÁT VIZSGÁLÓ KUTATÁSOK, AMELYEK SZERINT A VIRTUÁLIS VILÁGBAN SZERZETT TAPASZTALATOK VALÓS KÉSZSÉGEINKET IS KÉPESEK JELENTŐS FEJLŐDÉSNEK INDÍTANI. A barangoló játékok például segíthetnek a tájékozódásban a térképen, míg a lövöldözős játékok precizitásunkat és figyelmi kapacitásunkat növelhetik. Újabb kutatások szerint azonban nemcsak ügyességünket fejleszthetik kedvenc játékaink, hanem személyiségünk építőköveit is csiszolhatják, például érzékenyebbé tehetnek bennünket mások problémái iránt, ezáltal növelve empátiás készségünket.

KÁRÖRVENDÉSBŐL EMPÁTIA

Nemrégiben arra a kérdésre kerestek választ az Innsbruck Egyetem kutatói, hogy vajon a videojátékok képesek-e a kárörvendést empátiává szelídíteni. Kutatásukban fiatal felnőttek vettek részt, akiknek egy része a *Lemmingsszel* játszott, amelyben a játékosnak élőlényeket kellett megmentenie a pusztulástól, míg a résztve-

KI VAGYOK?

A nevem Zsila Ágnes. Pszichológus, író és az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának PhD-hallgatója vagyok. Prof. Demetrovics Zsolt kutatócsoportjában aktívan részt veszek a videojátékok és az internethasználat pszichológiai vonatkozásainak vizsgálatában.

vők másik csoportjának a *Tetris* jutott. Tíz perc játék után a személyek egy rövid hírt olvashattak arról, hogyan járt pórul Paris Hilton. A kutatók ezután felmérték, mennyire kárörvendőek a játékosok. Azt találták, hogy a *Lemmingsszel* játszó fiatalok kevésbé voltak kárörvendőek, mint a *Tetris*szel játszó, és magasabb empátiát mutattak akkor is, amikor hasonlóan szerencsétlenül járt emberekről olvashattak később, akiket nem ismerhettek a sztárvilágból.

A videojátékok empátianövelő hatását a kortársbántalmazás iránti érzékenyítésben is sikeresen alkalmazzák. Az Almeríai Egyetem kutatói létrehoztak egy olyan játékot *Mii School* (MS) néven, amelyben a játékos megtapasztalhatja a kortársbántalmazást, a szerhasználat és a mentális betegségek kapcsán jelentkező érzéseket a különböző, való életbeli helyzeteket híven bemutató jelenetek által. Az első vizsgálat középiskolás fiatalok körében zajlott, és a beszámolók szerint a játék hatékony eszköznek bizonyult az együttérzés növelésében, valamint a problémákkal küzdő kortársak iránti elfogadásban a tanulóknak között.

EXTRA DÓZIS EMPÁTIA A MONITORON KERESZTÜL

Hasonló módon egy friss tanulmányban a Wisconsin-Madison Egyetem kutatói arról

számoltak be, hogy azok a gyermekek, akik a *Crystals of Kaydor* nevű, empátiás készségek fejlesztésére létrehozott játékkal játszottak, erősebb neurális összeköttetésekkel rendelkeztek olyan agyi területeken, amelyek szoros kapcsolatban állnak az empátiával és az érzelemszabályozással. A kutatás vezetője, Tammi Kral szerint ez az eredmény azért jelentős, mert rámutat arra, hogy a videojátékok olyan személyiségvonások fejlesztésében is segítségünkre lehetnek, amelyek lelki egészségünk megőrzésében is kulcsszerepet játszanak.

A serdülők számára különös jelentőséget hozhat ez a felismerés, hiszen ebben a korban az agy szerveződése számottevő változásokon megy keresztül, nem mellesleg a fiatalok jellemzően ekkor szereznek tapasztalatot először a depresszió szorongás és a kortársbántalmazás terén. A kutatók ebből kiindulva arra szerettek volna választ találni vizsgálatuk során, hogy milyen pozitív erőforrást nyújthatnak a videojátékok ennek a korosztálynak a személyiségfejlődésük e fontos időszakában.

SENZÁCIÓS FELFEDEZÉS, VAGY KÉPTELEN KÉPALKOTÁS?

A kutatást középiskolások körében végezték, akiket a kutatók két csoportba osztottak. Az egyik csoport a *Crystals of Kaydorral* játszott, amelyet kifejezetten



Néha a bérgyilkosnak is megcsik a szíve másokon



A bizalom is erőssé tesz

Lemmings, a kárörvéné ellenszere



HA TE MONDOD

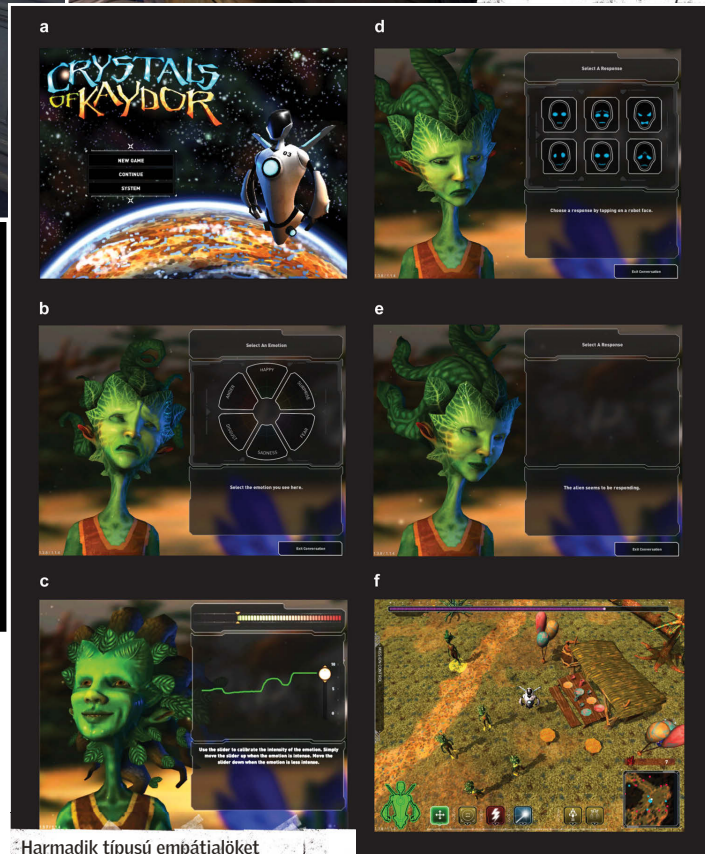
Mohsin Hamid író: „Az empátia az, amikor meghallod egy másik ember segélykiáltását önmagadban.”

az empátiás készségek növelésére alkottak meg, míg a másik csoport a *Bastion* című, kereskedelmi forgalomban kapható játékot kapta, amelyben nem jut különösebb szerep az empátiának: a játékosok ösz-

A FÁJDALOM MORÁLISAN IS ERŐSEBBÉ TESZ

Kínai kutatók nemrégiben azt vizsgálták, vajon fájdalom hatására empatikusabbá válunk-e. Kísérletükben a résztvevők egy csoportja langyos vízben, míg a másik csoport jeges vízben tartotta a karját, amíg csak bírta. Ezt követően empátia tesztet tölthettek ki, majd egy erkölcsi dilemma elé állították őket. Qianguo Xiao és munkatársai azt találták, hogy azok a személyek, akik jeges vízbe mártották a karjukat, empatikusabbak voltak, és az erkölcsi dilemmában is pozitívabb ítéletet hoztak azoknál, akik langyos vízben nyugtatták a karjukat, s így nem érezték fájdalmat. Ez az eredmény azt az általános nézetet erősíti, miszerint a személyesen átélt fájdalom nagyobb együttérzésre sarkallja az embereket.

szetevőket gyűjtögetnek egy gépezet megépítéséhez, amely a falu megmentésére szolgál. A *Crystals of Kaydor* története ezzel szemben arról szól, hogy egy úrkutató robot véletlen baleset folytán egy távoli bolygón landol, és annak érdekében, hogy sikerüljön összegyűjtenie a sérült úrkutató minden hiányzó darabkáját, kapcsolatba kell lépnie a bolygó lakóival, akik persze nem beszélik a nyelvünket, így csupán arckifejezéseikből érthetjük meg őket. A játékos feladata, hogy minél pontosabban azonosítsa az úrlények érzelmeit. A kutatók laboratóriumi körülmények között, fMRI segítségével vizsgálták a játékosok agyi aktivitását a játék előtt, majd két héttel azt követően. A vizsgálat közben a résztvevők teszteket tölthettek ki, amelyekben a másokkal való együttérzést mérték. Az eredmények azt mutatták, hogy azok a középiskolások, akik a *Crystals of Kaydor* játékkal játszottak, erősebb idegi kapcsolatokat építettek ki az empátiához szorosan kapcsolódó agyi hálózatokban, mint azok a tanulók, akiket a *Bastion* elé ültettek. Ez a mintázat azonban nem minden tanulónál volt megfigyelhető. Ennek ellenére azok a *Crystals of Kaydor* játékosok, akiknél az empátiával kapcsolatban álló idegi összeköttetések ilyen módon



Harmadik típusú empátialöket

fejlődtek, az empátiát mérő tesztekben is jobban teljesítettek.

DÉLIBÁB, VAGY VALÓDI EMPÁTIALÖKET?

Az amerikai kutatók két fontos megállapításra hívják fel a figyelmet: egyfelől a fenti vizsgálatban alkalmazott videójáték, a *Crystals of Kaydor* valóban képes volt olyan fizikailag, agyi hálózatok szintjén is mérhető változást előidézni egyes játékosoknál, ami az empátiás készségek fejlődéséhez vezetett, másfelől azonban ez a módszer nem minden tanulónál eredményezett a kívánt hatást. Ez azt jelenti, hogy a játékosok nem reagáltak egyformán az őket ért ingerekre, vagyis nem mindenki lett együttérzőbb a hatásukra. Ennek ellenére jelentős részüknél mérhetően pozitív változás következett be. Richard Davidson, a Wisconsin-Madison Egyetem professzora kutatócsapatának fő célját máris abban látja, hogy a játékipart és a fejlesztőket olyan játékok gyártására buzdítsák, amelyek úgy stimulálják a játékosok agyát, hogy azok aszociális viselkedések helyett társadalmilag értékes jellemvonásokat erősítsenek meg a fiatalokban. Ilyen például a másokkal való együttérzés, a feltétel nélküli elfogadás, valamint a segítségnyújtásra irányuló hajlandóság.

Noha a fentiekben bemutatott vizsgálatok rávilágítanak arra, hogy a játékok fontos szerepet játszhatnak az empátiás készségek fejlesztésében, azért azt is fontos szem előtt tartanunk, hogy ezek a vizsgálatok nem terjedtek ki a tényleges viselkedési reakciók mérésére, ezért nem állíthatjuk biztosan, hogy magas együttérzés segít viselkedésekhez vezetnie a való életben is. Ez azt jelenti, hogy a tesztekben magas empátiás készségekről beszámoló játékosokról valójában nem tudhatjuk, hogy a laboratóriumot elhagyva gondolkodás nélkül mások segítségére sietne-e szükség esetén, vagy csupán a társadalom által megkívánt normák szerint válaszolt a tesztkérdésekre. A korábbi kutatások ugyanakkor rámutatnak arra, hogy valóban szoros kapcsolat áll fenn az önbeszámoló alapuló empátiás készségek és a tényleges segítő szándék között. Annak vizsgálatára azonban további kutatásokra lenne szükség, hogy lássuk, a videójátékok hatására meg-növekedett empátiás készség vajon hosszú távon is szemmel látható eredményhez vezet-e. A fenti kutatások megállapításai mindenesetre biztatóak, és ígéretes alapot nyújtanak a további vizsgálatoknak.

Ági

Novemberi gamerünnep

SÁRKÁNYOK ÉS VARÁZSLÓK A PLAYIT-EN

VIDEOJÁTÉKOKAT ÉS MIN-
DENFÉLE GEEK JÓSÁGOT
KEDVELŐK EGÉSZ TÖME-
GE ÉREZHETI ÚGY, HOGY SZÁ-
MUKRA MÁR NOVEMBERBEN EL-
JÖTT A KARÁCSONY, HISZEN
MINDIG AZ ÉV UTOLSÓ ELŐT-
TI HÓNAPJÁBAN RENDEZIK MEG
A BUDAPESTI PLAYIT SHOW-T.

Cseppet sem véletlen, hogy az évek során a PlayIT először az ország, majd a régió legnagyobb gamer és IT tematikájú rendezvényévé nőtte ki magát, ahol most már több tízezer ember megfordul. November 17-én és 18-án (igen, most is kétnapos lesz a budapesti show) ezúttal is temérdek programmal készülnek a szervezők. Ha mindent ki akartok próbálni, akkor még ez a teljes hétvége is kevés lehet hozzá.

FÓKUSZBAN A JÁTÉKOK

A PlayIT-ek programkínálata évről évre az aktuális trendek szerint formálódik, de az stabil és elmozdíthatatlan alappillére a rendezvénynek, hogy a legnagyobb hangsúlyt mindig a videojátékok kapják. Ez most sem lesz más-képp, temérdek ütős játék közül való-

gathatnak a látogatók. Kipróbálható lesz például a *Battlefield V*, a *Fallout 76*, a *Shadow of the Tomb Raider*, az *Assassin's Creed Odyssey*, a *Call of Duty: Black Ops 4* vagy épp a *Forza Horizon 4*. Külön figyelmet lesz érdemes szentelni a Sony kitelepülésére, a japánok ugyanis elhozják az idén megjelent összes nagy címüket, így ott lesz a *Spider-Man*, a *God of War* és a *Detroit: Become Human*, sőt a VR-, illetve PlayLink-es játékaikat sem hagyják otthon. A legfrissebb infók szerint a Nintendo még sosem foglalt le akkora területet magának, mint ebben az évben, szóval Mario és barátai is minden bizonnyal keményen odateszik majd magukat a PlayIT-en.

15 millió forintos összdíjazással indul el a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság, amelynek mind a hat döntőjére úgyszintén a budapesti PlayIT Show-n kerül majd sor. Ugyancsak az e-sport-palettát színesíti az idén is visszatérő Lenovo Legion Kupa.

WESTEROS RÉMEI ÉS VÉRPROFI COSPLAYEREK

Megszokhattátok, hogy az utolsó pár budapesti PlayIT-re híres sztárven-

dégek is ellátogattak. Ez általában Trónok harca-szereplőket jelentett, idén azonban a Harry Potter muzik egyik főhőse, a Seamus Finnigan alakító Devon Murray is hivatalos a novemberi rendezvényre. Nem ő lesz viszont az egyetlen híres vendég, a Trónok harca Éjkirálya, Vladimir Furdik is tiszteletét teszi a Hungexpón. Most sem kell nélkülöznünk a Vastrónt, a filmben is látható trónszékre pedig ti is felülhettek. További extra meglepetésként az HBO elkészítette Daenerys Targaryen egyik sárkányának pontos mását, amit a PlayIT-en állítanak ki. Ebből a csodából egyetlen egy darab létezik az egész világon, így ha látni akarjátok, akkor nektek is ott kell lennetek a helyszínen.

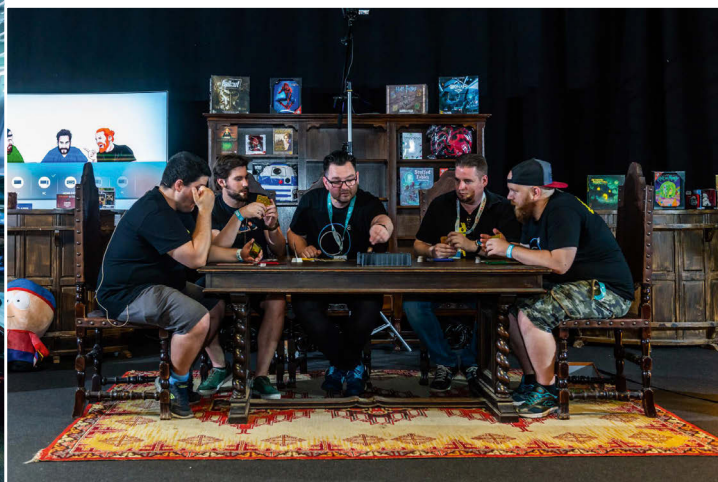
A cosplayerek versenyét is régi ismerősként köszöntik a veterán látogatók, 2018-ban azonban a PlayIT-en rendezett minibajnokság egyben a China International Cartoon and Animation Festival (röviden CICA) nagyszabású versenyének selejtezője is. A válogatót megnyerő kétfős csapatot a PlayIT utaztatja el kísérővel a kínai döntőre.

AZ ESTI KONCERTRE IS MARADJATOK!

Renezánszukat élük a klasszikus, táblás társasjátékok, amelyeket kicsik és nagyok is vígan játszhatnak együtt. Az egyszerűbb megoldásoktól a komplexebb társasokig egy három dobosztól a moka érkezik a PlayIT társasjátékos részlegére, amely még a rendezvény méreteihez mérten is hatalmas területet foglal el a Hungexpón. Ha pedig esetleg kibárálnának veletek a dobókockák, a RageROOM-ban simán levezethetitek a feszültséget – itt ugyanis régi monitorokat és tévéket lehet darabokra venni.

A GameStar idén is e-sport-alkalmassági tesztlaborral települ ki, szóval ha kíváncsiak vagytok arra, hogy bőleletek milyen e-sportoló válhatna, vagy csak simán szeretnétek lepcsizni velünk, mindenképpen vegyék a Hungexpó felé az irányt november 17-én vagy 18-án. A fentiekben túl ráadásul a budapesti PlayIT Show szombati napját egy WellHello koncert koronázza meg, amely egyben a zenekar új felállásának első fellépése lesz.





A PlayIT Show főszervezőjével beszélgettünk

IDÉN MÉG NEM LESZ DALAI LÁMA, ÉJKIRÁLY VISZONT IGEN

MÁR JÓ ELŐRE PIROS BETŰS ÜNNEPKÉNT KERÜL BELE A NOVEMBERI PLAYIT SHOW A HAZAI GAMEREK NAPTÁRÁBA. A budapesti rendezvény idén is két teljes napon át dübörög majd a Hungexpo területén, mi pedig gyorsan el is csíptük pár kérdés erejéig a PlayIT főszervezőjét, Csanda Gergelyt, aki már hosszú évek óta gondoskodik arról, hogy a látogatók folyamatosan friss élményekkel gazdagodjanak.

GameStar: Nehéz feladat lehet évről évre megújulni és folyamatosan érdekesnek maradni. Szerinted mivel érte el a PlayIT, hogy minden évben rengetegen látogatják, és szép lassan országos rendezvénysorozattá nőtte ki magát?

Csanda Gergely: Nem tagadom, valóban komoly feladat, főleg azért, mert a mai fiataloknak nem elég az

átlagos. Mindenből többet kell nyújtani, és vonzóknak kell lenni. Sokkal gyorsabban változik a gamingpiac, mint mondjuk három éve, de kis túlzással az is kijelenthető, hogy ami három hónapja még érdekes volt, mára alapnak számít. Ezzel kell megmarcolnunk, de úgy érzem, eddig jól reagáltunk.

GS: Számodra mi a legnagyobb durranás, amit sikerült tető alá hozni a novemberi rendezvényre?

CsG: Nehéz kiemelni bármit is, mert igyekszünk folyamatosan fejlődni. De ha mégis ki kellene pár dolgot emelnem, akkor mindenképpen megemlíteném azt, hogy idén már nemcsak a Trónok harcából jön színész, hanem a Harry Potterből is. Megvalósul végre a szülőmegőrző a Generali támogatásával, itt lesz a Trónok harca egyik sárkányának szobra a trón mellett, illetve az Éjkirályt alakító színész is. Lesz

RageROOM, ahol bárki szétverhet egy monitort vagy egy tévét. Több mint 1500 négyzetméteren lesznek társasjátékok, és minden eddignél nagyobbra nőtt a PlayIT Plus zóna. Bevezetjük a kártyás fizetést, mindenki ingyen kaphat egy menő PlayIT Cardot, amit a rendezvény után is használhat. És minden eddignél több eszköz lesz kint. Sorolhatnám reggelig, de a weboldal (playit.hu), azt hiszem, beszél helyettem.

GS: A PlayIT-en mindig is kiemelt szerepet kapott az e-sport. Idén mire számíthatnak a műfaj rajongói?

CsG: Ezen a téren is komoly fejlesztés várható, hiszen a PlayIT-en lesznek az MNEB osztályozókupa döntői. Három gyönyörű színpad, hatalmas PUBG- és Fortnite-helyszín várja a látogatókat, és természetesen örületes versenyek a legjobb kommentátorok tolmácsolásában.

GS: Ha bárkit választhatnál a világon, akkor ki lenne az a híresség, akit mindenképpen meghívnál vendégként a PlayIT-re?

CsG: A dalai láma.

GS: A budapesti PlayIT Show lesz az idei utolsó állomás a rendezvénysorozatban. Jövőre terveztek valami komolyabb változtatást, lesznek esetleg új helyszínek?

CsG: Sajnos ezzel kapcsolatban nincsenek jó híreim. Bármennyire is sajnáljuk, Szeged nem kerül be a 2019-es naptárba. Sajnos nincs megfelelő helyszín továbbra sem a városban, így ott biztos nem lesz jövőre PlayIT Show. Ugyanakkor nem feledkezünk meg a szegedi gamerekről, igyekszünk valamilyen megoldással elhozni őket a budapesti rendezvényre. Siófokot szeretnénk állandósítani, illetve Budapest kapcsán is lesznek változások, de erről később.

Akihabarában jártunk, és nehéz volt hazajönni

A TÁVOL-KELET GAMERMENNYORSZÁGA

JAPÁNT SOKSZOR A NAGYON FURCSA ÉS NYUGATI EMBER SZÁMÁRA NEHEZEN ÉRTELMEZHETŐ JÁTÉKOK OTTHONAKÉNT EMLÍTIK, MIKÖZBEN A JÁTÉKIPAR EGYIK MEGHATÁROZÓ FORRÁSA. Hiszen nemcsak vicces löverseny-szimulátor és fenék alakú kontrollerral irányítható proktológiai játék született a szigetországban, hanem a *Pac-Man*, a *Space Invaders*, a *Mario*- és a *Zelda* játékok, a *Metal Gear Solid* sorozat – és még oldalakon keresztül lehetne sorolni a fontos és megkerülhetetlen címeket. Japán a gamer-kultúra távol-keleti pólusa, sőt bölcsője, és az országon belül is van egy hely, ahol mindennél hevesebben indul meg az egyszeri játékos nyálélválasztása: Akihabara. Szeptemberben volt szerencsénk Grathtel ott tölteni egy kis időt az idei Tokyo Game Show napjaiban – ő megírta, milyen

volt a show, én megpróbálom visszaadni az akihabarai élményt.

EZ MÁR A 21. SZÁZAD

Bár a japánok adnak a tradíciókra, Akihabara a XX. század közepén egészen máshogy nézett ki, mint ma. A kereskedőnegyed már akkoriban is Elektromos Városnak becézték, de még nem álltak a ma látható nyolctíz emeletes, kis alapterületű áruházak, amelyek úgy zsúfolódnak egymás mellé, mint az Akihabarába érkező geekok az ide vezető Jamanote vasútvonalon. Mielőtt a negyed a számítástechnikai termékek tokiói központja lett, főleg háztartási gépeket árultak itt, illetve szinte bármit, aminek az elektromossághoz köze volt, a kábelvégektől a használt diódáig. Ekkoriban sok olyan bolt működött, amely csak egy-két négyzetméteren terült el, jellemzően egyszemélyes személy-

zettel, és ezt az arculatát Akihabara a nyolcvanas évekig őrizte kisebb-nagyobb foltokban. Amikor a magyar játékefejlesztés egyik ősatyja, a Novotrade játékefejlesztő részlegének technikai vezetője, Kiss Donát beszerezte a magyarok nintendo-s fejlesztéséhez szükséges NES-eket (amiket aztán jól széthackeltek, és visszafejtettek), Akihabarában vásárolta meg a cuccokat. Erről Kiss be is számol a Vakondok 4-ben és a Checkpoint podcastben, és bazárnak nevezi Akihabarát – nem véletlenül: akkoriban még sok pici bolt (néhol inkább csak stand) osztozott az Elektromos Városban.

Ma már csak egy szűk sikátor őrzi a régi Akihabara hangulatát, ahol még megvannak a kábelvégeket árusító bácsik, de egyébként az említett áruházak uralják a főbb utcákat – a mellékutcákat pedig az alacsonyabb, három-négy emeletes üzletek, amelyek nem

ritkán egy bolthálózat részei. A képregényeket, játékokat, akciófigurákat, jelmezeket és más geekségeket árusító boltokat néhol megbontja egy-egy játékkerem vagy rámenező, az utcákon pedig szobalánynak öltözött hölgyek osztogatnak szórólapokat (többnyire boltokét, de pár éve az egyikőjük olyan szolgáltatást reklámozott, amelynek az a lényege, hogy egy nőn aludhatsz – nem vele, hanem rajta, vagyis a szebbik nem egy képviselőjét párnaként használva). Ez a közeg persze ideális a helyi manga- és animerajongó otakuknak, de a magunkfajta turistáknak is nehéz volt hazajönniük onnan. Grathtel jó pár százjzenest eljártunk egy-egy utunkba eső játékkeremben, ahol általában volt egy emelet a ritmusjátékoknak (azt messzire kerültük), egy a *Street Fighter*-szerű beat'em upoknak, a többin meg új játékok és régiségek osztoznak. A já-





AKIHABARA A TÖRTÉNELEMBEN

Tokiót régen Edónak hívták, és nem volt főváros, mert Japán központi székhelye Kiotó volt 1603-ig. Akkor aztán megalakult a Tokugava-sógunátus, és az első sógun Edóba helyezte át az államigazgatás központját. Onnantól már gyakorlatilag Edó volt a főváros, de ténylegesen csak 1868-ban lett az, amikor a nagy reformer császár, Meidzsi véget vetett a sógunátusnak, eltörölte a feudális állapotokat, Edót átnevezte Tokióra, és kinevezte új fővárosnak. Ekkor Akihabara helye nemigen volt még beépítve, de közel feküdt Edó/Tokió egyik városkapujához, ami jó kereskedelmi ponttá tette. 1869-ben tűzvész perzselte fel a területet, miután oltalmazó szentélyt építettek a térségbe, és a tüzet irányító Akiba istenségről nevezték el, a régió neve pedig Akihabara lett. A XIX. század végén már jelentős terménykereskedelem folyt itt, és a terjeszkedő városban Akihabara kereskedőnegyedévé fejlődött. Egyre több árut lehetett itt kapni, ami vonzotta a vásárlókat, a nagy kereslet pedig az újabb és újabb boltosokat. Így az elektronikai cikkek is itt jelentek meg nagyobb számban, és a háztartási gépek fő árusító helye is Akihabara lett a harmincas évek környékén. Ekkor kapta az Electric Town, azaz Elektromos Város becenevet.

tékgépek egy része pénz mellett egy helyi törzsvevői kártyával is működtethető, és vannak köztük egészen furcsa mutánsok is (például azok a masinák, amelyekre kézzel fogható kártyákat is ki kell pakolni). Mi főleg egy régi *Bombberman* játékkal szórakoztunk, illetve a *Time Crisis 4*-gyel, amelyben fénypuskával oldották meg a lövöldözést, két pedállal pedig a fedezékek között lehet váltogatni, és ez sokkal fárasztóbb, mint gondolnánk.

AKI A RÉGIT NEM BECSÜLI..

A videojátékos üzletekben szinte mindent megkapni, ami megfordul keleten – ami azt jelenti, hogy Commodore gépeket és a Spectrum-játékokat például egyáltalán nem, de egy *Virtual Boy* vagy *WonderSwan* könnyű levadászni, ráadásul általában nagyon jó állapotban. A japánok vigyáznak a műszaki cikkekre, és elvárt, hogy a 20-30 éves hardvereket eredeti dobozzal, kézikönyvvel árulják a boltok. Azért alakult ez így, mert az országban nagy kultúrája van a használt holminknak: Tokióban és több más nagyvárosban óriási a népsűrűség, emiatt a lakások picik, és a megunt konzolok rögtön mennek a boltokba, a mindenkori tulajdonos tehát vigyáz a gépre, hogy aztán majd el tudja adni. A szoftverkinálat is lenyűgöző, és brutális ritkaságokat találni a retrojáték-kereskedők vitrinjeiben. Láttunk például egy *Battle Rush* nevű Famicom-játékot, amely a Bandai rég elfeledett Datach kiegészítő hardveré-

re megjelent hat játék egyike volt – na, ezt potom 198 ezer jenért, azaz körülbelül félmillió forintért vesztegették. Viszont akár új, akár régi a játék, valószínűleg konzolos; Akihabara-szerte sok tízezer Sega-, Nintendo- és Sony-játék közül lehet válogatni, nem is beszélve az olyan egzotikus dolgokról, mint a PC-98. DOS-os vagy windowsos játékot csak mutatóba láttunk az egyik boltban, például pár ezer jenért meg lehetett kapni az *Age of Empires II-t* – aztán egyszer csak megtaláltuk a japán PC-s piacot. Jelentem, valójában rengeteg PC-s játék készül Japánban, csak éppen a nagy többségük erősen 18+-os. Több száz (de lehet, hogy több ezer) olyan PC-s játékot láttunk polcokra felsorakoztatva, amelyekben a borítóképek alapján általában valamilyen mangalány meghódítása volt a cél, már amennyiben a meghódítás eszköze lehet például egy tüskés, nedvedző csáp. És láttunk még durvább borítókat – valószínűleg már csak rájuk nézni is a Btk.-ba ütökzik –, ezeken főleg ijesztő részletességgel lemodellezett kiskorúak szerepeltek.

Ennek ellenére, ha az ember egy kicsit is nyitott a konzolokra vagy csak úgy általában a keleti játékokra, Akihabara egy csodálatos gamernemnyország, amely minden sarkon tartogat meglepetéseket és szórólapokat osztogató lányokat. Játéktermei, boltjai a nyugati embernek nagyon különleges élményt adnak, szóval ha tehetitek, menjetek el egyszer oda.

Stóki

Extra life

» MEGJÁRTUK A LASERTAGHÁBORÚT



A VERSENYEN PÁR LELKES OLVASÓVAL KIEGÉSZÜLVE A GAMESTAR CSAPATA IS ELINDULT, BÁTOR ALAKULATUNKNAK VÉGÜL AZ EZÜSTÉRMET SIKERÜLT ELHOZNI



Chio Mozdulj Gamer

MEGJÁRTUK A LASERTAGHÁBORÚT

NOVEMBER ELSŐ SZOMBATJÁN IGAZI CSATATÉRRE VÁLTOZOTT A DUNA PLAZA, EKKOR ZAJLOTT UGYANIS A CHIO MOZDULJ GAMER LASERFORCE BAJNOKSÁG. A versenyen pár lelkes olvasóval kiegészülve a GameStar csapata is elindult, bátor alakulatunknak pedig végül az ezüstérmét sikerült elhozni, az ifjú titánokkal nem bírtunk a döntőben. A Chio és az Asus által felajánlott nyeremények tehát a legjobb helyre, hét fiatal lézerharcos táskájába kerültek. Számos csapat akarta próbára tenni a videojátékokon edzett extrém pontos reflexeit és tökéletes célzását, így folyamatosan pörögtek a tízperces meccsek a LaserForce mind-

két lasertagpályáján, végül pedig az elődöntőkre és magára a két győzelemig tartó nagy döntőre a szervezők egybenyitották a csatateret, így a végjáték tényleg óriási terepen zajlott. Minden játékos kapott egyébként egy kártyát, amivel nyomon követhette, éppen hányas szintet sikerült elérnie, illetve milyen achievementeket gyűjtött össze a mérkőzéseken – természetesen ezt a kártyát haza is lehetett vinni, úgyhogy aki ismét visszatérne a LaserForce arénájába, már egy tapasztalt karakter bőrébe bújva újrázhat. Napközben persze nem csak lasertagezni lehetett a helyszínen. A Duna Plaza aulájában Xbox One-kioszkokon folyamatosan pörögtek a

legújabb játékok, lehetőség volt VR-headsetek és profi szimulátorülések kipróbálására, sőt egy gamer tematikájú, bombahatástalanító kvízben is megmutathatták a látogatók, hogy nemcsak a lasertagpályán vérprofil, hanem videojátékos ismereteknek sincsenek híján. Aki itt jól teljesített, az 576 Kbyte-nak köszönhetően menő gamerrelikviákat vihetett haza. A Mozdulj Gamer mozgalom továbbra sem pihen, rengeteg izgalmas terv van még a szervezők tarsolyában. Ha nem akartok lemaradni egyetlen ingyenes rendezvényükről sem, mindenképpen olvassátok serényen a GameStar Online Extra life rovatát, illetve kövessétek a Chio Mozdulj Gamer Facebook-oldalát!



MI IS AZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

A játékosokkal szembeni sztereotípiák még mindig nagyon erősek; a közvélemény szerint a gamerek csak játszanak, és semmi más nem érdeklí őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változatosságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önfelkészítés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkől pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése, a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvénysorozat (amit ebben az évben a Chio szponzorál) keretében a játékosok tehetnek valami jót magukért, egymásért és néha még másokért is, mindez úgy, hogy közben remekül érzik magukat. Hiszen ez is csak játék. További info: mozduljgamer.hu

FourFourTwo



A VILÁG KEDVENC
FUTBALLMAGAZINJA!

WWW.FOURFOURTWO.HU

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

MapleStory 2

Az eredeti *MapleStory* már 15 éve az egyik legsikeresebb ingyenesen játszható MMORPG a keleti régiókban. Akik imádták az ázsiai szerepjátékokat, vagy szimplán élvezték a 2D-s platformerekre emlékeztető játékményt, azok mind a mai napig élvezik a játék elképesztő mennyiségű tartalmát. Ettől függetlenül a fejlesztők úgy érezték, hogy itt az ideje haladni a korrallal, és előjöttek egy második résszel, amely október óta már mindenki számára ingyenesen játszható. A *MapleStory 2* megtartotta a chibi (apró, cuki módon ábrázolt alakok) stílust, de rengeteg új elemet vett át az elmúlt évtizedben jelentősen átalakult MMO műfaj más képviselőitől. Már nem 2D-ben láthatjuk karaktereinket, hanem fej feletti kameraállásból, továbbá az irányítás is összetettebbé vált. Maga a játék lényege még mindig az, hogy válasszunk egy karakterosztályt, és annak képességeivel felvértezve

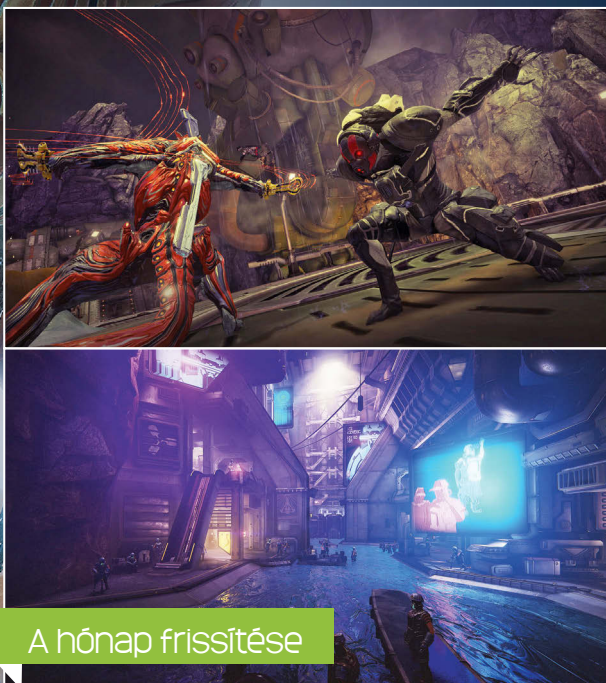
fedezzük fel a világot, csak eközben minden nagyobb és látványosabb. A szokásos MMO-elemek (küldetések, gyilkolászás, szintezés) mellett a fejlesztők ezúttal nagy hangsúlyt fektettek a kreatív lehetőségekre is. A *MapleStory 2*-be épített felhasználói tartalomgyártóval saját felszerelésdizájnt készíthetünk, zenéket írhatunk (amiket el is játszhatunk játékbeli hangszerekkel), és saját házat építhetünk. Rengeteg arcade minijáték és opcionális mókázás is várja a felfedezőket, akik megunták a gombok és a hernyók gyűjtögetését. Minden, amit tetszel, tapasztalati ponttal jutalmaz, így ezek a szórakoztató apróságok sem válnak időpocsékolássá. A *MapleStory 2* már most is hatalmas játszótér, amit mindenki ingyen kipróbálhat. Az, aki szeretne belekóstolni egy kicsit kevésbé konvencionális MMO-élménybe, és nem rettent el a vizuális stílus, mindenképp adjon neki egy esélyt.

A hónap játéka



Warframe: Fortuna

Amikor ezeket a sorokat olvassátok, még pár napnyi szomorú várakozás van hátra a *Warframe* második nyílt zónájának érkezéséig, de addig is átvesszük, hogy mire számíthatunk majd a november 22-én esedékes csomagban. A Fortuna talán az eddigi legnagyobb ingyenes kiegészítés a játékhoz, és magával hoz egy teljesen új területet, Orb Vallist. Mielőtt azonban felfedezhetnénk a Vénuszon várakozó új vadászterületet, egy új közönségi zónával kell megbarátkoznunk. Ez a központi terület jól láthatóan kölcsönzött elemeket a Szárnyas fejedelmék világából: a hatalmas futurisztikus épületeket lila és kék neonfények világítják meg, az egészet pedig egy folyékony hűtőanyagból álló folyó futja körbe. Az új település nemcsak látványos, de rengeteg, üzletelni vágyó NPC-t is rejteget, akikkel javasolt összebarátkozni. Ha a város nyugalma hátrahagyjátok, egy új fajta eszköz, a K-Drive segítségével közlekedhettek. Ezek a légedzések túl azon, hogy nagyon menők, elég gyorsak is, és többféle kiegészítésben lesznek elérhetőek. Célszerű megszokni a leginkább megfelelő modell kezelését, mert versenyezni is lehet majd velük. A deszkázást leszámítva is rengeteg kaland vár majd ránk Orb Vallison. Vadászhatunk állatokra (nem előlőni, inkább begyűjteni/megmenteni kell őket), kitakaríthatunk Corpus-ügynökök által megszállt erődöket, és nekiveselkedhetünk hatalmas főellenfeleknek is. Mindemellett egy új sztoriszál is vár bennünket rengeteg, ahhoz tartozó küldetéssel. Ha még nem próbáltad a *Warframe*-et, vagy csak meguntad, érdemes letöltened már most, és rákészülni a kalandra.



A hónap frissítése

Heroes of the Storm – Mal'Ganis

A *WarCraft* világának történetében nagy szerepet kaptak a légió ügynökei, a dreadlordok, ezért számítottunk rá, hogy előbb-utóbb előkerül majd legalább az egyikjük a *Heroes of the Storm*-ban is. A fejlesztők a legismertebb szörnyet, Mal'Ganist választották, akinek komoly szerepe volt anno a lordearoni herceg, Arthas sötét útra terelésében. A játékban Mal'Ganis egy frontvonalbeli harcos szerepét tölti be, akinek ugyan nincs végtelen hosszúságú életcsíkja, de varázslataival folya-

matosan tölti tudja azt, és így kifejezetten nehéz megszabadulni tőle. A csapatharcok során az a feladata, hogy a bunyó sűrűjében lebénítsa és elaltassa ellenfeleit démoni karmai és zöld mágiája segítségével. Végző esetben egy folyamatos sebzést okozó denevérrajjá is át tud változni: amíg ez a képessége kitart, addig viszont őbenne nem lehet kárt tenni. Mal'Ganis nem egy kifejezetten összetett karakter, ezért közepesen tapasztalt *Heroes*-játékosok is elbírnak majd vele.



Guild Wars 2 – A Star to Guide Us

Még mindig előkelő helyet foglal el a klasszikus MMORPG-k toplistáján a *Guild Wars 2*, ami nem utolsósorban a folyamatos frissítéseknek is köszönhető. A játék legutóbb a Living World negyedik szezonjának negyedik epizódját kapta meg, és bár ez az update elsősorban a sztorit viszi előre, bőven van benne extra tartalom azoknak is, akiket a *Guild Wars 2* cselekménye kevésbé érdekel. A legújabb tartalmi csomagba belekeült egy új raid, Mythwright Gambit, amely első ránézésre meglehetősen ártalmatlan kaland benyomását kelti. Egy dzsinn kincseskamrájának

meglátogatására kapunk meghívót, amit természetesen (mint minden jó-lelkű és hasznosuló kalandozó) elfogadunk, de a túra egyik pillanatról a másikra meglepően veszélyessé válik, és kizárólag a legkeményebb hősök élik majd túl. A zsákmány egyébként abszolút megéri már csak az új Elegy páncélszett miatt is, amely egy folyamatosan fejleszthető felszerelésekészlet. Az új tárgyak közé egy legendás bot, Xiuquatl is befért még, erejét ez a benne lakó lélekből kapja. A fegyver nagy hasznunkra lehet a harcok során, érdemes hát felkutatni és megszerezni.

Revelation Online – New Sulan

Egy kisebb kiegészítőre elegendő változás érkezett a néhány hónapja Steamre került ingyenes ázsiai MMO-hoz. A *Revelation Online* leginkább látványos világával, érdekes harrendszerével és gyönyörű karaktereivel hívta fel magára a figyelmet, ezeket az előnyeiket pedig azóta csak még inkább kiemelték a fejlesztők, főleg a New Sulan frissítéssel. A címet adó Sulan kikötőváros nagyban átalakult, több üzlet és NPC helyet változtatott, és az egész helyszín átesett egy kiadósabb vizuális fejlesztésen. Persze nem csak a népszerű település kapott újdonságokat: a karakteralkotóban is feltűnt néhány új modell. Az assassin,

a blademaster és a gunslinger karakterosztályokhoz mind-mind új női karaktermodell-opciók készültek, amelyeket természetesen a szokott módokon lehet testre szabni. A játék dungeonjei is átalakultak, és számtalan fura megnevezéssel ellátott nehézségi szint helyett mindegyik két-három választható fokozatot kapott. A céhrendszer és a teljes felhasználói felület is megújult, rengeteg küldetés és PvP-mechanika mellett. Gyakorlatilag a játék teljes egésze átalakult kisebb-nagyobb mértékben, emiatt még a veteránok is jól teszik, ha új karaktert indítanak a felfrissített világ felfedezéséhez.



Defiance 2050 – Trouble in Paradise

A Trion Worlds által feltámasztott akció-szerepjáték a megújulása óta rendszeresen kap tartalmi csomagokat, ez jól jelzi a kiadó elhatározottságát a projekt mellett. A legutóbbi frissítés, a Trouble in Paradise mindjárt egy teljesen új karakterosztályt, a Crusadert csapja hozzá az eddigi választékhoz. A kaszt képviselői hatalmas, kétkezes kalapácsolókat használnak, és képesek meteorokkal lecsapni ellenfeleire. Brutális frontvonalbeli karaktert lehet felépíteni belőlük, a közelharc rajongói imádni fognak. Az említett osztály mellett rengeteg új

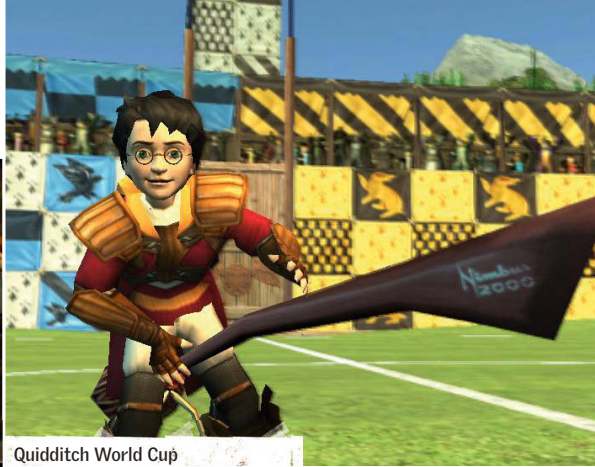
sztoriküldetés is bekerült egy ismeretlen ellenségtípussal együtt. A sosem látott szörnyeket az újdonság varázsán kívül azért is célszerű le vadászni, mert nekik hála új fegyverekhez és fegyvermodokhoz férhetünk hozzá. Egy teljesen új frakció és az átalakított Arkfall rendszer is bekerült, mely utóbbi garantálja, hogy a coopküldetésekben elért teljesítményünkhöz mérten megfelelő jutalmakat kapjunk. Ha kerestek egy haverókkal együtt, ingyenesen játszható, izgalmas akciójátékot, nézzetek rá a *Defiance 2050*-re.

Extra life

» WIZARDING WORLD



LEGO Harry Potter: Years 1-4



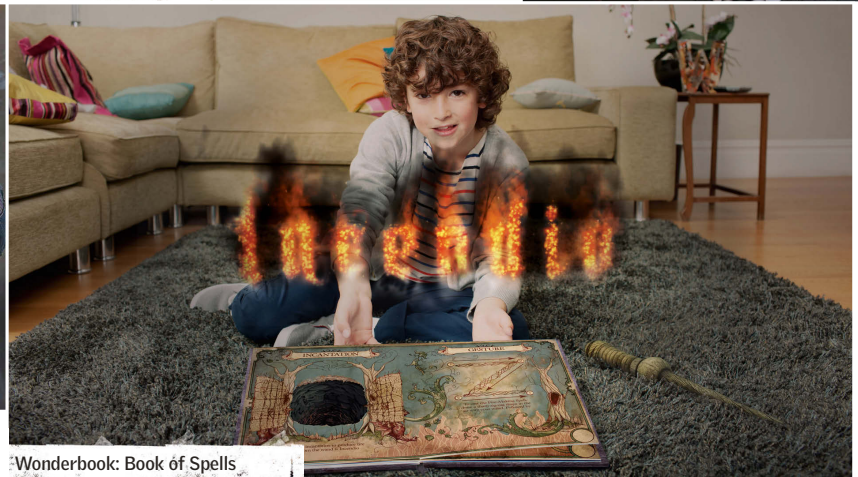
Quidditch World Cup



Harry Potter for Kinect



Legendás állatok és megfigyelésük



Wonderbook: Book of Spells

Játékvilág

WIZARDING WORLD

VISZONYLAG FIATAL, DE MÁR MEGALAPÍTÁSÁNAK HUSZADIK ÉVFORDULÓJÁN TÚL JÁR J. K. ROWLING MÁGIKUS FANTASYVILÁGA, A WIZARDING WORLD, MELYET LEGTÖBBEN ALIGHANEM HARRY POTTER MIATT ISMERNEK.

Az alapokat természetesen az 1997-ben megjelent Harry Potter és a bölcsek köve fektette le, de a franchise és az univerzum is jelentősen nőtt azóta újabb könyveken, filmekben, mi több, színdarabokon keresztül. A brit popkultúra szerves részévé vált, és a mai napig egy pillanatra sem veszített népszerűségéből, amiről mind az író, mind a Warner Bros. gondoskodik.

BOSZORKÁNYÉGETÉSTŐL AZ ÁRNYÉKBA BURKOLÓZÁSIG

Képzelnünk el, hogy létezik egy világ, mely épp olyan, akár a miénk, azzal a különbséggel, hogy titokban mágusok élnek a magunkfajta varázstalanok, avagy muglik (vagy magnixek, ahogy az Egyesült Államokban nevezik őket) mellett. A „civiliek” nem tudnak a különleges világ létezéséről, pedig a valahol Skóciában álló Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola a 9-10. évszázadtól kezdve oktatja a mágia iránt affinitást mutató fiatalokat a varázslatok, bájitalok, bűvös lények és tárgyak rejtelmeire.

ISMERD MEG JÁTSZÓTEREDETI

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

A varázsvilág saját ökoszisztémával rendelkezik, lényegében egy párhuzamos valóságként: van saját bankja, fizetőeszköze, sportja (a seprülővágós labdajáték, a kviddics), újságjai, rádióadója, üzletei, börtöne és rendfenntartó szerve, a Mágiaügyi Minisztérium, mely 1707 óta igyekszik megőrizni a békét (bár a Harry Potterhez és Voldemorthoz kötődő események alatt épp erősen korrupt). Nem volt mindig titkolózás, de az évtizedek során, részben a boszorkányégetések miatt bevezetett törvényekkel szép lassan elszeparálódott egymástól a normális és a természetfeletti világ, csak nagyon indokolt esetben használhatják a varázsolni tudók képességeiket a muglik előtt (leginkább akkor, ha életveszély áll fenn), és ahogy a Men in Blackben, a veszély elhárítását követően törlik az érintettek emlékezetét, hacsak nem politikai vezetők (a brit miniszterelnök például mindenről tud) vagy mágusok mugli rokonai. Bár a Harry Potter filmek az 1990-es években játszódnak, a varázsvilág technológiailag lényegesen elmaradottabb: elsősorban baglyokkal kommunikálnak, gertyákkal világítanak, madártollal és tintával írnak, gőzmozdonyt használnak. Repülők helyett seprűkkel vagy griffháton szállnak, kivételes esetben repülő autóval vagy motorral közlekednek, de leginkább hopponálnak (teleportálnak). Aki ettől fél, mehet a Kóbor Grimbuszal, ami egy háromemeletes, alakváltásra képes, villámgyors tömegközlekedési eszköz. Eltér az öltözködés is, illetve bizonyos, általunk ismert és gyakran használt

kifejezéseket (mint a „telefon”, a „rendőr”, vagy a „lőfegyver”) egyszerűen nem értenek. A Roxfortban külön választható kurzus foglalkozik a muglik világával. A varázsvilág a hagyományosban létezik, de bűbájokkal rejtik el. Az Abszolút ut, ahol a mágikus üzletek állnak, London központjában található, a Roxfortba vezető vonatra a King's Cross állomás 9 és háromnegyedik, egy falon átrohanva elérhető vágányán lehet felszállni. A mágiát gyakorlók a muglik világában szabadon járhatnak, és nem fenyegeti őket a lebukás veszélye. Országoként más és más a titkolózás szintje, az Egyesült Államokban például egyenesen tilos a két oldalnak kapcsolatba lépnie egymással.

MŰLT ÉS JELEN

A Wizarding World franchise egyre bővül, de egyelőre három korszakot ismerünk részletesebben. A legtöbbet a '90-es évekről tudunk, amikor minden tanév azzal zárult, hogy Harry Potternek szembe kellett szállnia Voldemorttal (jófejségi volt a sötét nagyúrtól, hogy megvárta a vizsgákat, tudta, hogy a tanulás fontos). Az események természetesen Nagy-Britanniában, főleg a Roxfort környékén játszódtak. A jelenleg futó Legendás állatok és megfigyelésük filmsorozat cselekményei a 20. század elején zajlanak, és bár alapjuktól nem J.K. Rowling által írt könyvek szolgálnak, a forgatókönyveket az író készíti. A filmek középpontjában a kissé balfék Göthe Salmander áll, aki magizoológusként má-

gikus lényeket gyűjt, tanulmányoz és veszít el, de fontosabbak a körülötte zajló történések, melyek során megismerhetjük a Roxfort igazgatója, Albus Dumbledore múltját, a sötét varázslót, Gellert Grindelwaldot, akinek titokban köze lehetett még a Harmadik Birodalom (a náci Németország) felemelkedéséhez és bukásához, valamint az obskúrus nevű parazitát, mely azokban a mágikus képességekkel bíró fiatalokban alakul ki, akik – akár külső hatásra – elnyomják magukban képességeiket. Ez a történetvonalon valamivel komolyabb, sötétebb és felnőttebb a Potter-szálnál.

JÖN A MEGVÁLTÁS?

A LEGO-sokon kívül egyik Harry Potter játék sem volt igazán jó, de most van remény, hogy a Batman: Arkham Asylum utáni időkben (amikor a filmesek már tudják, hogy élvezetes játékot készíthetnek a kifizetődő) egy új, értékelhető cím érkezik. Pletykák szerint ezt az Avalanche Software készíti, aminek a Disney Infinity is köszönhetjük, és nyílt világú szerepjáték lesz, valamint az 1800-as években fog játszódni. December környékén jeleníthetik be, mi kíváncsian várjuk.

Azért is fontos, mert képet kaphatunk arról, hogyan működik a varázsvilág az Egyesült Királyságon kívül, elsősorban az Egyesült Államokban és Franciaországban. Az első mozi – szemben a Harry Potter filmekkel – elsősorban nem a varázsvilágban, hanem az általunk is ismert New Yorkban játszódik, jól felismerhetők a valódi helyszínek, melyek néha titkos varázspületeket rejtenek.

A harmadik korszakkal, a 2000-es évek elejével a Harry Potter és az elátkozott gyermek nevű, könyvként is kiadott színdarab foglalkozik, amelyben Harry már mint a Mágiaügyi Minisztérium alkalmazottja ténykedik, Hermione maga a mágiaügyi miniszter, Ron egy üzletet menedzsel, és gyermekeik épp készülnek belépni a Roxfort falai közé. Ez egy amolyan kiegészítő történet többszöri időutazással, „mi lett volna, ha” felütéssel.

AMI SIKERES, ABBÓL KELL JÁTÉK

Természetesen ez a franchise sem kerülhetett el, hogy a videojátékok világának irányába is elkezdjen terjeszkedni, főleg miután olyan rohamos ütemben nőtt a népszerűsége, hogy Rowling nem győzte pakolni a pénzeszsákokat. Ahogy a könyvekből filmek készültek, a filmekből videojátékok minden gamer nagy barátja, az Electronic Arts felügyelete alatt. Teljes volt a káosz,

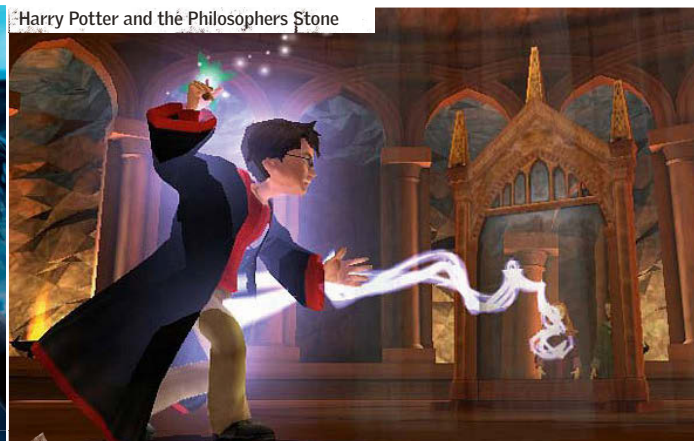
a *Harry Potter and the Philosophers Stone*-t például nyolc platformra öt különböző fejlesztőcsapat készítette el, és így majdhogynem minden változata teljesen más lett. Némelyik szorosan követte a könyvek cselekményét, mások szabadabban. A *Chamber of Secrets* sem volt sokkal egységesebb, abból is készült egy PlayStation-ös változat, egy attól eltérő PC-s, valamint egy harmadik GameCube-ra, PS2-re és Xboxra, amiben lehetett szabadon repkedni egy seprével. Bár az eredeti PlayStationre már nem jelent meg, a *Prisoner of Azkaban* esetében is hasonló volt a megosztottság, de a 2005-ös *Goblet of Fire* már többé-kevésbé ugyanazt kínálta mindenkinek, legalábbis otthoni konzolokon és PC-n. Az adaptációknál játékról játékra mindig változtattak valamit, de minőségbeli javulás nem volt látható, érezhetően azzal a mentalitással dolgoztak (ami egyébként a 2000-es évek elején a filmekből készült játékok esetében általában érvényes volt), hogy nem kell erőlködni, a rajongók megveszik mindet. Plusz nyilván az is nyomasztotta a fejlesztőket, hogy évente jöttek új filmek, és a játékok megjelenését is azokhoz kellett igazítani, így viszonylag kevés idejük jutott a tökéletességre törekedni. Próbáltak 2003-ban egy Quidditch játékot is összedobni, ami ideig-óráig szórakoztató tudott lenni, de valahogy az sem volt az igazi.

Még a Félvér herceg és az első Hálál ereklyéi közé becsusszant az első négy évet összefoglaló *LEGO Harry Potter: Years 1-4*, amely a LEGO játékokkal akkor már tapasztalt Traveller's Tales (ma TT Games) alkotása volt, és határozottan jól sikerült, ahogy 2011-es folytatása is. 2012-ben, amikor a Kinect népszerűsége a csúcra hágott, megjelent a *Harry Potter for Kinect*; voltak jó ötletek benne, de inkább nem működött, mint igen. A Sony aztán a rövid életű Wonderbook franchise keretében kiadta a kiterjesztett valóságot használó *Book of Spells* és a *Book of Potions*. Bár a kritikások mindkettőt dicsérték, a játékosok nem voltak fogékonyak a koncepcióra. Most épp a *Hogwarts Mystery*, egy szokásos free-to-play mobiljátékos megoldásokkal teli cím fut nagyot. Rengeteg lehetőség, erő (és pénz) van még a Wizarding World franchiseban, biztos, hogy évekig hallat magáról mind a filmiparban, mind a videojátékok világában. Bár az első könyvek és filmek még inkább az ifjakat célozták, azóta (főleg a Legendás állatokkal) sikerült olyan elemeket belefűzni, amelyek felnőttek számára is izgalmassá, könnyen befogadhatóvá tették az alkotásokat. Remélhetőleg hamarosan egy méltó, jól kidolgozott játék következik; a potenciál adott.

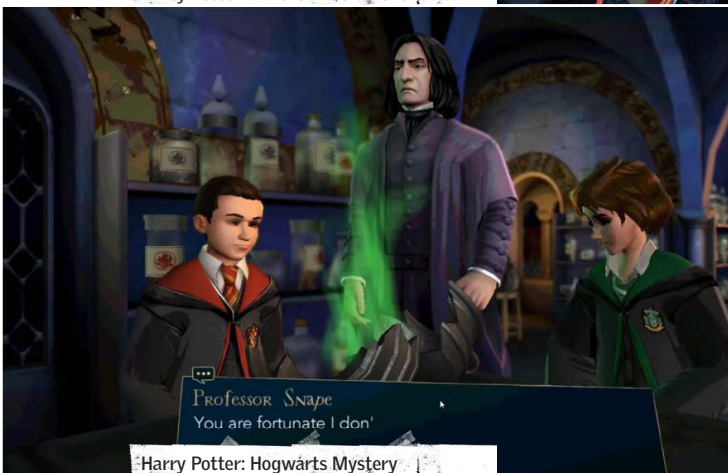
Paca



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban



Harry Potter and the Philosophers Stone



Harry Potter: Hogwarts Mystery



Ron, Harry és Hermione, a filmek három főszereplője



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.



Az utolsó benmaradt amerikai csapatra az egész régiójuk büszke volt.



A hangulatot a legendás kommentátor, Jun garantálta.

Megtörtént a lehetetlen, elbukott a birodalom

DÉL-KOREA KIESETT A 2018-AS LOL-VILÁGBAJNOKSÁGRÓL

MÉG 2011-BEN KERÜLT SOR A LEGELSŐ LEAGUE OF LEGENDS SZEZONVÉGI BAJNOKSÁGÁRA, AMIT NEM TEKINTHETÜNK IGAZI VILÁGBAJNOKSÁGNAK, DE A LOL E-SPORT KEZDETÉT JELÖLTE. Ez és az azt követő, 2012-es esemény azért fontos, mert e két alkalmat leszámítva minden évben Dél-Korea nyerte az e-sport-események egyik legnagyobbikát. A cikk írásának pillanatában még nem tudjuk, ki az idei bajnok, de egy már biztos: nem egy koreai csapat.

BEROBBANT A VÁRKAPU

A világbajnokság első fontosabb szakasza, a csoportkör nagyon szépen megmutatta, hogy a távolság a nyugati és a keleti csapatok között már csak egy régi emlék. A Cloud9, a Fnatic és a G2 Esports mind nagyon szépen teljesítettek, ami leginkább annak volt köszön-

hető, hogy az előző évekkel ellentétben idén tényleg a saját játékuikat hozták. A dél-koreai formációk közismert tény, hogy a lassabb és taktikusabb megközelítést preferálják: ezek a srácok ritkán szednek össze 10-nél több gyilkolást a huszadik perc előtt, mert inkább azzal foglalkoznak, hogy csendesen és nyugodtan kiszorítsák ellenfeleiket a saját területeikről. Ügyes ösvénymenedzseléssel, dzsungelmozgással és ösvényváltásokkal már azelőtt megnyerik a meccseket, hogy az első csaták igazán beindulnának. Korábban az amerikai és európai csapatok ennek megfelelően próbálták ellentaktikákat alkalmazni, és meg akarták verni Koreát a saját játékában. Az elmúlt évek tanulságai alapján kimondható, hogy ez felesleges küszködés volt. Idén mind a G2, mind a Fnatic, de még a taktikai meglepetéseiről ismert C9 is inkább az agresszív előrenyomulást alkalmazta,

ehhez pedig olyan karaktereket is használtak, amelyek ezt a fajta stílust támogatják. Nocturne, Irelia, LeBlanc, Akali mind favorizált bajnokok voltak, nem is beszélve Xin Zhaoról és Aatroxról, akik az első perctől kezdve azzal vannak elfoglalva, hogy szétszedjék ellenfeleiket. A három nyugati csapat ezeket a harcosokat bevetve hatástalánította Korea kimért és megfontolt módszerét. A távol-keleti csapatok egyszerűen nem tudtak mit reagálni, hiszen a meccseknek már azelőtt végük volt, hogy a későbbi szakaszokban megnyíló lehetőségek felkerültek volna az asztalra. Nem csoda hát, hogy a lendületes csoportközi győzelmek után a srácok a negyeddöntőkben is remekeltek.

KIESTEK A KIRÁLYOK

A második szakasz legizgalmasabb mérkőzése az Invictus Gaming és a KT Rolster találkozója volt. Mindkét csapat hazájának egyik legjobb osztagaként van számontartva, és bár valójában az RNG a kínai első helyezett, az iG jóval szebben játszott a versenyen, mint a bajnoki címre is esélyesnek gondolt csodacsapat. Az Invictus iszonyatos tempót diktált a KT-vel szemben,

és bár elvesztettek két kört, mégis ők juthattak tovább az elődöntőbe. A következő mérkőzés, az RNG-G2 találkozó produkálta a bajnokság legmeglepőbb eredményét. Az RNG nemcsak az egyik legjobb csapat, de náluk van a világ jelenlegi legjobb lövésze, Uzi is. Senki sem hitte volna, hogy az európai harmadik kiejti majd őket, de mint kiderült, vannak még csodák. A G2 ugyanis nem csupán legyőzte a kínai titánokat, de egyenesen megalázta őket. Perkz az utolsó körben 11:0-ra verte el az RNG középjátékosát, és ennek köszönhetően szétépte az egész osztagot. Az Afreeca Freecs ezután 3:0-ra kikapott a Cloud9-től, ami végül biztosította, hogy nem lesz koreai csapat a Dél-Koreában megtartott 2018-as világbajnokság további fázisaiban. A LoL e-sport-közössége (és leginkább a koreai rajongók) most egyöntetűen a háromszoros világbajnokra, az SKT-re és annak sztárjára, Fakerre figyel. A piros lobogó idén nem jutott el a világbajnokságra, de talán majd jövőre láthatunk egy nagy visszatérést, ami egyúttal helyre is állíthatja Korea fényét. Meglátjuk; addig is biztos, hogy ők 2018-ban kupa nélkül maradnak.

Hunter

EGYETLEN HELYES TIPP MARADT

A negyeddöntők tényleg nem várt eredménnyel értek véget. Ez olyannyira igaz, hogy az egész világon egyetlen rajongó töltötte ki helyesen a Pick'em nevű tippjátékot. Kíváncsian várjuk, hogy a hibátlanul tippelő rajongónak vajon a döntőben is megmarad-e a szerencséje.

Az eddigi legjobb Windows játék céljára

KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.

Az E-SPORT rovat támogatója a Lenovo.

Windows 10 operációs rendszerrel



Csacsi sokan kritizálták, amiért otthagyta az UoL-t, de jó eséllyel ez mentette meg a karrierjét



A Schalke ugyan nem teljesített fényesen, de gazdasági háttérre biztosítja bennmaradását



A Vitality már biztosan ott lesz a jövő évi ligában is

Sokaktól kell elbúcsúznunk

EURÓPÁBAN IS FRANCHISE RENDSZERRE VÁLT A LEAGUE OF LEGENDS-BAJNOKSÁG

NEM IS OLYAN RÉGEN VOLT, HOGY AZ AMERIKAI RÉGIÓ ÁTVÁLTOTT AZ ÚJ RENDSZERRE, AMELY ELMÉLETILEG PÉNZÜGYI STABILITÁST GARANTÁL AZOKNAK, AKIKK BEJUTOTTAK. A megoldásnak sajnos rengeteg hátulütője is van, de ez nem akadályozza meg a Riot Games munkatársait abban, hogy előrenyomuljanak a franchise-szal, és Európába is elhozzák.

ÍGY VÁLTOZIK A RENDSZER

Aki nem követi a tengerentúli régió eseményeit, annak talán új lehet ez az egész fogalom. A franchise rendszer tulajdonképpen teljes ellentétje az eddig használt megoldásnak. Az előző években a Challenger sorozaton keresztül jutottak be csapatok, akik aztán tíz heti küzdelem után a tabellán elfoglalt helyüktől függően akár ki is eshettek a profi ligából. A vesztesek helyett friss hús került be, anno például a Unicorns

of Love is ennek a folyamatnak részeként juthatott be az LCS-be. A franchise rendszer ennek szöges ellentéte. A liga által megszabott összeg fejében az adott e-sport-szervezet megvásárolhat egy örökös helyet a versenyszériában, és onnantól (amennyiben nem történik szabályszerűség vagy pénzügyi összeomlás) bent marad, teljesítménytől függetlenül. A csapattagok persze változhatnak, de ugyanazok a szervezetek fognak otthont adni nekik. Mivel bevásárláskor súlyos milliókról beszélünk, így ez a rendszer garantálja, hogy csak pénzügyileg stabil szervezetek kerülhessenek be a ligába. Ez leginkább azért fontos, hogy meg tudják adni játékosainak a liga által megszabott alapfizetést. Gazdasági szempontból teljesen védhető a megoldás, de kivészi azt a feszültséget, ami egy-egy teljes csapat lehetséges kieséséből fakadhat. Ettől függetlenül a megoldás működik: a franchise rendszert év-

tizedek óta használják a tradicionális sportokban, és az amerikai LCS-ben is hibátlanul bevált. Az egyetlen komoly izgalmat ilyenkor az átmeneti fázis kínálja, amikor eldől, hogy mely korábbi EU LCS-csapatok juthatnak be az új rendszerbe, és melyektől kell elbúcsúznunk. Sajnos jelenleg úgy néz ki, hogy a vártnál több szervezettől fogunk elköszönni 2019 elején.

VALAKI MARAD, VALAKI MEGY

Az első információk szerint 12 csapat helyét adják ki a jövő évi szezonra, ebből pedig jelenleg öt férőhely már biztosan elkelt. Ez azt jelenti, hogy a Fnatic, a G2 Esports, a Misfits, a Schalke 04 és a Team Vitality garantáltan ott lesznek a tavaszi megnyitón. A maradék hét hely még kiadás alatt áll, de azt már tudjuk, hogy mely csapatok lesznek azok, akik nem kerülnek át az új rendszerbe. Az elutasítottak listája sokak számára fájdalmas lesz, főleg azért, mert például a Unicorns of Love is számtalan hazai rajongót tartott meg, még a magyar csillag, Vízicsacsi távozása után is. Sajnos az UoL sem fog visszatérni jövőre, az H2k-vel, a Splyce-szal, a Giantsszal és a Roccatal együtt.

Ezek a szervezetek mind beadták kérelmeiket a franchise rendszerbe átkerüléshez, de jelenleg ismeretlen okokból a Riot elutasította őket. Itt nem feltétlenül arról van szó, hogy az adott csapatnak nem volt elég valuta a farzsebében (a Riot feltételezhetően engedékeny lett volna ebben az esetben az olyan régi és kedvelt csapatokkal, mint az H2k vagy a Roccat). Könnyen lehet, hogy a felsorolt szervezetek egyszerűen nem felelnek meg alapvető, infrastrukturális háttérre vonatkozó követelményeknek. Bármi is legyen az ok, sok csalódott rajongó lesz a tavaszi szezon első napjaiban. Az előzetes pletykák mindeközben arról szólnak, hogy több, Európában jól ismert focicsapat szeretne befektetni a virtuális sportba. A franchise rendszer maradék helyeit feltölthetik a Real Madrid, az Arsenal vagy a PSG lofogói is. Ezek mind jól ismert és remek gazdasági háttérrel rendelkező szervezetek, amelyek vagy saját csapattal, vagy egy, már meglévő támogatva kerülhetnek be az új rendszerbe. Eljöhét még az a végteleenül fura nap, amikor a Real Madrid-Arsenal meccset nem a focipályán, hanem az Idézők szurdokában követhetjük majd figyelemmel.

Hunter

MI LETT A TÖBBFORDULÓS MEGOLDÁSSAL?

Az első nagy LCS-átalakítások alatt szóba került, hogy Európába nem a franchise rendszert, hanem egy, az európai közönség igényeire szabott, több fordulós, több ágas, több régióra osztott megoldást kapunk. A Riot később ezt elvetette, és inkább az egységesítés mellett döntött, így Európában is franchise rendszert kapunk.

LENOVO LEGION Y530

www.lenovo.hu



Windows 10

Lenovo

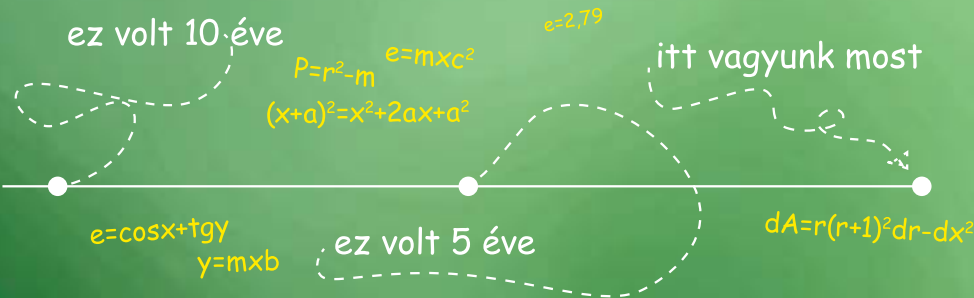
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

A Z ŐSZ LEGKEMÉNYEBB HÓNAPJA A NOVEMBER JÁTÉKMEGJELENÉSEK SZEMPONTJÁBÓL, ÍGY MOST A BEVEZETŐNK SEM LESZ TÚL HOSSZÚ, MIVEL BOCS, DE JÁTSZANUNK KELL. FOLYAMATOSAN. Ezek a mi nagy problémáink. Elődeink is gőzerővel csépték a billentyűket, éjszákztak játékok felett, igyekeztek összerakni időben az újságot – főleg az utolsó pillanatban. Bárhogy is, szó esett a becsületes vásárlókról, a tudatos fogyasztásról és persze az egyjátékos módokról is, amelyek mostanában állítólag kifulladásban vannak; még szerencse, hogy a *Spider-Man* és a *Red Dead Redemption 2* (csak hogy két példát is említsünk a közelmúltból) alaposan rácăfoltak erre nemcsak minőségükkel, hanem elképesztő üzleti sikerükkel is. Hogy mit írunk majd erről tíz év múlva? Kiderül, most inkább visszatekintünk egy kicsit... már amennyi időnk így lapzárta környékén van.



10 ÉVE



Idézet: **Boe** – főszerkesztői bevezető

Az ugye köztudott, hogy öt-hat évvel ezelőtt a hazai játékforgalmazás rekordszámait a legsikeresebb címek esetében megrekedtek valahol az 1-2 ezres határon, és ha valami elérte a 2500-at, a forgalmazó sátoros ünnepet ült, és az év végi bónuszából elvitt minden alkalmazottat Hawaiiira nyaralni. Ehhez képest manapság a legnagyobb hazai kiadók sikercímeikből – nem tévedés – harminc, negyvenezres darabszámokkal kalkulálnak. Kiszámolnám, milyen arányú növekedésről van itt szó, de ti is ki tudjátok.

Ma már a digitális vásárlás is árnyalja a képet, de azért látszik, hogy nálunk sem csak warezből van a kerítés. Respekt mindenkinek, aki eredeti játékot vesz, tiszteli mások munkáját. Még akkor is, ha néha azt érzi, hogy nem tisztelik őt mint vásárlót... de erre érdekes módon Gyu kollégának volt egy tanulságos észrevétele.



Idézet: **Gyu** – Aréna rovat

Fel kéne már nőnie a fogyasztónak is, nem csak a fejlesztőnek. A fogyasztónak is el kellene sajátítania a korrekt viselkedést, nem csak a fejlesztőnek. S akkor nem fordulhatnának elő ilyen „Engem már megint átvágtak” esetek, ahol csak és kizárólag a fogyasztó értéktévesztése miatt tör ki a balhé. Ne legyünk hiszékenyek, legyünk tudatos vásárlók – mindenkinek jobb lenne.

Ezt azóta is mantrázzuk sok eset kapcsán.



Idézet: **Duncan** – Grand Theft Auto IV PC teszt

A rockstaros srácok elismerték, hogy ez a mellékelt szolgáltatás részben éppen azért került bele a PC-s verzióba, mert szerették volna, ha a játékosok még az eddigieknél is színvonalasabb, különleges videókkal bombáznak a YouTube-hoz hasonló oldalakat. Belegondolni is félelmetes, hogy milyen szórakoztató és ötletes anyagok készülnek majd így. Egy torontói fejlesztő például egy rakás ideig követett a játékban egy teljesen hétköznapi járókelőt, és az ő egy napjából szerkesztett egy érdekes kisfilmet, utcai bunyóval, füttyörészéssel, beszélgetéssel, kajálással.

Ma már ezt élő emberek csinálják YouTube-on, és ugyanúgy megélnék belőle.



Idézet: **ZeroCool** – Need for Speed Undercover teszt

Rólam köztudott, hogy imádom az NFS sorozatot, de az Undercoverből valahogy hiányzik az a kis plusz, az a szikra, az az egyedi ötlet, meg sosem látott játékmoment vagy bármi... vagy egyszerűen túlságosan hozzá szoktam már a jóhoz.

Szegény Zero akkor még csak sejtette, hogy elindult egy lejtőn, azóta nem nagyon beszélgetünk vele erről a témáról, mert tikkelni kezd a szeme.



$$P=r^2-m \quad e=mx^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5 ÉVE



Idézet: HP – Aréna rovat

A beszélgetés és a vélemények ütköztetése nem egyenlő az odaböfentett ítélettel, de ezt a divatot elég nehéz elterjeszteni.
Az online kommentelés kultúrájának sekélysége mindig megindította HP-t, aki igyekezett (és igyekszik ma is) nevelni a népet. Több-kevesebb sikerrel.



Idézet: Chavaller – Killzone: Shadow Fall előzetes

Komoly téma, de 2013 végén igenis ez az, amit elvárok egy olyan FPS-től, ami nem holmi négy-öt órás alibikampánnyal akarja kiszűrni a felnőtt – hangsúlyozom, fejben is érett – játékosok szemét.
Most már annyival tisztább világ van, hogy meg sem próbálják holmi négy-öt órás alibikampánnyal kiszűrni a felnőtt – fejben is érett – játékosok szemét. Jó lesz nekik a battle royale is.



Idézet: daev – Call of Duty: Ghosts teszt

Na, igen, a többjátékos mód a Call of Duty somlójában a mazsola és az ok, amiért milliók visszajárnak hozzá évről évre. Persze ott van a single mód is, de az bizony csak hét-nyolc óra, és újrarátszani is csak akkor fogjuk, ha elmegy a net.
És akkor mindenki még egyszer: most már annyival tisztább világ van, hogy meg sem próbálják holmi négy-öt órás alibikampánnyal kiszűrni a felnőtt – fejben is érett – játékosok szemét. Jó lesz nekik a battle royale is.



Idézet: Mocsy – Batman: Arkham Origins teszt

Valami számomra érthetetlen okból kifolyólag a nagy kiadók folyamatosan erőlködnek azon, hogy sikeres játékaik élettartamát megfejelejk olyan multiplayer játékmódokkal, amelyekkel a megjelenés utáni hónapban már tényleg csak azok játszanak, akik az adott játék címét rátetováltatták legálább az egyik farpofájukra.
Nos, most már annyival tisztább világ van, hogy meg sem próbálják holmi négy-öt órás alibikampánnyal kiszűrni... de hisz tudjátok. A GameStar olyan, mint a játékipar, mindig időben felismeri, ha ismétli önmagát.



Idézet: Paca – Star Wars Battlefront II teszt

A Battlefront II egészére igaz, hogy az élmény áll a középpontban. Hiába vesztettem el egy meccset, élveztem a játékot, a Star Wars világában éreztem magam, és nem voltam bosszús a társaimra sem (ami mondjuk más játékokban elő-előfordul).
Mégis melyikünkre gondolhatott Paca? Mindig olyan kedves, türelmes multi közben, ki hitte volna, hogy közben fortyog benne a harag?



Idézet: Csirke – Assassin's Creed Origins teszt

Bayek mellett felesége, Aya is kiemelten fontos szerepet játszik Egyiptom és az egész világ sorsának alakulásában, valamint a testvériség megalapításában. Kicsit teljesebb lett volna számomra az élmény, ha kettejük találkozására az esetek többségében nem került volna ki a röhögcselésben és a kellemetlenül sok smárolásban, de így is szerethető főhősök voltak.
Amennyit külön voltak, és amilyen veszélyekkel néztek szembe, csoda, hogy egyáltalán két szót is beszéltek egymással, de hát még a felnőtt filmek pizzafutárjai és vízvezeték-szerelői is csevegnek egy kicsit a háziasszonnyal, mielőtt elindul a féktelen, mohó, örült pásztoróra.



Idézet: mazur – The Evil Within 2 teszt

Amikor azonban már javulnak képességeink, illetve elkezdjük valamelyik, szívünknek kedves fegyvert tápolgatni, hirtelen minden szép és jó lesz. Mármin... attól még lesznek savat köpő zombik és sikoltozó, késes banyák, de értitek. A helyzethez képest.
Egy átlagos hétfőhöz képest például nem is rossz.



Idézet: Grath – Super Mario Odyssey teszt

Bowser tehát asszertív férfiként viselkedve magával ragadja a szőkeséget, és a gyomorfájásos telefonhívások, a tétova randik és a másfél éves együttélés párkapcsolati szakaszait átugorva rögtön az esküvőt kezdi el szervezni.
Teljesen egyedi és újszerű helyzet volt ez a Mario játékok történetében, amolyan kis aranyos #metoo. Egyébként akkor már emlékezzünk meg arról, hogy Mario karakternek névadója, Mario Segale nemrég hunyt el, ő egyébként az az ingatlanmágnás volt, akitől annak idején az irodáját bérelte a Nintendo of America, és a Jumpman helyett végül róla nevezték el olasz hősínket, bár ő maga nem örült ennek.



1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Kis lépés egy embernek...

Az első ember

Film
életrajzi dráma



DAMIEN CHAZELLE A WHIPLASH ÉS A KALIFORNIAI ÁLOM UTÁN MEGINT MEGCSINÁLTA. Az első ember érzelmesen, komótosan, mégis alkalmanként székbe préselően meséli el nekünk Neil Armstrong életének legfontosabb periódusát, a családi örömtől és tragédiáktól kezdve addig a legendás történelmi mérföldkőig, amikor az emberiséget képviselve a Holdra lépett. De ez nem egy tipikus hollywoodi tündérmese lesz, a rendező már a film legelején egyértelművé teszi, hogy az elkövetkezendő több mint két órában egy kőkemény dráma bontakozik majd ki előttünk lassú tempóban, amelyen néha azért enyhítenek kicsit a feszültségoldásnak szánt humoros pillanatok, de mégis folyamatosan érzékeltetik velünk, hogy mikén kellett keresztülmennie a híres űrhajósnak, és mennyi emberélet kellett ahhoz, hogy siker koronázhassa az első Holdra szállást. Chazelle lassan indítja a történetet, nem spórol azzal, hogy megismertesse velünk az Armstrong család megpróbáltatásait és újrakezdését, ami remek lehetőséget ad arra, hogy láttassa Neil motivációit, valamint arra is, hogy a főszerepet alakító Ryan Gosling kibontakozhasson. A karakter ugyanis meglehetősen magába zárkózó, amit az is csak részben tud olda-

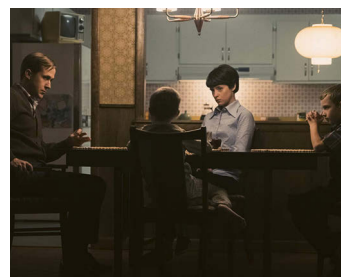
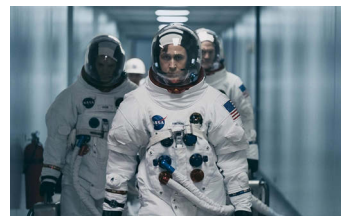
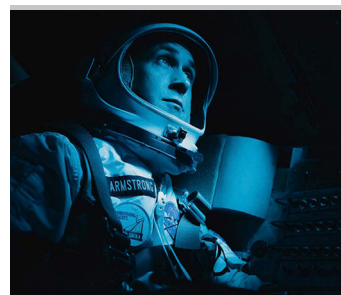
ni, hogy egy gondoskodó feleséggel és gyönyörű gyermekekkel áldotta meg a sors. Goslingnak egyébként is jól állnak ezek a magukban vívódó figurák, akik nehezen mutatják ki érzelmeiket a külvilág felé, ám ezúttal képes bizonyítani, hogy jóval több ő ennél. A rendező mesterien érzékelteti az elvágyódását égi kísérőkre, ami egyúttal szimbolikus az is jelentené, hogy maga mögött hagyhatná a földi gondokat. A show-t mégis rendre ellopja előle a nejt megformáló Claire Foy, aki új oldalát mutatja meg korábbi szerepeikhez képest: erős, határozott családanyaként jelenik meg, aki egyúttal mégis törekeny, hiszen azzal a tudattal kell mindennap élnie, hogy a férje talán nem jön haza többé. Minden történés, minden drámai pillanat, minden véletlen egybeesés odavezetett, hogy Armstrong legyen az első ember, aki lábnyomot hagy a Holdon, noha az odáig vezető út során a film többször is felvonultatja a kritikákat az amerikai kormány „esztelen” költségekkel szemben, ami csak azért történt, hogy megelőzhessék a szovjeteket. Mindkét oldal jogos érveket sorakoztat fel, ám a pontot minderre maga Chazelle rakja fel, aki ebben a filmben bebizonyít-

ja, hogy miért volt szükség a Holdra szállásra. Az első ember minden porcikájában letaglózó: nem csupán érzelmi töltetében, de a nagy történelmi pillanattal vezető fejlődésben – az Apollo-projekt útját a Gemini-program taposta ki –, és a csúcspontjában is olyan szintre emeli az izgalmi faktort, hogy izzadó tenyérrel szorítjuk a legközelebbi biztos tárgyat, és hálát adunk az égieknek, hogy nem nekünk kell ott lennünk. Mai, modern gondolkodással felfoghatatlan, hogy az akkori technológiával mekkora erőfeszítések kellettek ahhoz, hogy siker koronázza a NASA ténykedését, és milyen küldetésűt, elhatározás, hogy az űrhajósok az életük és a családi boldogságuk árán tolják előrébb az emberiség szekerét. Chazelle érzékeny rendezése, Linus Sandgren fájóján közeli beállításai, a színészek intelligens és érzelmdús játéka, Justin Hurwitz lélekemelő zenéje és az Oscar-díjas Josh Singer (Spotlight: Egy nyomozás részletei) lassan építkező forgatókönyve mind-mind elengedhetetlenek ahhoz, hogy Az első ember emlékezetes gyöngyszemmé váljon, és ne egy szenzációhajász propagandafilmmé legyen.

Szada

Bárkinek ajánljuk, akit kicsit is vonz a Holdra szállás története.

4,5/5





Film
dráma/zenés film

És az Oscar-díjat kapja... Csillag születik

KÜLÖNÖS, HOGY BRADLEY COOPER RENDEZŐI BEMUTATKOZÁSA NEM EGY SAJÁT ÖTLET, HANEM EGY TÖRTÉNET SOKADIK FELDOLGOZÁSA LETT. Elnézve azonban az impozáns elődöket, nem meglepő a válsztás. Az eredeti, hét Oscar-díjra jelölt változat még 1937-ben jelent meg Janet Gaynor és Frederic March főszereplésével, majd '54-ben Judy Gardlanddal és James Masonnal, illetve '76-ban Barbra Streisanddal és Kris Kristoffersonnal is feldolgozták a történetet, a klasszikushoz hasonlóan ezeket is kifejezetten szerette az Akadémia. Az újabb adaptáció előmunkálatai már 2011-ben megkezdődtek, akkor még úgy volt, hogy Clint Eastwood rendezésében és Beyoncé bevonásával valósulhat meg, ám több évnyi tologatás után végül 2016-ban kiderült, hogy Cooper kerül a kamerák mögé és elé is, ráadásul sikerült megnyernie a női főszerepre a világhírű énekesnőt, Lady Gagát. Díjnyertes döntés volt. Még ha az alapkoncepció nem is vonzott sokakat, az már annál inkább, hogy a popzene egyik legnagyobb alakja levetkőzi magáról az évek során felépített imázsát, és az egyszerű, hétköznapi énjét előhívva rabolja el szívünket elképesztő énektudásával. Az események középpontjában ugyanis egy rendkívül tehetséges, de még fel-

fedezetlen lány, Ally (Lady Gaga) áll, akire felfigyel egy, már befutott zenész, Jackson Maine (Bradley Cooper) az egyik kevésbé józan éjszakáján. Kettejük találkozása hamar szerelembe fordul, majd Ally csodálatos hangját rövid időn belül az egész világ megismeri, és rálép a sikerhez vezető ösvényre, amely bizony sok buktatón keresztül vezet. Természetesen a magánéleti és karrierproblémák kihagyhatatlan elemei egy zenés filmnek, de ezek és a Cooper-Gaga páros által előadott fantasztikus dalok – a kettejük között lévő varázslatos kémiaának köszönhetően – odáig vezetnek, hogy a Csillag születik magába bolondítja a nézőt, majd a végjátékban egy akkora érzelmi gyomrost visz be neki, hogy egy életre emlékezni fog erre az élményre.

Aki tartott a rókabőreffektustól, azt megnyugtathatjuk: a legújabb Csillag születik filmet fantasztikus alakítások (Gaga és Cooper mellett Sam Elliott is pazar), fülbemászó dalok és intelligens rendezői munka jellemzi. Az utóbbi évek egyik legerőteljesebb romantikus drámáját és Bradley Cooper karrierjének eddigi legerősebb alakítását láthatja az, aki bizalmat szavaz neki, a soundtracket pedig rongyosra fogja hallgatni a megtekintés utáni napokban. Mi szóltunk előre.

Szada

Már csak egy Amy Winehouse filmet szeretnék Lady Gagával a főszerepben.

5/5



Sorozat
akció/dráma

Vörös és fekete Marvel's Daredevil 3. évad

MIUTÁN VIHAROS GYORSASÁGGAL KASZÁT KAPTOTT AZ IRON FIST ÉS A LUKE CAGE IS, A PATIKAMÉRLEGEN KIMÉRT, CSALÁDBARÁTRA VÁGOTT MOZIFILMEK HELYETT ÉRTEBB MARVEL-ÉLMÉNYT KERESŐ RAJONGÓK IDEGEI CÉRNAVÉKONYSÁGÚRA KOPTAK. Egyelőre csak annyit lehet tudni a még talpon maradt sorozatok jövőjét illetően, hogy újabb évaddal gyarapodik a Jessica Jones és a Punisher is, a Daredevil folytatásáról viszont még nem döntöttek. Vigasztaljon azonban mindenkit a tudat, hogy ha utolérné Matt Murdockot a vég, akkor a vak igazságosztó épp a csúcson hagyná abba.

Az imitt-amott megbicsakló, elvárásainkhoz csupán részben felnőni képes második etap, valamint az ahhoz szervesen kapcsolódó Defenders minisorozat eseményei után mindenki kedvenc Fenegyereket testileg és érzelmileg is alaposan meggyötrik, már-már feneketlen mélységbe taszítják, hogy legyen honnan a felszínre küzdenie magát. Mert ismét az alvilágot (és a képernyőt) magabiztosan uraló Wilson Fiskkel kerül szembe, akiről újfent bizonyosodik, hogy zseniális manipulátor, és általában több lépéssel jár mások előtt. Ráadásul feltűnik a színen az FBI

kötélkébe tartozó mesterlövész, Ben Poindexter, aki nem melleleg halálos erővel és pontossággal képes elhajítani bármilyen, keze ügyébe kerülő tárgyat. Egy fokkal hosszabbnak érződik a szükségesnél az évad tizenhárom epizódot felölelő terjedelme, mert a lassabb tempójú, eseménytelenebb részek alatt hajlamos leülni a cselekmény, megtörve a ritmust. Másfelől viszont épp a visszatekintés eszközével gyakran élő karakterépítésnek köszönhetjük, hogy nem kétdimenziós sablonhős püföli a hasonlóképpen semmitmondó gonoszokat a szokás szerint remekül megkoreografált akciójelenetekben. (A sorozat védjegyévé vált, vágás nélkül felvett folyosóharc nem maradhatott ki.) Karen Page-nek és Foggy Nelsonnak sem ártott, hogy az írók vájkáljanak egy kicsit a múltjukban, Dextről nem is beszélve, mert pálfordulása enélkül aligha volna híhető. A Daredevil harmadik évada az alkalmankénti botlások ellenére tartalmas szórakozás minden képregényrajongó sorozatnőzőnek. És ehhez még különleges páncélra vagy mágikus pörölyre sincs szükség, elég egy elszánt ügyvéd, aki hajlandó vásárra vinni a bőrét, amikor a tárgyalóteremben már képtelenség érvényt szerezni az igazságnak.

Chavalier

Telitalát, de mondhatnám azt is, hogy Bullseye.

4,5/5

Martin Kay Eastern

TALÁN TE IS ÁBRÁNDOZTÁL MÁR EGY-EGY HANGULATOS VIDEOJÁTÉK- VAGY ANIME-SOROZATRÓL, HOGY MAGAD IS MEGTEREMTENÉL EGY HASONLÓ TÖRTÉNETET. Martin Kay Eastern című könyve éppen ezt teszi. A regény minden egyes rezdülésén érezni, hogy egy játékos animefüggő írta saját sors-társai részére. Nakamura Yuko véres-kezü, nagyszájú törvényen kívüliként rója az elvadult birodalom földjeit, hogy elégtételt vegyen régi sérelmeiért. Útja során kéretlen társául szegődik Vajk, az életunt kalandor, aki maga is hasonló okokból tért vissza régi hazájába. Yukót gyakran felmérgetti partnere higgadt természeté, így soha nem késik kritizálni a férfit. Cívódással tarkított kalandjaik alatt egyre közelebb kerülnek egymáshoz, ám a helyzetet nemcsak az életükre törő diktátor pribékjei, hanem saját démonaik is megnehezítik. A történet pergő cselekménye egy pillanatra sem hagy-

ja lankadni az olvasót, az élményt pedig a lapok közt elhelyezett, több mint harminc mangailusztráció teszi teljessé. Néhány óra leforgása alatt az ember azon veszi észre magát, hogy már is kiolvasta a könyvet, de egy cseppet se bánja, mert az élmény sokáig vele marad. (x)



Könyv
western YA
manga

„Volt egyszer egy lány, aki útra kelt, hogy elégtételt vegyen a világon...”

Kameron Hurley A Tükörbirodalom

TOLKIENNEK ÉS KÖVETŐINEK KÖSZÖNHETŐEN A FANTASY SOKAK SZEMÉBEN EGYET JELENT HOLMI ELFEKKEL, ORKOKKOL, TÖRPÉKKEL, LOVAGOKKAL, SÁRKÁNYOKKAL ÉS VARÁZSLÓKKAL. Pedig a műfaj kezei jóval tágabbak ennél, ahogy arra a Hugo-díjas író első, magyarul olvasható regénye is rávilágít. Az általa teremtett univerzum állat- és növényvilága (főleg ez utóbbi) rendkívül agresszív és veszedelmes, a vadonban kódorgó magányos vándornak jobbak az esélyei a lottóötösre, mint az életben maradásra. Zord körülmények edzették kíméletlenülre az egymást néhány ezer évente leigázó civilizációkat, és formálták a különböző népek kultúráját. Társadalmi berendezkedésük és szokásaik bemutatására komoly hangsúlyt fektet Hurley, aki akkor sem szégyenlős-kodik, amikor szexuális aktust kell ábrázolnia. Emellett

hol elmossa a nemek közötti határokat, hol pedig teljesen felcseréli a szerepeket, ez pedig a maga módján legalább annyira érdekes, mint az égitestek ciklusaihoz kötött mágia működése, valamint a tény, hogy tetteik és döntéseik alapján kevés az egyértelműen pozitívan megítélhető nézőpontkarakter a folytatásért kiáltó történetben.

Chavalier



Könyv
fantasy

Nyers és kendőzetlen, de mindenekelőtt egyedi.

4/5



Képregény
sci-fi

Szörnyek márpedig léteznek Aliens: Tűz és Kő

A HOGY A TŰZ ÉS KŐ TETRALÓGIA PROMETHEUS KÖTETE AZ AZONOS CÍMŰ FILMHEZ KÖTŐDIK TÖBB SZÁLON, ÚGY A SOROZAT MÁSODIK RÉSZÉ AZ 1986-OS ALIENS MOZIHOZ KAPCSOLÓDIK. Bizony, A bolygó neve: Halál eseményeit is sikerült belefogni a történetbe, és végre kiderül az, hogyan kerültek a Prometheus meglátogatása után ismét emberek az LV-223-ra, és ami még érdekesebb, hogyan jutottak ide a xenomorfok. Ezek egy részére már az előző kötetben is voltak utalások, most viszont visszautazunk kicsit az időben, és attól a ponttól kezdjük el részletesen megismerni a történetet, amikor 2179-ben az alienek épp elkezdik módszeresen szétkapni az LV-426 holdon, vagyis az Acheronon felépített emberi kolóniát. Aki látta A bolygó neve: Halált, pontosan tudja, hogy nem tündérmese módjára alakultak ekkor az események, most viszont az is kiderül, hogy egy csapat teleses sikeresen elköttött a legnagyobb harc közepén egy hajót. Ezzel pedig jobb híján a szomszédos holdra, az LV-223-ra menekültek át, csak hogy magukkal hozták a xenomorf populáció egy szép kis szeletét is. Az LV-223-ra megérkezés után Chris Roberson író visszavesz a lendület-

ből, és komótosan kezdi el bemutatni azt, hogy egy maroknyi ember miképpen próbálja átvészelni egyrészt a titokzatos helyi dzsungel viszontagságait, másfelől pedig a minden másodikkor borkból előbukkanó xenomorfokat. Mindezeket túl ráadásul folyamatosan dolgozik az emberiség teremtői által hátrahagyott fekete anyag is, amely pillanatok alatt képes évmilliókat igénybe vevő evolúciós folyamatokat beindítani.

Patric Reynolds rajzoló nyersebb stílusa igazán jól passzolt a fekete trutyomó által előhívott mutációk realiztikusan hátborzongató prezentálásához, Dave Stewart pedig ugyancsak remek választásnak bizonyult, az általa használt tompább színvilág kéz a kézben járt a főszereplők lelki vívódásaival, gyötrelmeivel. A Dark Horse Comics egy rövidke extra történettel is kedveskedett azoknak, akik a füzetes megoldás helyett inkább erre a gyűjteményes kötetre csaptak le. Az Aliens: Tűz és kő négy fejezete után ugyanis még kapunk egy pároldalas betekintést az LV-426-on harcoló tengerészgyalogos katonák esélytelen küzdelmeibe, plusz még a Ripley nevet is elsűtik párszor, csak hogy teljesen egyértelmű legyen, hol és mikor járunk a nagy Alien/Predator kánonban.

Csirke

Többnyire éjszaka jönnek. Többnyire.

4/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZLETEK:
GAMESTAR.HU/DELTAIVISION
GAMESTAR-KEZVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA





Az orkok is az agyadat akarják

Zombicide: Zöld Horda

MA MÁR ELŐRE BORÍTÉKOLHATÓ, HOGY TEMÉRDEK MINIFIGURÁVAL MEGPAKOLVA SZINTE GÁRMÉL-**LYIK TÁRSASJÁTÉK BARRANTAN BOMBASIKER LESZ VALAMELYIK KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁSOS OLDALON.** 2012-ben az eredeti Zombicide volt az egyik első olyan társas, amely elindította ezt a vonalat. Az alapverzióba több mint száz figurát pakoltak, a betervezett 20 ezer dolláros célt pedig sokszorosan túllépték, összesen 781 ezer dollárt szedtek össze a Kickstarteren. 2015-ben fogták a Zombicide-ot, és áthelyezték középkori környezetbe (az eredeti kiadás még napjainkban játszódott), ekkor pedig már nem kellett egy kicsit sem izgulni a siker miatt: egy hónap alatt a négyemillió dollárt is meghaladta az összegyűjtött összeg. Azóta számos kiegészítővel bővült a játék, tavaly pedig kellemes ötmillió gyűjtés után kiadták az önállóan is játszható új fejezetét a Zombicide sorozatnak. Ez lett a Green Horde, avagy a magyar változat szerint a Zöld Horda.

A Delta Vision kiadásában nemrég magyarul is megérkezett tehát a kooperatív zombis játék újratekert verziója, amelyben ezúttal a zöldbőrű pajtások, tehát az orkok és a goblinok változtak agyazabáló élőhalottakká. Ellenük a játékosok vezénylete mellett összesen hat túlélő sorakozik fel, akik közül kötelezően mindenkit használni kell a kaland során, tehát hacsak nem hatan ugrunk neki a társasnak, akkor lesznek, akik több harcost is irányítanak egyszerre. Maguk a karakterek egyébként a szintlépések után megszerezhető új képességeikben különböznek csupán (szinteket pedig a megölt orkok ürügyén kapott xp-t gyűjtögetve léphetünk), egyébként mindenki használhatja az összes fegyvert és varázslatot. Felszerelésünket és karakterlapunkat – illetve ezek kártyáit – egy igazán mutatós műanyag foglalatba illeszthetjük be, ugyanitt követhetjük nyomon a meglépett szinteket. Ritkán találkozunk ilyen ötletes megoldással, de az egyébként cseppet sem olcsó társasjáték a több mint 70 minifigura mellett például ezért is megéri az árát.

A Zöld Horda szabálykönyve tartalmazza az előre megírt küldetéseket is, amelyeken a kis csapat végigverekedheti magát. Itt mindig világosan ki van jelölve az adott misszió célja, amelynek elérése érdekében a karakterek körönlent három cselekedetet hajthatnak végre, ami lehet mozgás, harc, kutatás, ajtók betörése (igen, a Zombicide világában egyetlen kilincs sem működik), képességek használata vagy épp tárgyak cserélgetése egy játékos társal. A harc végtelenül egyszerű, a dobókockák istenségeiben kell bízunk, nem árt azonban észben tartani, hogy az ork zombiknak még kockára sincs szükségük, az ő támadásaik mindig sikeresek. Új játékmekaniaként a társas címében szereplő horda keseríti meg az életünket. A feltárt szobákban előbukkanó zombik mellett ugyanis a játéktéren kívül elhelyezett horda is mindig bővül pár rothadó, zöld rondsággal, ha pedig felhúzzuk a horda megjelenéséhez kapcsolódó kártyát, akkor az idő-

közben méreletesen duzzadt szörnycsapat egyszerre özönl el a táblát. Ellenük is remekül használható a másik újítás, vagyis a hajítógép, amivel a játéktér teljes régióit ki lehet pucolni. Egyszerű mechanikáinak és a megkötések hiányának köszönhetően (vagyis, hogy minden karakter képes minden tárgyat és varázslatot használni) a Zombicide: Zöld Horda elsősorban azoknak lesz élvezetes, akik most kóstolnak csak bele a masszívabb kooperatív társasjátékokba. A veteránoknak viszont lehetséges, hogy ennyi nem lesz elegendő, számukra valószínűleg nem nyújt majd elég komplex élményt a játék. Egy extra piros pontot viszont mindenképp be kell írunk az alkotóknak, mivel a játék dobozának belső oldalán külön jelölik, hogyan kell a műanyag tárolókba visszapakolni a figurákat – más játékoknál ez a módszer rengeteg bosszús percet okozhat az egyébként szórakoztató játékok után.

Csirke

Bevezető társasnak tökéletes, ha pedig megszeretted, jöhetnek a komolyabb címek.

4/5

Megjelenik december 14-én

KÖVRSZÁM



BATTLEFIELD V

Visszaviszi a DICE a szériát a második világháború csataterére, és csavar egyet a hangulaton, valamint a játékmódokon. Az első bemutatkozásakor a rajongók nem fogadták jó szívet a változtatásokat, meglátjuk, hogy a végleges verzióhoz mit szólnak majd. Jövő hónapban kiértékeljük a digitális világháborút.



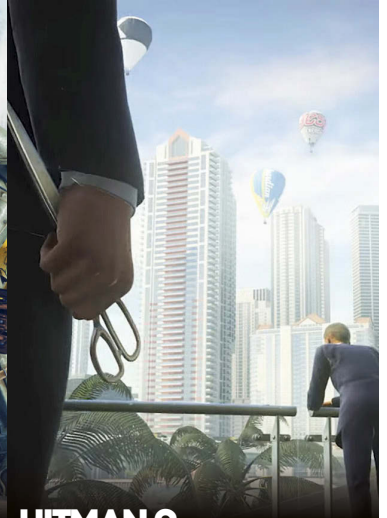
DARKSIDERS III

Már hat éve annak, hogy a rajongók utoljára játszhattak egy Darksiders epizóddal, így hatalmas elvárásokat támasztanak a harmadik résszel szemben. Új főszereplőt kapunk saját történettel és rengeteg látványos akcióval. Hogy a formula mennyire állja meg a helyét 2018-ban, arról a következő lapszámban beszámolunk.



FALLOUT 76

A Bethesda meglehetősen nagy kockázatot vállalt, amikor bejelentette, hogy egy online, többjátékos mókát csinál az egyik legsikeresebb single-player szériája következő részéből. Decemberben reménytelenül szívvel boncoljuk fel a mul-tis vadhajítást.



HITMAN 2

Az újjávarázsolt Hitman 2016-os debütálása hatalmas sikert aratott a régi rajongók és az új érdeklődők körében. Nem csoda, hogy az IO Interactive egy második résszel is készül, már csak az a kérdés, hogy mennyiben tud új élményt kínálni az elsőhöz képest. Hamarosan kiderül.



DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL,
ÉS TIÉD LESZ AZ EREDMÉNYŰL KAPOTT KOKTÉL.

VAGY

VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES
TÁRSASJÁTÉK-HASZNÁLATRA!



BARCRAFT

CORVIN

NYUGATI

SZEGED

DEBRECEN

BUDA

Fallout 76

Our Future Begins



MÁR KAPHATÓ

FALLOUT.COM



© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax, Pip-Boy, Vault-Tec and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.



Bethesda



IT'S TIME FOR U TO RAGE!



URAGE
by *hama*

Akciós ajánlatunkat keresd a PlayIt kiállításon!