

TELJES  
JÁTÉK

VÁLASSZ EGYET A TÖBB MINT **100** STEAMES JÁTÉK KÖZÜLI\*



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2019/01

EXTRA  
AJÁNDÉKOK  
**4200 Ft**  
összértékben

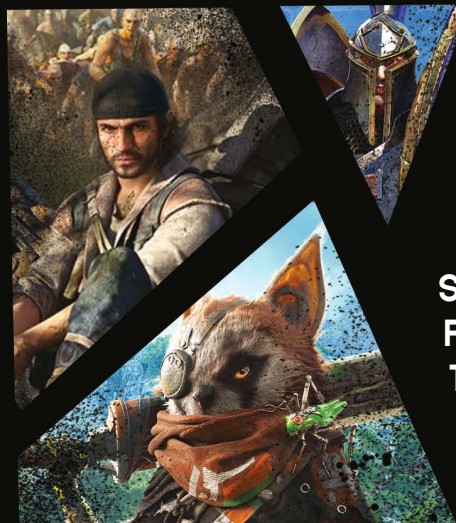
- > Exkluzív GameStar Plus
- > Reklámentes gamestar.hu-hozzáférés
- > Vírusirtó PC-re és mobilra
- > 1995 Ft értékű Delta Vision-kupon
- > 550 Ft értékű Barcraft-koktélikupon



# MIT HOZ 2019?



&  
BEST OF  
2018



ANTHEM  
CYBERPUNK 2077  
DAYS GONE  
DEVIL MAY CRY 5  
DOOM ETERNAL  
SEKIRO:  
SHADOWS DIE TWICE  
FAR CRY NEW DAWN  
THE OUTER WORLDS  
GEARS 5  
MORTAL KOMBAT 11  
RAGE 2



www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2019/01



9 771787 902009 19001

\*A kódok között előfordulhatnak olyanok, amelyeket nem Steamen, hanem a Uplay, az Origin vagy a GOG digitális áruházakban lehet beváltani. A kódokból korlátozott mennyiség áll rendelkezésünkre, így lehetséges, hogy egy idő után száz alá csökken a választható játékok száma.



# RESIDENT EVIL 2



2019. január 25.



# 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

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)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Kálmán Balázs (Flatline) flatline@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jedneczki@gamestar.hu

Molnár József (hmolnarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stöki) stokike@gmail.com

Száler Martin (Guccs) guccs14@gmail.com

Ujhelyi Viktor (Kivi) kivifox93@gmail.com

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

A GameStar magazin hivatalos fotósa:

Antal Zsani Photo

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

## Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

## Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

## Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác, Nádas utca 8.

## Felelős vezető:

Borbás Gábor info@ipresscenter.hu

## ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

## HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

## TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

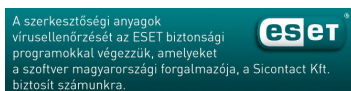
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

## Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATEZS auditálja.



## CÍMLAPSZTORI » 18



## BOLDOG ÚJ ÉVET, GAMEREK!

### M EGKEZDTÜK AZ ÚJ ÉVET, MINDENKI KIPIHENTE 2018 FÁRADALMAIT, FRISSEN ÉS FIATALOSAN VÁGUNK NEKI AZ ELŐTÜNK ÁLLÓ ESZTENDŐNEK.

Sajnos az ünnepi lafítás annyira jól sikerült, hogy a töredékét sem tudtuk végigjátszani azoknak az elmaradt játékoknak, amiket beterveztünk. Január szokás szerint egy kissé lagymatag hónap, a nyugati világban az év első két hetében rendszerint nem végez senki kreatív munkát. Mi azonban nagyon szorgalmasak voltunk ebben az időszakban, összeszedtük a 2018-as év legjobb játéka-it (az olvasók szavazatai alapján határoztuk meg a sorrendet). A díjkiosztó után kiválogattunk a 2019-es felhozatalból 111 olyan játékot, amelyekre érdemes odafigyelni. A nagy esküt persze nem tudjuk letenni, hogy ezek mind megjelenjen idén, a játékipar már csak olyan, hogy soha nem tudhatja az ember, mikor csúszik egy adott játék premierje. Tavaly pont lapzártá után jelent meg a *Just Cause 4*, amelyet nagyon vártunk, de sajnos kicsit csalódnunk kellett benne. Messze nem hozta az elvárt já-

tékélményt, talán majd a következő rész ütősebb lesz. Ajándékkal megismételjük két évvel előtti akciónkat: több mint száz játék közül választhat minden vásárló egyet a magazinban található egyedi kód aktiválása után. A kódokból korlátozott mennyiség áll rendelkezésünkre, így érdemes minél előbb regisztrálni. Értelemszerűen előfizetőink az ilyen jellegű akciónál jól járnak, mindenki más előtt csemegézhetnek a játékok közül. Január 31-ig meghosszabbítottuk prémium előfizetői akciónkat, nézzetek rá az ajánlatunkra, egészen jó áron hozzá lehet jutni a tavalyi és az idei év sikerjátékaihoz az előfizetés mellé. Elindult előfizetői Discord csatornánk is, itt rendszeresen tartunk majd szerkesztői délutánokat, és mindenféle mellébeszélés nélkül válaszolunk a legkellemetlenebb kérdésekre is; érdemes feljönni ide, kifejezetten jó móka. Végezetül szeretném megköszönni a GameStar csapata nevében, hogy 2019-ben is minket választottatok. Idén is kemény iramot fogunk diktálni, nem fogtok csalatkozni Magyarorszag legnagyobb, 116 oldalas játékmagazinjában.

Mocsy

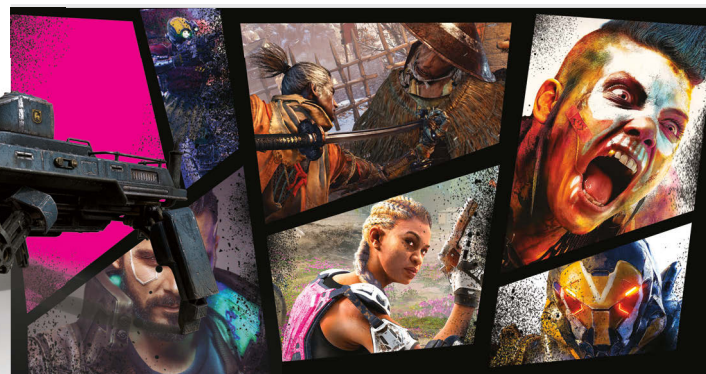


# TARTALOM



BEST OF 2018

12



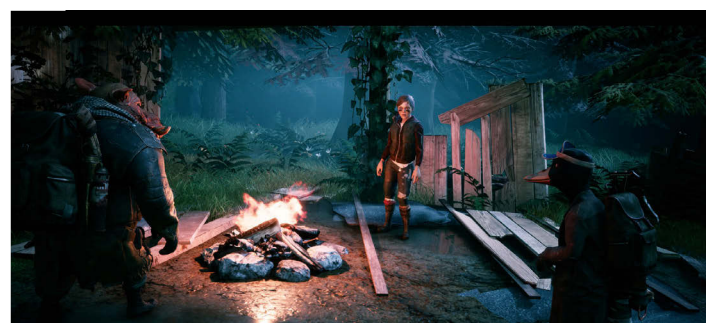
MIT HOZ 2019?

18



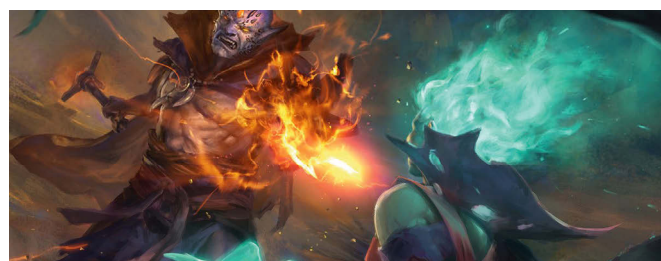
JUST CAUSE 4

50



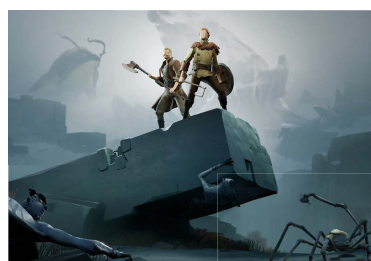
MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

54



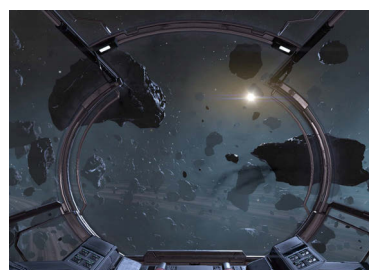
ARTIFACT

56



ASHEN

58



X4: FOUNDATIONS 60



INSURGENCY: SANDSTORM

62





# BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 BEST OF 2018
- 18 MIT HOZ 2019?

## TESZT

- 50 JUST CAUSE 4
- 54 MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN
- 56 ARTIFACT
- 58 ASHEN
- 60 X4: FOUNDATIONS
- 62 INSURGENCY: SANDSTORM
- 64 JAGGED ALLIANCE: RAGE!
- 66 DAYZ
- 68 BELOW
- 69 STRATEGIC COMMAND WWII: WORLD AT WAR
- 70 THE SETTLERS HISTORY COLLECTION
- 71 ASTERIX & OBELIX XXL 2
- 72 THE COUNCIL - EPISODE 5: CHECKMATE
- 73 FORZA HORIZON 4: FORTUNE ISLAND
- 74 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY: LEGACY OF THE FIRST BLADE - EPISODE 1: HUNTED
- 75 PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE - THE FORGOTTEN SANCTUM
- 76 SPIDER-MAN: SILVER LINING
- 77 WARHAMMER: VERMINTIDE 2 - BACK TO UBERSREIK
- 78 KATAMARI DAMACY REROLL
- 78 THE CREW 2: DEMOLITION DERBY
- 80 HEARTHSTONE: RASTAKHAN'S RUMBLE
- 81 SHADOW OF THE TOMB RAIDER - THE PILLAR
- 82 FISHING: BARENTS SEA - KING CRAB
- 82 TAIKO NO TATSUJIN: DRUM SESSION!
- 83 STEAMWORLD DIG 2
- 84 TETRIS EFFECT
- 85 DÉRACINÉ
- 85 GUNGRAVE VR
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HARDVER

- 88 HÍREK
- 90 MOBIL JÁTÉKOSTÁRSÁK
- 94 JÁTÉKRA TERMETT MOBILOK
- 96 PIACTÉR
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## EXTRA LIFE

- 100 A JÁTÉKFÜGGŐSÉG KEZELÉSÉNEK VÉGLETE!
- 102 EZ VOLT A MI ÖT KEDVENC SPORTNAPUNK
- 104 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 JÁTÉKVILÁG - THE WALKING DEAD
- 108 A 2019-ES NAGY E-SPORT-NAPTÁR
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSZÁM



JAGGED ALLIANCE: RAGE! 64



DAYZ 66

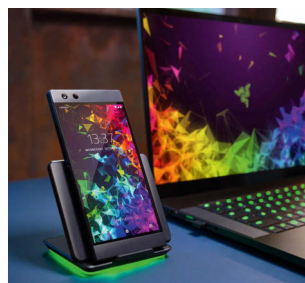


ASTERIX & OBELIX XXL 2 71

FORZA HORIZON 4: FORTUNE ISLAND 73



MOBIL JÁTÉKOSTÁRSÁK 90



JÁTÉKRA TERMETT MOBILOK 94



## VÁLASSZ EGYET A SZÁZ STEAMES JÁTÉK KÖZÜL!

**K**ÉT ÉVVEL EZELŐTT HATALMAS SIKERT ARATOTT JANUÁRI TELJESJÁTÉK-KÍNÁLATUNK, EZÉRT ÚGY DÖNTÖTTÜNK, IDÉN IS HASONLÓ DÖMPINGGEL KÉSZÜLÜNK. A GameStar Plus felületén több mint száz különböző steames játék közül választhatok, amelyek közt indie csodák és AAA címek is találhatóak. Érdemes sietni, ha nem akartok lemaradni a legjobb ajánlatokról.

A kódok között előfordulhatnak olyanok, amelyeket nem Steamen, hanem a Uplay, az Origin vagy a GOG áruházakban lehet beváltani. A kódokból korlátozott mennyiség áll rendelkezésünkre, így lehetséges, hogy egy idő után száz alá csökken a választható játékok száma.



# 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



VÁLASSZ EGYET A SZÁZ STEAMES JÁTÉK KÖZÜL!

Roppant izgalmas évek ígérkeznek 2019. Elképesztően sok a megválaszolatlan kérdés a játékiparban, a következő hónapok során viszont remélhetőleg sikerül minden lyukat betölteni. Mielőtt azonban belevetnénk magunkat az idei évbe, maradt még néhány elszámolni valónk az év végéről. A GameStar Plus videós részlegében az Ashen és a Just Cause 4 vár rátok, és természetesen most sem maradtak le sem a menő gamer háttérképek, sem a minőségi magyarázatok, ahogy természetesen az ESET vírusirtókulcsokat is megtaláljátok a szokásos helyen. És hogy mi a teljes játék ebben a hónapban? Válaszatok magatoknak valamit a hatalmas listából. Jó szórakozást!

GSTV



ASHEN



JUST CAUSE 4

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 2019. február 28-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 feltétlenül kell 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 2019. február 28-ig. A regisztrációhoz látogass el a **gamestar.hu/plus** weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a **support@sicontact.hu** címen kérhető segítség.

**MAGYARÍTÁSOK:** Fallout: New Vegas, F1 2018

**HÁTTÉRKÉPEK:** Just Cause 4, Ashen, Artifact

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



# MEET THA TEAM

Nincs új év gamerfogadalom nélkül. Mit fogadtál meg év elején, vagy mit szeretnél leginkább elérni?



MOCSY

**VÁLASZ:** Fogadom, hogy limitálom a játékidőmet a Star Wars: Galaxy of Heroesban, napi két óránál többet akkor sem játszom a holobabáimmal, ha ezen múlik az arénaelsőségem.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

A Red Dead Redemption első része megint kimaradt.

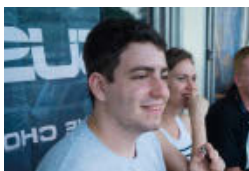


MAZUR

**VÁLASZ:** A családban mindenkinek megvannak a maga kedvenc játéka, amelyekkel vígan elvan, de idén jobban fogok ügyelni rá, hogy lehetőleg minél többet játszunk együtt, mert annál jobb móka nincs.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

A Return of the Obra Dinnt hetek óta kerülgetem, de most végre belevágtam (tényleg örült jó).



PACA

**VÁLASZ:** Fogadalmat nem teszek, de szeretnék minél több játékot befejezni, és amennyire lehet, kiélvezni. 2018-ban ez egész jól ment, két játékkal vagyok elmaradásban.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Az AC: Odyssey-hez nem tudtam hozzáfogni, na de majd most!



CSIRKE

**VÁLASZ:** Ilyenkor mindenki nagy tervekkel csap bele a lecsóba, de aztán szépen lassan jönnek a kifogások. Én is ilyen vagyok, szóval kár is lenne megfogadnom, hogy végre csak olyan játékokat veszek meg, amelyekkel tényleg játszani is fogok.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Nagyon szerettem volna végre bepótolni a Shadow of the Tomb Raidert, de persze erre sem jutott idő.



STÖKI

**VÁLASZ:** Megfogadom, hogy pótolom a 2018-ban kihagyott játékokat, hogy aztán ne legyen idő a 2019-es játékokra, és így legyen mit megfogadni 2020-ban.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Red Dead Redemption 2, de nem tudom, befejezem-e valaha. Úgy 40-50 óra után beleuntam.



RG

**VÁLASZ:** Megfogadtam, hogy többé nem fogadok.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Egyiket sem.



SZADA

**VÁLASZ:** Megfogadtam, hogy bepótolom a 2018-ban elmaradt PlayStation 4-exkluzív címeket. Már folyamatban van, a sort a Spider-Mannel kezdtem, ezt pedig a Detroit: Become Human fogja követni.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Spider-Man, de rajta vagyok, hogy sikerüljön.



KIVI

**VÁLASZ:** Fogadalmakat soha nem teszek, viszont az a tervem, hogy csökkentem a Steam-fiókomban nulla perc játékidővel porosodó címek számát.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Egyet sem, de még elkezdni is csak keveset. Főleg a Forza Horizon 4-gyel próbálkoztam, de még mindig rengeteg a játékban a tennivaló.



CHAVALIER

**VÁLASZ:** Most már tényleg lejjövök a hegyről, és rendesen nélkülözök a Red Dead Redemption 2 végigjátszásának. Ennél mérszebb fogadalomra nem vállalkoznék.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Végeláthatatlan a pótolni valók sora, még a God of War sem sikerült befejezmem, pedig nagyon igyekeztem.

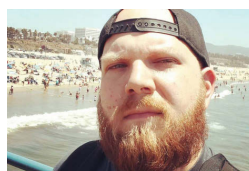


HP

**VÁLASZ:** Furcsa módon nincs semmilyen fogadalmam. Talán jó lenne, ha alaposabban el tudnék merülni a játékokban, és több címet végigvinni, de egyre nyűgösebb és felületesebb vagyok. Látszik, hogy nem voltam katona.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

A Red Dead Redemption 2 arra vár, hogy végre elmélyedjek benne. De csak vár.



KACI

**VÁLASZ:** Elhatároztam, hogy 2019-ben havonta legalább egy játékot végigjátszom. Jó eséllyel ezek legfeljebb húszórás kalandok lesznek, de kis lépésekkel kell haladni, mert most csak égetem az időt a multiplayer címekben.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Egész évben szinte semmit sem játszottam végig, ezt tartottam az ünnepek alatt is.



SIMÁN MARTIN

**VÁLASZ:** Nem fogadkoztam, nem szokásom, de örülnék, ha idén végig tudnám játszani az elmaradt kalandjátékaimat – persze már januárban kiderült, hogy erre nem sok esély lesz.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Sajnos nem végeztem a God of Warral.



GRATH

**VÁLASZ:** Fogadalom nincs, tervek vannak. Hogy csak egyet mondjak, idén nagyon szeretném végigjátszani a Dragon Quest-széria számozott darabjait.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Temérdek elmaradásom van, de az Assassin's Creed lesz talán az első pótlás.



BZ

**VÁLASZ:** Nem adok még egyszer 70 százalékot olyan játékra, amely nem érdemli meg, még akkor sem, ha szívem-lelkem erre vágyik. Szerintem tudjátok, mire gondolok.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Még mindig nincs semmilyen konzolom, ezért továbbra is kimaradt egy csomó PS-exkluzív cím, amelyekre már nagyon rámennék, és a Red Dead Redemptionből sem láttam egy pixelnyit sem.

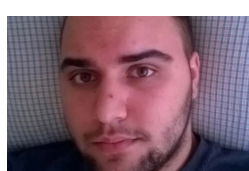


HUNTER

**VÁLASZ:** Az elmúlt egy-másfél évben hanyagoltam egy csomó nagyon jónak tűnő indie címet, úgyhogy idén legalább párat szeretnék pótolni ezek közül.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Csak a Persona 3 Portable-nek álltam neki az ünnepek alatt, de mivel a FES verziót már kétszer végigjátszottam, nem tudom, hogy mennyire számít az, hogy a P3P-t még nem sikerült.



GUCS

**VÁLASZ:** Semmit sem fogadtam meg, viszont gőzerővel pótolom az eddig kimaradt játékokat. Elég sok Sony-exkluzív cím van még a képzeletbeli listámon, szóval remélhetőleg végig tudom majd pörgetni őket a közeljövőben. Illetve az sem lenne rossz, ha végre megtanulnék rendesen célozni a kontrollerral.

**MELYIK JÁTÉKOT NEM SIKERÜLT VÉGIGJÁTSZANOD AZ ÜNNEPEK ALATT?**

Tyű, hol is kezdjem. Sokat.



# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## RACCOON CITYBE LÁTOGATÓS, BORZONGÁSSAL TELI ÉVKEZDÉST MINDENKINEK!

Bizony, drága GameStar-kollektíva, ismét eljött az én időm. A komplett játékipar szabadságra mehet most, mert végre itt a *Resident Evil 2*, ami remake, de a fejlesztők szerint mégsem csak az, több annál. Nem is kell több nekem ahhoz, hogy örömkönnyek áztatta arccal boruljak térdre, és ölelő karjaimat az ég felé emelve hálálkodjak emelt hangon, az illendőséget pont zavaróan meghaladó mértékben. Mióta vártam már erre a pillanatra, kedves barátaim, el sem tudom mondani nektek. A következő lapszámomban már olvashatjátok is tesztet, igyekszem nem megalázó fanboysággal szemlélni Leon és Claire renovált kalandjait, de a Capcomnak nagyon nagy hibát kell elkövetnie ahhoz, hogy ne legyek vakon szerelmes kamasz, mint annak idején, 1998 januárjában, amikor éppen vakon szerelmes kamasz voltam. Időközben lettek ősz hajszálaim is, de Leon nem változott semmit.



Érkezett pár levél az ünnepek alatt, de remélem, most megrázza magát mindenki, és rákapcsoltok rendesen, mert az Arénának tündökölnie kell, ahogy az a nagy könyvben meg van írva. És talán sokan emlékeztek rá, volt egy elődöm itt, akinek hiányát mind nagyon érezzük, akár itt az Aréna rovatban, akár a GameStar életében. Már négy éve, hogy itt hagyott minket Gyu, amit még ma is nagyon nehezen tudok felfogni. Bár sok emberhez sokkal közelebb állt, még én is gyakran elmerengek azon, hogy egy csapat szellemiségéhez mennyit tud hozzátenni egyetlen ember. Dragon György valahogy örökre a GameStar szellemiségének része lett; még ha változott is a csapat és persze a környezet is időközben, vannak örök dolgok. Ennek mindig része marad Boe „Hola Pípió!” bevezetője, ZeroCool „Boncsad, Tőccsed!” felkiáltása, ender groteszk szerkesztői megjegyzései, mazur költői szóvirágai finom cinizmussal csokorba kötve, és persze Gyu mindenkire figyelő, mindenkivel beszélgető, játékokat, könyveket, zenéket szenvedélyesen imádó személye, amivel tömegeket tudott magával ragadni. Nem csoda, hogy ennyien megemlékeztek róla most, január másodikán is, ebből is szemezgetek kicsit. Remélem, ez megmarad nekünk gamestaros hagyománynak; bárcsak ne kellene tartanunk ilyet! De most többek között erről is szó esik az Arénában. Lássuk!

## TUDOD, MIT NEM SZERETÜNK? KÖLTENI

Helló, GameStar!

**Helló, kedves olvasó!**

Az utóbbi hetekben viszonylag sokat gondolkodtam azon, hogy az emberek mennyire nem szeretnek fizetni a játékokért.

**Ezen pár évtizede gondolkozik már pár ember.**

A gondolathoz hozzátartozik a warez örökös kérdése, viszont most nem ebből az irányból szeretném megközelíteni a témát.

**Nocsak, újító megközelítés, formabontó gondolkodás, kifelé a dobozból!**

Nemrégiben rengeteg rajongó(?) háborodott fel azon, hogy a Shadow of the Tomb Raider ára a megjelenést követően nem sokkal jelentős arányban csökkent. Zúdultak is a steames lehúzó kommentek a játékra, és a Square Enix

ellen fordultak az emberek, hogy mégis hogy gondolják, hogy pár napja még teljes árú játékként árulták az új Tomb Raidert, most pedig már feleannyiért meg lehet venni. Ez főleg azért furcsa, mert ezek szerint az emberek azért vannak felháborodva, mert ők rögtön megvették, és nekik nem volt olcsó? Miért nem vártak? Miért a kiadót kell okolni, ha több játékos számára teszik elérhetővé kedvezőbb áron a játékot?

**Nagyon sok minden változott az iparban az elmúlt években, és sokan még nem, vagy csak nehezen követik a gyakorlatot. Én megértem, hogy valaki dühös, amiért hirtelen romlik a megvásárolt áru értéke, de ez ilyen buli; ha veszel egy autót, és csak kihajtasz vele a szalonból, már nem tudod annyiért eladni, amennyiért vetted. Az előrendelésekben megtört (nem ok nélkül) az emberek bizalma, a kiadók**

## KÖZÉRDEKŰ KUTATÓSDI

Ez most kivételesen az én levelem nektek, mert szeretném, ha megint egy sikeres kutatást tudhatnánk magunkénak. Talán nem ismeretlen számotokra a JátékosLét Kutatóközpont neve, akikkel már évek óta dolgozunk együtt, hogy minél jobban megismerjük a hazai gamertársadalmat. Az elmúlt években több mint 50 ezer hazai gamer töltötte ki a különböző kérdőíveket, amelyek révén nemcsak segítettek megérteni a magyar gamerkultúrát, hanem ahhoz is hozzájárultak, hogy javuljon a gamertársadalom és a videojátékok megítélése. A JátékosLét Kutatóközpont és az InfoTárs Egyesület közreműködésével most elindítottuk a 8. JátékosLét Kutatást is, amihez szükségünk van a segítségetekre. Keressétek meg a cikket a GS Online-on, vagy irány ez a link: [kerdoivem.hu/kerdoiv/1021939796/1/](http://kerdoivem.hu/kerdoiv/1021939796/1/)

És bár tudjuk, hogy mennyire jó dolog segíteni egy ilyen kutatást és ezáltal kicsit magatokat is jobban megismerni, természetesen most is van egy kis extra motiváció. A kitöltők között az InfoTárs jóvoltából 400 dollár értékben találnak majd gazdára Steam Gift Cardok, hogy gamerlétetek még teljesebb lehessen; összesen öt szerencsés ember kap majd utólag értesítést a kutatás szervezőitől, ha lezajlott a kérdések begyűjtése 2019. február 15-én. Összeségében egy darab 200 dollár és négy darab 50 dollár értékű utalványt zsebelhettek be, a sorsolás 2019. február 16-án lesz.











## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### VALAMIT A MEGOSZTÁSRÓL ÉS A BIRTOKLÁSRÓL

Szia HP, Vanda és mindenki, aki olvasza ezt a levelet!

**Vagyis mindenki. Mindenki olvassa!**

*(Szia, kedves Marci! – V)*

Tavaly sok olyan videojátékos trenddel találkozhattunk, amelyek eléggé megosztották a játékosokat.

**Sőt, még maguk a játékosok is megosztották magukat direkt és akaratosan. Folyamatosan.**

Például a loot boxok, amelyek már régóta jelen vannak a játékokban ilyen-olyan formában, de valahogy csak nemrég kezdte el az embereket zavarni ez az apróság.

**Azért a mikrotranzakció és a már tényleg szerencsejáték-elemekre épített (de valódi pénznyeremény nélküli) rendszer között van némi különbség, az elmúlt két évben elég sok pofátlan próbálkozást láttunk, amelyek kicsit túllöttek a cseles extra pénzkeresetnek nevezhető fogalomra.**

De akár említhetném a battle royale-örületet is, ami valójában egy régi trend, csak épp új köntösben. Biztosan te is emlékszel még arra, amikor egy időben a MOBA műfaj örvendett hasonlóan nagy népszerűségnek, és boldog-boldogtalan ilyen játékokkal árasztotta el a piacot. Habár az talán nem volt ennyire felkapott, mint a battle royale, de a koncepció gyakorlatilag ugyanaz. Legalábbis szerintem.

**Nos, ha úgy nézzük, hogy mindig van egy stílus vagy játék, amit vállára emel a nép, és hordozza körbe, mintha nem is lenne más, akkor igen, egyetérték. Most a Fortnite az, ami három éve a Minecraft volt, és aki a YouTube-**



**on él, azt hiszi, hogy nincs is más játék a világon. Mindig vannak nagy slágerek, formabontó műfajok, amelyek egy időre teljes erővel lekötik a piacot, uralják a trendeket, és ettől még lehetnek ezek jó játékok vagy érdekes kezdeményezések. Engem speciel már jobban zavarnak azok, akik ilyenkor nyávogni kezdenek, temetik az emberiséget (tudod, hogy megérett már a pusztulásra, ilyesmi). Ők dedózzák a Minecraftot, szánozva köpködik a Pokémon GO-t, hajukat tépik a Fortnite-örülettől, minden új divathullám kapcsán úgy érzik, muszáj eltartott kisujjal megjegyezniük, hogy bezzeg ők mennyivel kifinomultabbak, jobb sorsra érdemesebbek bárki másnál, akít megvezet a marketing-gépezet.**

Volna néhány kérdésem is a téma kapcsán, mert kíváncsi vagyok, hogy te mit gondolsz ezekről a dolgokról. Először is érdekelne, hogy szerinted idén is folytatódna-e majd a 2018-as trendek, vagy érkezik valami egészen más, ami egyszerűen lemossa azokat a pályáról.

**Mindig érkezik valami új trend, és előbb-utóbb a Fortnite is kifut majd. Nem gondolom, hogy egy másik battle royale veszi át a helyét, ilyenkor általában stílust is vált a világ, és valami egészen új irányba megyünk. Hogy éppen a konzolgeneráció-váltás vagy esetleg csak egy új IP hozza majd meg a változás szelét, azt persze nem tudom megjósolni. Az biztos, hogy a single player élmény nem halott, idén is rengeteg jó cím várható, és végre az RTS műfaj is éledezik, ami szívesnek nagyon kedves irány.** Ehhez kapcsolódik a második kérdés: mit tippelsz, meddig maradhat még ennyire népszerű a Fortnite, a PUBG és a többi hasonszórú játék?

**Nem tudom, engem egyik sem költ, de abszolút megértem, hogy sok számomra kényelmes móka; viszonylag kiszámítható az élmény, könnyű, és ezáltal elérhető a győzelmi mámor, és adott a játékidő. Jól működik a modell, és ha képesek úgy formálni, hogy hosszú távú szolgáltatásként mindig megújuljon, és lekösse az embereket (eddig ez működik), akkor nem lesz gond.**

**De abban biztos vagyok, hogy idővel felüti majd a fejét valami új hisztéria, amikor minden fiatal megint új irányba fordul, és a plüss Creaper- és lámababák magányosan fekszenek majd az ágy alsó sarkában.**

A harmadik kérdésem pedig az, hogy játékmegjelenések szempontjából szerinted milyen év lesz 2019?

**Hű, nagyon sokat írtunk erről GS Online-on, és ebben a lapszám-ban is találsz jó néhány kitekintőt az ideai játékmegjelenésekre, szerintem nem fogunk unatkozni. Nagyon kíváncsi vagyok arra is, mi lesz az egyre komolyabb ellenfelekkel szembe kerülő Steammel, bejelentenek-e új konzolgenerációt idén, hova nővi ki magát a Switch, miért csinálnak a Project Cars fejlesztői egy saját konzolt, meny-nyi remake készül majd a Resident Evil 2 sikere után (viccelek persze, de nagyon ajánlom, hogy siker legyen), és még sorolhatnám a végtelenségig. Izgalmas lesz 2019.**

Illetve akad itt még egy bónusz-kérdés, hogy ne csak szakmai dolgokról essen szó: melyik Resident Evil epizód remake-jét rendelnéd elő azonnal, gondolkodás nélkül? **(Marci)**

**Ne viccelj, kérlek. Mindegyiket. Egyben. Gyűjtői csomagban. Bár-hogy. Imádnám, ha a harmadik és negyedik, valamint a Code Veronica részekből is lenne remake, kellen-e egy Resident Evil: Survivor-felújítás is, ami felőlem még battle royale-móddal is bővíthet, de ami a legfontosabb: egy teljesen újraálmódott The Umbrella Chronicles és The Darkside Chronicles VR-játék kötelező lenne még a boldogsághoz. Köszönöm a lehetőséget, hogy elmondhattam ezt.**



## Facebook-sarok

Hosszú évek után a rajongók nyomásának engedve a Valve végre úgy döntött, hogy háttérstítorit ír legsikeresebb alkotásához... A Steam-hez. :D **Csak 3-as szám ne legyen benne. Azért annak mindenképpen örülnünk, hogy Eric Wolpaw visszatért a Valve kötelékébe. Háttha...**

Furcsa. Fortnite os poszt és nincs egy fröcsögős komment sem. Vmi nem stimmel...

**Nos, ugyebár, ha valami felkapott, akkor pont ugyanakkora divat lesz utáni. Az emberek valami mellett vagy valamivel szemben szeretik meghatározni magukat, így könnyebb elhelyezkedni a világban. Talán.**

Nagyobb jatekosszam -> több csáló-> nagyobb minta -> okosabb VAC -> kevesebb csáló  
Nem hülye a Valve se. Nyugi srácol!

**Miután a Valve ingyenessé tette a Counter-Strike: Global Offensive-et, rengetegen ráúsztak, de a VAC is dolgozott serényen. Mivel sokan aggódtak, az egyik kedves olvasó egyszerű eszközökkel dobta be a nyugtatót.**

Ha az EA-nek írna valaki ilyet, 4,99 dollárt kérnének a válaszáért.

**A Devolver Digital zseniálisan reagált egy rajongói megkeresésre: valaki a Shadow Warrior 2-vel szeretett volna játszani, de nem**

**akart várni a következő leárazásig, úgyhogy írt egy e-mailt, hogy ugyan, árazzák már le a kedvéért. Hűsz perccel később már 75 százalékos kedvezménnyel adták a játékot. És most képzeljük ezt el az EA-vel...**

Kellene már egy normális, csak singleplayer háborús fps modern grafikával. Nem vagyok multiliennes, de megferne két-három évente egy SP game a sok battleroyale között. **Költői sóhaj, sajnos nem is hallja senki.**





# Üzenetek Gyu emlékfalára



**Négy éve éppen a GS Online-on voltam ügyeletes; január eleji kóma, semmi különös. Ekkor írt rám valaki (és annyira sokkoló volt az egész, hogy nem is emlékszem, ki volt az), hogy hallottam-e. Persze nem hallottam, értetlenül kérdeztem vissza, mire jött a rövid, egészen kegyetlen és fájdalmas mondat: „Gyu meghalt.” Riadtan telefonálgattunk egymásnak, mindenki össze volt zavarodva, az egész ígértes évkezdés pillanatok alatt romba dőlt. A mai napig nem tudom felfogni a súlyát annak, ami történt, de nálam sokkal többen, sokkal többet veszítették 2015. január 2-án. Most az olvasók emlékeznek meg egy barátról, kollégáról. Olvasátok el ezeket a rövid kommenteket, és ha megindít bennetek valamit, írjatok az Arénába; sosem baj, ha itt, Gyu otthonában megemlékezünk róla akármikor is.**

Emlékszem, mikor anno kétszer is írtam a GameStar lapnak gyermekded kérdéseimmel csak azért, hogy a következő havi GameStart várjam, és nyálazzam a végére a lapokat, hátha Gyu felelt... és mind a kétszer vissza is írt. Azóta megmaradt bennem az egyik kérdésemre tett válaszából a vége: „Az élet nem egy verseny. Mindennek eljön a maga ideje.” Remek ember volt, remek. **(A. Csaba)**

Az ő eredeti WoW cikke után tudtam, hogy erre a játékra feszülni fogok, olyan átéléssel és hévvel írt róla. Így is lett. Mai napig emlékszem a végsőszóra: „Akit ez a játék nem ejt rabul, az vizsgálta ki magát.” Üvöltött minden szaváról, hogy imádta, amit csinált, és legalább ilyen jó volt olvasni is őt. **(ToriKay)**

Tízéves évvel ezelőtt sokat olvastam a nyomtatott GameStart. A legjobb lap volt a piacon (gondolom, most is az), főleg Gyu rovata és írásai ragadtak meg. Megdöbbenve olvasom, hogy négy éve nincs köztünk. Nyugodj békében! **(J. Péter)**

Sajna csak évekkkel később tudtam meg, hogy Lord of the Rings Online szövetségünknek ő volt a vezetője. Ha ezt akkoriban tudtam volna, sokkal többet jelentettek volna a chatjeink. A világ egyik legmelegszívűbb, legpozitívabb embere volt. Sajnos egyben az egyik legmagányosabbja is. **(Mókus Vajda)**

Sokat olvastam én is tőle. Ajánlom mindenki figyelmébe a szegedi Szent-Györgyi Albert Agórában lévő Gyu kiállítását. Érdeemes megnézni. **(F.I.)**

Gyúnak különleges ízlése volt. Emlékszem, sokszor nem értettem, hogyan tudott úgy lelkesedni némelyik játékért, amik tőlem olyan távol álltak. Mégis, amikor mesélt róluk, kaptam valamit a lelkesedéséből. Ha eltérő is volt az ízlésünk, nem a vitát és az ellentétet erősítette, hanem átadott egy csipetet abból, ahogyan ő érzett, vagy látta a dolgokat. Jó ember volt, hatalmas szívvel, aki szerintem nyomot hagyott mindenkiében, aki találkozott vele, vagy olvasta sorait. Máshogy tekintek ma már sok mindenre, és ebben, úgy gondolom, Gyúnak is nagy szerepe van. Örülök, hogy megismerhettem, még ha csak egy kicsit is. Nyugodj békében, Gyu! **(Rice)**

Kis sz\*ros voltam még, és éveken át olvastam az írásait az áhított játékokról. Sokat többször is elolvastam, mert érdekes volt a szöveg. Később a videóit is megnéztem, és annak ellenére, hogy

igazi vérkocka volt, egyáltalán nem mutatott rossz példát a gyerekeknek. Ha a mai youtuberek az ő nyomában járnának, nyugodtan engedném a srácaimnak, hogy felügyelet nélkül nézzenek videókat. **(Árpád)**

Egyszerűen nem akartam elhinni, hogy igaz, amikor olvastam a hírt. Egy rossz viccnek hittem, vagy egy fake hírnek. Vagyis akartam hinni, de sajnos nem az volt. A GameStar-csapatból őt csipáztam a legjobban. 48 évesen még túl fiatal volt a halálhoz. **(Tamás)**

Négy éve? Annak idején az Anarchy Online MMORPG-t Gyu hatására kezdtük el, és ott játszottam rengeteget azóta is egy remek barátommal, akivel néha-néha azóta is együtt játszom, és tartjuk a kapcsolatot. Meghatározó játék volt számomra, és amikor a játék az eszembe jut, mindig eszembe jut Gyu is. Valamiért azt hittem, ennek már sokkal több éve. Szerettem Gyút és munkásságát, az az ember volt, aki szívét-lelkét beletette abba, amit csinált. Érezni lehetett az odaadását és elkötelezettségét. **(nagyve)**

Tínédzserként a friss, ropogós GameStar kibontása után az első dolgom mindig a levelezős rovat volt, nagyon kedveltem a stílusát és a válaszait. Nyugodjon békében! **(Huey)**

Szívünkben örökké élni fogsz, Mester! Minden szavadra, beszélgetésünkre, a sok közösen eltöltött évekre emlékszem. Nem volt olyan dolog, téma, bármi, ami iránt ne lelkesedtél volna, az az életvidámság és elszántság senkihez sem volt fogható. Te voltál és te maradsz örökre a magyar gamertársadalom legnagyobb alakja, akinek ez hivatás volt, nem munka. Azóta sem találkoztam hozzád fogható emberrel. A legnagyobb FIFA-ellenfelem! **(Matthew)**

Kicsit több mint négy éve a PlayIT-en találkoztam vele. Egyszerűen imádtam. Minden tesztjét, cikkét, az írásait. A mai napig hiányzik. **(Esso)**

Nemrég olvastam ki újra a könyvét, néha megnézek még egy-egy régebbi GS-videót is, sosem feledünk, Gyu! **(bazska05)**

Ez volt 2019 első Arénája, sok-sok Resident Evil 2 előtti izgalommal és drága Gyu emlékével teli pátosszal. Remélem, szerettétek olvasni, és mindenképpen kapjatok most ihletet, írjatok szépen levelet, hogy csodálatos közös rovatunk idén is szárnyaljon. Természetesen a Csirke vs kommentelő szekció sem marad el, csak most más volt fókuszban, de folytatjuk a kulturált vitát és népszerűsítést is. Legyen nagyon boldog évetek, egy darabig most engem ne keressetek, mert elmentem Raccoon Citybe. Februárban talán visszatérek még időben, hogy tesztben is leírjam nektek az élményt. Szorítsatok! Erre meg ugye inni is kell, szóval poharakat a magasba, és mindenki öblít, amikor azt kiáltom: „Vegyetek GameStart!”

HP









## A LEGJOBB TÖBBJÁTÉKOS ÉLMÉNY A WAY OUT

Ha valamire lehetett számítani, az a kizárólag többjátékos élményre (tradicionális multiplayer, battle royale Blackout néven, társas zombihentelés) gyúró *Black Ops 4* (30,1%) győzelme, csakhogy ezúttal nem érvényesült a papírforma, a két fegyenc szökését feldolgozó kooperatív *A Way Out*-nak (37,7%) jutott az arany. Tegyük hozzá, megérdemelten. Szintén érmes helyen végzett az addiktív *Super Smash Bros. Ultimate* (11,7%) kevésbé megelőzve a sokéves párkapcsolatokat szétrombolni képes *Overcooked 2*-t (10%), valamint az egyedül nagyságrendekkel unalmasabb *Vermintide 2*-t (5,6%).

További helyezettek

Call of Duty: Black Ops 4  
Super Smash Bros. Ultimate  
Overcooked 2  
Warhammer: Vermintide 2



## A LEGJOBB STRATÉGIAI/ TYCOON JÁTÉK FROSTPUNK

Noha nem a tavalyit tartjuk a stratégiai játékok legeredményesebb évének, a tycoonok feltámadása és rég nem tapasztalt térnyerése mindenképpen pozitívum. Olyannyira, hogy a legendás *Theme Hospital* spirituális örököse egészen a dobogó második fokáig kapaszkodott (17,6%). Csupán a *Frostpunk*-nak (54,8%) sikerült megelőznie, de annak nagyon. A városépítést survivalelemekkel vegyítő alkotás minden mást elhomályosított, így a taktikus harcok kedvelőit lenyűgöző *BattleTech* (11,4%) és *Into the Breach* (4,7%) játékokat, sőt az általunk egyedül RTS-ként jelölésre érdemesnek gondolt *Ancestors Legacy*-t (10,1%) is.

További helyezettek

Two Point Hospital  
BattleTech  
Ancestors Legacy  
Into the Breach



## A LEGJOBB KALANDJÁTÉK DETROIT: BECOME HUMAN

Minden évben akad egy jelölt, amelyik akkorá főlényen utasítja maga mögé riválisait, mintha valamelyik harmadik világbeli diktatúrában indulna a kormánypárt színeiben. 2018-ban a *Detroit: Become Human*-é (83,4%) a dicsőség, több mint ötvenöt-ször annyi szavazatot kapott, mint a hasonló témájú *State of Mind* (1,5%). Nem járt sokkal jobban a nyomozás valóságos élményét nyújtó *Return of the Obra Dinn* (1,7%), a szerepjátékos megoldásokat alkalmazó *The Council* (1,9%) sem. Egyedül a *Life is Strange 2* szorongathatta volna meg, ám eddig csupán egy epizód látott napvilágot a tervezett ötből, ami 10,5 százalékra volt elég.

További helyezettek

Life is Strange 2 – Episode 1: Roads  
The Council  
Return of the Obra Dinn  
State of Mind



## A LEGJOBB VERSENY-/ SPORTJÁTÉK FORZA HORIZON 4

Magunk sem gondoltuk volna, hogy ilyen eredménnyel jár két, korábban külön kezelt kategória összehasonlása, az történt ugyanis, hogy a saját pályáján hosszú veretlenségi sorozattal büszkélkedő labdarúgás hazai népszerűségének mítosza csúnyán megdőlt. A *FIFA 19* 18,8 százalékos támogatottsága kanyarban sincs a *Forza Horizon 4*-éhez (60,4%) képest. Jobb szereplést reméltünk a fejlődőképes *The Crew* sorozat második részétől (10,7%) és a jelenleg kapható legjobb roncsderbitől (*Wreckfest* – 5,2%), a kosárlabda koronázatlan királyának aktuális kiadásáról (*NBA 2K19* – 3,4%) nem is beszélve.

További helyezettek

FIFA 19  
The Crew 2  
Wreckfest  
NBA 2K19



## A LEGJOBB FOLYAMATOSAN FRISSÜLŐ JÁTÉK FORZA HORIZON 4

Manapság általános elvárás, hogy a fejlesztők azután is törődjenek játékaikkal, hogy azok megjelentek. A szükségszerű javításokon és finomhangolásokon túl leginkább friss tartalmakat és játékmódokat remélnék a vásárlók, jobb esetben ingyen, de sokan fizetni is hajlandóak. 2018-ban meglepetésre a Playground versenyjátéka (24,4%) maga mögé utasította a popkulturális jelenséggé vált *Fortnite Battle Royale*-t (23,8%), a szívós munkával megújított *No Man's Sky*-t (17,1%), sőt a *Black Ops 4*-et (14,5%) és a *Destiny 2*-t (13,5%) is. Ehhez pedig utajdonképpen nem kellett más, mint pár autócsoomag és egy minden elemében pazar kiegészítő.

További helyezettek

Fortnite Battle Royale  
No Man's Sky  
Call of Duty: Black Ops 4  
Destiny 2



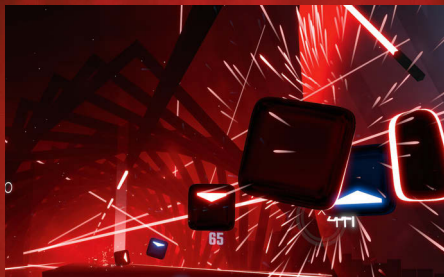
## A LEGJOBB KIEGÉSZÍTŐ/DLC FORZA HORIZON 4: FORTUNE ISLAND

Magától értetődik, hogy amennyiben a *Fortune Island*-nek köszönhetően a *Forza Horizon 4* lett a legjobb folyamatosan bővülő játék, akkor ebben a kategóriában is favoritként indul. Szoros küzdelemben múlta felül (29,1%) a *No Man's Sky* revitalizáló *NEXT* (23,6%) bővítményt és a *Destiny 2* élményét fokozó *Forsaken*-t (21,4%). A dobogóról lecsúsztak ugyan, de mind a roguelike megoldásokra épülő *Mooncrash* (8,9%), mind pedig a *Rise & Fall* (15,5%) megérdemelte a jelölést. A neves stratégiai játék valószínűleg egy év múlva újra megmérte magát környezetvédelmi témájú, magyarokat is szerepeltető kiegészítőjével.

További helyezettek

No Man's Sky NEXT  
Destiny 2: Forsaken  
Sid Meier's Civilization VI: Rise & Fall  
Prey: Mooncrash





## A LEGJOBB VR-JÁTÉK BEAT SABER

Több éve már, hogy piacra kerültek a különböző PC-s és konzolos VR-platformok, de egyelőre nem terjedtek el széles körben a világon. A visszafogott érdeklődés dacára folyamatosan készülnek új és izgalmas tartalmak, legyen az egy cuki, egeres kalandjáték (*Moss* – 16,1%), egy háttorzongató pszichothriller (*Transference* – 4,7%), példaértékű platformer (*Astro Bot: Rescue Mission* – 17,6%) vagy épp a virtuális valóság és a zene fúziója, amely új szintre emelt egy megunhatatlan klasszikust (*Tetris Effect* – 11,3%), valamint döbbenetes élménnyé varázsolta a fénykardozást (*Beat Saber* – 48,6%).

### További helyezettek

Astro Bot: Rescue Mission  
Moss  
Tetris Effect  
Transference

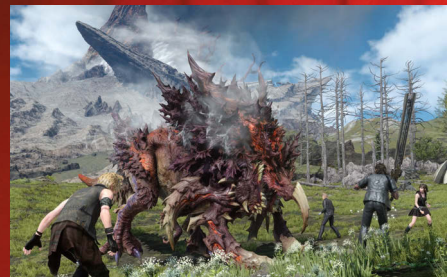


## A LEGJOBB GYŰJTŐI KIADÁS GOD OF WAR

Kevés gyakorlati hasznuk van, mégis vonzódnak az igényes gyűjtői kiadásokban rejlő, kézzelfogható meglepetésekhez annál az egyszerű oknál fogva, hogy remekül mutatnak a vitrinben. Különösen igaz ez a szobrokra, amelyekből a *Darksiders III* (8,1%) kapásból négyet villantott, de jutott egy-egy darab a *Spider-Man* (18,2%) és a *God of War* (33,7%) számára is. A *Hitman 2* (10,9%) és a *Red Dead Redemption 2* (28,1%) inkább stílusos kialakításával kampányolt. Előbbi aktatásakájában öltönyös gumikacsa is rejlik, míg a vörösre festett vadnyugati ládikóban sok egyéb mellett kártyapaklit találunk.

### További helyezettek

Red Dead Redemption 2 Collector's Box  
Spider-Man Collector's Edition  
Hitman 2 Collector's Edition  
Darksiders III Apocalypse Edition

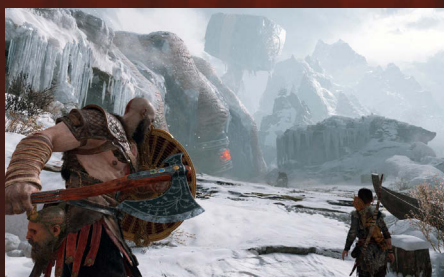


## A LEGJOBB PC-JÁTÉK FINAL FANTASY XV: WINDOWS EDITION

Korábban már learatta a babérokat konzolon, de PC-n mutathatta meg igazán, mire is képes a *Final Fantasy XV* (41,5%). Még a 8K felbontás és a másodpercenkénti 120 képkocka sem elérhető, ha kellően erős vasat pakolnak alá. További jelöltjeink talán nem annyira mutatósak, de igazán nincs okuk szígyenkezésre, elvégre a *Pillars of Eternity II* (19,7%) pompás izometrikus szerepjáték, a *Two Point Hospital* (14,9%) imádni valóan vicces tycoon, a *BattleTech* (12,5%) bitang nehéz körökre osztott stratégiai játék, míg a *Return of the Obra Dinn* (4,8%) ékes példája a fejlesztői kreativitásnak.

### További helyezettek

Pillars of Eternity II: Deadfire  
Two Point Hospital  
BattleTech  
Return of the Obra Dinn



## A LEGJOBB PLAYSTATION-JÁTÉK GOD OF WAR

Erős évet zárt a Sony videojátékos részlege, hiszen 2018 utolsó napjára már 91,6 millió eladott példánynál járt a PlayStation 4, ez pedig elsősorban minőségi exkluzív címeinek köszönhető. Még a külsős *Yakuza 6: The Song of Life* (1,4%) is a konzol pozícióját erősíti, és akkor nem beszélünk a felújított *Shadow of the Colossus*-ról (2,6%), az év kalandjátékának választott *Detroit: Become Human*-ról (20%), a valaha készült legjobb pókemberes akciójátékról (*Spider-Man* – 23,5%), sem pedig Kratos visszatéréséről, aki az ámulatba ejtő *God of Warra*l (51,3%) bizonyította, hogy jobb formában van, mint fiatalokorában.

### További helyezettek

Spider-Man  
Detroit: Become Human  
Shadow of the Colossus  
Yakuza 6: The Song of Life



## A LEGJOBB XBOX-/WIN10-JÁTÉK FORZA HORIZON 4

Ha elfogultság nélkül szemléljük a konkurenciát, akkor egyértelműen kiütöközik a Microsoft versenyhátránya. Mert miközben a *Forza Horizon 4*-et (58,2%) aligha érheti támadás, addig a *Sea of Thieves* (17,6%) és a *State of Decay 2* (6,1%) is beváltatlan ígéret maradt, ahogy a restaurált *Age of Empires* (11,7%) sem tudott felőni elvárásainkhoz. Az év végén berobbant, külsős fejlesztésű *Ashen* (5,5%) viszont minden Xbox One-tulajdonosnak érdemes lenne kipróbálnia. Szerencsére a jövő korántsem kilátástalan, van pár izgalmas fejlesztés a csőben, és előbb-utóbb az új stúdiók is ontani kezdik a játékokat.

### További helyezettek

Sea of Thieves  
Age of Empires: Definitive Edition  
State of Decay 2  
Ashen



## A LEGJOBB NINTENDO-JÁTÉK SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Többéves lemaradással indult, de gyorsabban fogy, mint riválisai, emiatt aztán nem kizárt, hogy a generáció nyugdíjazásakor a harmadiknál előkelőbb helyezést jut majd a Nintendo Switchnek. A hibrid konzol legnagyobb dobására egészen az év végéig kellett várunk, a félelmetesen addiktív *Super Smash Bros. Ultimate* idehaza is tarolt, begyűjtve a voksok közel felét, 46,4 százalékot. A torta maradékán pedig a pufók *Kirby* (2,5%), egy különleges látványvilágú JRPG (9,5%), kartonból hajtogatott játékok (12,2%) és ünneplőbe öltöztetett pokémonok (28,2%) voltak kénytelenek osztozni.

### További helyezettek

Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Let's Go, Eevee!  
Nintendo Labo Variety Kit  
Octopath Traveller  
Kirby Star Allies





## A LEGJOBB KIS KÖLTSÉGVETÉSŰ/ INDIE JÁTÉK DEAD CELLS

Ha rövid a kardod, toldd meg egy lépéssel! E népi bölcsességet a játékiparra vetítve úgy értelmezhetjük, hogy némi kreativitással be lehet tömködni a költségvetésen tatóngó lyukakat. 2018 egyik fontos tanulsága, hogy a különböző rétegműfajok átgondolt keverése olyan különleges játékményt eredményez, ami bőségesen kárpótol a grafika esetleges hiányosságaiért. Szavazni hajlandó olvasóink az igazságosan nehéz *Dead Cell*-t (44,5%) látták a legjobbnak, de az is jó vásárt csinált, aki inkább a *Tetris Effect*-re (19,9%), az *Into the Breach*-re (16,2%), a *Celeste*-re (14,6%) vagy az *Iconoclasts*-ra (3,5%) költötte pénzt.

További helyezettek  
Tetris Effect  
Into the Breach  
Celeste  
Iconoclasts



## A LEGJOBB FELÚJÍTOTT JÁTÉK VAGY ÚJRAKIADÁS DARK SOULS REMASTERED

Kiadója válogatja, hogy ki mennyi energiát fektet egy-egy felújításba, a felbontás növelésétől az újabb operációs rendszerekkel való kompatibilitáson át egészen a teljes értékű remake-ig terjed a paletta. 2018-ban ezt a kategóriát könnyedén megnyerte a *Dark Souls Remastered* (39,6%). Az ezüstérmes *Spyro Reignited Trilogy* (26,1%) támogatói azzal vigasztalódhatnak, hogy egy pillanattig sem veszélyeztette kedvencük második helyét a kicsinosított *Burnout Paradise* (16,9%), de holmi zsebszörnyek (11,3%) és 30 éves osztálytalálkozójukra igyekvő utcai harcosok (4,5%) sem bírtak volna vele.

További helyezettek  
Spyro Reignited Trilogy  
Burnout Paradise Remastered  
Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Let's Go, Eevee!  
Street Fighter: 30th Anniversary Collection



## A LEGJOBB PLATFORMER/ ÜGYESSÉGI JÁTÉK UNRAVEL TWO

Miközben a nemzetközi sajtó díjesőt zúdít a *Celeste* (9,1%) című platformerre, addig nálunk egészen máshol találta meg a helyét; dobogós ugyan, de csak a leghalványabban csillogó érem jutott neki. Több mint kétszer annyi szavazattal furakodott elé a komoly kihívást nyújtó *Dead Cells* (23,1%), ám még az indie kategória nyertese sem tudott mit kezdeni az *Unravel Two* (62,1%) mindent maga alá temető cukiságcunamijával. Az *Iconoclasts* (2,4%) és a flippert platformerrel ötvöző *Yoku's Island Express* (2,6%) ez alkalommal labdába sem rúghatott, de emlékezzünk meg róluk is, ennyi igazán kijár nekik.

További helyezettek  
Dead Cells  
Celeste  
Yoku's Island Express  
Iconoclasts



## A LEGKÍNOSABB ESEMÉNY A FALLOUT 76 ELBALTÁZOTT RAJTJA

Több kellemtelen esemény is borzolta az idegeinket az elmúlt év során, de sem az *Atlas* megjelenése körüli huzavona (2%), sem a *Spider-Man* pocsolójának kiterjedése miatt kipattant balhé (6,3%), de még a G2A inkorrekt magatartása (14,5%) sem okozott akkora megrázkódtatást, mint a *Telltale* váratlan csődje (17,7%). Hogy végül mégsem ez utóbbi nyakába akaszthatjuk a diasztelenséget jelképező aranyérmet, az egyedül a Bethesda sara. Nem elég, hogy magasról tett a rajongótábor igényeire a *Fallout 76* koncepciójával, sikerült félkészben kiadnia, majd az utókömunicációban hibát hibára halmozni (58,6%).

További helyezettek  
A Telltale csődje  
A G2A inaktivitásért felszámolt extra költsége  
A Spider-Man pocsolójabotránya  
Az Atlas vontatott megjelenése



## A LEGJOBB ÚJSZERŰ JÁTÉKÉLMÉNY A WAY OUT

A *Return of the Obra Dinn* (3,4%) csavar egyet a nyomozós kalandjátékok unalomig ismert formuláján, az *Astro Bot: Rescue Mission* (5,4%) kiharcolja a DualShock 4 kontrollert és a PlayStation VR összes funkcióját, a *Thronebreaker* (13%) tulajdonképpen egy teljes értékű szerepjátékot rejtget a kártyalapok alatt, a *Nintendo Labo* (18,7%) különböző eszközeinek hála előregyártott karton-elemek segítségével teljesen átalakíthatjuk Switch konzolunkat, az *A Way Out* (58,4%) pedig hiába sztorívészérelt, csakis párban lehet végigjátszani. Kíváncsian várjuk, hogy idén milyen új ötletekkel lepnek meg bennünket a fejlesztők.

További helyezettek  
Nintendo Labo  
Thronebreaker: The Witcher Tales  
Astro Bot: Rescue Mission  
Return of the Obra Dinn



## A LEGJOBB E-SPORT-JÁTÉK TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

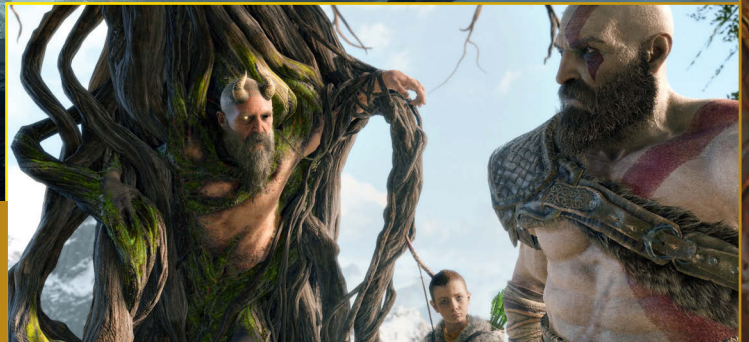
Tavaly szokatlanul aktívnak bizonyult a hazai e-sport-élet, hiszen megszületett a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság, valamint lezajlott a V4 Future Sports Festival is. Hogy 2019-ben is kitart-e a lendület, az még a jövő zenéje, mindenesetre olvasóink közül sokan érdeklődnek a professzionális szintre emelt kompetitív videojátékok iránt. Talán igazolt játékosok részéről is érkeztek szavazatok, nem csupán a versenyek nézői adták le voksukat, hogy kialakuljon a sorrend, amelyet a *Siege* (35,4%) nyit, és a *CS:GO* (11,8%) zár, közéjük pedig a *PUBG* (18,4%), az *Overwatch* (17,2%) és a *LoL* (15,1%) tudta beverekedni magát.

További helyezettek  
PlayerUnknown's Battleground  
Overwatch  
League of Legends  
Counter-Strike: Global Offensive



# Best of 2018

» AZ ÉV LEGJOBBJAI



## AZ ÉV JÁTÉKA GOD OF WAR

Naná, hogy a végére hagytuk a legfinomabb falatot, az év legjobbját. E kategória jelöltjeinek tulajdonképpen mindegyike alkalmas volna rá, hogy elhappolja a koronát a többiek orra elől, mindazonáltal ahogy a Hegylakó halhatatlanjaiból csak egy maradhat, úgy az év játéka kitüntető címét is csupán egyetlen alkotás nyerheti el. Dacára annak, hogy behúzta a szerepjátékok kategóriáját, a finaléban mindössze 3,1 százalékgig jutott a *Monster Hunter: World*. Jócskán túltett rajta, de a dobogóról hajszállal lemaradt az *Assassin's Creed Odyssey*, ugyanis 10,3 százaléknyi voksával szemben a *Spider-Man* 11,3-at tud felmutatni. Az elsőségért a *Red Dead Redemption 2* és a *God of War* mérkőzött meg. Szoros, fej-fej melletti küzdelműkből végül ez utóbbi került ki győztesen, de csak azért, mert az istenölő dús szakállá (37,7%) előbb ért át a célvonalon, mint Arthur Morgané (33,1%).

További helyezettek  
Red Dead Redemption 2  
Spider-Man  
Assassin's Creed Odyssey  
Monster Hunter: World



Itt a síszezon!

## STEEP

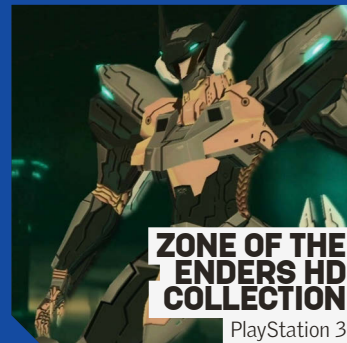
PlayStation 4

Mostanában csak az láthat igazán sok havat, aki messzebbre utazik, de szerencsére a virtuális hó nem olvad el, és a Ubisoftnak köszönhetően az év bármely szakában lécre vagy deszkára pattanhatunk. A *Steep* egy meglehetősen egyedi sportjáték, amely a kiadóra jellemző, nyílt világú játékok elemeit vegyíti a téli sportokkal. Síelhetünk, snowboardozhatunk, ejtőernyőzhetünk, vagy szárnyas ruhával repkedhetünk a hófödte hegyoldalakon, és bármikor válthatunk a lehetőségek között. Rengeteg kihívás vár bennünket: összemérhetjük ügyességünket más játékosokéval, illetve letölthető csomagokkal tovább színesíthetjük az élményt. Feltétlenül próbáljátok ki akkor is, ha a műfaj alapvetően nem vonz titeket; ez más, mint amit valaha láttunk.

Második PlayStation 4-es játékunk ebben a hónapban egy könnyedebb élményt kínál. A *Portal Knights* egy akció-RPG, amelyben barátainkkal együtt küzdhetünk meg mindenféle lényekkel, sok mindent építhetünk, fejlesztgetünk, craftolhatunk, és teste szabhatunk. A folytonosan generált világ rengeteg, felfedezésre váró titkot rejt, amelyekre csak mi deríthetünk fényt. A fiatalabbak talán egy kicsit jobban élvezhetik, de korosztálytól függetlenül jó móka.



Nemrég jelent meg a *Zone of the Enders: The 2nd Runner* legújabb remastere, de a Konami 2012-ben egyszer már újakeverte a sorozat két részét. A PlayStation 3-ra elérhető *HD Collection* az első és a második részt tartalmazza a PS2-n debütált eredeti játékokhoz képest szebb látványvilággal, trófeatámogatással, jobb hangokkal és rezgéssel. Erősen ajánljuk nosztalgizni vágyóknak, illetve azoknak, akik szeretnek robotokra lövöldözni egy mechben ülve.



Még jóval azelőtt, hogy a *Rock Band*-del igazán széles körben ismertté vált, a Harmonix készített néhány ritmusjátékot. Ezek egyike volt a PS2-es *Amplitude* is, amelynek remake-je a közösség támogatásának köszönhetően valósulhatott meg. Feladatunk, hogy egy futurisztikus járművel száguldjunk egy sávokra osztott úton, és a zene ritmusára terelgeszük. Egyszerre, egy képernyő előtt ülve akár többen is játszhatjuk; remek móka, ha összejön egy jó társaság.



A cross-buy támogatásnak köszönhetően PS4-en és PS Vitán is játszható a más névű YUMMYUMMYTUMMY fejlesztőcsapat akció-szerepjátéka, a *Fallen Legion: Flames of Rebellion*. Oldalnézetből látjuk karaktereinket, így segíthetjük őket a kontinens legádázabb szörnyeteivel vívott harcban. A csaták során egy részletesen kidolgozott harcrendszer lehetőségeit kihasználva győzedelmeskedünk, míg visszavonulva birodalmunk jövőjét igazgathatjuk.



Mókás retró élményt kínál a *Super Mutant Alien Assault*, melynek PS Vita változatát kapják meg januárban a Plus-előfizetők. Az utolsó, életben maradt emberek három flottányi űrhajóval menekülnek a Földről, azonban földönkívüliek rohamozzák meg őket. Mivel mindenki hibernálva fekszik, a védekezés feladata robotokra hárul. Célunk ezeket terelgetve elpusztítani az ocsmányi lényeket, amiben szerencsére számos eszköz segítségünkre van.



## NEM TUDOD, MI AZ A PS PLUS?

A PlayStation Plus egy egyre több extrát és előnyt kínáló előfizetés, amelyet a PlayStation 4-, PlayStation 3- és PS Vita-tulajdonosok tudnak igénybe venni. Havonta legalább hat ajándék játék jár hozzá, emellett az előfizetőket rengeteg akciós ajánlat és extra szolgáltatás várja. A PlayStation 4 mellé elengedhetetlen kellék a játékok többjátékos módjának használatához, de mindenki másnak is erősen ajánlott.







A battle royale árnyékában

# MIT HOZ 2019?

**N**INCS KÖNNYŰ HELYZETBEN A 2019-ES ESZTENDŐ.

2018 elképesztő iramot diktált, szinte minden hónapban akadt olyan játék, amellyel szívesen játszottunk volna akár száz órát is. Ennek aztán az lett az eredménye, hogy számtalan remek címet hagytunk ki (összességében persze mindegyikkel foglalkoztunk, de nem mindenki mindennel), és most, az ünnepek után kénytelenek vagyunk belátni, hogy utólag sem tudtuk a töredékét sem behozni a lemaradásnak. Ezen persze nincs mit csodálkozni, a karácsonyfa díszítése közben vagy az ajándékbotás után nem nagyon illik félrevonulni és belevetni magunkat félbehagyott játékainkba; a szülők, a nem gamer barátok és a család nem nézi ezt jó szemmel. Sok-sok játékorányi pótolnivaló csúszott át így az idei évre, ami egyfelől jó, hiszen ezáltal a köztudottan gyenge felhozattal bíró január is elviselhető lesz, másfelől viszont rossz, hiszen vágyunk már az újdonságokra.

Nagyon nehéz megjósolni, hogy milyen meglepetéseket tartogat 2019, de biztosak vagyunk benne, hogy bi-

zonyos trendek folytatódni fognak. A battle royale műfaja idén még erőteljesebbé válik; az Epic Games elképesztő pénzt kaszált a *Fortnite*-tal, így komoly pénzben mernének fogadni rá, hogy a diadalmenet idén sem veszít lendületéből. Kicsit visszaszorulnak a régi nagy kedvencek; a MOBA és az MMO már nem annyira vonzó, mint tíz évvel ezelőtt. Ennek nagyon egyszerű az oka: a fiatal generáció inkább a battle royale felé kacsingat, mert az egyszerűbb, és gyorsabban szerez örömet. Év közben rengeteg olyan ismerősünkről tudtuk meg, hogy megszállott *PUBG*- vagy *Fortnite*-rajongó, akiről korábban azt sem tudtuk elképzelni, hogy képes rendesen megfogni egy egeret. Aztán persze kiderült az is, hogy többségük nem is nagyon bajlódik egérrel, hiszen mobilon egyszerűbb és gyorsabb játszani, ráadásul a telő mindig kéznél van. És ezzel el is érkezünk a harmadik videojátékos trendhez. A mobiljátékosok száma elképesztő módon növekszik, nem véletlen, hogy még a legnagyobb kiadók is átcsábulnak erre a platformra, és kihozzák legnép-

szerűbb játékaikat mobilra. (Igen, Blizzard, rólad van szó. Mi azért így is szeretünk, és teszünk majd egy próbát a kézi *Diablo*-val, de azt már nem tudjuk megígérni, hogy havonta a minimálbért meghaladó összegért vásároljunk különböző skineket a játékhoz.) 2018 megmutatta azt is, hogy korántsem áldozott még le a monumentális, egyjátékos élményt előtérbe helyező alkotásoknak. Láthattunk erre példát a legnagyobb kiadóknál, és természetesen rágyúrtak erre az indie játékegyesítő is. A GameStar nagyon örül ennek az irányvonalnak, sosem titkoltuk, hogy a szerkesztőség nagyobbik részének ezek a játékok jönnek be igazán. Értjük és érezzük a kompetitív címek varázsát, de a munka-család-iskola hármasa mellett az egyszerű játékosnak nincs ideje arra, hogy több száz órán keresztül „dolgozzon” azért, hogy szinten tudja tartani magát. Szokásunkhoz híven idén is összegyűjtöttük azt a 111 játékot, amelyről úgy gondoljuk, hogy meghatározó lehet az elkövetkezendő évben, de legalábbis méltó a figyelmekre. Gyorsan átfutva a listát láthatjuk, hogy 2019

is jó év lesz, de azt majd csak egy év múlva tudjuk megmondani, hogy sikerült-e megszorogatni 2018-at. A teljesség igénye nélkül megemlítenék az új *Mortal Kombat*-et, a *Halót*, a *The Last of Us* folytatását, a *Days Gone*-t, a *Dying Light* második részét, a *Division* új epizódját, a felújított *Warcraft III*-at, és még sorolhatnánk napestig kedvenceinket. Senki se térjen ki a hitéből, ha nem látja a szívének kedves, évente megjelenő sorozatát, ezeket már évek óta kihagyjuk a listából. Ettől függetlenül ne legyenek kétségeitek afelől, hogy 2019-ban is lesz „új” *FIFA* vagy *Call of Duty*, ezek a sok milliárd dollárt termelő franchise-ok még jó pár évig velünk maradnak.

Jó szórakozást kívánunk 111-es listánkhoz! Csemegézzetek belőle, és válasszátok ki azokat a játékokat, amelyeket szívesen megnéznének év közben. Egy dologra azonban vigyázzatok, még csak véletlenül se hagyjátok a nagy részét az év végi ünnepi szünidőre, mert akkor úgy jártok, mint mi, az év legjobb játékaik maradtak ki. Nagy kár lenne értük.



## 9 MONKEYS OF SHAOLIN

Talán korai még régimódi beat 'em up játékokra szakosodott csapatként emlegetni a moszkvai stúdiót, ám bemutatkozó alkotása (*Redeemer*) után sem távolodott el a műfajtól, amely először és utoljára a SNES-korszakban ért a csúcra. A *9 Monkeys of Shaolin* története másodlagos csupán, a hangsúlyt arra fektették a fejlesztők, hogy

az eseményeket viszonylag távolról látató kamera ellenére is a lehető leglátványosabban töröljük fel a padlót a Wei Cheng családját és barátait kardelő hányó kalózsőpredékkel. A csíhi-puhi változatosságáról egyebek mellett lokális és online coop, szerteágazó karakterfejlődési fa, valamint három különböző harcmódor gondoskodik.



## INFO

Kiadó **Buka Entertainment**  
Fejlesztő **Sobaka Studio**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## A PLAGUE TALE: INNOCENCE

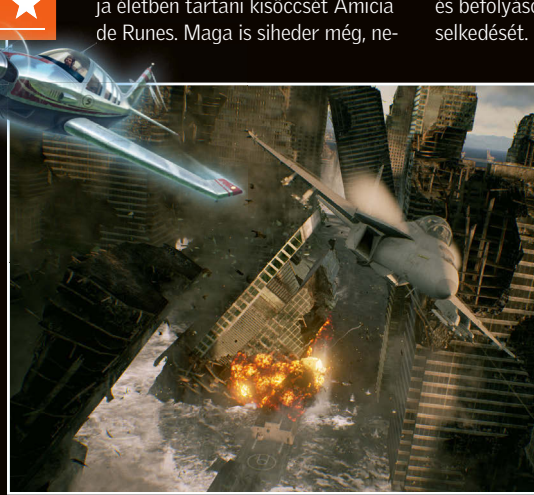
Európa történetének legsötétebb korszakai között tartjuk számon a százéves háborút, mert amikor épp nem a hosszabb-rövidebb szünetekkel zajló fegyveres konfliktus ritkította a lakosságot, pestisjárvány söpört végig a kontinensen. Ezekben a vészterhes időkben próbálva életben tartani kisöccsét Amicia de Runes. Maga is siheder még, ne-

mesi címe pedig fabatkát sem ér a rájuk vadászó katonák szemében. Egyetlen esélyük az lehet, ha sikerül az előnyükre fordítania a mindenütt jelenlévő patkányhorda vérszomját. Tűz és parittyá alkotja eszköztárát, amelyekkel elterelheti ellenségei figyelmét, megbéníthatja őket, és befolyásolhatja a rágcsálók viselkedését.

## ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

Noha valószínűleg szebben fest majd Xbox One X-en és pláne PC-n (amelyre két héttel később érkezik), mégis a PS4-verzió tekintendő definitív kiadásnak, ugyanis a Sony platformján exkluzív VR-küldetések is várják az égi lovagokat. Ők lesznek azok, akik az árkád röpködés és szimuláció között egyensúlyozó, már a harmadik évtizedét ta-

posó széria legújabb tagjában képzelhető országot háborújában vesznek részt a legmodernebb harci madarak pilótafülkéjébe szíjazva magukat, hogy aztán alapörköljenek a kijelzőn felbukkanó célpontoknak. Mindezt büntetés-ként teszik, miután valaki volt oly kedves, és rákente a történet főszereplőjére a volt elnök meggyilkolását.



## INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Bandai Namco Studios**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019.**  
**Január 18./február 1.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Paradox Interactive**  
Fejlesztő **Triumph Studios**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## AGE OF WONDERS: PLANETFALL

Úgy tűnik, már nemcsak a játékosok, hanem maguk a fejlesztők is kezdték kicsit unni, hogy részről részre ugyanabban a fantaszybe illő környezetben építhették fel királyságunkat, ezért a tudományos fantasztikum irányába mozdították el az *Age of Wonders: Planetfall*. Avatárunk létrehozása és frakciónk kiválasztása után pedig ránk hárul

a feladat, hogy az egykor tündöklő galaktikus birodalom romjain egy új, minden korábbinál ragyogóbb civilizációt építsünk fel. Elrettentő technológiák kifejlesztésén és diplomáciai manővereken túl kivívhatjuk elsőségünket a harcban is. Utóbbi a körökre osztott fajta, testre szabható fegyverzettel és rombolható környezettel.

## ALALOTH: CHAMPIONS OF THE FOUR KINGDOMS

Mostanában ismét erőre kaptak a *Baldur's Gate*-hez hasonló, izometrikus nézetű szerepjátékok, de mind ez idáig egyikük sem alkalmazta a *Dark Souls* staminaalapú, valós idejű harcrendszerét. A neves dizáner, Chris Avellone támogatását is élvező indie fejlesztők kelően vakmerőek ahhoz, hogy megpróbálják. Ambiciózus projektjük le-

hetővé teszi, hogy négy faj, valamint több tucatnyi frakció képviselőjeként megmentsük a világot kidolgozott személyiségű, saját háttértörténettel és célokkal rendelkező társak kíséretében. A kooperatív kalandozás elé sem gördít akadályt a csapat, sőt az is megengedett, hogy alkalomadtán egymás ellen forduljanak a játékosok.



## INFO

Kiadó **Gamera Interactive**  
Fejlesztő **Gamera Interactive**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?







# INFO

Kiadó **Private Division**  
Fejlesztő **Panache Digital Games**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

Tízmillió évvel ezelőtt a modern ember még sehol sem volt, Afrika dzsungelében majmok küzdöttek a túlélésért. Ebben az új túlélőjátékban egy ilyen majomcsapat fejlődését követhetjük végig nyolcmillió éven keresztül. Döntéseink befolyásolják, hogy milyen irányba fejlődik a hordánk, a megszerzett képessé-

geket örökljük tovább az újabb generációknak. A fák lombkoronájában ugyan biztonságban vagyunk egy ideig, de ha nem merészkedünk le a talajszintre, és nem fedezzük fel környezetünket, akkor a legapróbb változás is eltörölheti még az emlékünket is. Csak rajtunk múlik, milyen irányba visz bennünket az evolúció.

## ANNO 1800

A hetedik *Anno* játék a XIX. század elejére repít vissza az időben. Ekkor indult el útjára az ipar, az óceánokat gőzgép hajtotta hajók hódították meg, és nagy mennyiségben bányászta ki az emberiség a föld mélyéről a fekete gyémántot, hogy aztán hatalmas kohókban elége. A sorozat visszatér a gyökerekhez; a tradicionális városépít-

tés és a tengeri ütközetek ismét főszerepet kapnak, de megjelennek olyan új-donságok is, mint például a turizmus. A turisták szívesen gazdagítják a tiszta, rendezett városokat, ahol jókat lehet enni és mulatni, de messze elkerülik a szennyezett iparvárosokat. Csak rajtunk áll, hogy miként tömjük tele a város kincseskamráját.



# INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Blue Byte**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019. február 26.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## ANTHEM

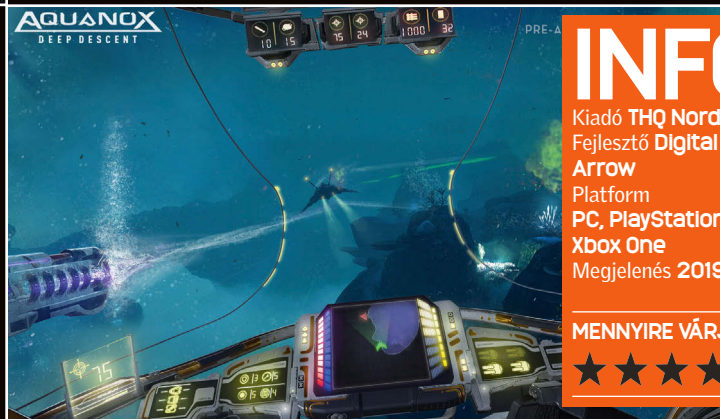
Itt az ideje, hogy a BioWare ismét a legjobb fejlesztők ligájába kerüljön. Ehhez keresve sem találhattak volna jobb belépőt, mint az *Anthemet*, amely ügyesen ötvözi a legjobb BioWare játékok egyjátékos elemeit és a négyfős coopra épülő multiplayert. A távoli jövőben játszódó, sci-fi témájú, de kőkemény RPG-

alapokra épülő akciójáték elképesztően néz ki, ezt a szintet nagyon nehéz lesz megugrania a konkurenciának. Egyértelműen a gyengélkedő *Destiny* babéraitra pályáznak; amennyiben az egyjátékos rész az ígéreteknek megfelelő szeretetet kapott a fejlesztőtől, akkor az Activision lövöldéjének alaposan fel kell kötnie a szkafundert.

## AQUANOX: DEEP DESCENT

Kétéves csúszásban van a híres *Aquanox* sorozat folytatása, de ez egyáltalán nem vette el tőle a kedvünket. A 2018-as Gamescomon kipróbáltuk, és imádtuk minden egyes percét. Kicsit a legendás *Elite*-re emlékeztet, csak éppen az űr végtelenje helyett az óceán mélyét kell felderítenünk. Elsősorban akciójáték a fő profilja, de lesz

egy elég komoly menedzserrész is, ahol hajónk felszerelését bővíthetjük. A sztori szerint a Föld felszíne lakhatatlanná vált, így az emberiség a tenger alatti kolóniákba húzódott vissza. Persze itt sem tudtak békében élni egymás mellett, így hamarosan pusztító fegyverekkel felszerelt tengeralattjárók népesítették be a mélységet.



# INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
Fejlesztő **Digital Arrow**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **505 Games**  
Fejlesztő **Kunos Simulazioni**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

Korai hozzáféréssel már szeptember óta rohatjuk a köröket az új *Assetto Corsa*-ban, a futepilóták legnagyobb öröme és elégedettsége. A játék a Blancpain GT Series futamok hivatalos szimulációja eredeti versenyautókkal, pályákkal és pilótákkal. Előre figyelmeztetünk mindenkit, hogy ez nem az a könnyed, vasár-

napi autószimulátor, itt bizony csak a legkeményebb sofőröknek terem babér. Ez az első *Assetto Corsa* játék, amely nem saját motort használ. A látvány érdekében váltottak a legújabb Unreal Engine grafikus motorra, most már a legkukacosabb versenybíráknak sem lehet egy rossz szavuk sem a látványra.



## ATOMIC HEART

Az orosz Mundfish fejlesztői elképzelték, hogy milyen lett volna a Szovjetunió egy olyan alternatív univerzumban, amelyben a Nyugat nem kényszerítette térdre az oroszokat. A játék főszereplője egy különlegesen kiképzett KGB-ügynök, akinek egy robotokkal zsúfolt bázison kell megküzdenie gyilkos robotbohócokkal és harci

droidokkal. Kicsit úgy kell elképzelnünk, mintha a *Fallout* sorozatot összegegyűrnék a *BioShock*kal, és az egészet át helyeznék a *Metro 2033* borongós világába. Műfaját tekintve az *Atomic Heart* akció-kaland, de az első videóból kiderül, hogy bőven lesz benne félelmetes horrorelem. Indulhat a rettegés.



### INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Focus Home interactive**  
Fejlesztő **Tindalos interactive**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019. január 24.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA 2

A Warhammer 40K távoli világában 12 egyedi frakció küzd a galaxis feletti uralomért. Közülük három kapott különálló hadjáratot, ahol bizonyíthatjuk, hogy nem a bolhapiacra vettük admirális kinevezésünket. A különféle bolygók és rendszerek elfoglalásával értékes nyersanyagokhoz és ipari kapacitáshoz juthatunk,

ezek jól fognak jönni majd a flottaépítésnél. A hatalmas csatahajók értő kezekben egész városokat képesek eltüntetni egyetlen lövéssel, de megfelelő felderítés és védelem nélkül gyorsan elhullanak. Okos taktikával és meglepetésszerű támadásozrozzatokkal jóval erősebb flották felett is diadalmaskodhatunk.



## BEAUTIFUL DESOLATION

A távoli jövőben, egy posztapokaliptikus disztópiában keresi testvérét a játék főszereplője, és nem is sejteti, hogy döntései milyen mértékben befolyásolják ennek a sokat szenvedett világnak a jövőjét. Ez az indie gyöngyszem 2D-s izometrikus megoldásaival a klasszikus kalandjátékok előtt tiszteleg. Az akció helyett inkább a konfliktuskezelésen és a logi-

kai feladványokon van a hangsúly, de a főszereplő akkor sem esik kétségbe, ha erőszakhoz kell folyamodnia. Csak rajtunk múlik, hogy kívül barátokozunk össze menet közben, de nem árt megválogatni a szavainkat, mert könnyen veszedelmes ellenfelekre tehetünk szert, és ők igencsak megnehezíthetik életünket a játék hátralévő részében.



### INFO

Kiadó **The Brotherhood**  
Fejlesztő **The Brotherhood**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
Fejlesztő **Experiment 101**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## BIOMUTANT

Nyitott világú akció-szerepjátékkal lassan tényleg Dunát lehet rekeszteni, de mindig van új belépő, amelyik ebben a szép, de roppant nehéz műfajban szeretne boldogulni. A *Biomutant* elsősorban cuki főszereplőkkel és intuitív harcrendszerrel próbál meg kitűnni a tömegből. Karaktergeneráláskor mi kotyvaszthatjuk össze azt a DNS-koktétl,

amiből végül főszereplőnk megszületik. Erő, karizma, kitarás, ügyesség és intelligencia határozza meg lényünk fontosabb képességeit, de az sem elhanyagolható szempont, hogy ezzel a módszerrel minden egyes újrakezdéskor vadonatúj főhőst kreálhatunk. Érdekes elgondolás, érdemes figyelemmel kísérni a *Biomutant* jövőjét.

## BLOOD AND TRUTH

Túlzás lenne azt állítani, hogy a virtuális valóság forradalmasította a játékipart az elmúlt években; a drága és kényelmetlen sisakok vásárlói eddig nem nagyon kaptak olyan exkluzív játékot, amely igazolta volna beruházásukat. Próbálkozásokból viszont nincs hiány, így legalább van rá esély, hogy egyszer megszületik az a játék, ame-

lyik miatt tömegek rohannak a boltokba VR-sisakért. A *Blood and Truth* ígéretes próbálkozás. Egy különlegesen kiképzett titkos ügynök bőrébe bújva kell megmenteni családjunkat a londoni alvilág markából. A történetvezetésen és az eredetiségen van még mit csiszolni, de a lényeg ugyanis az akción lesz, a körítés csak hab a tortán.



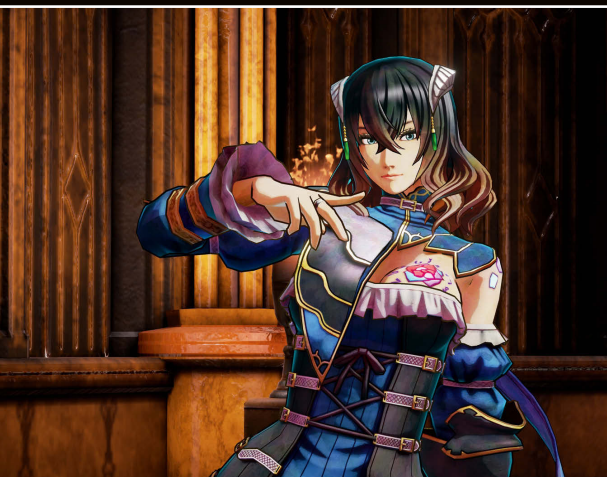
### INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **SIE London Studio**  
Platform  
**PlayStation VR**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?







## INFO

Kiadó **505 Games**  
Fejlesztő **Artplay**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

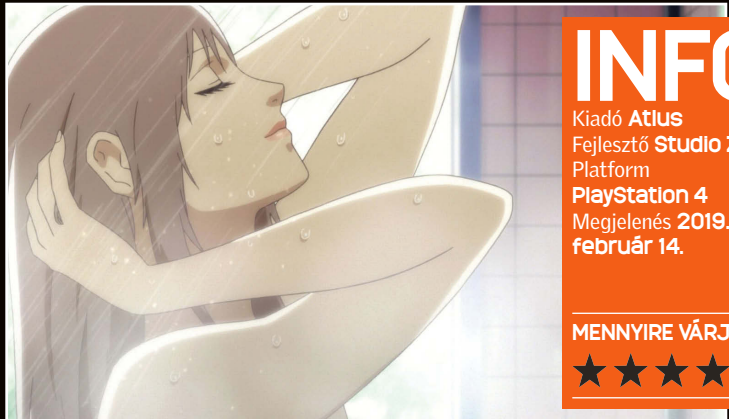
Miriam, az árva lány egy átoknak köszönhetően furcsa betegségben szenved: bőre folyamatosan kristályosodik, szép lassan kiszorítva belőle az életet. Az ellenszer egy mágikus kastélyban rejtőzik, de ennek megszerzéséhez rengeteg élőhalottat és démont kell legyőznie. A *Bloodstained: Ritual of the Night*, tulajdonképpen a *Castlevania* szellemi örököse, hiszen

a patinás sorozat producere, Igarasi Kodzsi vezeti a fejlesztést. Többféle játszható karakter, tíz különböző játékmód, coop és multiplayer megoldások, fejleszthető varázslatok teszik izgalmassá a kalandot, és egyben gondoskodnak arról is, hogy akár többször is érdemes legyen újrakezdeni önmagunk és a világ megmenntését

## CATHERINE: FULL BODY

Kimondottan felnőtteknek szóló játékról elvéve adunk csak hírt, de a PS3/X360-as *Catherine* újragondolása olyan esemény, ami miatt kivételesen nagyobb szót a hetedik konzolgeneráció idejében, éppen itt volt az ideje, hogy PS4-re is megjelenjen. Meglehetősen érdekes az alapfelállítás, az anime stílusra erősen építő történet-

ben nappal egy bárban elmélkedünk szerelmi életünk nagy kérdéseiről, míg éjszakai rémálomunkban egy hatalmas toronyfejtörőt kell minél előbb megoldanunk úgy, hogy közben életveszélyes csapdák és rémisztó szörnyetegek törnek az életünkre. Az ezeken a pályákon nyújtott teljesítményünk és nappali döntéseink befolyásolják a történet végkimenetelét.



## INFO

Kiadó **Atlus**  
Fejlesztő **Studio Zero**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2019. február 14.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Wired Productions**  
Fejlesztő **Storm in a Teacup**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## CLOSE TO THE SUN

A XIX. század végén, egy alternatív univerzumban járunk. Ezt a világot Nikola Tesla találmányai alakították sajátos módon, így Edison helyett ő a legismertebb és leggazdagabb feltaláló. Kutatási célokra létrehozott egy hatalmas hajót, amelynek mélyén ropant furcsa kísérleteket folytat. A játék főszereplője Rose, egy fiatal újságíró, aki eltűnt testvérét keresi

a bárkán, de hamar rá kell döbbennie, hogy valami nagyon nincs rendben a fedélközben. Egyedül, fegyver nélkül kell szembenéznie a rémségekkel, csak abban bízhat, hogy sikerül mindennap a túlélés, de közben őszintén kell szednie azokat az információkat, amelyek segítenek megoldani a végső rejtélyt.

## CODE VEIN

A *Dark Souls* trilógia befejezése után sok kiadó gondolta úgy, hogy az ő játéka tölti majd be a *Souls* játékok után maradt űrt. Lassan beérnek a fejlesztések, 2019-ben számos olyan cím fog megjelenni, amely elnyerheti az említett sorozat rajongóinak tetszését. A *Code Vein* egyike ezeknek a próbálkozásoknak. Egy posztapokaliptikus világban kell rendet tennünk, ahol a vámpí-

rok kiemelt szerepbe kerülnek, és emberfeletti képességekkel rendelkeznek. A vérszívók mesterséges intelligencia irányította társakat is kapnak, így nem kell egyedül szembenézniük a világunkat elárasztó veszedelmes démonokkal. A játékot az a Bandai Namco adja ki, amelynek a *Dark Souls* sorozatot is köszönhetjük, kíváncsian várjuk, mit hoznak ki ebből a felállásból.



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## CONAN UNCONQUERED

Jó év lesz ez az RTS-rajongóknak, a *Command and Conquer* és a *Warcraft III* is kap egy pofás felújított verziót, de a Microsoft is serényen dolgozik az *Age of Empires* negyedik epizódján. A Petroglyph a GDI és a Brotherhood of Nod konfliktusa mellett szakított időt arra is, hogy elkészítsen egy *Conan* stratégiai játékot, amelyben egyre erősebb ellenséges hordák próbálják

meg lerohanni az általunk védett erődöt. Kezdetben csak gyalogosok, később már lovasság és mágiahasználók is erősítik védelmünket. Az egységek irányítása mellett figyelniük kell a nyersanyagok optimális felhasználására, a megfelelő védművek felépítésére, de ránk hárul a tűzvész megfékezése és a halottak által terjesztett ragály megállítására is.

## INFO

Kiadó **Funcom**  
Fejlesztő **Petroglyph**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?





## CONTROL

Annymira kedvezően fogadta a közönség Courtney Hope *Quantum Break*ben nyújtott alakítását, hogy Sam Lake nyomában felkérte őt a *Control* főszerepére. Jesse Fadenként egy természetfeletti jelenségeket felkutatató és kordában tartó kormányügynökség élén kell helytállnia a túlnyomórészt a szervezet ostrom alá vett főhadiszállására

korlátozódtó történet során. Segítőtársait Max Payne (James McCaffrey) és Alan Wake (Matthew Porretta) szinkronhangjai személyesítik meg, de számíthat a mindenkorai igazgató által forgatott különleges fegyver megnyugtató támogatására is. A Remedy soron következő játéka a csapat szerint a korábbiaknál kevésbé lesz lineáris.



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Sumo Digital**  
Platform **PC, Xbox One**  
Megjelenés **2019. február 15.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## CRACKDOWN 3

Jó néhány fejlesztőváltás és többszöri halasztás után végre elkészülni látszik a *Crackdown* széria harmadik felvonása, amelynek valamilyen csoda folytán sikerült túlélnie azt a néhány hónapos periódust, amikor a Microsoft sorra kukázta befejezésre érdemtelennek tartott exkluzívait. Az évek során kisebb-nagyobb változtatásokat hajtot-

tak végre az eredeti koncepció: a rombolható környezet végül kizárólag a *Wrecking Zone* névre keresztelt többjátékos komponens sajátja lesz, az egyedül és kooperatív módban is élvezhető kampányban kénytelenek leszünk beérni egy szárdékosan blőd történettel és számos választható ügynökkel, köztük Terry Crews digitális másával.

## CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

Olyannyira bejött az Activisionnek a régi klasszikusok felújítása, hogy a *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* és a *Spyro Reignited Trilogy* sikerét látva úgy döntött, levakarja a rozsdát a *Crash Team Racing*ről is. A tervek szerint friss fényezésű kap, teletöltik a tankját, és ringbe küldik 2019 legjobb versenyjátékának címéért. A moder-

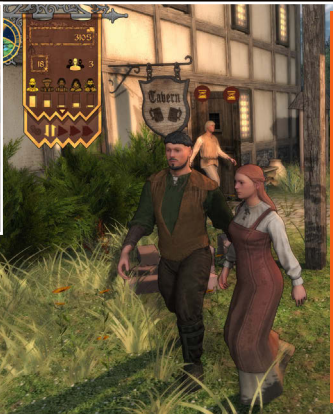
nizált kulcsin mellett a belbecsre is figyelmet fordítanak a fejlesztők, ennek köszönhetően online többjátékos módra, eddig nem látott pályákra, valamint testre szabható járgányokra számíthatunk. Sőt odáig merészkedtek, hogy feloldható karakterként választhatóvá teszik Nitros Oxide-ot, az 1999-es eredeti antagonistáját is.



## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Beenox**  
Platform **Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. június 21.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Klabater**  
Fejlesztő **Kraken Unleashed**  
Platform **PC, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## CROSSROADS INN

Rendhagyó RPG készül Lengyelországban; a cel-shading grafikát alkalmazó *Crossroads Inn* egy elárvult és kismemizett trónörökös szerepét osztja ránk, akit atyjának tett esküjéhez híven befogadott és felnevelt egy fogadósnak állt veterán katona. Feladatunk attól függően, hogy sandbox- vagy sztorimódot indítunk-e, a vállalkozás prosperá-

lóvá tételétől egészen odáig terjed, hogy visszaszerezzük az elorzott koronát. A legkülönfélébb alakok fordulnak meg az italmérőben, és csak rajtunk múlik, hogy miközben kielégítjük a menüvel és a szolgáltatásokkal kapcsolatos igényeiket, kit sikerül ügyünk mellé állítanunk, és ki válik engesztelhetetlen rosszakarónkká.

## DAYS GONE

2018 a Sony történetének talán legerősebb éve volt exkluzív játékaik minőségét tekintve, viszont idén akár rá is tromfolhat az elmúlt tizenkét hónap eredményeire, nem utolsósorban a *Days Gone*-nak köszönhetően. A látvány tetszetősnek, a nagy tömegben támadó, a sztenderd zombikhoz képest villámgyorsan mozgó fertőzöttek elleni

küzdelem izgalmasnak ígérkezik, akár csak a változó időjárás és fényviszonyok által meg támogatott lopakodós küldetések. Már csak az a kérdés, hogy a valaha volt bűnözőből fejedvárássá lett Deacon St. John története képes lesz-e ellensúlyozni a játékmenet esetleges megingásait, vagy jövő ilyenkorra el is felejtjük az egészét.

## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **SIE Bend Studio**  
Platform **PlayStation 4**  
Megjelenés **2019. április 26.**

MENNYIRE VÁRJUK?







A Witcher III napjai meg vannak számlálva

# CYBERPUNK 2077

**VAN EGY OLYAN RAJONGÓI RÉTEG, AMELY 2015 ÓTA MINDENT, DE SZÓ SZERINT MINDENT A WITCHER III-HOZ HASONLÍT.**

Függetlenül attól, hogy lövöldéről vagy RPG-ről, AAA vagy indie címről van-e szó, a CD Projekt Red játéka lett az etalon. „Hát hogy néz ki ez a játék? Ennél százszor szebb volt a Witcher III!” „Ekkora az egész pálya? Láttad te mekkora volt Novigrad?” „Ez neked mellékküldetés? Hát hol van ez a Vörös Báróhoz képest!” Micsoda, csak 60 óra a sztori? A Witcher III-at 200 óra után sem lehetett letenni. „Fizetni kell a kiegészítőért? A CDPR tizenhat DLC-t adott ingyen!” Bár ezek az állítások nagyon sok esetben megállják a helyüket, a rajongók hajlamosak néha túlzásokba esni. A *Witcher III* kétségtelenül egy kivételes játék, és ahogy a *World of Warcraft*tól is csak a Blizzard következő MMO-ja tudta volna elvenni a koronát, úgy jó eséllyel Ríviai GERALTOT is csak a lengyel stúdió következő gyermeke tudja majd felülmúlni.

## LÁZADÁSI

Pontosan hat évvel ezelőtt, 2013 januárjában kaptuk meg az első rej-

## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



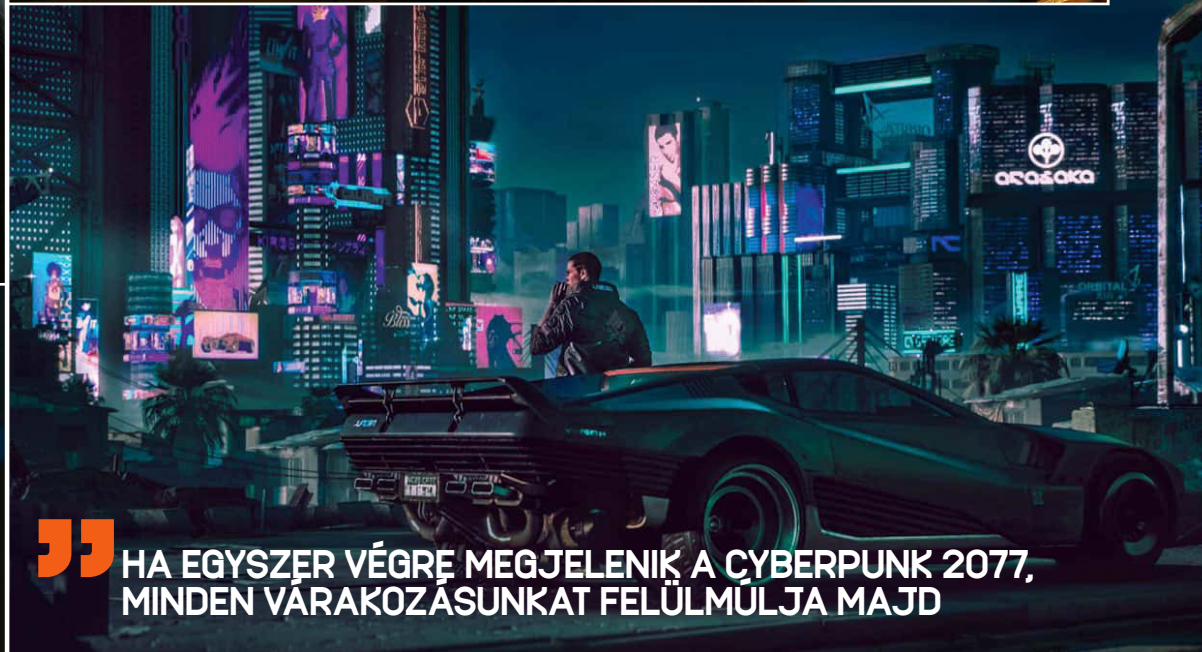
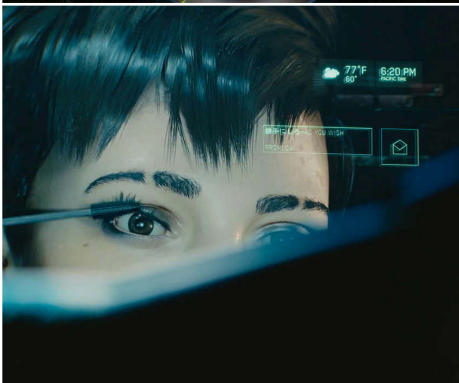
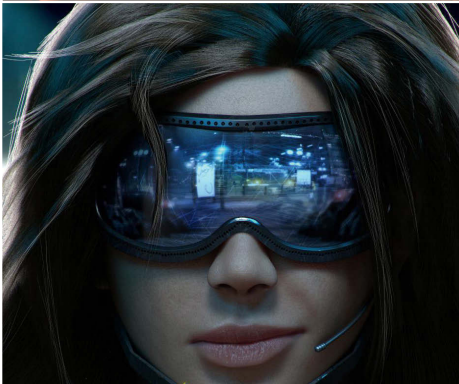
télyes teasert, amit öt év hallgatás követett, mígnem 2018-ban végre beindult a gépezet. Az E3 egyik legnagyobb és legstílusosabb meglepetése volt, ahogy „meghackelték” az Xbox-konferenciát, és levetítették a trailert, az igazi izgalom azonban csak ezek után kezdődtek. Los Angelesben zárt ajtók mögött, alig pár száz ember láthatta a közel egyórás pre-alfa demót. Kaci volt az utolsó, aki több napnyi sorban állás után beléphetett azon a bizonyos ajtón, és bár a látogatóknak osztott menő szoborról akkor lemaradt, elmondhatta magáról, hogy tagja annak a maréknyi embernek, akik Tim Schafer, Ed Boon és Kodzsima Hideo után nyálcsorgatva ülhatték (vagy állhatták, mert túl sok hely nem volt a teremben) végig a bemutatót. Az augusztusi Gamescomon is csak újságírókat engedett be a stúdió a vetítésre, de miután a rajongók haragja elárasztotta az internetet, kénytelenek voltak az 50 perces videót megosztani a nagyérdeművel, annak ellenére, hogy még nyilván mesze nem végleges a játék. Azóta kisebb infóformszálakon és Twitteren megerősített marginális részleteken kívül megint nem sok mindent kaptunk, de biztosak vagyunk benne, hogy ha elérkezettnek látják az időt, a lengyel marketingesek megnyitják majd a hírcsapokat.

## MIT ÉR AZ EMBER?

Mike Pondsmith asztali szerepjátékát, a *Cyberpunk 2020*-at feldolgozó történet a kaliforniai Night Cityben játszódik, amelynek méreteit egyelőre homály fedi. Hiába próbál mindenki már most hasonlítani, még a fejlesztők sem mérték le pontosan, mekkora is a játéktér, és valószínűleg nem is fogják, hiszen egy elképesztően kusza alaprajzról van szó. A hat területre tagolt, hatalmas metropolisz felhőkarcolói rengeteg bejárható szintet rejtenek a föld felett és az alatt is, így a vertikális sokkal nagyobb szerepet kap, mint a *Witcher* fantasyvilágában. A kerületek közt több tucat különböző motor vagy autó volánja mögött ülve közlekedhetünk, de egyáltalán nem lennénk meglepve, ha egyéb utazási módokat is tartogatnának nekünk a fejlesztők a részletesen kidolgozott tömegközlekedésen keresztül a különböző repülő alkalmatosságokig. Az már biztos, hogy ahogy egyre nagyobb tiszteletre (és vele tetemesebb vagyónra) teszünk szert a városban, úgy nyílnak meg előttünk újabb ingatlanok, amiket megvásárolhatunk, úgyhogy várhatóan nem egy zsebkendőnyi terület lesz a játszóterünk.

A *Cyberpunk 2077* egyik központi témája a transzhumanizmus, vagyis hogy hol ér véget az ember, és hol kezdődik a robot. Meddig érzünk empátiát valakivel szemben, il-





## HA EGYSZER VÉGRE MEGJELENIK A CYBERPUNK 2077, MINDEN VÁRAKOZÁSUNKAT FELÜLMÚLJA MAJD

### NEM LÖVÖLDE, SZEREPJÁTÉK

A belső nézetes irányítás ellenére a *Cyberpunk 2077* megmarad ízig-véríg RPG-nek, vagyis a legtöbb ellenfelet nem fogjuk egyetlen golyóval leteríteni, a bossok ellen pedig komoly arzenál nélkül semmi esélyünk. Ha valaki nem olyan gyakorlott ebben a műfajban, az a lövöldözés helyett a legtöbb esetben választhat alternatív megoldást is a problémáira.

letve hogy milyen szemmel néz majd ránk a világ, ha elkezdjük feladni organikus önmagunkat, és teljesen lemondunk emberi mivoltunkról azért, hogy valami felsőbbrendű dologgá váljunk. Éppen ezért a meztelenség egyáltalán nem lesz tabu, úgy-hogy ha valaki belepírul a fedetlen pixelkeblek látványába, annak nem lesz könnyű dolga. Ha valaki játszott a *Deus Ex* játékokkal, annak nem lesz ismeretlen ez a téma: a technológiai fejlettségnek köszönhetően Night City lakói megannyi implantátum közül válogathatnak, amelyekből gyorsabbak, erősebbek, kreatívab-bak, hatékonyabbak lesznek. A testi tuningolás már nem csak a gazdagok kiváltsága, sőt az emberek úgy érzik, rá vannak kényszerítve arra, hogy beavatkozzanak az evolúcióba, csak hogy lépést tudjanak tartani mások-kal. Míg a gazdagok azt vallják, hogy a tested nem templom, sokkal inkább vidámpark, a jólétet csak hírből ismerők életét még nyomorúsá-gosabbá teszi ez a kényszer, ami természetesen erőszakot szül, így nem csoda, hogy a fegyverviselési törvén-yek ebben a világban sem szigorod-tak, sőt.

A *Witcher* után a legtöbben külső nézetes RPG-ként képzeltek el a *Cyberpunk 2077*-et, ezért volt is nagy meglepetés, illetve bizonyos esetekben felháborodás, amikor kiderült, hogy a főhőst ezúttal belső nézetből irányítjuk. Bár tisztában vannak vele, hogy nem mindenkinek fekszik ez a fajta játékmód, a lengyel csapat ragaszkodik döntéséhez, mert csak így tudják élethűen visszaadni az élményt. Night City elképesztően részletes, az utolsó újságcímlap és félredobott használati tárgy is aprólékosan ki van dolgozva, a valóság illúzióját pedig csak úgy lehet tökéletesen megteremteni, ha ezekkel a részletekkel a játékos közvetlen közlelről szembesül. A világ méreteinek szemléltetése is hitelesebb így, hiszen ha egy felhőkarcoló lábánál állva fel akarsz nézni az épületre, azt TPS-ből csak nagyon esetlenül, a föld alá beforgatott kamerával tehetnéd meg. Emellett rengeteg egyedi mechanika is csak FPS-nézetben működik, gondoljunk csak a különböző látást befolyásoló implantátumokra, amelyek kizárólag akkor érik el a kívánt hatást, ha a karakter szemszögéből tapasztaljuk meg az előnyeiket.

### OLYAN LESZ, AMILYENNEK TE AKAROD

A *Cyberpunk 2077* semmilyen téren nem köti majd meg a kezünket. A főhőst az utolsó anyagjegyig testre szabhatjuk, és természetesen konkrét karakterosztályokba sem leszünk besorolva az első perctől, szabadon fejleszthetjük képességeinket, és specializálódhatunk a játéktílusunknak megfelelően. A küldetéseknek nem csak egyetlen megoldási módja létezik, és az sem biztos, hogy csak egy helyes válasz van a szto-ri során feltett kérdésekre. Minden attól függ, hogy te hogyan látod, és meg is próbálhatsz mindent úgy alakítani, hogy az passzoljon az elképze-léseidhez. Mert hát a cyberpunknak fontos része a punk mint életérzés: a lázadás a rendszer ellen, a szabá-lyok felrúgása, a mainstream kultúra és értékek megtagadása, az önállósá-g és persze önmagunk felfedezése. És ha a CD Projekt Red képes a fan-tasztikus világ mellé ezt a fajta való-di szabadságot is megteremteni, ak-kor kétség sem fér hozzá, hogy egy év múlva már nem a *Witcher III*-hoz, hanem a *Cyberpunk 2077*-hez hason-lítjuk majd az összes játékot.





# INFO

Kiadó **Koel Tecmo**  
Fejlesztő **Team Ninja**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. március 01.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# DEAD OR ALIVE 6

Jó év lesz 2019 a verekedős játékok rajongóinak, az új *Mortal Kombat* mellett a legendás *Dead or Alive* sorozat is új résszel bővül. Nehéz elhinni, de ez már a tizenkilencedik része a *DoA* sorozatnak, és közvetlen folytatása az ötödik résznek, amely 2012-ben jelent meg. Az új epizód teljesen új grafikus motort kapott, így ez lesz az eddigi legszebb *DoA* játék, amelyben minden egyes pofonunk vagy rúgásunk nyomot hagy ellenfelünk testén. Eddig 25 harcost jelentettek be, ezek között lesznek régi ismerősök és új belépők is. Kapunk új játékmechanikát, sőt a sorozat történelmében először még a karakterünk öltözékét is testre szabhatjuk. A kamaszfiúk nagy bánatára azonban a sorozat védjegyének számító keblfizikát visszavették.



# DEATH STRANDING

A Konamitól való viharos távozása után sokan arra számítottak, hogy korunk egyik legnagyobb játékfejlesztő koponyája, Kodzsima Hideo egy kis indie cég élén valósítja meg nagyratörő terveit. Ehelyett azonban mert nagyot álmodni, és a Sony pártfogásával belevágott élete egyik legzavarosabb játékába, a *Death Stranding*-be. Bajban lennénk, ha pontosan meg kellene határozni, miről is szól

a játék, a fejlesztőpápa minden interjújában nagyon ködösen fogalmaz ezzel kapcsolatban. Annyi biztos csak, hogy ez egy nyitott világú akciójáték lesz, amelyben a harcrendszert egészen másfajta megközelítésben alkalmazzák, mint ahogy eddig megszokhattuk. Sajnos a két év alatt kiadott trailerektől sem lettünk sokkal okosabbak, reméljük, idén végre pontot tehetünk ennek az ügynek a végére.

# INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Kojima Productions**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
Fejlesztő **Mimimi Productions**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# DESPERADOS III

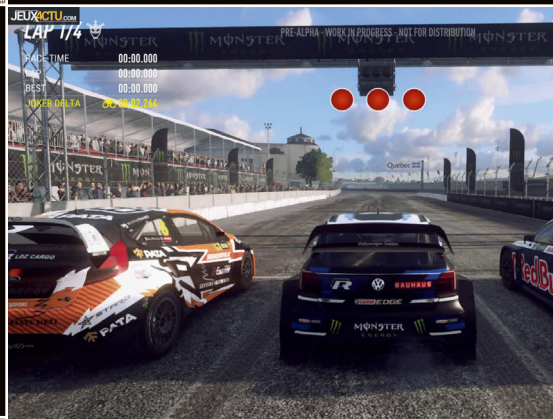
Divatba jöttek a westernjátékok, gyanítjuk, hogy ennek elég sok köze lehet a tavaly megjelent *Red Dead Redemption 2*-höz. A *Desperados* sorozat közel egy évtizednyi pihenés után ébred fel Csipkerózsika álmából, immáron egy teljesen új fejlesztővel. Nem kell azonban aggódni, a Mimimi már bizonyított ebben a kategóriában; nekik köszönhetjük

a *Shadow Tactics* taktikai akciójátékot, valami hasonlót kell elképzelni marhapásztorokkal és indiánokkal. Ismét egy törvényen kívüli bandát kell istápolnunk a vadnyugaton, de ezúttal lesznek olyan települések is, ahol szabadon kószálhatunk és kérdezősködhetünk, vagyis ezeken a helyeken előbb kérdeznek, és csak azután lönek.

# DIRT RALLY 2.0

A *DiRT* széria hetedik fejezete ismét a raliautózás szépségeit fogja bemutatni a megszokott realiztikus vezetési nehézséggel. Ezt a műfajt nem a vasárnapi autósoknak találták ki, itt a világ legszebb és legnehezebb pályáin kell bizonyítanunk, hogy nem a piacon szereztük be a jogosítványunkat. Argentína, az USA, Lengyelország, Új-Zéland és Ausztrália legkeményebb terepein kell megvívunk a többi versenyző-

vel a dobogó legfelső fokáért. A változékony időjárásnak köszönhetően mindig résen kell lennünk, mert egy kiadós zápor után a kerekek tapadása teljesen megváltozik, így változtatnunk kell vezetési stílusunkon is. Külön oda kell figyelnünk arra is, hogy az adott pályaszakaszot előttünk mennyien teljesítették, a simára kopott, köves földúton egészen más taktikát kell választanunk, ha győzni akarunk.



# INFO

Kiadó **Codemasters**  
Fejlesztő **Codemasters**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. február 26.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Humble Bundle**  
Fejlesztő **ZA/UM**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# DISCO ELYSIUM

Akár az év egyik nagy meglepetése is lehet a *Disco Elysium*, annyira egyedi a körféte és a játékmenete. Kategóriáját tekintve nyomozós kalandjáték, amelyben egy alkoholista, amnéziában szenvedő detektívvé kell megoldanunk egy gyilkossági ügyet. Az összes döntésünknek következménye lesz, még az érzelmeink is befolyásolhatják a történet végkimenetelét.

Szinte bármilyen marhaságot megcsinálhatunk a játékban, teljesen elmosódik a határ a jó és a rossz válaszok között. Újrajátszáskor egészen más befejezésre számíthatunk, de a program még azt is figyelemmel kíséri, mennyire vagyunk erőszakosak a nyomozásban. Egy idő után már mindent az öklünkkel vagy a fegyverünkkel akarunk megoldani észérvek helyett.



## EGY DALLAL KEVESEBB

Impozáns zenék kísérik majd a harcokat, de az egyik nótát végül tavaly szeptemberben törölni kellett a tervezett felhozatalból. Kiderült ugyanis, hogy a Suicide Silence frontemberét korábban szexuális zaklatással vádolták, így az együttes dala nem maradhatott a játékban.



Ördögökkel táncoló

# DEVIL MAY CRY 5

**TÖBB MINT EGY ÉVTIZE-  
DE VÁRNAK A DEVIL MAY  
CRY SZOROZAT RAJONGÓI**

**EGY MÉLTÓ FOLYTATÁSRA.** A

2008-as negyedik rész óta csak egy, kissé vegyes fogadtatású remake-et kaptunk (*DmC: Devil May Cry*), amit legalább annyian kedveltek, mint ahányan a pokol legmélyebb bugyriba kívántak. Érthető tehát, hogy a Ninja Theory játéka után a Capcom inkább az eredeti szériához nyúlt vissza, a fejlesztést pedig megoldották házon belül.

### HÁRMAN PÁRBAN

A márciusban érkező *Devil May Cry 5* végre egy valódi, számozott epizód, a negyedik rész közvetlen folytatása. A játékban főszereplőként tér vissza Dante és Nero is, hozzájuk pedig egy titokzatos új fickó, V csatlakozik, akiről egyelőre még mindig elég keveset tudunk, de az biztos, hogy ő bízza meg Dantét legújabb feladatával. Maga a sztori az előző epizódok után indul pár évvel, mikor Nero varázserejű karját, a Devil Bringert egy rejtélyes alak meglovasítja. Dante ezalatt Red Grave City területén űzi tovább a démonvadászbizniszt. Itt egy furcsa ősi fa ver gyökeret, amely elkezd magából ontani a rondábbnál rondább dé-

## INFO

Kiadó **Capcom**  
Fejlesztő **Capcom**  
Platform  
**PC, PlayStation 4,  
Xbox One**  
Megjelenés **2019.  
március 8.**

MENNYIRE VÁRJUK?



monokat, mintha csak érett cseresznye potyogna az ágakról. Lesz tehát a srácoknak bőven dolga, az viszont még egyelőre nem teljesen tiszta, hogy a korábban említett V hogyan kerül a képbe. Róla eddig egy látványos előzetes árulta el a legtöbbet, ebből tudjuk, hogy nem a közelharc híve. V inkább mágikus praktikákhoz folyamodik, segítségükkel pedig démoni entitásokat (egy madarat, egy párducot és egy hatalmas behemótot) hív életre, akik elvégzik helyette a pizkos munkát.

### FEJVEREK SZAVA

A felfedezés mellett a hangsúly természetesen most is a harcon lesz, a pokol összes rusnyasága arra vár, hogy kellően apró darabokra lőjük/szeleteljük. Nero elveszített karja, a Devil Bringer helyett egy mechanikus csodát, a Devil Breakert erősítette fel – ezt egy fiatal mérnök, Nico építette meg. A szabadon cserélhető művégtagot egy csomó különféle képességgel felszerelhetjük, például távoli ellenfeleket is elkaphatunk vele, vagy akár le is fagyaszthatjuk ellenlábasainkat egy rövid időre. Persze Nero klasszikus fegyverei sem maradtak otthon porosodni, a most éppen egy menő furgonnal közlekedő hős újra vígan forgatja Red Queen nevezetű kardját és a Blue Rose revolvért. Dante a megszokott pengéit, a Rebelliont és a Spardát hozza magával, de ő is kap új játékszereket: ilyen például a Devil Arms, két,

láncfűrészhez hasonló fegyver, amelyeket összepattintva megkapjuk a Cavaliere motorkerékpárt is. A sornak még messze nincs vége, Dante a Balrog nevű csizma-kesztyű kombóval is rendelkezik. Ahogy korábban már szóba került, V inkább a megidézett lényekre hagyatkozik, ha összecsapásokra kerül a sor. Árnymadara, Griffon távolsági, vilámbeszésű támadásokkal tudja megszórni a játékteret, Shadow, a párdúc tüskéket és pengéket szór a testéből, Nightmare, a hatalmas melák a leghatalmasabb rosszarcokkal is képes lesz felvenni a harcot.

### ÖRDÖGIEN SZÉP

A játékot a *Resident Evil 7: Biohazard* számára fejlesztett RE Engine hajtja, a látványra pedig az eddig látott anyagok alapján egyetlen rossz szavunk sem lehet. A *Devil May Cry 5* rendezője, Icano Hideaki azt mondta, a csapat szeretne volna a lehető legjobban megközelíteni a fotorealistikus látványt, a jelek szerint pedig egészen jó úton haladtak felé. Azt se engedjük el egyetlen kósza vállrándítással, hogy a játék mindhárom platformon a fix 60 fps-t célozza meg, szóval ezúttal végre a konzoltulajdonosok sem lesznek lépéshátrányban. Március elején kiderül, hogy képes-e a széria visszatérni a gyökereihez, amire az eddigi információk alapján hatalmas esély van. Örömmel várhatják a megjelenést a *Devil May Cry*-rajongók.





# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## DOOM: ETERNAL

A két évvel ezelőtt megjelent *Doom* remekül bizonyította, hogy az id Software-nél még mindig tudják, mitől döglök a légy. Az *Eternal* egyértelműen az elődre építkezik, de megpróbálja azt minden téren túlszárnyalni. A glory killeket a páncélunkra erősített penge teszi majd látványossá, a mozgás dinamikusabbá válik, a fegyverek sokoldalúbbak lesznek, és kapunk egy grappling hookot is, amivel odaránthatjuk magunkat a démonokhoz. A minden eddiginél félelmetesebb kreatúrák mellett ezúttal a többi játékos is megkeserítheti az életünket, köszönhetően a *Dark Souls*hoz hasonló inváziós rendszernek. Persze ha valaki a pokolfajzatokkal is beéri, az ki is kapcsolhatja ezt.



## DREAMS

Több mint három évvel ezelőtt mutatkozott be, de még mindig nem értjük pontosan, hogyan is működik majd a *Dreams*, a *LittleBigPlanet* alkotóinak készülő játéka, amely jelenleg a bétafázisnál jár. A *Dreams*ben játékokat – legyen az autóverseny, lövölde, platformer vagy logikai –, rövidfilmeket, illetve gyakorlatilag bármit megalkothatunk, csak a képzeletünk szab-

hat határt. A semmiből teremthetünk egyedi dolgokat, vagy felhasználhatunk mások által már megépített elemeket. Az alkotás és a játék nem különül el szervesen egymástól, folyamatosan próbálhatjuk a dolgokat, így lesz igazán szórakoztató az egész. Ha végre megjelenik, a *Dreams* lesz minden idők egyik legegységibb videójátéka.

# INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Media Molecule**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## DYING LIGHT 2

Chris Avellone neve egyet jelent a minőségi narratívával, és ha a Techland őt kérte fel, hogy vigyen egy kis színt a *Dying Light 2*-be, akkor biztosak lehetünk benne, hogy nem fogunk csalódnni a sztoriban. Ezúttal egy zombilepte város tetőin szaladgálunk majd, és oszlopra ugrálva próbálunk eljutni a célhoz, de sokkal hangsúlyo-

sabbak lesznek a RPG-elemek, és mindent választásaink befolyásolnak. A posztapokaliptikus város annak függvényében változik, hogy milyen döntéseket hozunk a missziók során, melyik frakciót támogatjuk, melyik NPC-t hagyjuk életben. Ez különösen kooperatív módban lesz izgalmas, ahol meglátogathatjuk barátaink városát.

## FADE TO SILENCE

Immár több mint egy éve elérhető a Steam early access programjában a *Fade to Silence*, és ez idő alatt rengeteg változáson esett át. Az egyedül és kooperatív módban is játszható túlélőjátékban a végtelennek tűnő télnel kell életben maradnunk egy posztapokaliptikus világban, ahol nemcsak a természet viszontagságaival kell megküzdenünk,

hanem az életünkre törő, furcsa démonokkal is. A hatalmas, bejárható területen alapanyagok után kutathatunk, bázist építhetünk, megmenthetünk más túlélőket, és folyamatosan fejleszthetjük karakterünket. Ha túl akarod élni a telet, tökéletes tervezésre és villámgyors reflexekre is szükség lesz, különben maga alá temet a hóvihár.

# INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
Fejlesztő **Black Forest Games**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Vostok Games**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?

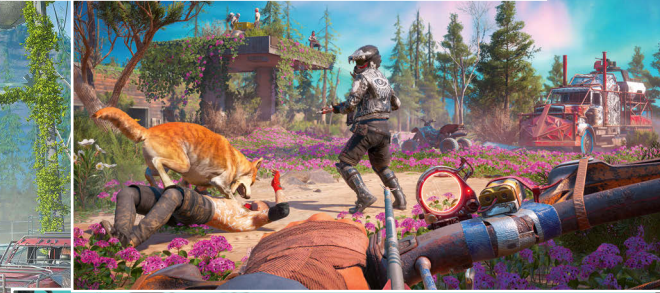


## FEAR THE WOLVES

2018 a battle royale játékok éve volt, és mivel számos projekt csak a következő hónapokban fog beérni, nincs kétségünk afelől, hogy 2019-ben is ez lesz az egyik legforróbb téma a játékiparban. A Vostok Games lövöldéje több szempontból is különleges. A címben is megemlített farkasok például falkákban járnak a játéktérrel, és komoly veszélyt jelentenek mindenki-

re. A győzelemhez el kell menekülnünk a helyszínről egy helikopter segítségével, így ha el tudjuk terelni a többi játékos figyelmét, nem is feltétlenül kell egy végső leszámolásban győzedelmeskednünk. A remek ötletek ellenére maga a játékmenet sajnos elég középszerű, de van még ideje a csapatnak, hogy rendbe tegye az alapokat a megjelenés előtt.





Atomháború után

# FAR CRY: NEW DAWN

**NEM LETT AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKA TAVALY A FAR CRY 5, DE OTT VOLT A LEGJOBB TÍZBEN.**

A GameStar szerkesztőségében nem egységesen ítéltük meg a játékot, de voltak olyanok, akik élvezték a legújabb *Far Cry* élményt még a hibái ellenére is. Vagy talán pont azért. A szerkesztők egy részének nem volt túl sok az akció, nekik eszük ágában sem volt leállni pecázni, amikor az egész megye valási fanatikusoktól hemzsegett. A nyitott világú akciójátékok között kimondottan jól szerepelt a játék, bárcsak máshol is ilyen szabadon dönthetnének arról, hogy miként oldjuk meg a feladatokat. A befejezés után azonban volt egy kis hiányérzetünk, és az önállóan játszható *New Dawn* bejelentése óta értjük is, hogy miért.

## ATOMBOMBÁK FÖLDJÉN

Tizenhét évvel járunk a *Far Cry 5* eseményei után, amikor a bombák ugyan elpusztították a régi civilizációt, de helyet csináltak valami egészen újnak. A sugárzás hatására a természet szédlőd sebesseggel hódtotta vissza az ember által elfoglalt területeket, hibrid fajok jöttek létre, az élet gőzerővel utat tört magá-



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. február 15.**

**MENNYIRE VÁRJUK?**



nak. Apró közösségekben a megmaradt népesség is prosperál, de természetesen itt is vannak vadhajtságok. Országúti fosztogatók jelennek meg, hogy uralmuk alá hajtsanak mindenkit, és aki behődöl, az élhet tovább rabszolgaként, a többiekre viszont pusztulás vár. Hope megye teljes egészében bekerült a *New Dawn*-ba; természetesen a bombák hatására olyan új területek is megjelennek, ahol korábban még soha nem jártunk. A régi szereplők közül is feltűnik néhány, és talán nem árulunk el nagy titkot azzal, ha elmondjuk, hogy Joseph Seed és a seriffhelyettes sem marad örökre bezárva az óvóhelyre. A *Blood Dragon*-hoz és a *Primal*-hez hasonlóan ez is egy kisebb volumenű, visszafogott áron értékesített játék lesz, de ha annyi órát belepakolnak, mint az őskori *Far Cry* játékba, akkor már elégedetten dőlünk hátra. Visszatérnek a specialisták és az idomítható állatok is; a bemutatkozó videóban láthattunk egy hűséges kutyát és egy veszedelmes vadkant, aki borzasztóan élvezte, amikor a fültövét vakgattuk. Új fegyvereket és járműveket is kapunk, gyanítjuk, hogy sokak kedvence lesz a kőrűrészlapot kilövő számszerj. A fegyverek és a járművek is fejleszthetők lesznek, és egy posztapokaliptikus világban nagyban növeli a túlélés esélyét, ha egyedi felszereléssel tudunk nekivágni a veszedelmes küldetéseknek.

## OTTHON, ÉDES OTTHON

Az új kiegészítő központi tere a bázis, amely folyamatosan fejlődik az irányított karakterrel együtt. Ez amolyan biztonságos háttország, ahová bármikor visszatérhetünk, de egyben gondoskodni kell a védelméről is, mivel a banditák előszeretettel fosztogatják a gazdagabb településeket. Az új részben sem kell nélkülözniünk a bázisok felszabadítását, nekünk ez az egyik kedvenc elfoglaltságunk a *Far Cry* sorozatban. Most azonban a fejlesztők csavartak egyet a dolgon, az ellenséges táborok elfoglalása után dönthetünk úgy, hogy bioetanolt készítsünk ott helyben, de akár ki is rabolhatjuk. Ilyenkor gazdagabbak leszünk jó sok nyersanyaggal, de az üresen maradt települést a banditák idővel visszahódítják, sőt meg is erősíthetik. Ilyenkor persze ismét elfoglalhatjuk, de másodszor vagy harmadszor már sokkal nehezebb dolgunk lesz. Újdonságként jelennek meg az expedíciók, ezek egyedi területekre vezetnek az Egyesült Államok távoli pontjain, amelyeket csak helikopterrel érhetünk el. Ezzel a módszerrel felfedezhetjük a nyugati partot, a déli mocsárvilágot, a Grand Canyont, de akár még a híres börtönt, Alcatraz szigét is visszafoglalhatjuk a fegyencektől. A februári megjelenésig nincs már sok hátra, addig is érdemes kicsit feleleveníteni az élményt, és elvarrni az utolsó szálat a *Far Cry 5*-ben.





# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## GEARS 5

Két, kísérletezőként is felfogható vadhajítás (a mobilos *Gears PoP*, valamint a stratégiai *Gears Tactics*) mellett egy tradicionális folytatással is készül a Microsoft. Az ötödik számított epizód a *Gears of War 4* lezárásával összhangban hátrébb sorolja JD Fenixet, helyette pedig Kait Diaz karakterét állítja rivaldafénybe, akinek származása zavarba ejtő kérdéseket vet fel, és ezekre csak otthonától távol remélhet választ kapni. Történetének szárait egymagunkban, illetve a sorozat hagyományaihoz híven online vagy osztott képernyős kooperatív módban is felgöngyölíthetjük, hogy aztán sivitő Lancerrel vessük bele magunkat az egymás elleni multiba.



## GENERATION ZERO

Látva a *Just Cause 4* kisiklását, tartunk attól, hogy három, párhuzamosan futó projekttel túlvállalta magát az Avalanche. Mindazonáltal fel lehet fedezni a potenciált a magányos és társas hajlamú (értsd coop módot kedvelő) játékosoknak egyaránt kedvező *Generation Zero*-ban. Tény, hogy nem hangzik rosszul a '80-as évek jellegze-

tes miliője (beleértve a korszak zenéit), sem pedig a svédországi helyszínek alapján tervezett nyitott, perzisztens világ. A megszállók szerepében tetszelgő, kissé unalmas dizájnt kapott robotokkal csak ritkán tudunk majd szemtől szembeni harcban elbánni, ezért javasolt a legkülönfélébb gerillamódszerekhez folyamodnunk.



# INFO

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

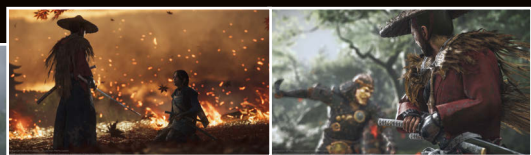
MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Sucker Punch Productions**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## GHOST OF TSUSHIMA

Senki sem csodálkozik azon, hogy egy enyveskező mosómedve és néhány, szuperképességekkel rendelkező fiatal társaságában eltöltött hosszú időszak után valami újra vágytak a fejlesztők. A Sony pedig jól tette, hogy nem kényszerítette őket lélektelen folytatások gyártására, mert így elkészülhet a csodaszép *Ghost of Tsushima*. A nesztelen gyilkolást

is támogató akciójátékban az első mongol invázió idején, 1274-ben kell visszavágnunk a megszálló seregek Cusima-sziget utolsó, még életben maradt szamurájainak egyikének. Az óriási túlerő miatt olyan eszközök és módszerek bevetésére is rákényszerülünk, amelyek összeegyeztethetetlenek a hősiesség által követett tradíciókkal.

## GOD EATER 3

Tulajdonképpen ez a sorozat első része, amelyet kifejezetten PlayStation 4-re (és PC-re) terveztek, hiszen a korábbi epizódok PSP-ről, illetve Vitaról költöztek a nappaliba. Az alapokat viszont érintetlenül hagyták a fejlesztők, azaz továbbra is az a cél, hogy megóvjuk az ún. aragamik által lerombolt civilizáció maradványait az ellenük kifej-

lesztett különleges harcosokat győzelemre vezetve. A *God Eater 3* gyors tempójú küzdelmeket ígér, korábban nem látott helyszíneket, valamint az új történetészába illeszkedő, mind ez ideig ismeretlen szereplők felbukkanását túl azon, hogy a játékelményt ezúttal nem hátráltatja a kézi konzolok korlátozott teljesítménye.



# INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Bandai Namco Studios, Marvelous, Shift**  
Platform  
**PC, PlayStation 4**  
Megjelenés **2019. február 8.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## GREEDFALL

Volt rá némi esély, hogy már 2018-ban kézhez kaphatjuk, de végül az idei kínálatot erősíti az inkább középszerű, mintsem kiváló, de valahogy mindig ígéretesnek tűnő alkotásairól ismert csapat legújabb szerepjátéka. A *GreedFall* különlegessége a koncepciójában rejlik; eszerint a megfékezhetetlennek tűnő járvány sújtotta és túl-

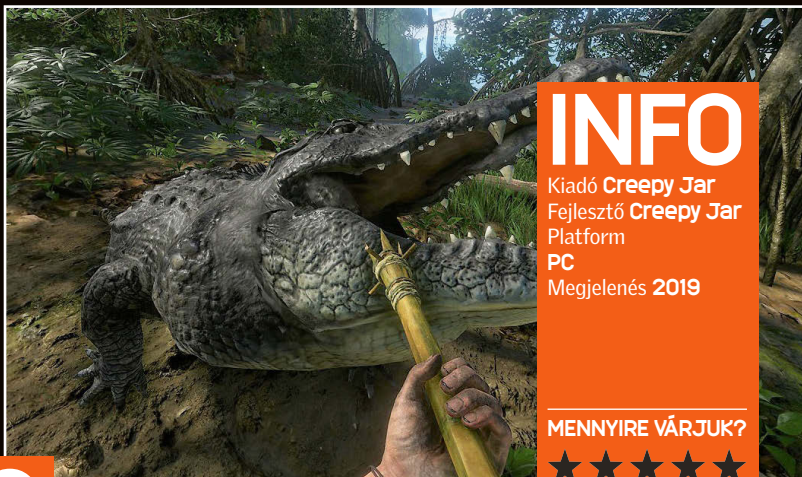
népesedett szárazföldről hatalmas flotta indul útnak egy közelmúltban felfedezett, érintetlen szigetre. A játékos a leendő kormányzó unokatestvére, emiatt aztán neki kell megőriznie a törekeny békét a gyarmatosítók és a túlik idegenkedő őslakosok között. Ha pedig kudarcot vallana a diplomácia, előkerülnek a kardok és a muskéták.



## GREEN HELL

Túlélőjátékokkal lassan Dunát lehet reszeszteni, de nagyon ritka az olyan minőségi alkotás, mint a *Green Hell*, amely az egyik legösszetettebb szimulátor a piacon. Az Amazonas esőerdejében bizony nem gyerekjáték életben maradni, és nem elég, hogy gyakorlatilag minden a vesztünket akarja, még olyan dolgokra is figyelniünk kell, hogy

a vacsoránk tartalmazza a megfelelő makronutrienseket. A sérüléseket sem feltétlenül jelzi a játék, manuálisan kell átnéznünk a végtagjainkat, van-e mondjuk kullancs a bőrünk alatt. És ha mindez nem lenne elég, hőszűk elmeállapota sem épp stabil, és a túlélési esélyeinket drasztikusan csökkenti, ha beáztatunk a dzsungelben.



## INFO

Kiadó **Creepy Jar**  
Fejlesztő **Creepy Jar**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **10 Chambers Collective**  
Fejlesztő **10 Chambers Collective**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

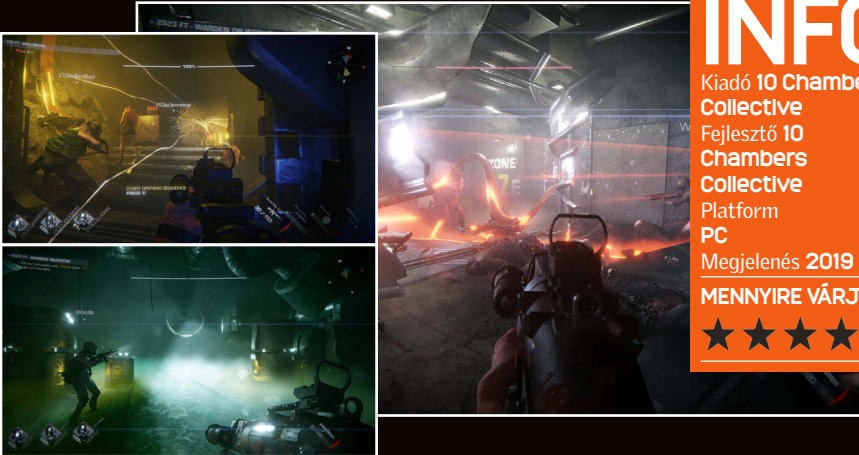
MENNYIRE VÁRJUK?



## GTFO

A kooperatív túlélőjátékokat 2018-ban is a *Left 4 Dead*hez hasonlítottuk, és bár megjelentek kiemelkedő alkotások, sajnos sok bukást is az első sorból nézhettünk végig, úgyhogy továbbra is a Valve játéka hordja a koronát. A *GTFO* azoknak készül, akik már rongyosra játszották a zombis mókát, és komoly kihívást keresnek. Itt tökéletes koor-

dinációra, hibátlan kommunikációra és kiemelkedő problémamegoldó képességre lesz szükség, hogy teljesíteni tudjuk a procedurálisan generált, ezáltal folyamatosan új kihívásokat tartogató pályákat. Ez a játék szigorúan a hardcore közösségnek készül, az egyszeri játékosok ne számítsanak sok sikerélményre.



## HALO INFINITE

Csúnyán alulmaradt a Microsoft a Sonyval szemben ebben a generációban, ami többek közt a gyenge exkluzívoknak is köszönhető. Szerencsére a kiadó felismerte a hibát, és nemcsak bevásároltak fejlesztőcsapatokból, de dolgoznak saját legendás franchise-ik, mint a *Gears of War* vagy a *Halo* folytatásán is. A *Halo Infinite*-tel az

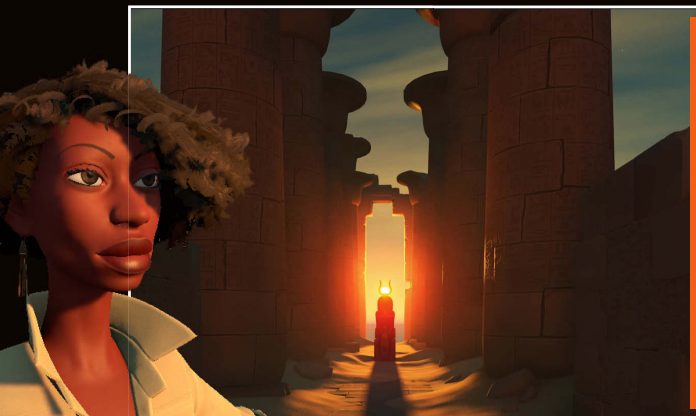
a cél, hogy az új játékosokat is könnyen bevezesse az univerzumba. A főszerepben ezúttal is Master Chief áll, a történet pedig gyakorlatilag a *Halo 5* folytatása lesz. Az új grafikus motor mellett a négyfős osztott képernyős játékmód miatt is izgatottak vagyunk, de ha igazak a pletykák, a többjátékos módra egészen 2020-ig várniuk kell majd.



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **343 Industries**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Campo Santo, Valve Corporation**  
Fejlesztő **Campo Santo**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## IN THE VALLEY OF GODS

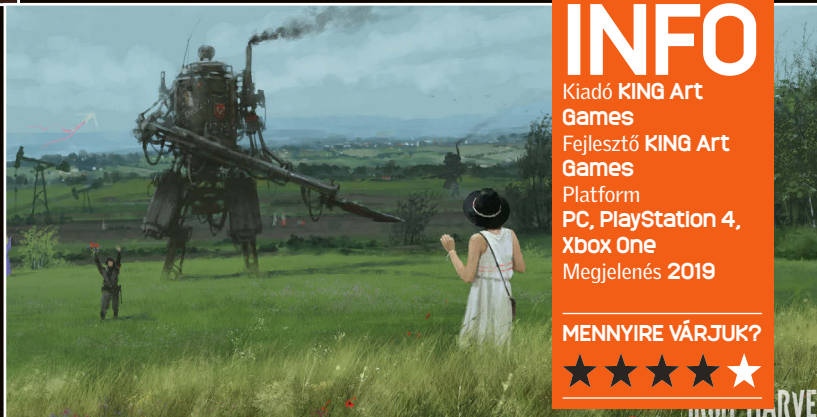
Fantasztikusan sikerült a Campo Santo első játéka, nem csoda, hogy a stúdiót még 2018 elején felvásárolta a Valve. A kizárólag PC-re készülő *In the Valley of Gods* az első trailer alapján legalább annyira lenyűgözőnek és különlegesnek tűnik, mint a *Firewatch*, Gabe Newell csapata pedig minden bizonnyal a

létező összes segítséget megadja a srácoknak, hogy ismét valami fantasztikusat tegyenek le az asztalra. Az Egyiptomban játszódó kaland várhatóan nemcsak fejtorókkal, hanem rengeteg veszéllyel is kecsgettet majd, alig várjuk, hogy magunkhoz ragadjuk a kamerát, és felfedezzük a piramisok rég elfeledett titkait.

## IRON HARVEST

Egyre több társasjátékból készül digitális változat, az *Iron Harvest* azonban valami egészen más. A nagy sikerű *Scythe* társasjáték világa alapján készülő RTS az 1920-as évek alternatív valóságába repít, ahol a mezőkön hatalmas mechák lépegetnek. A fejlesztőcsapat alaposan kikérdezte az RTS-rajongókat, hogy mit vár-

nak egy ilyen játéktól, és a visszajelzések alapján építették fel a kampány mellett a multiplayert, kooperatív módot, folyamatosan megújuló szezonokat és rengeteg kihívást tartogató stratégiai játékot. Az *Iron Harvest* kifejezetten tetszetősnek tűnik, kíváncsian várjuk, tud-e újat mutatni játékmenet terén is.



## INFO

Kiadó **KING Art Games**  
Fejlesztő **KING Art Games**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?







# INFO

Kiadó **505 Games**  
Fejlesztő **Typhoon Studios**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

A *Journey to the Savage Planet*ért felelős fejlesztőcsapatot az az Alex Hutchinson alapította, aki korábban a *Far Cry 4* és az *Assassin's Creed 3* kreatív rendezőjeként dolgozott, szöveg nem ma kezdte az ismerkedést a szakmával. Mellette más iparági veteránok alkotják a stúdió gerincét. Első játékuk egy belsőnézetes kalandjáték

lesz, amelyben a Kindred Aerospace nevezetű óriásvállalat alkalmazottjaként kell felderítenünk egy életteli idegen planetát. Elsődleges feladatunk az lesz, hogy a bolygó felfedezésével, az ott élő idegen fajok kategorizálásával végül eldöntsük, alkalmas-e ez az új világ az emberek befogadására.

## JUDGMENT

Japánban már megjelent a *Yakuza* játékok fejlesztőinek legújabb munkája, vagyis a *Judge Eyes*, ami 2019-ben nyugatra is ellátogat *Judgment* címen. A *Yakuza* világában helyet kapó spin-offban egy magánnyomozóként dolgozó ex-ügyvéd bőrbe bújhatunk, aki egy sorozatgyilkos után kutat Kamurochóban. A játék harcrendszerét a *Yakuza 0*-ból emelik át, vagyis lehetőségünk nyílik bunyó közben változtatni a különféle harci stílusok között. Újdonságként megjelenik a „nyomozómód”, ennek segítségével kell majd az úzított bűnöző nyomára akadni. Természetesen a látvány és a minőségi japán szinkron most is elsőosztályú lesz, ahogy ezt már a *Yakuza* szériánál megszokhatták a rajongók.

# INFO

Kiadó **Sega**  
Fejlesztő **Sega**  
Platform **PlayStation 4**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Spike Chunsoft**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. február 15.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## JUMP FORCE

A Bandai Namco teljesíti a manga- és animerajonok egyik legnagyobb álmát, és 2019-ben egymásnak ereszti a Weekly Shonen Jump magazin oldalain az elmúlt ötven évben felbukkant legfontosabb karaktereket egy verekedős címben. A *Jump Force*-ban olyan legendás sorozatok harcosai esnek egymásnak, mint a *Dragon Ball*, a *Naruto*, a *Bleach* vagy éppen a *One Piece*. A játékosok az ismert sze-

replők mellett egy teljesen saját karaktert is megalkothatnak majd, illetve Kane, a játékbeli főellenfelünk sem bukkant fel eddig még sehol, öt kifejezetten a játékhoz álmódíták meg. A témérdek harcos mellé persze megfelelő küzdőterek is kellene: a különböző mangákból átemelt pályák mellett a valódi világ helyszínei is felbukkanak, mivel a *Jump Force* sztorija szerint összemósódtak az univerzumok.

## KINGDOM HEARTS III

Hosszú ideig húzódtott a *Kingdom Hearts III* fejlesztése, elvégre a játékot még a 2013-as E3-on jelentették be. Mostanra viszont tényleg révbe ért a dolog, a kusza spin-off epizódok után karnyújtásnyira van a valódi, számított folytatás, amelyben ismét Sora lesz a főszereplőnk. Ő Donald Kacska és Goofy oldalán vág neki a kaland-

nak, de később egy csomó új és viszsztatérő Disney-karakter is csatlakozhat csapatunkhoz, amely immár öt főt számlálhat maximálisan. Természetesen egy csomó Disney-világot bejárhatunk majd, valamint minijátékokból sem lesz hiány; a főzőcskészős móka például a *Leccsó* mese kis patkányához kapcsolódik.

# INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Square Enix**  
Platform **PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. január 25.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Square Enix**  
Platform **PC, PlayStation 4**  
Megjelenés **2019. március 5.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## LEFT ALIVE

Igazán érdekes címenek tűnik a *Left Alive*, amelynek fejlesztéséhez valódi nagygyűlkat sikerült elcsábítani más stúdióktól. A túlélőjáték-elemekkel vegyített lövöldében a lopakodástól egészen a méretes mehek irányításáig terjed majd a repertoárunk, egyhangú játékménetre tehát semmiképp sem számíthatunk, miközben egy megszállott városban próbáljuk menteni az bő-

rűnkét. A kiadónak komoly tervei vannak a játékkal, visszafogott költségvetés mellett is szeretnének egy AAA minőségű franchise-t kiépíteni belőle idővel. Ehhez adottak az alapok, hiszen karaktereinek dizájnjáért a negyedik és ötödik *Metal Gear* dolgozó Sinkava Dzsoji felel, az *Armored Core* szériát korábban ápolgató Nabesima Tosifumi pedig a rendezői székbe ült be.



## MAID OF SKER

A belsőnézetes horrorok kedvelői valószínűleg remek új borzongási forrásként köszönhetik majd a *Maid of Sker*. A játék igazi különlegessége abban rejlik, hogy valós eseményeket dolgoz fel. Az 1898-ban játszódó történet helyszíne bizony még ma is híres zarándokhely a kísértetmitfoszok rajongói számára. Sosem derült ki, hogy tényle-

gesen mi történt azon a birtokon, ahol mi is bóklászni fogunk, a többféle ígért befejezés pedig azzal kecsegtet, hogy tényleg rajtunk áll majd, hogyan zárul le ez a háttorzongató történet, amelyben egy Thomas Evans nevezetű zenészt irányíthatunk, aki mindent megteszt majd azért, hogy megmentsa szerelmét, Elizabeth Williamst.

## INFO

Kiadó **Wales Interactive**  
Fejlesztő **Wales Interactive**  
Platform **Nintendo Switch**  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Nintendo**  
Fejlesztő **Team Ninja**  
Platform **Nintendo Switch**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER

A 2018-as The Game Awards egyik legkellemebb meglepetése a *Marvel Ultimate Alliance* harmadik részének bejelentése volt, amely ezúttal egyedül a Nintendo hibrid konzoljára készül el. Ahogy azt az alcím is sugallja, a cel-shading grafikát használó beat 'em up játékban Thanos legkeményebb harcosaival, a Fekete Renddel kell

majd megküzdenünk. A választható karakterek listája egyelőre még nem ismert, de az biztos, hogy a Bosszúállók, az X-Men és a Galaxis őrzi szereplőit is csatába küldhetjük. Elvileg négyfős kooperatív módban is szeleltelhetjük majd az ellenségeket, amiért mindenképpen nagy piros pontot érdemelnek a fejlesztők.



## INFO

Kiadó **Piranha Games**  
Fejlesztő **Piranha Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019. szeptember 10.**

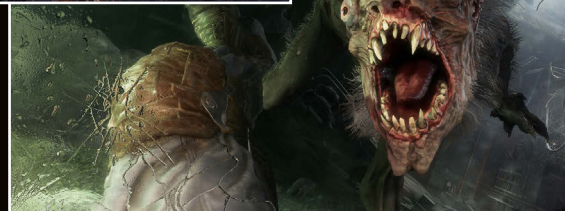
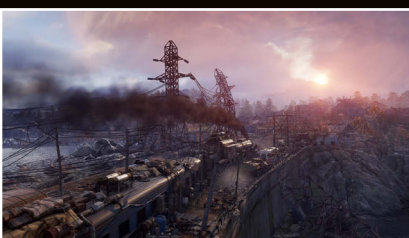
MENNYIRE VÁRJUK?



## MECHWARRIOR 5: MERCENARIES

Harmincnégy évet ölel majd fel a *MechWarrior 5: Mercenaries* története, amelynek végén már egy egész seregnek parancsolhatunk, a játék kezdeti szakaszában viszont még annak fogunk örülni, ha rozoga alapmechanikát egyáltalán működéssé tudjuk bírni. A 3015 és 3049 (vagyis a klánok inváziója) közötti időszak-

ban pedig lehetőségünk nyílik majd több mint két tucat mechbe behupanni, és azokat irányítva ölni a gaz ellent. Maga a játékmenet az ingyenes *MechWarrior Online* alapjaira épül, szóval akinek kézre esett az MMO irányítása, az most sem fog komoly gondokkal találkozni a gépszörnyetemek terelgetése közben.



## INFO

Kiadó **Deep Silver**  
Fejlesztő **4A Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. február 15.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## METRO EXODUS

Dmitrij Gluhovszkij posztapokaliptikus regényei immár harmadik videójátékos adaptációjukat kapják meg, a *Metro Exodus* pedig messze az eddigi leggyönyörűbb és legösszetettebb átiratnak tűnik. A masszívan történetközpontú FPS játékban a brutális harc és az óvatos lopózás váltogatásával tudunk majd csak átjutni a felszínen kóborló különfé-

le mutáns rondságokon. Érdekes egyébként, hogy a manapság egyre gyakoribb csúszásokkal ellentétben az *Exodus* pont hogy korábban készült el, ezért hozták előre, február közepére a megjelenés időpontját. Nagyon bízhat a játékban a kiadó, mivel így a *Far Cry New Dawn*-mal, a *Jump Force*-szal és más komoly címekkel egy napon küldi őt ringbe.

## MINECRAFT DUNGEONS

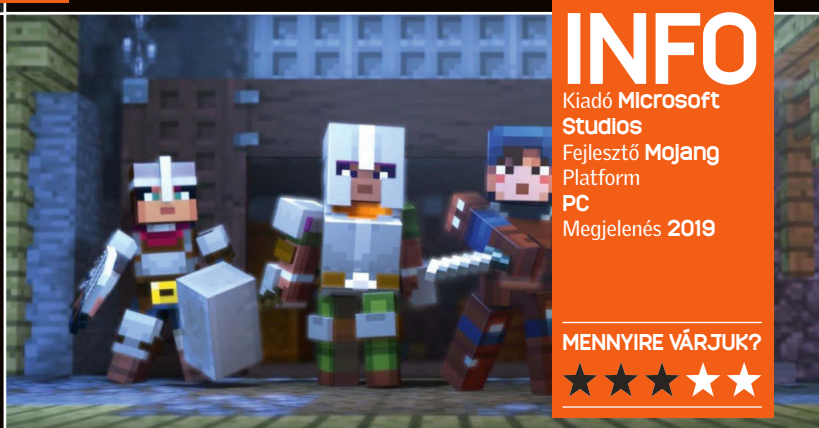
Van még új a *Minecraft* napja alatt, ezt bizonyítja a *Minecraft Dungeons* bejelentése. Ez az akció-kalandjáték a klasszikus katakombafelfedező alapokra épít, de persze az egészet átülteti a Mojang kockásított világába. A játékban négy kalandor indul majd útnak, viszontagságos kalandjuk során pedig

csak a küldetések és a helyszínek egy része lesz fix, a *Minecraft Dungeons* nagy részét procedurálisan generálja majd a rendszer, vagyis minden adott ahhoz, hogy hosszú távon egy újabb zsáner kedvelőit is lekösse a *Minecraft*. Ehhez hozzájárulnak a belengetett új fegyverek, felszerelések és ellenségek is.

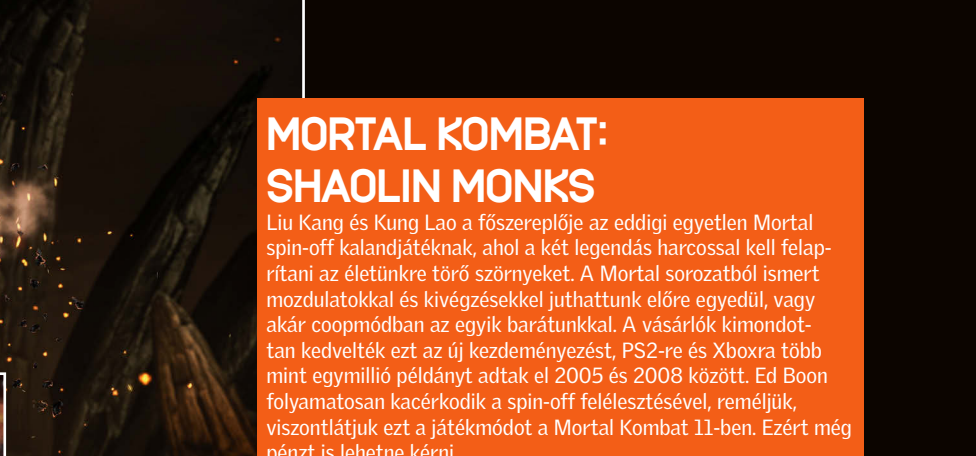
## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Mojang**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?







## MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Liu Kang és Kung Lao a főszereplője az eddigi egyetlen Mortal spin-off kalandjátéknak, ahol a két legendás harccsal kell felapírítani az életünkre törő szörnyeket. A Mortal sorozatból ismert mozdulatokkal és kivégzésekkel juthattunk előre egyedül, vagy akár coop módban az egyik barátunkkal. A vásárlók kimondottan kedvelték ezt az új kezdeményezést, PS2-re és Xboxra több mint egymillió példányt adtak el 2005 és 2008 között. Ed Boon folyamatosan kacérkodik a spin-off felélesztésével, reméljük, viszontlátjuk ezt a játékmódot a Mortal Kombat 11-ben. Ezért még pénzt is lehetne kérni.



Kitépem a beledet... is

# MORTAL KOMBAT 11

**V**AGYUNK EGY PÁRAN, AKIK AZT GONDOLJUK, HOGY AZ ELMÚLT HARMINC ÉV LEGJOBB ÉS LEGISMERTEBB VEREKEDŐS JÁTÉKA A MORTAL KOMBAT. Ezzel a megállapítással lehet vitatkozni, csak éppen nem érdemes, hiszen a *Mortal Kombat*ot még azok is ismerik, akik életükben nem vettek kontrollert a kezükbe. Aggódnak szülők egész hada harcolt azért, hogy tiltsák ki a Naprendszerből ezt a sorozatot, de szerencsére győzött a józan ész, és idén már a tizenegyedik epizódot tölthetjük le kedvenc platformunkra.

### A SÁRKÁNY KÖZBELÉP

Azt persze mi sem tagadjuk, hogy maga a játék a végletekig erőszakos, véres, és egyáltalán nincs jó hatással a zsenge gyermeklelkekre, de nem is nekik készült. Sosem értettük azokat a habzó szájú szülőket, akik kis-korú gyermekük védelme érdekében megfosztanák a felnőtt játékosokat is a betevő *Mortal*-adagjuktól; nekünk is vannak gyerekeink, a lehetőségekhez mérten igyekszünk őket megkímélni a gerinckitépés nem túl gusztyos látványától. A kulcs az, hogy a felelős szülő tudja, mivel játszik a csemetéje, így időben közbe tud avatkoz-

## INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment  
Fejlesztő NetherRealm Studios  
Platform Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2019. április 23.

### MENNYIRE VÁRJUK?



ni, ha túlzottan erőszakos tartalom kerül a gépére. Ez a gondolatmenet hatványozottan igaz lesz a *Mortal Kombat 11* esetében is, hiszen a trailer alapján bizony ismét bőven a „csak tizenhét éves felülieknek” kategóriába fog tartozni az új rész. Egyelőre túl sok konkrétumot nem árultak el, mindössze egy trailert mutattak be, amelyben két ikonikus karakter, Raiden nagyúr és Scorpion szabdalja egymást darabokra. A menetet kiütéssel Raiden nyeri, de sokáig nem örülhet győzelmének, mivel megjelenik a küzdőtérben egy alternatív Scorpion, aki gyorsabbnak és erősebbnek tűnik, mint legyőzött alteregója. A leharcolt viharistennek esélye sincs, feje hamarosan Scorpion lándzsájának végét díszíti fel.

### ÖLNI TUDNÉK EGY RUHÁÉRT

A fejlesztők a bejelentéssel egy időben megszéllőztették, hogy új grafikus motort kap a játék, sőt számos újítást is behoznak a *Mortal* sorozatba. Az egyik közülük már egyszer bizonyított az *Injustice* második részében: az összes karaktert felöltöztethetjük olyan harci ruházatba, amely ténylegesen hatással van a teljesítményre. És ezzel el is érkeztünk a modern játékok egyik nagy rákfénéjéhez, a mikrotranzakcióhoz. Senki-nek se legyen kétsége afelől, hogy a Warner nem mond le Grál lovaghoz hasonlóan a zsíros profitról, amit ezek az extra felszerelések jelentenek. Biztos, hogy az új részben

is vásárolhatunk pénzért csillogó vértékkel és fegyverekkel kitömött ládákat. Kár lenne azonban előre leszedni a fejlesztőkről a keresztvizet, de érdemes felkészülni a legrosszszabpra, és sok-sok gyakorlással ledolgozni a hátrányt, amit ezek a pénzért vett örökök jelentenek.

Az új grafikus motor már sokkal izgalmasabb téma; bízunk benne, hogy a grafikai fényezések helyett (mellett) inkább az animációk folyamatosságára helyezik a hangsúlyt a fejlesztők, ezen a területen van a legnagyobb lemaradása a *Mortal* sorozatnak a konkurenciához képest. Biztosak vagyunk abban, hogy a sztorit folytatni fogják, a tizedik rész túlságosan gyorsan ért véget. Raiden nem kicsit rágott be, és megfogadta, hogy többé nem bánik kesztyűs kézzel az ellenfeleivel. Az agymosott Kitana és Liu Kang megrökönyödve hallgatták az új viharistent, csak ekkor fogták fel, hogy új időszámítás vette kezdetét a *Mortal Kombat* univerzumban. Érdekes lesz innentől folytatni a sztorit, de még ennél is izgalmasabb az a pletyka, ami a neten kering a bemutató videó megjelenése óta. Eszerint Ed Boon komolyan elgondolkodott azon, hogy az egyjátékos mód mellé betesz még egy további játékmódot, amelyet egyedül vagy coop módban tolhatunk. Ez leginkább a *Shaolin Monks* spin-offhoz hasonlítana. Borzasztóan szurkolunk, hogy igaznak bizonyuljanak ezek a híresztelések.



## MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

Továbbra sem kaptunk megjelenési dátumot a *Mount & Blade II: Bannerlord*hoz, pedig már ki tudja, mióta hegesztik a játékot a TaleWorlds Entertainment szakemberei. Ettől függetlenül folyamatosan adagolnak pár új infót az új *Mount & Blade*-ről, így legalább azt tudjuk, hogy a méretes játéktéren egyre nagyobbra duzzadó se-

regünkkel temérdek falvat és várkastélyt meglátogathatunk, karakterünket pedig a játékba pakolt 18 egyedi képzettségnek köszönhetően a saját stílusunk szerint alakíthatjuk. Calradia tájain a középkori hadviselés grandiózusabb oldalát is megtapasztalhatjuk, ugyanis a várostromok sem maradhatnak ki a *Bannerlord*ból.



## INFO

Kiadó **TaleWorlds Entertainment**  
Fejlesztő **TaleWorlds Entertainment**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **N/A**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Devolver Digital**  
Fejlesztő **DeadToast Entertainment**  
Platform **Nintendo Switch, PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## MY FRIEND PEDRO

A Devolver neve garancia az elborult szórakozást, nem lesz ez másképp a *My Friend Pedro* esetében sem. Tulajdonképpen egy lövöldözéssel tarkított, oldalnézetes platformerről van szó, amelyben egy maszkos alakkal kell ölmot erőszert mindenkiébe, aki csak mozog. A dolog azáltal válik érdekessé,

hogy mindezt balett-táncosok mozdulatait megszegeyénítő akrobatikus trükkök kíséretében fogjuk véghez vinni, sőt néha még egy gördeszkát is használunk majd akció közben. Persze nem csak az agyatlan lövöldözésről szól majd az egész, olykor különböző fizikaalapú rejtvényeken is túl kell jutnunk.



## NARCOS: RISE OF THE CARTELS

Az amerikai Kábítószer-ellenes Hivatal (DEA) és a Medellin kartell szemszögéből is nekiugorhatunk a Netflix saját gyártású, népszerű sorozatán alapuló, körökre osztott akció-stratégijának. A fejlesztők ígérete szerint a *Narcos: Rise of the Cartels* brutalitásában cseppet sem marad el a filmsorozattól, szóval a *Narcos* keményvona-

las rajongói már most dörzsölhetik a tenyerüket. Továbbra is várjuk, hogy a játékménétből is mutassanak végre valamit, mert egyelőre csak pár rövidke kedvcsináló videóval kellett beérnünk. Külön öröm, hogy a játék konzolokra is ellátogat, hiszen ez még mindig nem olyan gyakori a stratégiai címek esetében.



## INFO

Kiadó **Curve Digital**  
Fejlesztő **KUJU Entertainment**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## NECROMUNDA: UNDERHIVE WARS

Az utóbbi években nem lehetett okuk a panaszra a Warhammer 40K univerzum rajongóinak, legalábbis ami az ebben a világban játszódó címek megjelenését illeti; kis túlzással szinte folyamatosan érkeztek az új játékok. Nem lassul a tempó a jövőben sem, hiszen elvileg 2019-ben megkapjuk a *Necromunda* társasjáték vi-

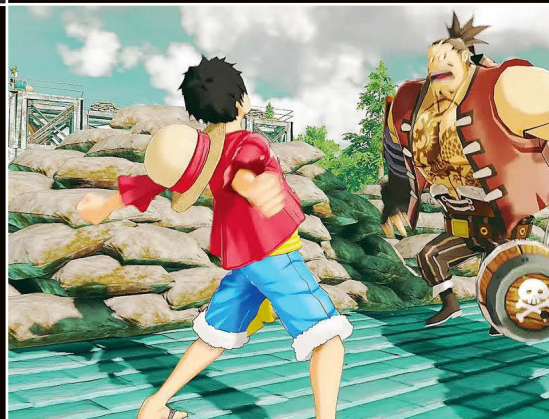
deojátékos adaptációját is. Az alvilági összecsapásokra építő címben folyamatosan fejleszthetjük majd saját bandánkat, amelynek az Underhive nevezetű területen kell majd helyt állnia a rivális kompániákkal szemben. A *Rogue Factor* a *Mordheim: City of the Damned*del már bizonyított, úgyhogy most is bízunk bennük.



## ONE PIECE: WORLD SEEKER

Eredetileg már 2018-ban meg kellett volna jelennie az eddigi legambiciózusabb *One Piece* játéknak, Kodzsi Nakadzima vezető producer szerint viszont kellett még egy kis finomhangolás. A tavalyi Gamescomon nekünk is lehetőségünk volt kipróbálni a szabadon bejárható világot kínáló akció-kalandjátékot, amellyel azok is bátran tehetnek majd egy próbát, akik eddig

még egyetlen mangafüzetet sem vettek a kezükbe, Monkey D. Luffy kalandjait még ők is szerethetik, ha alapvetően kedvelik a műfajt. Az animében és a mangákban látott egyedi harci technikák mind-mind visszaköszönek a játékban is, valamint a közkedvelt szereplők sem maradnak ki, szóval a széria rajongóinak egyenesen kötelező lesz a vásárlás.



## INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Ganbarion**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. március 15.**

MENNYIRE VÁRJUK?







# INFO

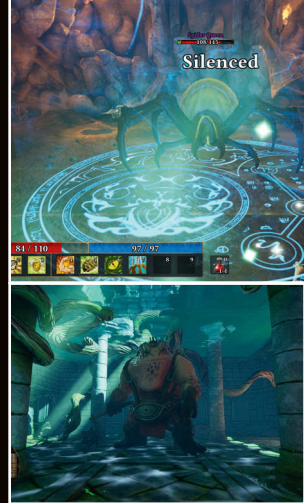
Kiadó **Zen Studios**  
Fejlesztő **Zen Studios**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## OPERENCIA: THE STOLEN SUN

Jelenleg nem tart ott a hazai játékfejlesztés, ahol például a lengyel, de néhány csapat büszkén és kitartóan viszi a zászlót. Köztük van az elsősorban a flippereiről ismert Zen Studios is, amelynek új projektje, az *Operencia* egy belsőnézetes fantasy dungeon crawler lesz, körökre osztott harccal és szerepjátékos elemekkel. *Operencia* földjét ellepi a sötétség, miután egy ismeretlen erő elrabolja a Napkirályt, és nekünk, hős kalandoroknak kell sír-helyek, idegen tájak felderítésével a nyomába erednünk. Részben a magyar történelemből is merít, feltűnik benne például a hét vezér, emiatt számunkra különösen kedves. Egyelőre csak PC-re tervezik kiadni.



## ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Mindenkit elvarázsolt négy évvel ezelőtt a metroidvania stílusú platformer, az *Ori and the Blind Forest*, és a folytatás is hasonlóan csodálatosnak ígérkezik. Az *Ori and the Will of the Wisps*ben ismét a címszereplőt terelgetjük, célunk pedig az lesz, hogy megismerjük az erdőn túli világot, valamint Ori valódi végétét. Az átdolgozott harcrend-

szer számos új fegyvert, képességet és varázslatot kínál, a fejlődési rendszernek köszönhetően pedig saját játéktípusunkhoz igazíthatjuk, egyre erősebbé tehetjük a karaktert. Az Xbox Game Pass-előfizetők az első naptól kezdve korlátok nélkül játszhatják majd, úgy-hogy ha másképp nem, így mindenképp próbáljátok ki.



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Sitherine**  
Fejlesztő **Flashback Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## PANZER CORPS 2

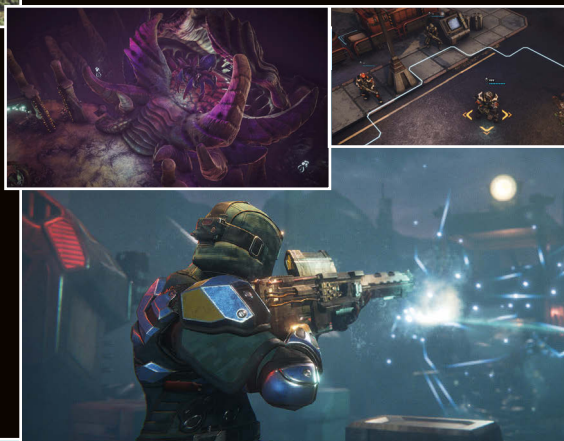
Jelentős közösséget gyűjtött magá köré a 2011-ben megjelent *Panzer Corps*, amit a fejlesztőcsapat évenként át kiegészítőikkel bővített, a játékosok pedig modokkal járultak hozzá a játék életben tartásához. Most, nyolc évvel később jön a nagyobb, ambiciózusabb folytatás, amely alatt már Unreal Engine 4 fog dübörögni, ami mind a látvány,

mind a lehetőségek tekintetében sokat segít. A második világháborús téma marad, és a fejlesztők igyekeznek hívek maradni a stratégiai játékok aranykorát idéző, klasszikus játékménethez, miközben próbálnak a mai közönség elvárásainak is megfelelni. Reméljük, hogy sikerrel járnak, és nem esnek két part közé a lövészárokbá.

## PHOENIX POINT

Nagyon jól sikerült a Firaxisnak az *XCOM* sorozat újraellesztése, de az eredeti játékok tervezője, Julian Gollop egy saját szellemi utódon dolgozik. Az alapfelütés ismerős: a Phoenix Point 2047-ben játszódik, az idegenek támadást indítanak a Föld ellen, a mi feladatunk pedig ennek visszaverése lesz. A lények megal-

kotásakor Lovecraft munkásságából merítették, a játékmenet vegyesen tartalmaz elemeket a *Fallout*, az új *XCOM* és a *Crusader Kings II* játékokból. Nagyon részletes és gondosan kidolgozott lore van mögötte, úgy-hogy ha elkészül, és sikert arat, ebből még valami hosszú távú dolog lehet. Csak készüljön el végre!



# INFO

Kiadó **Snapshot Games**  
Fejlesztő **Snapshot Games**  
Platform **PC, Mac, Xbox One**  
Megjelenés **2019. június**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Daybreak Game Company**  
Fejlesztő **Daybreak Game Company**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019. január 29.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## PLANETSIDE ARENA

A 2012-ben megjelent *Planetside 2* még a Guinness Rekordok Könyvébe is bekerült mint a legnagyobb többjátékos csatának teret adó FPS: 1158-an voltak egy meccsben. A sorozat következő részében is hatalmas ütközetekben vehetünk részt: lesznek 250 vs. 250 csaták, vagy 499 játékosal harcolva küzdhetünk azért, hogy utolsóként maradjunk

életben a battle royale-módban. Hagyományos multis módok, járműves és gyalogos harc, csztok, pörgős akció – minden meglesz a játékban, amit egy modern online FPS-től várhatunk. Az egyetlen kérdés, hogy a közönség rákap-e; a tartalom mennyiségére nem lesz panasz, de nem biztos, hogy elég vonzóvá tudják tenni.



## PSYCHONAUTS 2

Még a 2015-ös The Game Awards során jelentették be, hogy készül a maga korában nem túl sikeres, de idővel kultjátékká vált *Psychonauts* folytatása, ami a közönség támogatásának köszönhetően jöhet létre, Tim Schafer felügyelete alatt. Razt, egy frissen végzett pszichonautát irányítjuk majd, aki különleges képességeivel (telekinézis,

pirokinézis, lebegtetés) veszi fel a harcot a korrupcióvá vált Psychonauts szervezet ellen. Egy pillanatig sem kell komolyan venni, viszont az eddigi látottak alapján épp emiatt lesz nagyon szórakoztató, mókás és kötelező mindenki számára, aki egy kicsit is szereti az elborult dolgokat és a Double Fine munkáit.

## INFO

Kiadó **Starbreeze Studios**  
Fejlesztő **Double Fine Productions**  
Platform **PC, Mac, Linux, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Iceberg Interactive**  
Fejlesztő **Corbie Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019 eleje**

MENNYIRE VÁRJUK?



## RAILROAD CORPORATION

Az elmúlt egy-két évben újra erőre kapott a tycoon játékok műfaja; nem csak a játékok mennyisége nőtt, a minőségükkel is elégedettek lehetünk. Hamarosan megjelenik a *Railroad Corporation*, amelyben a 19. századi Egyesült Államokban, a gőzgépek aranykorában üzemeltethetjük vasúti vállalatunkat – előtte viszont alkalmazottként kell helyt-

állnunk. Nem csupán vasútvonalakat építünk, de a helyi gazdaságot is fellendíthetjük, befektethetünk, miközben próbálunk a politikusokkal is jó kapcsolatot ápolni. Természetesen nem mi vagyunk az egyetlenek, akik ebben az iparban látják a lehetőséget, a konkurencia és a tőzsdepiac is a nyakunkban fog lihegni.

## REMNANT: FROM THE ASHES

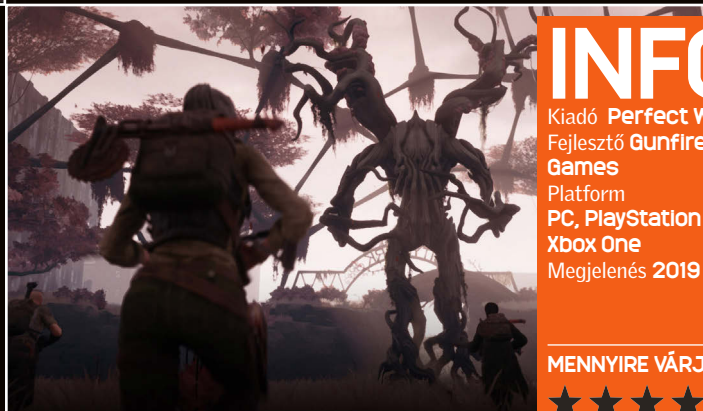
Komolyan próbálkozott, mégsem tudott a Gunfire Games a *Darksiders III*-mal osztatlan sikert aratni, de közben párhuzamosan már egy másik játékon is dolgozott. A jövőben földönkívüli lények támadása fenyegeti az emberiség létét, a túlélők kénytelenek egyrészt egy alternatív dimenzióba menekülni, másrészt felvenni a harcot velük. Területen-

ként más és más ocsmányságok várnak majd, akiket különböző módszerekkel tudunk ártalmatlanítani. Szerepet játszik a craftolás, vegyesen kell használnunk közelharcit és lőfegyvereket. Kooperatívan is játszhatjuk egyszerre három társunkkal. Már egy nagyon kicsit kezdjük unni a posztapokaliptikus témát, de ha a játékmenetet eltalálják, jöhet.

## INFO

Kiadó **Perfect World**  
Fejlesztő **Gunfire Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Capcom**  
Fejlesztő **Capcom R&D Division 1**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. január 25.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## RESIDENT EVIL 2

A Capcom nagy mestere a remastereknek, már korábbi generációkban is előszeretettel újította fel játékeit. A *Resident Evil 2* esetében viszont még egy lépéssel tovább megy. A remake-ben szinte csak a történet (Leon és Claire próbálnak elmenekülni a zombikkal teli Raccoon Cityből) marad a régi: a fix kameraállást váll fölöttire cseré-

lik, az irányítást modernizálják, a karaktermodelleket egy kicsit átalakítják. Ugyanakkor figyeltek arra is, hogy megmaradjon háttorzongató horrorának, ne legyen belőle akciójáték, így egyszerre lehet tökéletes élmény a veteránoknak és az újoncnak is. Olyan, mintha kapnánk egy folytatást, de az ismert sztorival, helyszínekkel.

## RUNE

Lassan húsz éve már, hogy megjelent a *Rune*, a Human Head Studios vikinges akció-kalandjátéka. Most ugyanaz a fejlesztőcsapat készíti a folytatást, amely egy sandbox, nyílt világú szerepjáték lesz. Ugyanúgy a skandináv mitológia köré épül, szörnyekkel és mindenféle lényekkel harcolhatunk jellegzetes közelharcit fegyvereket (kardok,

bárdok stb.), valamint az általunk választott istenség által biztosított képességeket használva. Küldetéseket teljesítünk, a végső célunk pedig Loki megsemmisítése lesz, ami csak közös erővel sikerülhet. Először korai hozzáféréssel teszik majd elérhetővé, és a játékosok visszajelzései alapján alakítják, fejlesztik.

## INFO

Kiadó **Ragnarok Game**  
Fejlesztő **Human Head Studios**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?

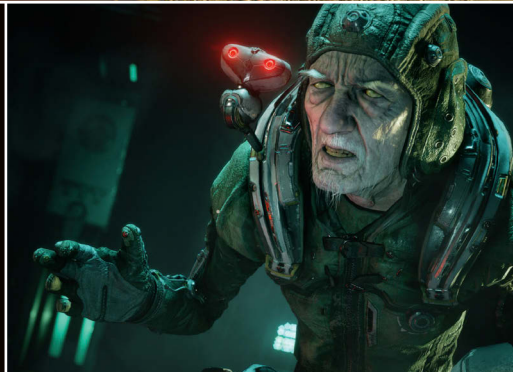






A pusztulás mindenkit megörjít

# RAGE 2



**M**ÉG CSAK EGY RÖVID GONDOLAT EREJÉIG SEM MERÜLT FEL BENNÜNK, HOGY A BETHESDA VALAHA ELŐHÚZZA A RAGE FRANCHISE-T, PEDIG AZ ELSŐ JÁTÉK EGYÁLTALÁN NEM VOLT ROSSZ. A történeten lehetett volna dolgozni még, a világ lehetett volna érdekesebb, illetve a PC-sek is jobbat érdemeltek annál a változatnál, amit kaptak, de a játékmenet, a lövöldözés nagyon élvezetes volt. Kétségtelen, hogy jár neki még egy esély, és szerencsére úgy tűnik, a fejlesztők készek változtatni azon, ami nem működik, miközben megtartják, ami az első részt élvezetessé és egyedivé tette.

## AZ ÖNFELEDT ROMBOLÁS MESTEREI

Mivel a Bethesda-nak tetszett az Avalanche Studios munkássága (*Just Cause* sorozat, *Mad Max*), a két stúdió évek óta beszélgetett arról, hogyan tudnának együttműködni. A Bethesda és az id Software egyszer csak úgy érezte, eljött az ideje, hogy a *Rage 2* megszülessen, és felkérte a svéd csapatot, hogy ír-

## INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**  
Fejlesztő **Avalanche Studios, id Software**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. május 14.**

MENNYIRE VÁRJUK?



ja össze, hogyan képelné el a játékot. Az id nem akart egyedül belevágni egy nyílt világú játék fejlesztésébe, sokkal kézenfekvőbb volt egy ebben tapasztalt brigád segítségét kérni. Végül úgy alakult, hogy a munka nagy részét a svédok végzik, a játék alatt az id Tech 7 helyett a *Just Cause* játékokat is hajtó Apex Engine dolgozik, és az idesek csak besegítenek, hogy a harc a játékaikra jellemző módon gyors, pörgős és folytonos legyen. Folyamatos a kapcsolattartás, mindenki hozzáadja a szakértelmét, segít a tesztelésben, az ötletelésben és a tervezésben, de a programozás, az assetek elkészítése a stockholmiakra hárul. Emellett tulajdonképpen az Avalanche adja a nyílt világú akciójátékokban szerzett tapasztalatát, az id az akciódús FPS-ek készítése során felhalmozott tudást, és így rengeteg, a gyakorlat hiányából eredő hiba kiküszöbölhető. A *Just Cause* 4-gyel ugyan nem sikerült kihozni a maximumot az Apexből, de próbálunk meg ettől elvonatkoztatni; szerencsére az E3-on és a Gamescomon kipróbálható demó nem adott okot az aggodalomra.

## POSZT-POSZTAPOKALIPSZIS

Úgy látszik, a következő néhány év visszatérő témája az apokaliptikus után ismét virágzó világ lesz. A szürke, lepusztult tájak már

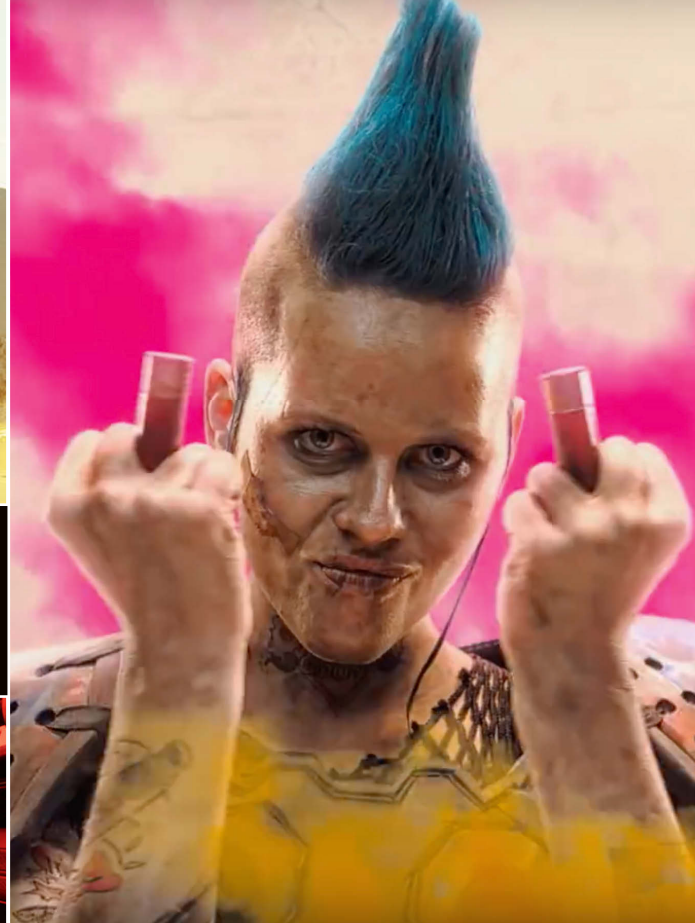
nehezen ingerlik a játékosokat, így most olyan területekre juthatunk el, ahol a katasztrófa után az élet újra virágzásnak indult, a természet új erőre kapott, és elkezdte visszafoglalni a földeket. Harminc év telt el a mindent leromboló aszteroida becsapódása óta, a túlélők elkezdtek berendezkedni, közösségek alakultak ki. Persze nem mindenki látja a jövőt a civilizáció újrakiépítésében, Vineland határain kívül vérszomjas bandák és mutánsok harcolnak a területekért és a túléléshez szükséges cuccokért. Az Authority nevű, romjaiból ismét felépült szervezet sem a békében hisz, Cross tábornok vezetésével igyekszik felforgatni a világot. Az általunk is irányított főszereplő, az utolsó ranger (röviden összefoglalva különleges képességekkel és hatásos felszereléssel ellátott rendfenntartó), Walker kénytelen elhagyni a biztonságos jelentő falakat, és a túlélésért küzdeni.

Neki kényelmetlen a helyzet, nekünk viszont annyiban mindenképp jó, hogy egy hatalmas, változatos világot fedezhetünk fel, ami folyamatosan ellát bennünket tennivalóval. Ellátogathatunk mocsaras tájakra, földalatti csatornarendszerekbe és laboratóriumokba. Természetesen nem kell kilométereken át gyalogolni, légpárnás járművek, monster truckok, jégkrémes autók és helikopterek is a rendelkezésünkre állnak; amit





**” AZ IDESEK CSAK BESEGÍTENEK, HOGY A HARC A JÁTÉKAIKRA JELLEMZŐ MÓDON GYORS, PÖRGŐS ÉS FOLYTONOS LEGYEN**



## HA TE MONDOD

**Tim Willits stúdióvezető, id Software: „A MachineGames dolgozik a Wolfensteinen, ami egyedi. A Quake Champions az Quake Champions. Aztán ott a Doom és a Rage 2. Mind különbözőnek, de megvan bennük a DNS, az id DNS-e, amitől úgy érezni, mintha egy családhoz tartoznának. [...] Ha szeretted a Doomot, szeretni fogod a Rage 2-t, a Wolfensteint és a Quake-et is.”**



## HA MÁR KIDERÜLT, NE TITKOLJUK

2018 egyik emlékezetes pillanata volt, amikor a kanadai Walmart az E3 előtt egy hónappal feltöltött egy rakás, még bejelentés előtt álló játékot, köztük a Rage 2-t. A legtöbb fejlesztő nem reagált, viszont a Bethesda poénos tweetekkel kvázi megerősítette, hogy a játék tényleg jön. A bejelentésre végül pár nappal később került sor.

találunk, azt vezethetjük. Kalandozásaink során táborok, versenyek (bizony, szervezettek és rögtönzöttek egyaránt), elpusztításra váró konvojok akadhatnak utunkba, melléküldetéseket teljesíthetünk, vadászhatunk vérdíjakért, segíthetünk barátságos arcoknak megmenekülni szorult helyzetekből, vagy ellátogathatunk a Mutant Bash arénába, ahol mutánsok folyamatosan ömlő hadaival mérkőzhetünk meg a nézők szórakoztatására. A feladatok teljesítéséért egyrészt instant jutalmak járnak, másrészt javíthatjuk viszonyunkat bizonyos, a történetben kulcsszerepet játszó karakterekkel. A *Far Cry 5* esetében tapasztaltuk már, hogy milyen, amikor a játék anynyi impulzust küld, hogy az már a játékélmény rovására megy; remélhetőleg az avalanche-os srácok is látták, és lesz legalább egy perc nyugalmunk két támadás között. Legalább medvéktől és méhészborzoktól nem kell tartanunk.

### KAPARD ÖSSZE, AMIT TUDSZI

Walker maga sokféle lehet, megváltoztathatjuk külsejét, és eldönthetjük a nemét, de akárhogy is alakítjuk,

egy biztos: nem egy esetben figura. A Nanotrite képességeknél köszönhetően szuperhősökre jellemző mozdulatokat hajthat végre: földbe csapódhat, duplán ugorhat, cikázhat, illetve egy lökéshullámmal feloszlathatja támadóit, ha nagyon eldurvul a helyzet. Ezeket összeláncolva, kiegészítve fegyverei és egyéb kütyüi nyújtotta lehetőségekkel könnyen elbánhat egész nagy hordákkal is, az Overdrive-ot bekapcsolva pedig még ütőképesebbé válhat. Legjobb barátunk mégis a wingstick lesz, amely már az első játékban is sokszor leegyszerűsítette a dolgunkat. Az eszköz tulajdonképpen egy háromágú bumeráng, amelynek ágai éles pengékkel vannak felszerelve, amivel elég szép vérengzést lehet rendezni. Csendes, gyors, sokoldalú: az elmúlt harminc évben rengeteg fejlesztést kapott, így több célpontot is el tud találni egy repülése során, a célpontkövetésnek köszönhetően a fedezékben lévőket is könnyen eltalálja, robbanószerekkel pedig még halálosabb, mint egyébként. Néha, véletlenül szerűen, csak a móka kedvéért pörög még párat, miután eltalálja célpontját, hogy véres masszává varázsolja arcberendezését.

### DOLGOZUNK A JÖVŐN

Bár többjátékos mód semmilyen formában nem lesz a *Rage 2*-ben, a Bethesda szolgáltatásként kezeli, ingyenes és fizetős frissítésekkel bővíti majd. Nem zárják ki teljesen, hogy később valamilyen formában kerüljön bele multi, de egyelőre arra fókuszálnak, hogy egyjátékos élményként jó legyen. Kooperatív móddal sem kísérleteztek egyelőre, úgyhogy erről is lemondhatnak. Az alapján, amit eddig láttunk és hallottunk a játékról, nem lehet egyértelműen megmondani, hogy jó lesz-e, vagy sem. Rengeteg a potenciál benne, tele van érdekes ötletekkel, és az önfeledt, folytonos mézszárlás mindig jó móka, de ha a világ túlszűfolt lesz, és kétpercenként rohamoznak meg a banditák, miközben próbálunk egy fontos küldetés teljesítésével továbblépni a sztoriban, azért nem sokan lesznek hálásak. Emellett az Avalanche játékaiban a történet soha nem volt erős, az id címében pedig nem is kellett annak lennie, de ezen a fronton remélhetőleg mind a csapatok korábbi alkotásaihoz, mind az első *Rage*-hez képest lesz előrelépés.





# INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **Jo-Mei Games**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## SEA OF SOLITUDE

A Jo-Mei Games ígéretesnek tűnő kalandjátékában egy Kay nevű fiatal lányt fogunk alakítani, aki azért próbálja felhátrálni egy elhagyott, vízzel elárasztott város összes titkát, hogy arra is fényt deríthessen, ő maga miért változott szörnyeteggé – ez a város pedig nem más, mint Berlin. Az Electronic Arts az *Unravel* két része, az *A Way Out* és a *Fe*

után újra egy sikervárományos független játékot karolt fel. Csak remélni tudjuk, hogy a jövőben is ilyen címek kerüljenek majd ki az EA Originals programból. Berlin elárasztott utcáin végigcsónakázni nem lesz egy vidám móka, az első előzetesek megvillantották már a játék féltelmes oldalát is, szóval érdemes felkészülni a parafaktorra.

## SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Bár sokan a *Bloodborne* folytatását várták a FromSoftware-tól, a csapat inkább valami teljesen újba fogott bele. Ez lesz a *Sekiro: Shadows Die Twice*, ami ugyan szintén *Souls*-alapokra támaszkodik, de a legtöbb szempontból különbözik a stílussteremtő szériától. Jóval dinamikusabb mozgásra, gyorsabb harcra számíthatunk (amelyben elsődleges célunk az ellenfél kifárasztása,

majd hirtelen kivégzése lesz), karakterünk mechanikus műkarjának segítségével pedig bármikor felránthatjuk magunkat különféle magaslati pontokra, ez a csontkéz ugyanis egyben egy ügyes kis grappling hook is. Az embert próbáló bosszarcok ezúttal sem maradnak ki, a címmel ellentétben garantáltan több mint kétszer fogunk meghalni a játék során.



# INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **FromSoftware**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. március 22.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Devolver Digital**  
Fejlesztő **Croteam**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **N/A**

MENNYIRE VÁRJUK?



## SERIOUS SAM 4: PLANET BADASS

A *Serious Sam 4* fejlesztői nem vicceltek, amikor közölték, hogy egyszerre akár százezer ellenfél is rohagálhat majd előttünk, miközben épp egy kombájt irányítva daráljuk le a rondaságokat. A játék a létező összes szempontból megpróbál rálicitálni a korábbi részekre, ennek pedig a sorozat rajongói csak örülhet-

nek, mert most is adott lesz a szó lehető legjobb értelmében vett elmebeteg játékmenet. Ugyan lesznek opcionális küldetések, és a világ méreteit is hatalmasra húzzák ki, azért azt sem szabad elfelejteni, hogy ettől még nem válik a *Serious Sam 4* egy szokásos nyílt világú címmé, az alapok maradnak a régiiek.

## SHENMUE III

Összesen több mint hétmillió dollárt dobtak össze a *Shenmue III* támogatói, így ez a játék is tökéletesen bizonyította a közösségi finanszírozás hatékonyságát. A megjelenés remélhetőleg már tényleg nem csúszik tovább 2019 augusztusánál. A második epizód befejezése után vesszük majd fel egyébként a történet fonalát. Főhősünk, Ryo Hazuki Japánból Kínába utazik, hogy végre megtalálja ap-

ja gyilkosát, itt azonban egy olyan különleges lánnyal találkozik össze, aki korábban már az álmaiban is megjelent. Lesznek persze visszatérő szereplők is, illetve folyamatosan haza lehet majd telefonálni Japánba, hogy tartuk a kapcsolatot a régi ismerősökkel. Azt már most leszögezték az alkotók, hogy a játék nem tesz pontot a történet végére, szeretnék még folytatni a sorozatot.



# INFO

Kiadó **Deep Silver, Shibuva Productions**  
Fejlesztő **YS Net, Nello**  
Platform  
**PC, PlayStation 4**  
Megjelenés **2019. augusztus 27.**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## SKULL & BONES

Az *Assassin's Creed* játékok hajócsatáin felbuzdulva a Ubisoft úgy döntött, hogy erre a játékmecanikára akár egy teljesen különálló címet is fel lehet húzni. Ehhez persze szükség volt arra is, hogy gyűrjanak egy keveset a hajózáson: jóval összetettebb lesz a feladatunk, mint mondjuk a *Black Flag*ben volt, ugyanakkor olyan apróságokkal már nem kell bajlódnunk,

mint a vitorlák külön állítgatása. Az eltérő sebességű és felszereltségű hajók mind-mind másfajta harcmodort kívánnak meg, ezeket az összes olyan tengeri medvének el kell majd sajátítani, akik huzamosabb ideig szeretnének túlélni az Indiai-óceánon – ez lesz ugyanis a játéktér, célpontjaink pedig a portugál kereskedők és a Kelet-indiai Társaság hajói közül kerülnek ki.



## STEEL DIVISION 2

A *Steel Division: Normandy 44* folytatása a Bagratyon hadműveletet, vagyis az 1944-es, hatalmas szovjet támadást dolgozza fel. Az új epizódban az egyjátékos, illetve a tíz a tíz eleni multiplayer játékmódokat is alaposan átgyúrák, bőven várnak majd bennünket újdonságok a kizárólag PC-re megjelenő RTS-ben. A kam-

pányban a valós idejű harc mellett röpkre osztott játékmódot is megjelenik, ezek a fordulók mind fél napnyi játékbéli időt ölelnek fel. Mindkét játékmódban huszonöt pályát kapunk, amelyek egytől egyig méretarányosan készültek el, a legnagyobb közülük pedig egy 150-szer 100 kilométeres monstros lesz.



## INFO

Kiadó **Eugen Systems**  
Fejlesztő **Eugen Systems**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **1C Entertainment**  
Fejlesztő **Cultic Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES

A *Stygian: Reign of the Old Ones* leginkább úgy lehetne jellemezni, hogy az alkotók fogták az első két klasszikus *Fallout* epizódot, belekeverték H. P. Lovecraft világát, és az egészet nyakon öntötték egy megkapó, kézzel rajzolt látvánnyal. Többféle olyan „kasztból” válogathatunk, amelyeket már jól ismernek a *Cthulhu* társasok és videójátékok kedvelői, annál viszont, hogy fel-

fedezőnek, bűnözőnek vagy épp arisztokratának állunk, sokkal izgalmasabb karakterünk hitbéli meggyőződése. Ennek függvényében fogjuk ugyanis viszszenyerni a játék során elveszített épelméjűségpontjainkat. Ha például egy racionális karaktert indítunk, akkor kutatnunk kell a különféle mítoszok mögött meghúzódó tények után, ezek függvényében járnak a pluszpontok.

## TEAM SONIC RACING

Ahogy a Nintendo is menetrendszerűen érkezik mindig az új *Mario Kart* címekkel, úgy a Sega sem feledkezik el jó öreg Sonic pájtásunk versenyjátékos szériájáról. A *Team Sonic Racing*ben tizenöt ismert Sonic karakter közül kell kiválasztanunk pilótánkat, akinek aztán mindenféle trükköket is bevetve kell jól

teljesítenie a futamokon. A korábbi részeketől eltérően ezúttal komoly kooperatív elem is került a játékba, a versenyeken ugyanis csapattársakkal együtt indulunk el, a legjobb helyezést pedig társaink segítségével érhetjük csak el, a magányos farkasoknak itt nem terem majd babér.



## INFO

Kiadó **Sega**  
Fejlesztő **Sumo Digital**  
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. május 21.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE DARK PICTURES: MAN OF MEDAN

A Supermassive Games pár, kevésbé sikeres VR-próbálkozás után visszatér ahhoz, amihez piszkosul ért: újra egy narratív horrorjátékot fognak készíteni. A *The Dark Pictures* antológia tulajdonképpen horrorok gyűjteménye lesz, a bekerülő összes játék valamiféle városi legendát vagy népi hiedelmet dolgoz majd fel. Ezek

közül az első, a *Man of Medan* rögtön egy kísértethajós sztorival nyit, ahol bármelyik rossz döntésünk az egyik szereplő azonnali halálát okozhatja. Elég valószínű, hogy első végigjátszáskor nem fogjuk tudni a fiatalokból álló kis csapat összes tagját megmenteni, és valakit elragad a szellemhajó.

## THE GUILD 3

A Steamen 2017 szeptembere óta elérhető már korai hozzáférései verzióban a *The Guild 3*, ha azonban minden jól megy, idén a kész játékot is megkaphatjuk. Ebben a középkori szimulátorban egy tisztességesen működő céhet kell kiépítenünk, amely nemcsak előállítani képes a különb-

zó javakat, de ügyesen kereskedik is velük. Persze közben beleszól a dolgokba a politika vagy épp a szerelem is, szóval egy változatos, váratlan fordulatokkal teli kalandra érdemes számítani, nem egy olyan szimulációra, amelyben csak táblázatok felett görnyedünk.



## INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
Fejlesztő **GolemLabs, Purple Lamp Studios**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?







## INFO

Kiadó **Raw Fury**  
Fejlesztő **Odd Tales**  
Platform  
**PC, Mac, Linux, Xbox One**  
Megjelenés **N/A**

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE LAST NIGHT

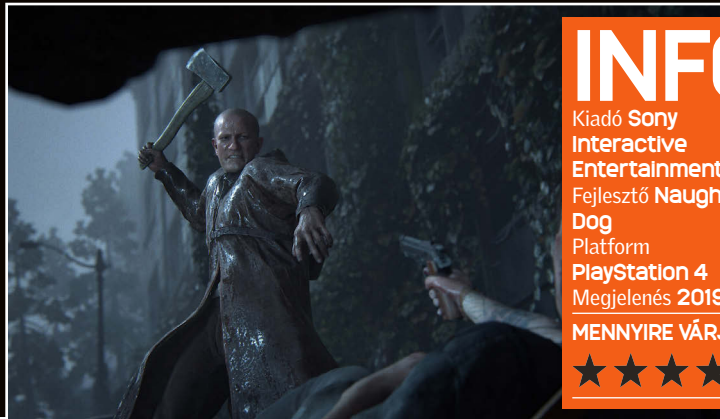
Legutóbb a csapat finansiális problémái kapcsán hallottunk a *The Last Night*ről, az Odd Tales különleges, oldalnézetes játékaról. Története szerint a jövőben a gépek minden emberi munkát kiváltanak, így az emberek azzal küzdenek, hogy életcélt találjanak maguknak. A főszereplő, Charlie egy gyermekkori baleset miatt nem élhet játékosított életet,

ahogy a többiek, egy nap azonban kap egy lehetőséget, ami kirángathatja unalmas mindennapjaiból. A játékmenetben vegyesen kap szerepet a lopakodás és a lövöldözés, valamint az NPC-ekkel való interakciók. Mind felütése, mind a 2D-t és 3D-t vegyítő pixelartos látványvilága egyedí; ha megjelenik, az év indie játéka is lehet.

## THE LAST OF US PART II

Sok izgalmas Sony-exkluzív van a csőben, amelyek megjelenési évét sem jelentette be a kiadó, de mind közül a *The Last of Us* folytatását várjuk legjobban. Ellie és Joel örökre a szívünkhöz nőtt, alig várjuk, hogy újra lássuk őket. A játék öt évvel az első rész után veszi fel a fonalat. Ellie már felnőtt, őt fogjuk irányí-

tani, de Joel is visszatér. A lányt düh hajtja, de egyelőre csak tippelhetünk, hogy ez miből fakad. Új, érdekes karakterek, veszélyes csoportok jelennek meg. Biztos, hogy feledhetetlen élményben lesz részünk; Naughty Dog játékban még nem csalódtunk, és a Sony 2018-as felhozatala is elég biztosíték.



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Naughty Dog**  
Platform  
**PlayStation 4**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **TT Games**  
Platform  
**Nintendo Switch PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. február 26.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME

Nem tudjuk, mikor látja úgy a Warner Bros., hogy már nem éri meg *LEGO* játékokat készíteni, vagy legalábbis nem olyanokat, amilyeneket a TT Games az elmúlt tizenöt évben megállás nélkül gyártott, de egyelőre nincs megállás; februárban érkezik a *The LEGO Movie 2 Videogame*, amelyben újraélhetjük a hónap ele-

jén bemutatkozó film eseményeit, valamint meglátogathatjuk az első rész helyszíneit is. Összesen száz karaktert irányíthatunk. A játékmenet annyival egészül ki, hogy a játéktérreket utak, építmények felhasználásával bővíthetjük, módosíthatjuk. A swiches változat dobozosan egy hónap késéssel, március 26-ától lesz elérhető.

## THE OCCUPATION

Az *Ether One*-nal bemutatkozott White Paper Games egy újabb belsónézetes kalandjátékkal készül. Az 1987-ben játszódó *The Occupation*ben egy újságíró alakítunk, akinek négy (valós időben mért) órája van feladata teljesítésére. A történetet minden tettünk formálhatja, és hibáinkkal időt veszíthetünk; ha például elkapnak, mi-

közben valami olyat csinálunk, amit nem volna szabad, 15 percre bezárnak, és csak utána folytathatjuk az információgyűjtést. Feladatunkat nehezíti még, hogy az MI irányította ellenfelek néha váratlan dolgokat művelnek. Akármit is teszünk, az idő telik, és a játéknak valahogyan vége lesz – akkor is, ha négy órán át egyhelyben állunk.



## INFO

Kiadó **Humble Bundle**  
Fejlesztő **White Paper Games**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. február 5.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## INFO

Kiadó **Giant Squid**  
Fejlesztő **Giant Squid**  
Platform  
**N/A**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE PATHLESS

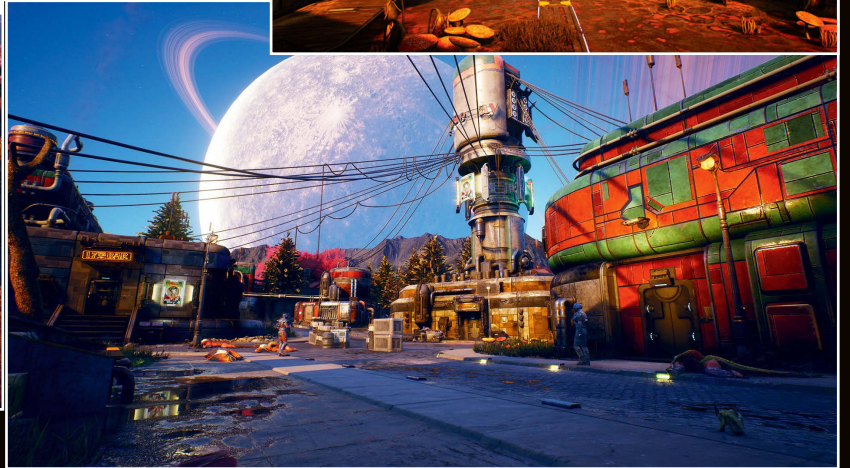
A 2016-ban megjelent *Abzú* egy csodálatos kalandjáték volt, amelyben egy bűvált irányítva fedezhettük fel az óceán titkait. Különleges, megnyugtató élményt kínált, amelyet korábban a *Journey*-től kaptunk. A fejlesztők 2018 végén jelentették be következő alkotásukat, a *The Pathless*, amelyről egyelőre nagyon keveset tu-

dunk. Valószínűleg az ősi kínai építész és a mitológia is szerepet kap benne; bűnös lelkektől kell megszabadítanunk egy erdőt. Hú társunk lesz egy sólyom, akinek segítségével néhol a levegőben szállhatunk. Sajnos még a platformok sem ismertek, de számíthatunk arra, hogy egyik modern gépet sem hagyja ki.



## BÚCSÚ A PLAYSTATIONTÓL

2018. november 10-én adták hírül a mexikóvárosi X018 rendezvényen, hogy a Microsoft felvásárolta az Obsidiant a hasonló profilú inXile-lal egyetemben. Emiatt a Feargus Urquhart vezette stúdiótól a Pillars of Eternity II: Deadfire mellett a The Outer Worlds az utolsó olyan játék, amelyik elérhető a Sony konzolján.



Fallout az űrben

# THE OUTER WORLDS

**M**ÁR AMÚGY IS ALAPOSAN MEGTÉPÁZTA A BETHESDA RENOMÉJÁT A FALLOUT 76-TAL KAPCSOLATOS MALÓRÖK SOROZATA, AMIKOR AZ OBSIDIAN ODASZÚRT EGYET A DECEMBERI THE GAME AWARDS GÁLÁN.

Legújabb játéka bejelentésekor ugyanis nem mulasztotta el gondosan kihangsúlyozni, hogy az a csapat dolgozik rajta, amelyeknek a széria egyik legkiválóbb darabját, a *New Vegas*-t köszönhetjük, a projektet pedig az eredeti *Fallout* tervezői, Tim Cain és Leonard Boyarsky vezetik. A *The Outer Worlds* tökéletesen megkomponált trailere, amely alatt Iggy Pop *The Passenger* című slágere szól, az említett franchise-on túl a *BioShock*, a *Borderlands*, a *Mass Effect*, sőt még a *Firefly* kedvelőiben is megpendíthetett valamit, mert akkorát ment a YouTube-on, mint a cég történetében még egyetlen videó sem. Csak az Obsidian csatornáján hétmillió megtekintés fölé jutott három hét leforgása alatt, visszhangja pedig szinte egyöntetűen pozitív.

### ISTEN HOZOTT A GALAXIS PEREMÉN

A *The Outer Worlds* a távoli jövő egy lehetséges variációját mutatja meg,

## INFO

Kiadó **Private Division**  
Fejlesztő **Obsidian Entertainment**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

### MENNYIRE VÁRJUK?



amelyben az emberiség már kirajzolta a Naprendszer határain túlra, hogy minden lakható planétára rátegye a mancsát. A játékos egy telepeseket szállító, eredeti útvonaláról évtizedekkel korábban letért hajó hibernációból ébresztett utasa, akit örült tudósra emlékeztető megmentője belerángat egy összeesküvésekkel teli kalandba, ennek középpontjában pedig a térséget uralmuk alatt tartó vállalatok állnak.

Viszonylag hamar hozzájutunk majd egy saját MI-vel felszerelt űrhajóhoz, amely a későbbiekben mobil főhadiszállásként szolgál. Ide pakolhatjuk le a felesleges lootot, és ide vackolják be magunkat társaink is, akik közül egyszerre ketten kísérhetnek el. Kidolgozott személyiséggel, egyedi képességekkel, határozott célokkal és hozzájuk kapcsolódó küldetésekkel rendelkeznek, idővel akár össze is barátkozhatunk velük, de aki többre vágyik, csalódni fog, mert az Obsidian ez alkalommal nem engedi szádba szökkenni a szerelmet. Természetesen le is mondhatunk a társaságukról, ha inkább egyedül néznénk szembe a játék nyújtotta kihívásokkal, mert a négyféle támogatott játéktípus közül három nem feltétlenül igényli jelenlétüket.

Aki erőszakkal rendezné a nézeteltéréseket, módosítható közelharc és löfegyverekkel, valamint különleges hatású eszközökkel (például zsugorító sugárral) támaszthatja alá érveit, sőt még célzást megkönnyítő időlassítást (Tactical Time Dilation) is használhat. Mások

bújócskát játszhatnak, de annak sincs akadály, hogy szónoki képességeink megcsillogtatásával készteszük ellenfeleinket megadásra. Végezetül pedig adott a lehetőség, hogy igazi vezért faragjunk szótlán avatárunkból, akinek képességeit látványosan felerősítik a vele tartó társai, és fordítva.

### A JÓ, A ROSSZ ÉS A FUTÓBOLOND

Bő két évvel a nyilvános leleplezés előtt kezdődtek el a munkálatok, és a csapat már akkor eldöntötte, hogy nem akar véresen komoly játékot fejleszteni. A *The Outer Worlds* fekete humora nem csupán a cégek mindenütt jelenlévő hirdetéseiben vagy a feladatok természetében érhető tetten, hanem a párbeszédekben is. Akár komplett idiótaként is viselkedhetünk, hogy könnyesre röhögjük magunkat a döbbs NPC-k reakcióit, valamint a csapattársaink eluralkodó szekunder szégyenérzetét látva, aminek nem áttalan hangot is adni. Mindez önkéntes, senki sem kényszerít arra, hogy így tegyünk. Ahogy az is rajtunk múlik, hogy vállaljuk-e pár testi, illetve szellemi hendikep kellemetlen következményeit busás kárpótlásért cserébe. Például amennyiben sokszor farba harapják a raptidonok, karakterünk rettegni kezd tőlük, és ügyetlenebbé válik a harcban, ha csak egy is felbukkan a közelében. A gyógyíthatatlan főbiát extra perk-ponttal ellentételezi a játék, ennyiért talán megéri kockáztatni.





# INFO

Kiadó **Ubisoft**  
 Fejlesztő **Ubisoft Blue Byte**  
 Platform **PC**  
 Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE SETTLERS

Varázslatosan fest az ős folyamán esedékes *The Settlers*, amely a *Tom Clancy's The Division* első és második része alatt is dübörgő Snowdrop motorral készül. Remek hír a régi vágású rajongók számára, hogy a formula megújítására tett újabb kísérlet helyett a fejlesztőcsapat visszanyúl az alapokhoz, és miközben a narratív százlól sem

feledkezik meg, az építkezést, az önfenntartó gazdaság feltételeinek megteremtését, illetve derék telepeseink általános jólétét helyezi a középpontba. A terjeszkedés katonai módszerei továbbra is adottak, viszont a szomszédos népek módszeres lemészárlása helyett akár a rivális vezérekkel párba-ozva is célt érhetünk.

## THE SINKING CITY

Sajnálatos módon csak átmenetileg tudta csillapítani Lovecraft rajongóinak éhségét a 2018-as *Call of Cthulhu*. Szerencsére az említett kalandjáték fejlesztésével eredetileg megbízott gárda mindössze néhány hónpra van attól, hogy befejezzen egy jóval ambiciózusabb projektet, amelyben a hangulati elemeken és a kozmikus rejtélyek utá-

ni elengedhetetlen nyomozáson kívül a harc is rendben lévőnek tűnik. Ráadásul a *The Sinking City* struktúrája kevésbé kötött, az elsődleges cselekményszálát opcionálisan teljesíthető mellékküldetések is megtámogatják. Kicsi a valószínűsége, hogy unatkozni fogunk Charles W. Reed magánnyomozóként a víz alá került Oakmontban.



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## THE SURGE 2

Vitathatatlanul a jobban sikerült Souls-like játékok között tartjuk számon a német csapat akció-szerepjátékát, így aztán indokolt a folytatás. Szemben az első résszel, már magunk kreálhatunk karaktert, bár azt ígérik, hogy valamilyen formában feltűnik majd az eredeti főhős, Warren is. Ahogy azt várni lehetett, új típusú el-

lenfelekkel készülnek a fejlesztők, köztük olyanokkal, amelyek értékes felszerelési tárgyakkal és kiegészítőikkel rövidíthetik meg a játékost. A történet ott veszi fel a fonalat, ahol az előző epizódé véget ért, helyszínként pedig egy ökológiai katasztrófa sújtotta várost kapunk, ahol a legkülönfélébb szerkezetek törnek az életünkre.

## THEY ARE BILLIONS

Már egy teljes évet töltött a korai hozzáférés stádiumában ez a valós idejű (de bármikor megállítható) stratégiai játék, amelyben a zombiapokalipszist követően próbáljuk megóvni fajunk utolsó hírneműjét. A csapat tervei szerint 2019 folyamán elkészül a kampány, és akkor teljes pompájában elrajtolhat a *They Are Billions*, hogy to-

vábbi játékosok ismerkedjenek össze az általa nyújtott kihívással. Egyszerre akár húsz ezer élőhalottból álló horda veheti ostrom alá kolóniánkat, és minden taktikai érzékünkre szükségünk lesz ahhoz, hogy zakkant zsoldosokból álló seregünk segítségével visszaverjük a támadást, remélve, hogy senki sem fertőződik meg a falakon belül.



# INFO

Kiadó **Numantian Games**  
 Fejlesztő **Numantian Games**  
 Platform **PC**  
 Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Mire véget ért a tél, New York utolsó kerülete is felszabadult, ezért új célpontot keresnek maguknak a *The Division 2* ügynökei Washington D.C. képében. A fővárosban ha lehet, még inkább kétségbeesítő a helyzet, ezért aztán célszerű barátaink oldalán bekapcsolódnunk a küzdelembe, noha

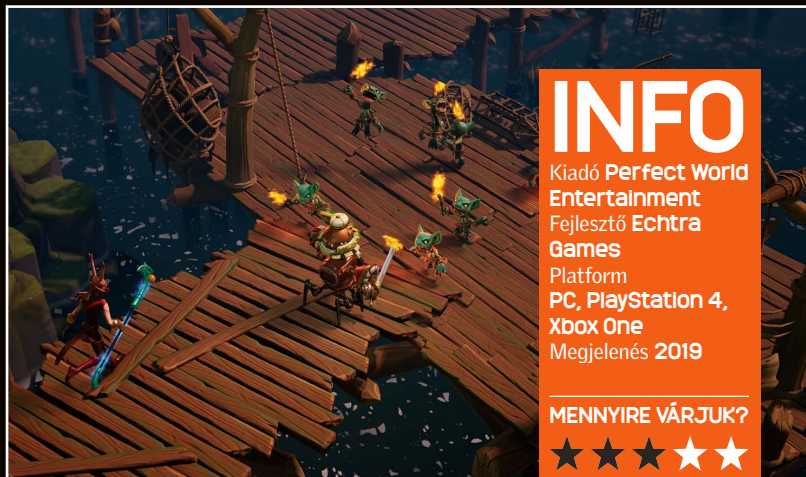
az első részhez hasonlóan magányos farkasként is érvényesülhetünk. Természetesen a PvP sem maradhat ki, ahogy a formula szerves részét alkotja az ügynökök személyre szabhatósága, a fegyverek és kiegészítők széles választéka, valamint a megunhatatlan feldezőharc is.



## TORCHLIGHT FRONTIERS

Bár a *Torchlight 3* már biztosan nem fog elkészülni, hiszen a fejlesztő Runic Games lehúzta a rolót, a széria kiadá-sáért felelős Perfect World bejelentette, hogy egy másik csapattal dolgoznak egy új epizódon. A *Frontiers* ugyanabban az univerzumban játszódik, hangulata viszont nagyon más lesz, mint az eddigi játékoké. Egy

megosztott, állandó, de mégis dinamikusan változó világban bandázhatunk barátainkkal és a többi játékoskal, csapatokban próbálhatjuk legyőzni az ellenfeleket, és bemelegíthetjük az embert próbáló dungeonökbé is. Amíg várunk a *Diablo 4*-re, mindenképp teszünk majd ezzel is egy próbát.



### INFO

Kiadó **Perfect World Entertainment**  
Fejlesztő **Echtra Games**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Sega**  
Fejlesztő **Creative Assembly**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019. március 7.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

A *Total War* sorozat következő epizódja a második század végi Kínába repít minket, ahol a legnagyobb dinasztiák azért küzdenek, hogy saját uralmuk alatt egyesítsék az országot, és olyan birodalmat építsenek, amelyet még nem látott a világ. Tizenegy legendás hadvezér valamelyikével vágathatunk bele a kalandba, a győzelemhez pedig katonai, technológiai,

gazdasági és politikai fronton is dominálnunk kell. A különböző karakterek közti viszony kiemelt szerepet kap, egész csapatát dőlhetnek el azon, hogy milyen a kapcsolatunk a többi hadvezérrrel. A lehetőségek tárháza elképesztően széles, éppen ezért résen kell lennünk, ha diadalmaskodni akarunk a többi dinasztia felett, hiszen a történelmet a győztesek írják.

## TRAVIS STRIKES AGAIN: NO MORE HEROES

Mindig furcsán nézünk Suda51 játéka-ira, és nem lesz ez másként a *No More Heroes* sorozat legújabb epizódjában sem. Ebben a felülnézetes akció-kalandban a két főhőst beszippantja egy elátkozott játékkonzol, és végig kell magukat verekedniük a különböző játékokon, ha ki akarnak jutni onnan. A témának köszönhetően kifejezetten változo-

tos pályákat darálhatunk végig akár kooperatív módban is, megküzdve a különböző bossokkal, na meg persze a bugokkal, amelyek megnehezítik a dolgunkat. Az biztos, hogy a franchise szerelmeseinek ez a játék is tetszeni fog, de ha valaki csak most ismerkedik Suda51 stílusával, akkor nem biztos, hogy ez a legjobb kiindulópont.



### INFO

Kiadó **Nintendo**  
Fejlesztő **Grasshopper Manufacture**  
Platform  
**Nintendo Switch**  
Megjelenés **2019. január 18.**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **RedLynx**  
Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. február 12.**

MENNYIRE VÁRJUK?



## TRIALS RISING

A Ubisoft E3-as konferenciájának egyik meglepetése volt a *Trials* sorozat folytatásának bejelentése, de a jelek szerint a rajongók egyszerűen nem tudják megenni a motoros trükköket. A *Rising* minden eddiginél durvább pályákat, meredekebb ugratókat, trükkösebb akadályokat és örültebb viadalokat kínál, amelyek során a világ összes pont-

ján megfordulunk majd, földön, vízben és levegőben. Ha mindez nem lenne elég, kapunk helyi többjátékos módot is, ahol egy barátunkkal ketten ülhetünk egy tandemmotoron, és ha bármelyikünk hibázik, akkor annak csúnya esés lesz a vége. El sem tudjuk képzelni ennél gyorsabb módját régi barátságok darabokra zúzásának.

## TROPICO 6

Nyolc év és hét játék után elbúcsúzott a Kalypso Media a három legutóbbi *Tropicót* is jegyző Haemimonttól, ezért El Presidente újabb eljövételét már a *Might & Magic Heroes VII*-tel csúnyán befürdött Limbic vette át. Tartunk is egy picit a fejlesztőváltás káros következményeitől, de ha nem bolygatják meg túlságosan a sorozat alapja-

it, akár még jól is végződhet a történet. Mindenesetre izgalmasan hangzik, hogy egy-egy sziget helyett komplett szigetcsoportokat vegyünk birtokba, hidakkal és alagutakkal összekötve őket, és az a lehetőség is vonzó, hogy ügynököket küldjünk a határainkon túl, akik új és hasznos ismeretekkel gazdagodva térnek majd vissza.



### INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
Fejlesztő **Limbic Entertainment**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. március 29.**

MENNYIRE VÁRJUK?







# INFO

Kiadó **Finji**  
Fejlesztő **Andrew Shouldice**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# TUNIC

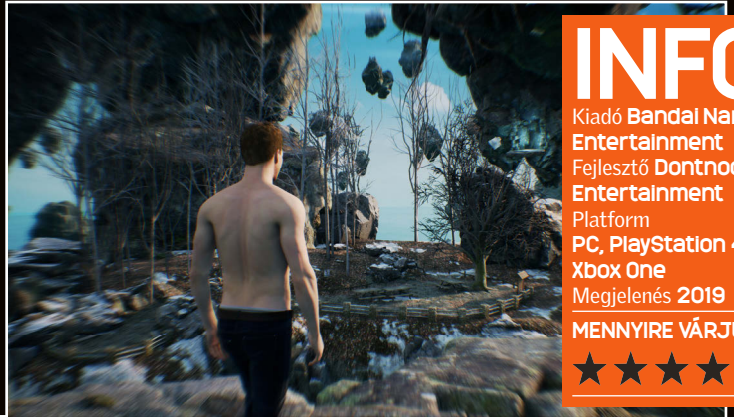
Andrew Shouldice játékát először 2015-ben jelentették be, akkor azonban még a Secret Legend címet viselte. Azóta sok minden megváltozott, és a cuki róka kalandjai a tavalyi E3-on már *Tunic* munkacímen bukkantak fel. Az azonnal magával ragadó látvány mögött egy vérbeli hack and slash áll, a játékméletbe belenézve pedig nem

nehéz észrevenni, hogy az alkotó a *Dark Souls*ból és a *Legend of Zelda*-ból inspirálódott. Nagyon drukkolunk a *Tunic*nak, már csak azért is, mert egyetlen fejlesztő munkája, és ha egy ilyen projektnek sikerülne nagy utat megtennie, az minden bizonnyal rengeteg ifjú programozót inspirálna, hogy belevágjon a saját játékába.

# TWIN MIRROR

Néhány év alatt akkorára nőtt a *Life is Strange* fejlesztőinek stúdiója, hogy képessé vált párhuzamosan több projektet is futtatni. Az említett kalandjáték második évada mellett javában készül a szintén epizodikus szerkezetű *Twin Mirror*, amelyben Sam Higgs gyermekkori barátja temetése okán hazatér rég nem látott szülővárosába, az álmos

Basswoodba. A szertartást követő reggelen döbbenet veszi tudomásul, hogy az előző napon viselt inge vérben úszik, mégpedig valaki máséban. Hősünk az egyre kacifántosabb ügy kibogozásában egyaránt támaszkodhat belső hangjára, valamint elmpalotájára, ahol emléktörödelkeit rendszerezve választ kaphat kérdéseire.



# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



# VIGOR

Mióta megváltozott a Microsoft politikája, a fehér hollónál is ritkábban bukkannak fel valóban Xbox-exkluzív játékok. Az *Arma* sorozaton, illetve a *DayZ*-n edződött Bohemia posztapokaliptikus lövöldéje viszont pillanatnyilag egyetlen más platformon sem elérhető. Az ingyenesen játszható *Vigor* 8-16 fős multiplayer csatákat ígér a fes-

tői szépségű Norvégiában, amelynek során a hatékony gyűjtögetés, illetve a tökéletes menedék kialakítása legalább annyira elengedhetetlen feltétele az életben maradásnak, mint a gyors reflexek és a tökéletes célzás. Érdekes még megjegyezni, hogy saját motor használata helyett a legújabb Unreal mellett döntött a csapat.

# INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



# VOID BASTARDS

Képregényes vizuális stílus és abszurdra hajló humor jellemzi Jonathan Chey, a *System Shock 2* és a *BioShock* egyik vezető fejlesztője vadonatúj FPS-ét. A *Void Bastards*nak az kölcsönöz sajátos zamatot, hogy egymás mögé pakolt pályák teljesítése helyett egy stratégiai képernyőn választunk magunknak küldetést, és ugyanitt menedzseljük

erőforrásainkat is, miközben megkíséreljük kivezetni a címadó kompániát a Sargasso-csillagközből. Bár célszerű alaposan megtervezni minden lépésünket (gondolva a menekülési útvonalakra is), akkor sincs minden veszve, ha karakterünk kinyíffan, mert máris bevetésre kész a következő, egyedi képességekkel felruházott elítélt.



# INFO

Kiadó **Humble Bundle**  
Fejlesztő **Blue Manchu**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# INFO

Kiadó **Blizzard Interactive**  
Fejlesztő **Blizzard Interactive**  
Platform  
**PC**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



# WARCRAFT III: REFORGED

Nem telik el úgy BlizzCon, hogy ne rágánk tövig a körmünket azon izgulva, vajon bejelenti-e végre a Blizzard a régóta várt negyedik felvonást. Erre ugyan 2018-ban sem került sor, ám a *The Frozen Throne*-t is tartalmazó, újrakevert *Warcraft III: Reforged* leleplezése mégis sokak arcára csalt őszinte mosolyt. Minden idők egyik legnép-

szerűbb hősközpontú RTS-e a tervek szerint nem csupán szebbé válik (újra varázsolt karaktermodellek, több fázisból álló animációk, újrarajzolt, magas felbontású textúrák), hanem jobba is az áttevett kezelőfelületnek, a játékegyensúly finomhangolásának, valamint a Battle.net korszerű szolgáltatásainak köszönhetően.



## WARHAMMER: CHAOSBANE

Tekintve, hogy a Blizzard pillanatnyilag mobilisközölkön próbálja lehorogonyozni a *Diablo* franchise-t, családott rajongók tömegei keresik azt az izometrikus hack and slashet, amelyik betöltheti a szívükben keletkezett űrt. Az aspiránsok legigéretesebbike a Warhammer káoszba fulladó fantasyuniverzumában fogja össze a játékosokat felaprít-

ható rusnyaságok százaival. Kezdekor mindössze négy karakter (birodalmi katona, törpe harcos, nemes tünde varázsló, erdei tünde íjász) közül választhatjuk ki hőstünket, hogy szőlóban vagy kooperatív módban kalandozzunk, de meglepődnénk, ha a későbbiekben nem bővílné a kínálat letölthető tartalmi bővítmények formájában.

### INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

Kiadó **Bigben Interactive**  
Fejlesztő **EKO Software**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



## WASTELAND 3

Mielőtt befogadta volna a Microsoft egyre népesebb családja, még sikeresen összekalapozott az inXile bő hárommillió dollárt a *Wasteland 3*-ra. Elődjéhez hasonlóan posztapokaliptikus RPG-nek tervezik, de a fejlesztők végrehajtottak pár jelentős változtatást az újdonságokra éhes rajongók kedvéért. Például végeláthatatlan hőmezőre cserél-

ték a radioaktív sivatagot, behozták a vezethető és harc közben is használható járműveket, valamint lehetővé tették, hogy elejétől a végéig egy másik játékos társaságában ismerjük meg a szerzők, döntéseink által befolyásolható történetet. Ezzel párhuzamosan a *Tides of Numenera* írói átdolgozták a dialógusrendszert.

## WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

Közvetlen folytatásra számítottunk a *Wolfenstein II: The New Colossus* eseményeinek tükrében, ám inkább egy mellékszál fejlesztésébe fogott a MachineGames. A *Youngblood* 19 évet ugrik előre az időben, így a nyugdíjas évei felé közelítő B.J. helyett a náci rémálmának felnőtt nővé cseperedett ikerlányait irányíthatjuk. Alapvetően

kooperatív FPS-nek szánják a fejlesztők, de természetesen egyedül is magunkra ölthetjük a Da'at Yichud erópáncélt, hogy párizsi városnézésre induljunk. Ezenfelül készül egy *Cyberpilot* alcímű VR-élmény is, amelyben francia hackerként törhetünk borsot a megszállók orra alá Jess és Soph Blazkowicz kalandjával párhuzamosan.

### INFO

Kiadó **Paramount Pictures, Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Saber Interactive**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019**

MENNYIRE VÁRJUK?



### INFO

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

MENNYIRE VÁRJUK?



## WORLD WAR Z

Némileg lassabban a vártnál, de azért halad Max Brooks sikerkönyvének első videójátékos adaptációja. A közelmúltban leplezték le a fejlesztők a hat választható kasztot, akikből majd összeáll az a négyfős csapat, amelyik anynyi zombival néz farkasszemet, amennyi ellen a világ összes puska-golyója is kevés. Szépségdíjra alig-

ha pályázhat a *World War Z*, de kétségtelenül hatásos, ahogy hőmpölygő masszaként rohannak a játékos felé a kiéhezett élőhalottak, akik oly sokan vannak, hogy gyakorlatilag céloznunk sem kell ahhoz, hogy valamit eltaláljunk. Csak szorítjuk az elsütőbillentyűt, és imádkozunk, hogy elfogyjanak, mielőtt kilőnének az utolsó töltényt.

## YOSHI'S CRAFTED WORLD

Még nem foghattuk a kezünkbe, de máris imádjuk a *Yoshi's Crafted World* minden egyes képkockáját, amely címéhez híven úgy fest, akár egy kartonból, pamutból, gyurmából és vászonból készített dioráma. Egymagunkban vagy valakivel kettesben is felfedezhetjük a játék legfőbb újítását, ami abból áll, hogy amikor a címszereplővel dob-

bantunk, átfordul, és perspektívát vált a kamera, mi pedig hirtelen belátunk az addig takarásban lévő dolgok mögé. Ezt leszámítva a játékmenet a szokásos, azaz végtelenül cuki dinoszauruszunkkal megesszük és eldobható tárgyakká alakítjuk az ellenfeleket, illetve némelyik tárgyat, így jutunk egyre előrébb a mindenkori pályán.



### INFO

Kiadó **Nintendo**  
Fejlesztő **Good-Feel**  
Platform  
**Nintendo Switch**  
Megjelenés **2019. március 29.**

MENNYIRE VÁRJUK?





# 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**

Trónok Harca, Civilization, Fallout



**VÁLASZTHATÓ JÁTÉK**

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



PS PLUS éves előfizetés



Office 365 Home (6 licenc)

# 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

Microsoft

Az akcióról bővebb információt a [gamestar.hu/elofizetes](http://gamestar.hu/elofizetes) oldalon találás!

Ha az általad választott játékszoftver 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](mailto: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 2019. január 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 forintot 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

- 50 JUST CAUSE 4
- 54 MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN
- 56 ARTIFACT
- 58 ASHEN
- 60 X4: FOUNDATIONS
- 62 INSURGENCY: SANDSTORM
- 64 JAGGED ALLIANCE: RAGE!
- 66 DAYZ
- 68 BELOW
- 69 STRATEGIC COMMAND WWII: WORLD AT WAR
- 70 THE SETTLERS HISTORY COLLECTION
- 71 ASTERIX & OBELIX XXL 2
- 72 THE COUNCIL - EPISODE 5: CHECKMATE
- 73 FORZA HORIZON 4: FORTUNE ISLAND
- 74 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY: LEGACY OF THE FIRST BLADE - EPISODE 1: HUNTED
- 75 PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE - THE FORGOTTEN SANCTUM
- 76 SPIDER-MAN: SILVER LINING
- 77 WARHAMMER: VERMINTIDE 2 - BACK TO UBERSREIK
- 78 KATAMARI DAMACY REROLL
- 78 THE CREW 2: DEMOLITION DERBY
- 80 HEARTHSTONE: RASTAKHAN'S RUMBLE
- 81 SHADOW OF THE TOMB RAIDER - THE PILLAR
- 82 FISHING: BARENTS SEA - KING CRAB
- 82 TAIKO NO TATSUJIN: DRUM SESSION!
- 83 STEAMWORLD DIG 2
- 84 TETRIS EFFECT
- 85 DÉRACINÉ
- 85 GUNGRAVE VR
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Viharban senki nem hallja, hogy sírsz

# JUST CAUSE 4

**VAN KÉT JÓ ÖTLETÜNK, CSINÁLJUNK RÁ GYORSAN EGY JÁTÉKOT - GONDOLHATTA AZ**

**AVALANCHE STUDIOS, ÉS MEGSZÜLETETT A JUST CAUSE 4.**

Bizonyára úgy látták, hogy nem kell értelmes sztori, nem kell hogy változatosak vagy érdekesek legyenek a küldetések, szükségtelen valami érdemi újítással foglalkozni, hiszen elég lesz a játékosoknak, hogy van tornádó, illetve megemelhetik lufival a teheneket, akiket aztán egy sportkocsi után kötnek. Minek fáradsz a minimálisnál izgalmasabb tartalommal, ha úgyis mindenki csak rombolni akar? A rombolás iránti vágy egyébként a játékkal töltött mind a tizenöt óra alatt átjárt, de nem csak a Black Hand bázisait szerettem volna egyenlővé tenni a földdel. Nem tudom, csalódtam-e ekkorát játékban az elmúlt néhány évben, mint most. Folyamatosan csak arra tudtam gondolni, hogy tényleg ez volna a következő, nagy *Just Cause*? Nem valami klónnal játszom, amit egy kezdő, nagyravágyó csapat rakott össze minimál költségvetésből? Mire a történet végére értem, eljutottam a beletörődés fázisáig, és gyorsan fellelőpírttem a *JC3*-at, hogy mihamarabb feledhessem az egyébként sem emlékezetes élményt.

### NAGY VIHART KAVAR

A sorozat egyik korábbi részében sem volt erős a történet, ami felett egy darabig szemet lehetett hunyni, de ahogy a játéképítés és a sandbox műfaj fejlődik, egyre nehezebb olyan elemekkel, funkciókkal előállni, amelyek kompenzálhatják az érdekes sztori hiányát. Őszintén remélem, hogy most a cselekmény kidolgozására is nagyobb hangsúlyt fektet a fejlesztőcsapat, ha már az első és a harmadik részben is nagy szerephez jutott Black

Hand áll a középpontban, és szó esik Rico apjáról is. Elég hamar kiderült, hogy kár volt bizakodni. A szituáció a következő: történt, hogy tudósok (köztük az idősebb Rodriguez) kidolgoztak egy szerkezetet, amellyel manipulálható az időjárás. Természetesen a világot akarták ezzel jobb helyé tenni, hiszen nyilvánvaló, hogy rengeteg emberélet menekülhetne meg, ha nem volnának tornádók. Csak hát a Black Hand velejéig gonosz vezetője, Oscar Espinoza (aki egy vihar okozta repülőgépbalesetben vesztette el az apját, erre hivatkozva kifelé is pozitívan tudta kommunikálni a projektet) egészen másféle lehetőséget látott az egészben, és ahelyett, hogy egy katasztrófákat megelőző szerkezet készült volna, inkább egy azokat előidéző lett belőle. Könnyen kitálalható, mi lesz a feladatunk: elpusztítani három bázist, amelyek rendre homokvihart, tornádót és villámokat képesek generálni, majd végleg leállítani az Illapa projektet. Illetve nem, mert ha egy bázzal végzünk, igazából mi aktiválhatjuk a csapásokat, mi több, még egy extrát is bekapcsolhatunk: a hóvihart. Sajnos egyik sem olyan látványos, amilyennek lennie kellene, mi több, a villámok mindig a legmagasabban található objektumba csapnak bele, ami a legtöbb esetben maga Rico; ki akarná, hogy miközben békésen repked, eltalálja egy csapás, és magatehetetlenül zuhanjon a föld felé?

A *Just Cause*-élmény része volt eddig, hogy egy gonosz diktátorral és kompániájával vesszük fel a harcot. Semmi nem ért annak a nyomába, amikor egy felrobbantott szobor fejét rombológolyónak használva pusztíthatunk. Espinozát viszont még csak utálni sem lehet: csak az első és az utolsó küldetésben jelenik meg, akkor is rövid át-



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Avalanche Studios**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden**

Rico új tájakra téved, hogy megakadályozza egy időjárást manipuláló szerkezet rossz célra fordítását. **PEGI 18+**



# ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

**90-99%**

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

**80-89%**

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

**70-79%**

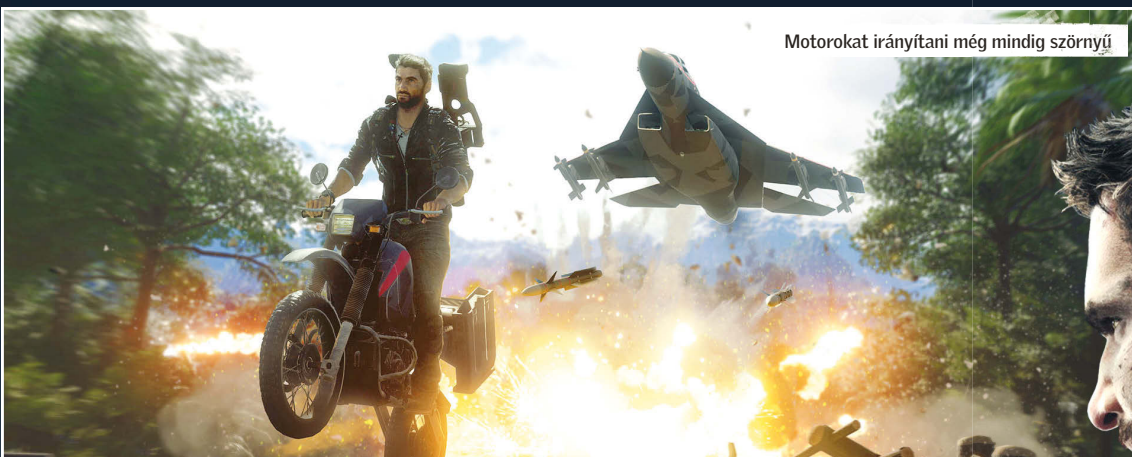
Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

**60-69%**

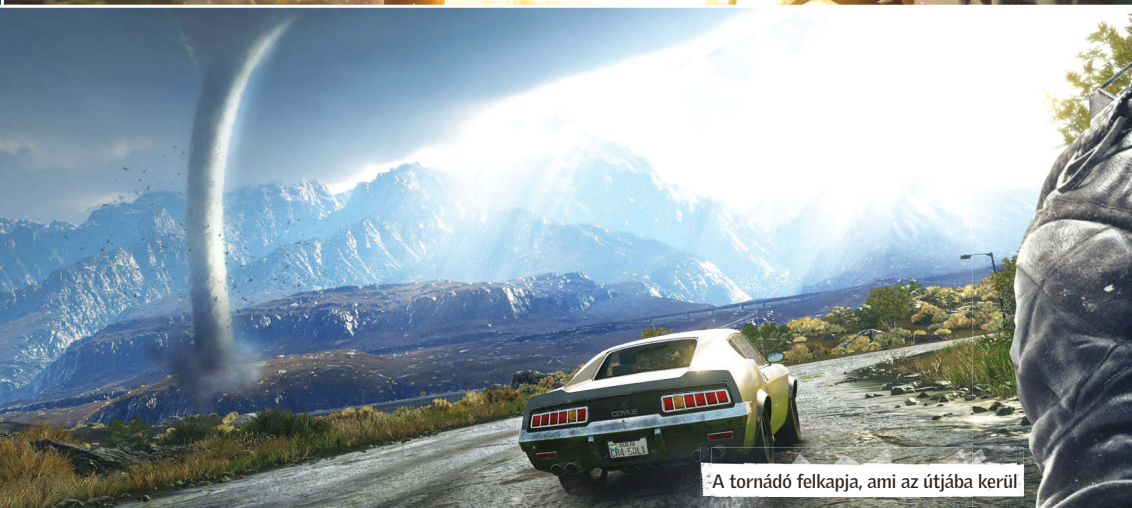
A szürke középút: csak ha vártad vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

**1-59%**

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



Motorokat irányítani még mindig szörnyű



A tornádó felkapja, ami az útjába kerül



## MINEK FÁRADJANAK A MINIMALISNÁL IZGALMASABB TARTALOMMAL, HA ÚGYIS MINDENKI CSAK ROMBOLNI AKAR?

vezetőkben. Valamivel többet szerepel Gabriela Morales, a Black Handet irányító parancsnok, de vele sem találkozunk sokszor. Általánosságban igaz, hogy nincs egy szerethető, gyűlölhető vagy legalább érdekes karakter az egész játékban (még Ricóra sem mondanám ezt); nincs Mario, aki a humorért felelt, a visszatérő Tom Sheldon is alig jut szerephez, és az új figurák sem tudtak semmit megmozgatni bennem. Van egy arc, akinek meggyőződése, hogy Espinoza gyilkos, de közelében sincs más játékok örültjeinek. A *Just Cause 4*-hez felépítése, hangulata miatt leginkább hasonlítható *Ghost Recon Wildlands* nem volt egy tökéletes játék, de sokkal jobban kezelte „a nagy hatal-

mú gonosz az uralma alá hajt egy területet” koncepciót, jobban volt felépítve.

### AZ UNALOM SZIGETÉN

Ugyanennyire érdektelen maga az új terület, Solís. Medici csodálatos volt élénk kék tengereivel, gyönyörű tengerparti városaival, ültetvényeivel, barlangrendszereivel; igazi élményt jelentett repkedni felette. Ezzel szemben Solís unalmas, monoton, sokkal kevesebb településsel, bázissal rendelkezik. A szigetet körzetekre osztották, mindegyikhez tartozik egy bázis, amelynek elfoglalásával átvehetjük az uralmat a zóna felett. A korábbiakkal ellentétben most egyetlen küldetést kell teljesíteni,

## MAJD A DLC-K ADNAK ÚJ JÁTÉKSZEREKET

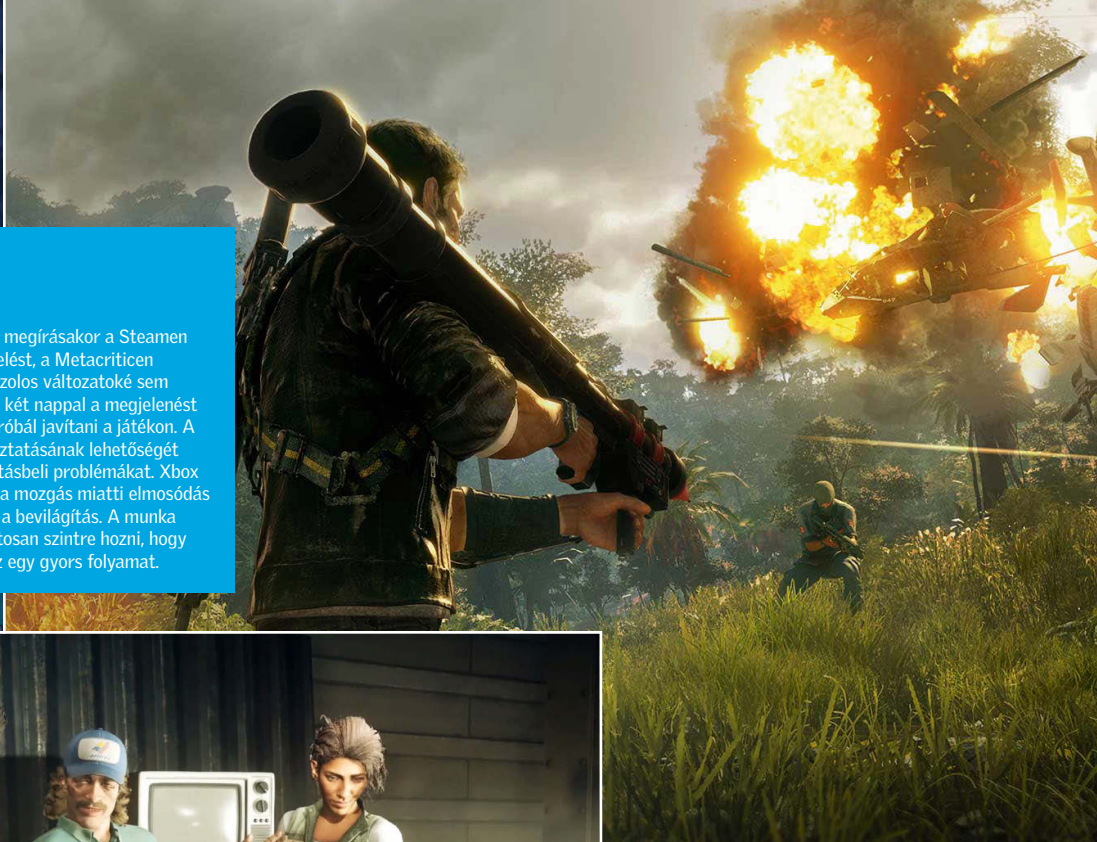
Már a *Just Cause 3* esetében is szomorú volt, hogy néhány, elég jó cuccot csak az szerezhetett meg, aki hajlandó volt többet fizetni, és ez most, a negyedik rész kapcsán még jobban fáj. A három csomagot kínáló *Just Cause 4 Expansion Pass* nagyjából 10 ezer forintba kerül, és három különböző módon próbálja színesebbé tenni a játékmenetet. A *Devils* (vagy *Dare Devils*) csomag versenyeket, legyőzésre váró bandákat hoz, a *Demons* (vagy *Los Demonios*) során egy ősi démoni erővel kell felvennünk a harcot, a *Danger* (*Agency Strikes Back*) pedig egy sci-fi témájú kiegészítő lesz, amelyben high-tech fegyverekkel és kutyákkal küzdünk a régről ismert, egykor Ricót is alkalmazó Agency ellen. A Gold Edition vásárlói egyébként hét nappal korábban játszhatnak, mint azok, akik külön fizetnek a bérletért.





## BOCSI, MÁR JAVÍTJUK

A felhasználók körében is általános a csalódottság. A cikk megírásakor a Steamen mindössze a játékosok 36 százaléka hagyott pozitív értékelést, a Metacriticen 5.1-en áll a PC-s változat felhasználói pontszáma, és a konzolos változatoké sem sokkal magasabb. A csapat gyorsan reagált a panaszokra, két nappal a megjelenést követően egy hosszú posztban számolt be arról, hogyan próbál javítani a játékon. A PC-sek hamar megkapták a billentyűzetkiosztás megváltoztatásának lehetőségét (ez ugyanis valamiért kimaradt), továbbá javították irányításbeli problémákat. Xbox One-on és PlayStation 4-en bekerült egy kapcsoló, amivel a mozgás miatti elmosódás mértéke állítható vagy kivehető, illetve javult a látvány és a bevilágítás. A munka még nem ért véget, 2019 folyamán is igyekeznek folyamatosan szintre hozni, hogy legalább a technikai oldalon ne legyenek gondok. Nem lesz egy gyors folyamat.



Az egyik új karakter a gyikemberekben hisz

CÉSAR: ...if he even is a man.

nem pedig leromolni mindent, sőt majdnem mindegy, hogy a tartályok épek maradnak-e, vagy sem. (Pusztítással szinteket léphetünk, ami ahhoz kell, hogy egyre több terület tudjunk bevenni, de ez messze nem annyira fontos, mint eddig.) A feladat lehet kapcsolók átkapcsolása, terminálok nyomkodása, bombákkal szerelt járművek vízbe vezetése, vagy valami ezek mentén. A legtöbb játékban ezek unalmasabb mellékküldetések, amiket a százs százalékos teljesítés eléréséhez gyűrünk le. Igaz, most legalább nem csak pusztítani kell, van némi változatosság, csak kár, hogy a rombolás kárára. Ha elfoglaltuk a megfelelő területeket, megnyílnak a sztoriküldetések, amelyekre szintén nem fordítottak túl sok kreatív energiát, még az érdekebbek is csak laza töltelék-küldetésnek lennének alkalmasak a sandbox játékok kilencven százalékában. Az eddigi részekben éléttel teli (vagy legalábbis élőbbnek ható) városok szerepeltek, amelyek működését ugyan nem dolgozták ki annyira, mint más sandboxokban, de sokat hozzáadtak a hangulathoz. Jobban

éreztek velünk, hogy egy nemzet él elnyomás alatt, nem csak egy privát hadsereg foglalt el magának egy lakatlan szigetet. Táblákat törtünk, hangszórókat pusztítottunk el, amelyek a diktátor hatalmát hirdették, szobrokat döntöttünk le; a forradalmi hangulat ezzel szemben itt teljes mértékben hiányzik. A *Just Cause 4*-re csak néhány tartály maradt meg, megsemmisítésük teljes mértékben opcionális, még csak százalékmutató sem jelzi a rombolás mértékét. Persze lehetne azzal védekezni, hogy most nem egy diktátor a főgonosz, hanem egy privát hadsereg vezetője, aki nem elfoglalt egy területet, hanem csak szimplán beköltözött oda, valamint propaganda helyett fegyverekkel és megfélemlítéssel vívja ki a tiszteletet, de ez elég gyenge magyarázat volna. Solís túl nagy ehhez.

### KAPASZKODJ MEG!

Nagy újtásként harangozták be, hogy fejleszthető és módosítható lesz a szigonyvető, több lehetőséget kínál a kreatív pusztításhoz. Három dolgot tud: a kilőtt kötél egymás-

hoz húzza a két végén lévő objektumot, lufival felemelhetünk dolgokat, valamint a kötél egyik végére egy minihajtóművet szerelhetünk, ami adott irányba mozgatja a tárgyakat; mint a *JC3*-ban a tapadós bomba, csak ez nem robban fel. Beállíthatjuk, hogy ezek közül melyik milyen erősségű legyen, illetve hogyan aktiválódjon; az egyik azonnal, a másik egy gombnyomásra, a harmadik a gomb nyomva tartására léphet működésbe. Az egyes komponenseket mellékküldetések teljesítésével fejleszthetjük, feloldhatunk néhány extra funkciót is. Akik szeretnék tesztelni a játék lehetőségeit, és kreatív módokon a levegőbe repíteni dolgokat, azok elszórakozhatnak velük, de a harcokban nincs sok szerepük, túl körülményes őket használni ahhoz, hogy a nagy akció közepette érdemben előnyhöz jussunk, vagy bemutassunk valami látványos, akciódús jelenetsort. Még egy dolog nagyon zavart: hiába szól a játék arról, hogy egy szívós akciódús szerepében páncélozott, jól felfegyverzett zsoldosok ezreit daráljuk le, folyamatosan rohagálnom



## JÁTÉK A JÁTÉKBAN

Mindig jópofa easter eggeket rejtettek a *Just Cause* játékok, de a mostani mindenben túltesz. Talán összesodort már titeket is az élet a *Getting Over It* with Bennett Foddy című játékkal, amelyben egy üstben ülve, egy hatalmas kalapácsot használva kell a lehető legmagasabbra jutnunk, miközben a narrátor nagy életbölcseket mesél. A játékot adaptálták a *Just Cause 4*-be, így Ricóval is megpróbálhatunk hegyet mászni, miközben maga Foddy hangját hallhatjuk, amint magvas gondolatokkal fokozza az élményt. Egyébként van egy fegyver, amely tehénre változtatja a megölt embereket (és viselése közben Rico is tehénre alakulhat), és egy rajzolt szoba egy építkezésen, amely az *A-ha Take on Me*-jének klipjét idézi, még maga a dal is hallható.



## VÍZBŐL A LEVEGŐBE

2010 óta tervezik, hogy filmre viszik a Just Cause franchise-t, de ahogy a legtöbb ilyen projekt, úgy ez sem halad. Jelen állás szerint a legutóbb Aquamant alakító Jason Momoa játsszáná Rico Rodriguezet, és Brad Peyton rendezné a filmet, de egyrészt még forgatókönyv sincs, másrészt mindketten elfoglaltak lesznek 2019-ben is. Talán nem olyan nagy baj ez.



A szárnyas ruha visszatér, de sajnos nem a Just Cause 3 DLC-jéből ismert változat, amely Vasembert csinált Ricóból



## HA TE MONDOD

**Francesco Antolini rendező, Avalanche Studios:**  
**„Solísban sokkal gyengébb a gravitáció, mint a világunkban, így könnyebb a levegőben maradni.”**

kellett fegyverekért, és szedegetnem az eljett stukkereket, mert mind-egyikben meglepően kevés volt a tőlény. Ez sokszor megtörte a folytonosságot.

A melléküldetések valamennyire megmentik a játékot attól, hogy halálosan önismétlővé és fárasztóvá vájon. Három karakternek teljesíthetünk feladatokat: Garland egy filmrendező, aki kaszkadőrmutatványokat vár tőlünk, Sargento a lázadók kiképzésében kéri segítségünket, Javinak pedig ősi kripták feltárásában lehetünk hasznára. Nem kimondottan nehezek vagy összetettek, de legalább kínálnak egy kis változatosságot. A korábbi szárnyas ruhás, repülő, autós kihívásokat is ezekbe gyűrték bele.

### NÉZD, AHOGY NŐ A FŰ!

A *Just Cause 3* élvezeti értékéből sokat elvett, hogy technikai oldalról sok minden nem volt vele rendben, elsősorban konzolokon. A hibák többségét később javították, de azt a mai napig nem oldották meg, hogy egy nagyobb robbanás hatására a framerate képes óriásit zuhanni. A *Just Cause 4* esetében ez a probléma kevésbé jelentkezik (bár a térkép mozgatása valamiért rettenete-

sen recseg), de messze nincs minden rendben. A játék alapvetően sem kimondottan szép, a textúrák néhol még Xbox One X-en is olyan mosottak és kidolgozatlanok, mintha egy előző generációs játékban látnánk őket. A terep elemei, mint a fűcsomók, a bokrok és a fák, illetve a házak textúrái, az NPC-k ruháinak díszítései (mint a pólókra a logók) rettenetesen lassan töltenek be, vagy homályosak maradnak, amíg egészen közel (értsd: kb. 30 méter) nem érünk. A víz több helyen érthetetlenül ronda, az átvezető animációk szinte nézhetetlenek az alacsony felbontásnak és bitrátának, valamint a mosott textúráknak köszönhetően, és az már csak vicces apróság, hogy Espinoza úgy néz ki, mintha a *Saints Row*-ból vették volna át.

Ezek mellett eltörlül, hogy zivatar közben csak a kamerán és a földbe csapódáskor látszanak az esőcseppek, valamint hogy az időjárás és a napszak egyik pillanatról a másikra, átmenet nélkül változik. A fejlesztők azt ígérték, mindezen javítanak, és még egy kapcsolót is adnak majd a motion blur deaktiválásához, de a játéknak nem lett volna szabad ilyen állapotban megjelennie.

Ugyanis a *Just Cause 4* minden tekintetben komoly visszalépés az előző részhez képest. Nem tudom, pontosan mi volt az Avalanche célja vele, de ez csak akkor teljesült, ha a sorozat egyébként is kevés rajongóját akarta kiábrándítani. Minden újítás elért volna egy nagyobb DLC-ben; nem fejlődött a járművek irányítása, a siklóernyőzés vagy a szárnyas ruhával repkedés, a mesterséges intelligencia (mind az ellenfeleké, mind a civileké) hihetetlenül ostoba, a bázisok, települések és rombolnivalók számának csökkentésével, a C4 és a gránátok (kivéve a fegyverekből kilőhető) elvétele pedig a játék még kevesebb is lett elődjénél. Persze aki nagyon akarja, találhat benne szórakozást, de szinte semmi olyat, ami a *Just Cause 3*-ban nem volt meg. Ha a fejlesztők és a kiadó nem azt a tanulságot vonja le a látványos bukás után, hogy az embereknek nem kell a *Just Cause*, egy értelmes sztori-val, tennivalókkal megpakolt, minimális mennyiségű buggal megjelenő folytatást még szívesen látnánk, de ha ezt az Avalanche képtelen összehozni, akkor eljött az idő a továbblépésre.

Paca

### HARDVER

Windows 7 SP1 (64 bit), Intel Core i5-2400 3,1 GHz/AMD FX-6300 3,5 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760 (2 GB VRAM)/AMD R9 270 (2 GB VRAM), DirectX 11, 59 GB szabad hely

- + néhol szép
- + van egy-két jó küldetés
- + akít szórakoztat, hogy állatokat láncolhat tárgyakhoz, ebben is talál mókát
- a sztori borzasztóan egyszerű
- rettenetesen önismétlő
- többnyire nagyon csúnya
- hiányoznak belőle elemek, amelyek az előző játékot jobbá tették

### PACA

Az Avalanche többet is tud ennél.

60



# YCOM, avagy ufók helyett disznó és kacsa MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

## INFO

Kiadó **Funcom**  
Fejlesztő **The Bearded Ladies**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Hangulatos taktika és stratégia egy jól ismert előd jól ismert formulái alapján, mégis megkapóan és ügyesen.  
PEGI 16+

**B**ÁR MÉG MINDIG SZÜLETNEK NÉHA FURCSA ÉS ÚJÍTÓ JÁTÉKOK, EGYRE INKÁBB AZ A TREND LÁTSZIK A PIACON, HOGY JÓL BEVÁLT FORMULÁKAT ISMÉTELGETNEK A FEJLESZTŐK. Hol egy franchise sokadik epizódjaként, hol új játéknak nevezve és kissé átvariálva az alkotóelemeket. Az utóbbi kategóriába tartozik a *Mutant Year Zero: Road to Eden* is, amelyről előre lelövöm a poént: annak ellenére is egy *XCOM*-klón, hogy elől egy svéd asztali szerepjáték alapján készült. Fogalmam sincs, hogy milyen lehet a bábus-dobókockás társas, de a most tárgyalt digitális játékon sokkal inkább az UFO-inváziós stratégia szellemét érezni, mint bármi mást. Viszont ez nem feltétlenül zavaró dolog, sőt.

### AZ APOKALIPSZIS NEM CSAK KACSA

A háttértörténet szerint az emberiség szépen kiirtja magát háborúk, járványok és végül egy nukleáris adok-kapok következményeképpen. Ez utóbbi miatt pedig mutánsok lepik el a Föld maradvékát; ezek egy része a szokásos gonosz ghoul és hasonló agyament ellenség, akik az egykori városok romjai között fosztogatva várják, hogy a vezéreik által csupán Ősöknek hívott egykori csodalények viszsztatérjenek. A másik, jóval kisebb csoportosulásba olyan lé-

nyek tartoznak, amelyek emberek és egykori háziállataik mutációból jöttek létre – ilyenek például a játék elején megismert hősök, a kacsafejű Dux és a disznószerű Bormin. Ők egy Bárka nevű menedékben laknak, amelyet minden oldalról folyamatosan szorongat az ellenség által megszállt Zóna, ezért a két hős mások mellett olyan felfedezőként szolgál, aki a vadonba merészkedve igyekszik hasznosítható erőforrásokat, régről visszamaradt fegyvereket, kutyákat összeszedni.

Aztán persze szép lassan kibomlik a történet, ahogy a Bárka öreg vezetője megbíz minket azzal, hogy keressünk meg egy eltűnt felfedzőt. Az újabb és újabb helyszíneket bejárva megismerhetünk más Bárka-lakókat, akik csatlakozhatnak is hozzánk (bár összesen csak hárman alkothatják az aktuális csapatot). Emellett persze az ellenség is egyre bővül, a mutáns „közkatona” mellett találkozunk felfokozott pszichikai képességű vezérekkel és egyéb speciális képességű egyedekkel.

### THIS NO ALL

Az elsőként két, majd három főből álló csapatot szabadon vezethetjük pályáról pályára, ahol a már sokszor emlegetett X betűs elődhoz hasonlóan mindaddig szabad a maszka, amíg bele nem futunk valamilyen ellenséges csoportba. Innentől körökre osztott taktikázásra váltunk, ahol különféle fegyvertípusok és képességek felhasználásával kell felkutatnunk a gonoszokat. A játéknak ez a része tényleg szinte olyan,



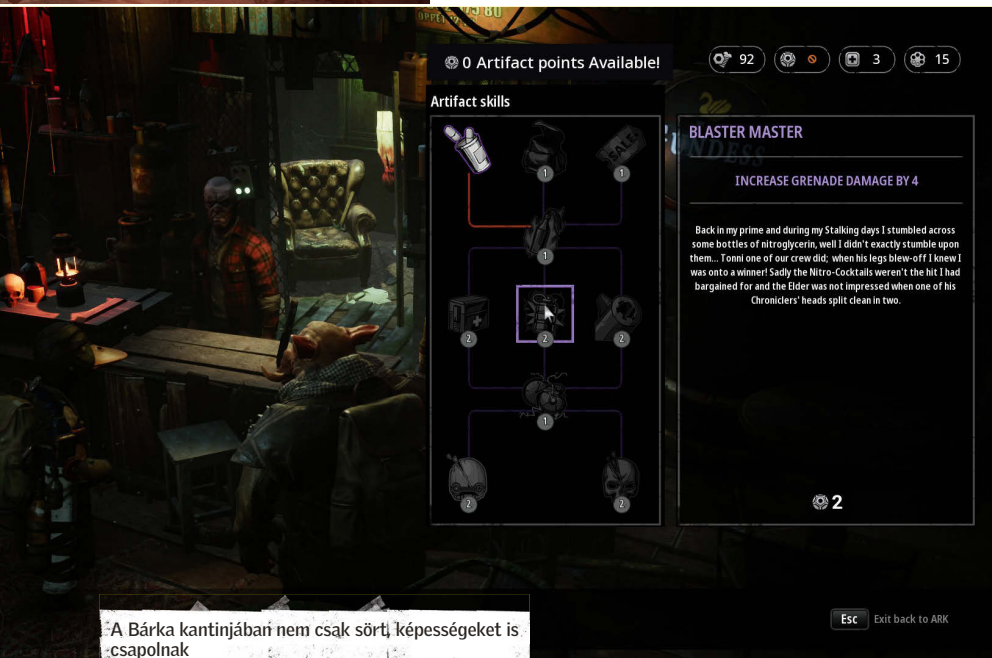
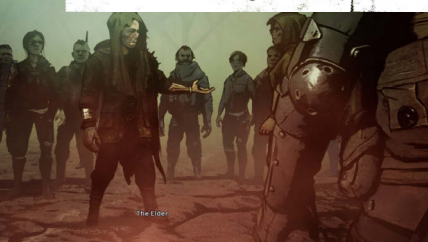
mint egy újraskinezett *XCOM* a kétlépéses köröktől (egy mozgás és egy akció vagy két mozgás) a teljes vagy részleges fedezékrendszeren át a távolsági és közelharc kombinálásáig, valamint a frontális támadás helyett a megfontolt helyezkedés sikeréig.

A kószálás és a harcok során persze folyamatosan találhatunk új fegyvereket, eszközöket és alkatrészeket, amelyeket a Bárkában hasznosíthatunk. A cyberpunk fegyverkovács lány felspecizíthati meglévő eszközeinket a hatótávolság, a pontosság vagy épp a sebzés növelésére, míg a boltokban gyógyszert, Molotov-koktélt, füstbombát vásárolhatunk.

### MUTÁLOM AZ EGÉSZ XXIII. SZÁZADOT

Persze nincs ilyesféle stratégiai játék RPG-elemek nélkül, itt a fejlődési lehetőséget mutációk kipipálásával illusztrálják. Dux, a kacsameger leginkább mesterlövész képességekre tehet például azáltal, hogy magasabb szinten molylepkészárnyakkal repülhet a meglepett ellenség feje fölé, onnan elküldve pár célzott golyót. Bormin inkább közelharcos tank, nála az erőt növelik a megszerzhető mutációk. A később becsatlakozó karakterek közül a teljesen emberinek látszó Selma amolyan hibrid fa, aki rugalmassá váló csontjaival magaslatoakra is könnyen felugrik, vagy kiterjeszhető gyökereivel bénítja meg egy körre az ellenfelet; nevezük őt mondjuk rogue jellegű csapattagnak. Magnus pe-

A készítőik szűkös költségvetése az átvezető animációkon azért meglátszik



A Bárka kávéházi nem csak sört, képességeket is csapolnak

### CHAVALIER MÁSVÉLEMÉNYE

Előzetesen semmit sem tudtam a *Road to Eden* forrásául szolgáló asztali szerepjátékról, viszont a jövőben szívesen látnék további adaptációkat. Még akár a cyberpunk és úropera tematikájú kampánykészletekből is, de csak azzal a feltétellel, hogy a búbjáros nevű *The Bearded Ladies* készíti azokat. Nem kellene működnie, de ezek a srácok mégis életet leheltek a Zóna mutánsaihoz hasonló torzszülöttbe, amelyben az új generációs *XCOM* játékokéval rokonságban álló, körökre osztott harcrendszert valós idejű settenkedés egészíti ki. Észrevétlenül felderíteni a terepet, kifürkészni az ellenséges csoportok nagyságát és összetételét, elkapni a magányos csellengőket, és így javítani túlélési esélyeinket, majd a megszerzett információk birtokában megtervezni és a lehető legeredményesebben végrehajtani a rajtaütést, rendkívüli élmény. És akkor még nem is említettem az izgalmas posztapokaliptikus környezetet, a szerethető karaktereket, sem pedig a pofás látványt vagy a remek soundtracket. Fenemód sajnálatos volna, ha nem kapná meg a megérdemelt figyelmet a futószalagon gyártott AAA kategóriás játékok árnyékában.



dig az RPG-stratégiák mágusa új köntösben: telekinetikus képességekkel zavarhatja meg az ellenséget, vagy épp villámokkal sütheti meg őket.

## NEHÉZ A FEGYVER IS, MEG AZ APOKALIPSZ IS

A játékot először előzetes demóként próbáltam ki, akkor még könnyű, közepes és nehéz módokban indulhattam neki, de nagy meglepetésemre a végleges változat már a normál szintet veszi alapul, ami szörnyen nehéz. És akkor még nem is beszéltünk az Iron Mutant nevű, önsanyargató módról, amelyben már mentésre sincs lehetőségünk, a csata közben kinyírt karaktereink pedig nem élednek fel az ütközetek után.

Szintén nagyon oda kell figyelni minden apró lootolási és fejlesztési lehetőségre, az MYZ ugyanis extrém módon szűkmarkúan adagolja a pályákon található lootot – amit egyszer kipucoltunk, ott már későbbi útjaink sem találunk majd semmit, és ha később kiderül, hogy rosszul költöttük el fejlesztési munícióinkat, nemigen lesz lehetőségünk újratervezésre. Ugyanez igaz a megszerezhető mutációkra: a játékot úgy balansolták (már ha szabad így hivatkozni a dologra), hogy szinte biztosan nem jutunk el minden karakterünkkel az összes képesség kinyitásáig, szóval ügyesen kell egyensúlyoznunk azzal, hogy hármas csapatunk kellően változatos extrákkal legyen felvértezve mind fegyverzet, mind tudás szempontjából.

## A KLÓNNAK NÉGY LÁBA VAN, MÉGSEM BOTLIK MEG

Az eddigiek alapján úgy tűnhet, egy lélektelenül átskinezett XCOM-klónról van szó, ami viszont csak részben igaz. A játékmekani-ka egy az egyben ugyanaz, de az apróságok és a játékon végig érezhető szerető törődés miatt egy idő után mégis azon vehetjük észre magunkat, hogy elkap a feeling. Egyrészt nagyon jó és ötletes a világ: bár láthatóan nem AAA szintű (és költségvetésű) a termék, mégis érezni, hogy a *Payday* és *Hitman* szériák mögött ismerős fejlesztők új stúdiója, a furcsa nevű The Bearded Ladies aprólékosan és jó kedvvel kezdett a már ismert klisék újrafaragásához.

Az irányítható karaktereknek megkapó személyiségük van, Bormin folyton morog, Dux izgága – ráadásul az apró gegek, mint egy foghegyről odavetett „Get the duck out!” felszólítás és társai könnyedséget visznek a nehéz harcok közé. Az ellenfelek is jól kidolgozottak, élvezet a különféle karakterek speciális képességeire rákészülni, taktikázni. Extra jó pont a rombolható és „használható” környezet, Borminnal romos falakat dönthetünk a túlóldalt álló randaságra, Duxszal pedig rárobbanhatjuk az autóröncsöt a közelben tartózkodókra. Felfedezés közben hangulatos a környezet, a zseblámpák fényében épp csak annyira ijesztő minden újabb zug, mint amennyire oldja mindezt a kissé rajzfilmszerű karakterábrázolás.

## 1984-TŐL AZ APOKALIPTIKUS JÖVŐIG

A játék alapjául szolgáló svéd szerepjátékot a Target Games adta ki Mutant címmel 1984-ben. Azóta több kiadást is megért (New Mutant, 1989; Mutant RYMD, 1992; Mutant Chronicles, 1993; Mutant – Undergångens arvtagare, 2002; Mutant – Är Noll, 2014), és készül a Road To Eden hagyományos pen and paper változata is. Az első kiadás még 2089-ben játszódott, közvetlenül az apokaliptikus háború után, egy amolyan Judge Dredd-féle világban.

Összességében tehát egy egyáltalán nem eredeti ötletre épülő, ám végül mégis egyedivé varázsolt játékkal van dolgunk, amelybe nem csak az XCOM szerelmesei ölhetnek órákat. Kifejezetten biztató bemutatkozás ez egy új stúdiótól, amely a következő alkotásával durranthat igazán nagyot, ha azt már minden szinten eredeti alapokra építi. Addig pedig irtsuk a gonosz mutánsokat, és legyen minden csatában malacunk. Vagy kacsánk.

BZ

### HARDVER

Windows 10 (64 bit), Intel Core i5-760/ AMD Phenom II X4965, 6 GB RAM, Nvidia GTX 580/AMD Radeon HD 7870, DirectX 11, 8 GB szabad hely

- + hangulatos környezet, szerethető karakterek
- + ügyesen adaptálták a már jól ismert játékelemeket
- + érezhető a fejlesztők lelkesedése
- kicsit túl sokat emel át az XCOM-okból
- nehéz
- kissé rövid

### BZ

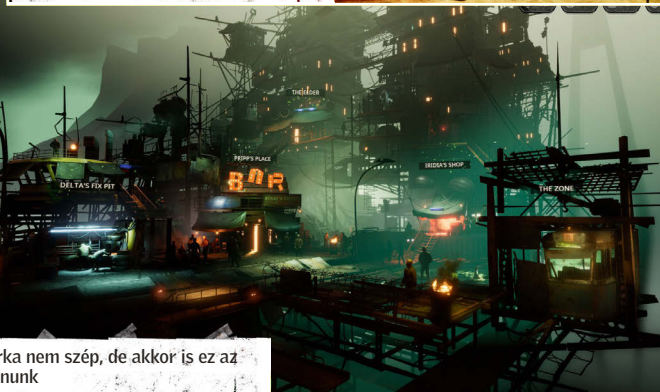
Nem eredeti, mégis hangulatos.

80

## EGY FOGHEGYRŐL ODAVETETT „GET THE DUCK OUT!” FELSZÓLÍTÁS KÖNNYEDSÉGET VISZ A NEHÉZ HARCOK KÖZÉ



Ez a pufidzsekis házmester talán az utolsó igazi ember a Földön



A Bárka nem szép, de akkor is ez az otthonunk



### HA TE MONDOD

Haraldur Thormundsson CEO, The Bearded Ladies: „A csapat minden tagja a Mutant Year Zero szerepjátékon nőtt fel a 80-as és 90-es években, ezért mindenki a gyerekkori álmát váithatta valóra, amikor PC-s játékot faragtunk belőle.”



Ez bizony nem egy barátságos kocsmai póker

# ARTIFACT



## INFO

Kiadó **Valve**  
Fejlesztő **Valve**  
Platform  
**PC**  
Röviden A Magic alkotója és a Valve összeálltak egy Dota 2 kártyajáték megalkotásához. Kártyaüzletelés és kemény, taktikus meccsek várnak bennünket.  
**PEGI 12+**

**C**SERÉLGETÉS, ÜZLETELÉS, FÉL-ÓRÁS MECCSEK ÉS VERSENYMÓDOK. Ezek azok a dolgok, amiket a modern CCG-k költek a műfajból. A Valve és a Magic atyja, Richard Garfield úgy döntött, hogy ezek lesznek azok az elemek, amelyeket most visszahoznak. Ezekből és sok minden másból vált keményvonalas TCG-vé az *Artifact*, amely jobban elter a modern kártyajátékoktól, mint elsőre hinnénk.

### AZ ŐSÖK HÁBORÚJA

Nyitómeccsünkön egy komplex, több asztalról álló csatátér fogad bennünket. A három tábla tulajdonképpen a *Dota 2* három ösvényét reprezentálja, amelyeken tornyok álldogálnak. A célunk, hogy az ösvényeken lévő, 40 életpontos tornyokból kétöt ledöntsünk. Az is opció, hogy leromboljunk egy tornyot, majd az annak helyén felbukkanó 80 életpontos főépületet vegyük célba. Rajtunk múlik, hogy több csatateret akarunk-e meghódítani, vagy csak lerohanunk egyet, de azt nagyon. A körök is egészen újszerűen épülnek fel: ahelyett, hogy kijátszanánk kártyákat, támadnánk, aztán passzolnánk, itt minden cselekvés átadja a lépés lehetőségét az ellenfélnek. Végrehajtasz egy akciót (például kijátszol egy lapot, és aktiválsz egy képességet), aztán jön az ellenfél. Így követik egymást a menetek addig, amíg

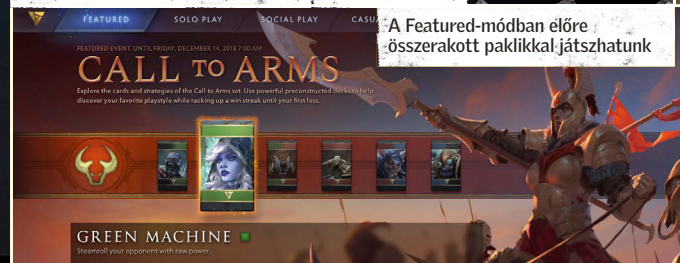
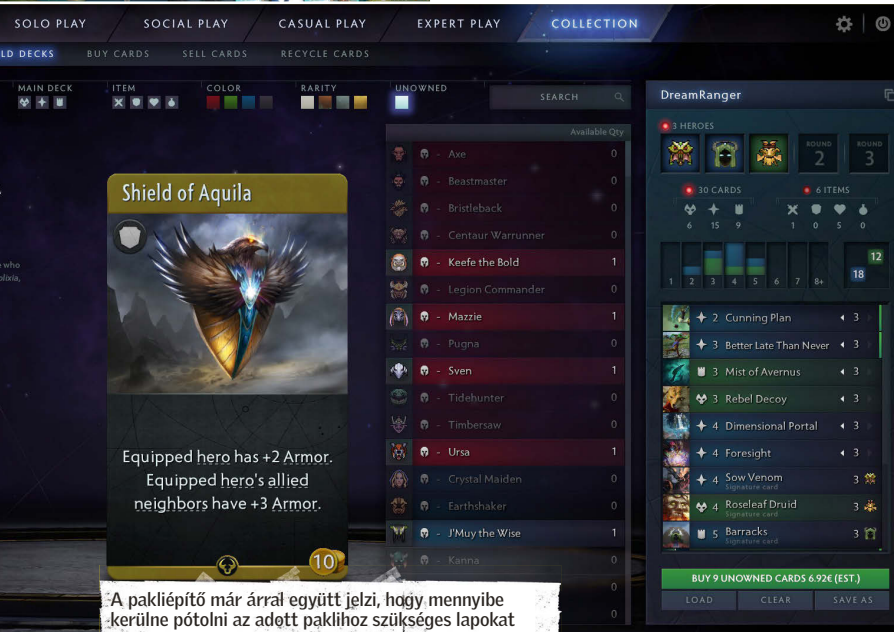
három forduló után a táblán lévő lények megütköznek egymással. A csata után megyünk a következő asztalra, és folytatjuk ezt addig, amíg a harmadik asztal után véget nem ér egy kör. Ezt az egyébként sem egyszerű játékmenetet tovább bonyolítják az egyes lap típusok. Az *Artifact* főszereplői a hőskártyák, amelyekből öt lehet a paklinkban. A *Dota*ból ismerős karakterek nem csak abban térnek el a többi játszható lénytől, hogy több támadóerővel rendelkeznek, működésük is teljesen más. A hősök aktívan részt vesznek a csatában, viszont haláluk után nem a temetőbe kerülnek, hanem vissza hozzánk, és egy kör eltelte után letehetjük őket az általunk választott táblákra. Ez a lépés főleg azért fontos, mert egy-egy hős az ütőerőn túl egy meghatározott szintet is képvisel. A játékban kék, zöld, piros és fekete kártyákat találunk, és csak akkor játszhatunk ki az adott táblára egy lapot, ha ott látunk az adott kártya árnyalatával megegyező színű hőst. Amennyiben például a bal szélső táblán csak Crystal Maidenünk (kék hős) áll, akkor oda kizárólag kék kártyákat játszhatunk ki. Az a szerencsétlen helyzet is kialakulhat, hogy adott táblára nem jut hősrünk, és akkor ott nem is fogunk tudni lapot kijátszani. A hősöket emellett még tárgyakkal lehet erősíteni, amelyek haláluk után is rajtuk maradnak. Ahhoz azonban, hogy maximálisan kihasználjuk hőseink erejét, több kártyára lesz szükségünk, ezen a ponton pedig belép az *Artifact* gazdasági rendszere.

## RITKASÁGOK

A fejlesztők a kártyák ritkasági beosztásakor is maradtak inkább az alapoknál. Epic és legendary szintek helyett vannak gyakori, nem gyakori és ritka lapok. Még a ritkák nagyja sem kerül többé 1-2 eurónál, és közel sem annyira fontosak, mint más játékok legendary szörnyei.

### ZSEBPÉNZEN VETT HADERŐ

Mert az *Artifact* bizony fizetős játék. Ahhoz, hogy egyáltalán elkezdhesd ismerkedni vele, legalább 18 eurót be kell tenned a kasszába. Ez tulajdonképpen nem is annyira ijesztő, mert az árért cserébe kapunk két kész kezdőpaklit, öt, egyenként 12 lapot tartalmazó kártyacsomagot és öt eseményjegyet. Ez az egész együtt 13,25 euróba kerülne, a különbséget tekinthetjük egyszerű beugrónak. Egyébként minden csomagért 1,75 eurót kell fizetni, és a vételárát nem válthatjuk ki arannyal vagy bármi mással. Az eseményjegyekért 4,50 eurót kérnek, ezért cserébe pedig ötöt kapunk belőlük. Míg kártyacsomaghoz nem, eseményjegyhez azért alternatív módon is hozzá lehet jutni, de csak és kizárólag kártyák feláldozásával. Ha van húsz felesleges lapunk, akkor cserébe kérhetünk egy jegyet (szerepükről később). Ez azt okozza, hogy nem létezik olyan kártyalap, amely ne érne legalább 0,045 eurót. Márpedig a pénzbeli érték komoly erőt jelent ebben a játékban. Minden lapot el lehet adni a Steam piacon keresztül, ami meglepően gördülékenyen működő folyamat. Ha látunk egy számunkra tetszetős paklielírást, akkor azt bármikor összerakhatjuk a játék paklielíró felületén, a rendszer pedig azonnal kidobja, hogy mennyibe kerülne nekünk pótolni a hiányzó kártyáinkat. Ha akarjuk, akkor egy pillanat alatt, az ajánlott áron ki is egészíthetjük gyűjteményünket. Az eladás is pont ilyen egyszerű: a menüben minden kártyára rákerül mindenkor piaci értéke, aztán ki-





választhatjuk, hogy melyiket akarjuk eladásra meghirdetni. Ez alig vesz igénybe egy percet, és általában villámgyorsan el is kelnek a lapjaink. Gyakorlatilag ez a játék egyik legnagyobb erőssége. Ahelyett, hogy tízesével kellett volna vennem kártyacsomagokat, pillanatok alatt össze tudtam vásárolni a szükséges lapjaimat alig 3 euróért. Ettől függetlenül a szimpla tény, hogy kizárólag pénzzel lehet kártyát venni, sokaknak komoly problémát jelent. A Valve azért erre is gondolt.

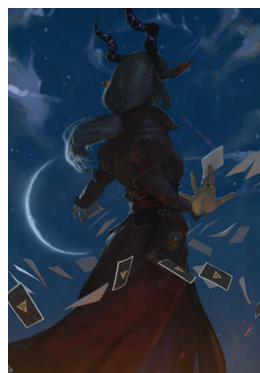
## SZABAD A CSATATÉR

Rengeteg játékmódot kínál az *Artifact*, amelyek jelentős részét azok is élvezhetik, akik nem szeretnék többet áldozni a játékra a belépőnél. A Casual-menüben belül adott a Constructed-mód, ahol mindkét játékos a saját maga által épített paklival játszhat. Ugyanitt a Phantom Draftban véletlenszerűen kapunk 5x12 kártyalapot, és ezekből válogathatunk össze egy nekünk tetsző paklit, majd játszhatunk olyan játékosok ellen, akik szintén így rakták össze a paklijukat. A Featured-menüben előre felépített paklikkal mehetünk csatába. Mindezek mellett pedig versenymód is van, amely lehetőséget ad arra, hogy mások által rendezett eseményekbe ugorjunk be. A Casual-módkban az a közös, hogy bár ingyenesen játszhatjuk őket, nyereség nem jár értük. Az Expert mókázásban már komoly a tét: az Expert Constructedért és az Expert Draftért egy-egy eseményjeggyel kell fizetnünk. Előbbiben egy általunk összerakott paklival játszhatunk, és ha el-

érünk legalább három győzelmet (legfeljebb egy kudarc mellett), akkor már vissza is kapjuk elköltött eseményjegyünket. Az Expert Draft esetében a véletlenszerűen összerakott paklival öt győzelemig vagy két vereségig játszhatunk, és három győzelem felett itt is jutalmakat kapunk. Létezik még egy Draft típus, az ún. Keepers Draft, ennek keretében nemcsak eseményjegyet, de kártyacsomagokat is fel kell áldoznunk, cserébe megtarthatjuk majd a paklit, amit összeválogattunk. Ezzel a Valve gyakorlatilag minden jól ismert és klasszikus kártyás játékmódot beépített, és egy olyan játszótérrel hozott össze, ahol azok is érvényesülhetnek, akiknek szűkös a pénztárcájuk. A játék legnagyobb hibája ugyanakkor nem az, hogy nem lehet benne ingyen kártyákat szerezni.

## CÉLOK ÉS EREDMÉNYEK

Az egész rendszer legfőbb hiányossága, hogy nem ad lehetőséget cserélgetésre. Ezenfelül jelenleg nincs semmilyen fejlődési vagy rangsorolási megoldás sem. Bár számomra üdítő élmény nem arra belépni, hogy „van ám 15 befejezetlen napi küldetésed”, de sokaknak unalmas lehet mindenféle cél nélkül játszazodni. Szerencsére mindezek a problémák semmivé válnak abban a pillanatban, amint megnyomjuk a meccskeresőgombot. Onnantól csak a taktikus lépésekre tudunk koncentrálni. Minden mérkőzés egy-egy rossz döntésen úszik el, és eddigi vereségeink nagy részében úgy éreztük, hogy ezt akár meg is nyerhettük volna.



## A DOTA VILÁGA

Az *Artifact* a Dota 2 univerzumára épít, amelynek rengeteg hőse, frakciója és hosszas történelme kiváló táptalajt kínál. A kártyajáték egyébként ahelyett, hogy csak a meglévő sztorit használná fel, eddig nem látott hősökkel gazdagítja a fantaszyvilágot, és új konfliktusokat mutat be a játékhoz készült képregénysorozaton keresztül. A füzeteket ingyen elolvashatjátok az *Artifact* főoldalán.

A látványos grafika, a csodálatos zene, a könnyen kiismerhető és kézreállo kezelőfelület csak hab a tortán. Az *Artifact* erőssége a játék mélységében rejlik. Minden lépés, minden kijátszott lap számít. A szabályok összetettsége miatt olyan kártyajátékot kaptunk, amelyben a vereségből tényleg új dolgokat tanulhatunk, egy-egy győzelem után pedig azt érezzük, hogy megmásztuk az Everestet. Minden mérkőzés egy véres viadal, amely végtelenül feszült, és határtalanul szórakoztató. Ez olyan érzet, amit nagyon régen kaptunk meg egy kártyajátéktól.

Hunter

### HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel i5 2,4 GHz, 4 GB RAM, Intel HD 520 (128 MB, 7 GB szabad hely)

- + gyönyörű és hangulatos körítés
- + könnyen és gyorsan működő piac
- + mély és taktikus játékmenet
- profilrendszer hiánya
- nem lehet cserélgetni
- nincs jutalomrendszer

### HUNTER

Kis finomítással ebből lehet a kártyás piac legerősebb szereplője.

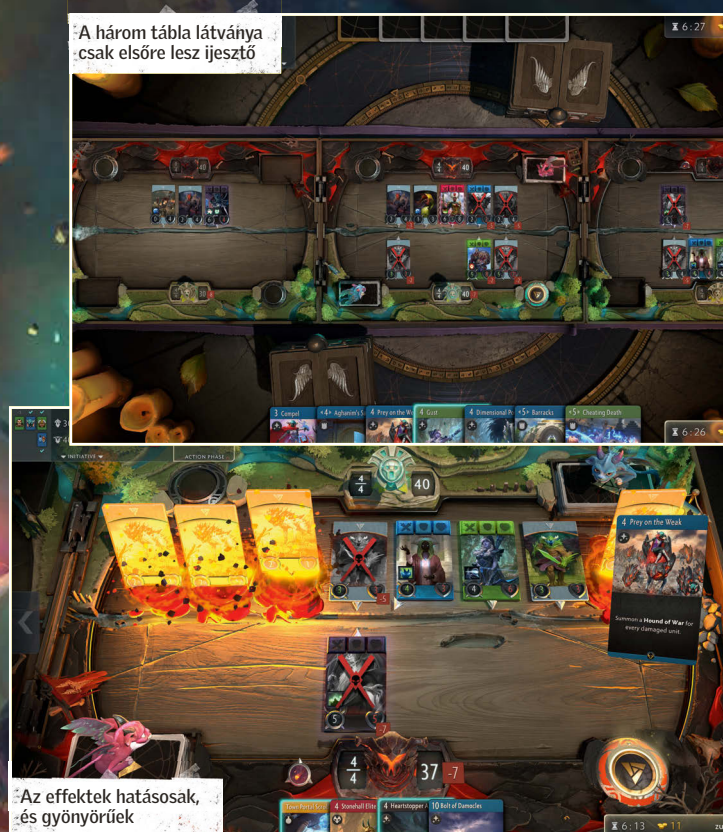
89

**AZ IDŐ VISSZATEKERÉSÉT CSEVEGÉS KÖZBEN ÉS KÜLÖNFÉLE FELADATOK MEGOLDÁSÁHOZ IS IGÉNYBE VEHETJÜK**



HA TE MONDOD

Richard Garfield dizájn, Valve: „A Magiceit kényelmetlen online környezetbe átültetni, sokat veszít a varázsából. Valami újat akartam felépíteni, ami izgalmas, és nem köti semmilyen korlátozás.”





Együtt a sötétben

# ASHEN



„Ez a kis cukorfalat fog elrepieni az egyik gyorsutazási ponttól a másikig”

## INFO

Kiadó **Annapurna Interactive**

Fejlesztő **A44**

Platform

**PC, Xbox One**

**Röviden** Dark

Souls-alapokra épülő, mégis teljesen egyedi megoldásokkal és rendhagyó látványvilággal kecsegtető akció-szerepjáték.

PEGI 12+

### LÁTTUNK MÁR ÉPPEEN ELÉG DARK SOULS-KLÓNT AZ ÉVEK SORÁN AHHOZ, HOGY NÉMI KÉTKEDÉSSSEL FOGADJUK A MŰFAJ ÚJ VERSENYZŐIT.

Ennek ellenére az *Ashen* pontosan azt bizonyítja, hogy lehetséges a céltalan másolás helyett tudatosan és okosan átvenni bizonyos mechanikákat, emellett pedig van még bőven elegendő tér az újításra, az egyedi ötletekre is. Mind ezt ráadásul kiadóként az az Annapurna Interactive hozta el nekünk, amely szépen lassan a szerkesztőség egyik nagy kedvencévé válik, ugyanis egyszerűen képtelen hibáznai – elég csak a *What Remains of Edith Finch*-re, a *Gone Home*-ra vagy épp a mobilos *Florence*-re gondolni.

### LÁMPÁS NÉLKÜL TAPODTAT SEM

Nem véletlenül szeretgettem már az elején ennyire az *Ashen*-t. A játék alapvetően egy akció-RPG hibrid a jól ismert staminaalapú harcrendszerrel: eltérő csapási sémákra képes egy- és kétkézes fegyverekkel, táborhelyünkön visszatöltődő gyógyító flakókkal és minden hasonlóval, amelyek a *Dark Souls* epizódok óta már egy halom hasonlóságról írták át a címet. A felfedezésre váró világ koncepciója is simán kipattanhatott volna a FromSoftware munkatársainak fejből, itt is a fény és a sötétség örök harca jelenik meg, illetve az élet örök körforgása ölt testet magában *Ashen*-ben,

ami (aki?) tulajdonképpen egy madárforma misztikus lény, kvázi ennek az univerzumnak az istensége.

Többfelé indulva lehet boncolgatni, hogy mitől tud az *Ashen* valódban egyedül lenni. Egyrészt persze ott van a zseniális látványvilág, a változatos környezet, az *Absolver*-t idéző, agyagszerű felületekkel és arctalan, kissé gyurmafilmes hatást keltő szereplőkkel, akiknek bája a sötét tárnákba tévedve pillanatok alatt képes elillanni – pedig ha valami, akkor a gyorsutazásra szolgáló harcászárkány vagy mi a jó ég tényleg végtelenül cuki. Nem gondoltam volna, hogy pont ettől a játéktól fogok hatalmasakat ugrani a kanapén, de ki kell jelentenem, az *Ashen* olykor kifejezetten félelmetes, főleg ha fülessel játszik az ember. Ha valahol nincs természetes fény, akkor bizony az orrunkig sem fogunk látni, koromsötétben kell haladni, kivéve, ha bal kezünkben egy lámpást szorongatunk. Egyszerre akár több ilyen lámpa is lehet nálunk, ezeket pedig bármikor le is rakhatjuk, szóval ha kétkézes fegyverrel szeretnénk harcolni, akkor elég ledobni egy ilyen okos kis eszközt, és persze nem túl messze kóricálni tőle, még a hatókörön belül maradni.

### PASSZÍV PAJTÁSAINK

Az *Ashen* legkülönlegesebb jellemvonása mindenképp a szinte folyamatos, passzív kooperatív játékmenet. Azért passzív, mert nem kell gombokat nyomkodnunk azért, hogy összerántson bennünket egy játszótársal a rendszer. Majdnem mindig mel-

lettünk fog loholni egy NPC vagy egy másik játékos, elsőre viszont lehetetlen lesz megmondani a különbséget, ugyanis a valódi emberek is nem játékos karakterek küllemét veszik fel. A rendszer a háttérben dolgozik, mindig olyan kalandorokat pakol mellénk, akik ugyanott tartanak a történetben, mint mi magunk, ha pedig épp senki sincs a környéken, az NPC társ is tökéletes szolgálatot tehet. Teljesen más élmény a szörnyekkel teli sötét barlangrendszerrel feltúrni úgy, hogy egy gépi vagy emberi segítő társ folyamatosan ott baktat mellettünk. Lehetőség van egyébként kicsit célzottabb coopélményre is: beállíthatók egy saját egyedi kódot, és ennek függvényében random emberké helyett csak a cimboráitokkal kerülnék majd össze. Hatalmas kihagyott ziccer azonban, hogy mindig véletlenszerű fegyverekkel pattannak mellénk a gép által irányított segítő, semmiféle ráhatásunk nincs arra, hogy egy pajzsos ütőfogó vagy egy kétkézes csatabárdot forgató gyilkológép kell-e épp nekünk. Az említett NPC-khez kapcsolódnak a melléküldetések, illetve egy folyamatosan fejlődő kis falucska is. Miután ezek a karakterek csatlakoztak hozzánk, szépen elutaznak a táborhelyünkre, ahol letelepednek, és ha elég küldetést megcsinálunk nekik, házikójuk is teljesen felépül. Már a küldetéseknél tetten érhető egyébként az a szemlélet, hogy az *Ashen* kissé jobban szeretné fogni a kezünket, mint a sokadjára megemlített *Souls* játékok, hiszen van például világtérkép, és a felvett küldetések helyszí-



Lámpás nélkül halálra vagyunk ítélve a sötét helyeken



Az ilyen páncélos rohdaságokkal csak akkor állj le bunyózni, ha már elég jó fegyverek járulnak nálad

### MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Mijazaki Hidetaka idén tízesztendő *Souls* sorozata nem csupán a játékvilág egyik legizgalmasabb (és legszadistább) játékmekaniáját adta nekünk, hanem formulájának bizonyos elemeire többé-kevésbé támaszkodó játékok egész sorát. Különösen érdekessé teszi, hogy a recept képes működni a From Software grandiózus léptékű címeihez képest jóval szűkösebb lehetőségek között is, ezért rengeteg indie „Souls-like” játék született az elmúlt években, mint a *Nothor*, a *Titan Souls*, a *Davyra*, a *Death's Gambit*, és most itt az *Ashen* is. A helyzet azonban az, hogy a legtöbbször épp az az egészen egyedi atmoszféra hiányzott, amely a *Souls* sorozat címeinek legnagyobb erőssége volt – egészen mostanáig. Az *Ashen* ugyanis hosszú ideje az első olyan játék, amely pont annyit kölcsönöz a *Souls*-mekanikákból, amennyi kell, és ezt a vázát olyan extra játékelemekkel, történettel tölti fel, majd találja olyan egyedi képi megoldásokkal, amelyek első látásra felejthetetlenek teszik. A kellemes meglepetés azonban nem fogynak el, és kitarának a játék végéig, ami biztosan bérelt dobogót jelent az *Ashen* számára a legjobb *Souls*-like játékok képzeletbeli toplistáján.



neit ezeken pontosan jelzik is. Akadnak még olyan meglepő és ötletes mechanikák, amelyek csak a kaland későbbi szakaszában kerülnek elő, de ezeket inkább nem szeretném részletesen taglalni, élmény lesz mindegyiket felfedezni.

## EGYSZERŰEN NAGYSZERŰ

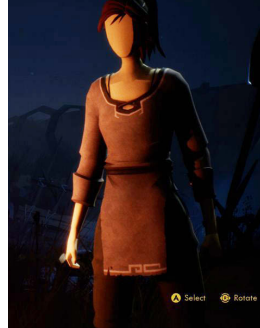
Az eddig felsorolt okos kis extrákkal tehát több tud lenni az átlagnál az *Ashen*, vannak azonban olyan aspektusok, amelyek viszonylatában inkább csak más. Rögön ilyen a fejlődési rendszer, amelyben nem kell képzettségpontokat, sőt még meglépendő új szinteket sem keresni. A megölt ellenfelekért és a megoldott küldetésekért persze folyamatosan kapjuk a helyi lélekvalutát, de ezekből leginkább fegyvereinket fejlesztjük, az életerőnket viszont töltött flaskák számát és hatáskörét növeljük, illetve vásárolhatunk ezt-azt az NPC-knél. Némileg árnyalják még a helyzetet a különleges képességeket és bónuszokat adó relikviák és talizmánok, de összességében elmondható, hogy egy könnyen megérthető, egyszerű, letisztult rendszerrel van szó, amely a világon senkit sem fog elriasztani. Éppen ezért bátran ajánlható a játék azoknak is, akik csak most ismerkednek a műfajjal. Számukra például a helyenként elszórt kutak is nagy segítséget jelentenek majd, amelyek ugyan nem szolgálnak mentési pontként, de életerőnket és gyógyflaskáinkat azért újratöltik.

Az *Ashen* PC-re 40 euróba, Xbox One-ra pedig 13 900 forintba kerül, a kellemesen nyomott ár mellett viszont 15-18 órányi pazar játékidőt kínál annak függvényében, hogy egyrészt mennyire vagyunk ügyesek (vagyis hányszor kell mondjuk egy hosszabb szakaszt vagy egy bosszarcot újraprobálni), illetve megcsinálunk-e minden létező mellékületet. Az összesen öt főellenfél legyűrése nem könnyű feladat, de azért nem is kell kontrollálni a földhöz csapkodós pillanatokra számítani – ugyanakkor sajnos nem túl acélos számuk ellenére is akadnak köztük teljesen felejthető bossok is.

Adná magát a crossplay lehetősége Xbox és PC között, de ez sajnos nem jött létre. A játék eredetileg Xbox Play Anywhere címként készült, ám végül az Epic Games Store közbeszólt (nem elhanyagolható, hogy ők csak 12 százalékot csippentenek le a játékok árából) – jelenleg még Steamen sem elérhető az *Ashen*, de a kiadó szerint a jövőben más platformok sem maradnak majd ki, illetve egyszer a Play Anywhere programba is bekezdül majd a játék.

## EGYEDŰL NEM MEGY

Az egész *Ashen*ről elmondható, hogy nem túl szigorúra lötték be a nehézségi szintet: két, tényleg hosszú, gyorsutazási pontoktól mentes szakasz lesz csak, amely meg fogja izzasztani a veteránokat is, egyébként megfelelő figyelem mellett inkább jutalmaz a játék, mint büntet. Ez a jutalom pedig nem-



## ARCTALAN KALANDOROK

Tudatos művészi koncepciónak köszönhető, hogy a játékbeli karaktereknek egyáltalán nincs arca. A fejlesztők elmesélték, hogy míg a legtöbbben először magát a főhőst alkotják meg, és csak később húznak fel köré egy világot, ők inkább kifejezetten a viláépítéssel kezdtek. Kiemelten fontos volt számukra, hogy ennek a világnak mi is nagy figyelmet szenteljünk. Az agyunk úgy működik, hogy ha embereket látunk egy képen, akkor egyből az arcukra, sőt kifejezetten a szemekre fókuszálunk, az alkotás többi része háttérbe szorul. Pont ezt szerették volna az A44 fejlesztői elkerülni.

csak abban érhető tetten, hogy pontosan látjuk, mennyire haladtunk előre, és milyen messze van még a cél, hanem az NPC-k és a névtelen emberi játékosok felé lassan kiépülő kicsi kötélekben is. Egyedül képtelenség dacolni a sötéttséggel, együtt viszont bármire képesek vagyunk. Ezt az élményt pedig szerintem mindenkinek érdemes megtapasztalnia.

Csirke

### HARDVER

Windows 7, Intel Core i3 3.5 GHz/AMD FX-4170, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760/AMD R7 270X (2 GB VRAM), 15 GB szabad hely

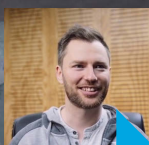
- + okosan emel át játékelemeket
- + ötletes új megoldásokkal bővíti ezeket
- + megkapó látványvilág
- + remek ár-érték arány
- elfért volna több boss is
- nem dönthetünk az NPC társak felszereléséről
- nincs crossplay

### CSIRKE

Jóval több, mint egy felvezetett Dark Souls-klón.

87

## MAJD NEM MINDIG MELLETTÜNK FOG LOHOLNI EGY NPC VAGY EGY MÁSIK JÁTÉKOS, ELSŐRE VISZONT LEHETETLEN LESZ MEGMONDANI A KÜLÖNBSÉGET



## HA TE MONDOD

Derek Bradley kreatív rendező, A44: „Olyan világot akartunk megteremteni, amelyben a tettek többet mondanak minden szónál, a játékosok pedig megismerkedhetnek egymással egy közösen beszélt nyelv nélkül is.”



Főleg fegyvereink fejlesztésére költünk, ez azonban mindennél fontosabb



Akadnak azért olyanok is az Ashen világában, akiknek legalább száj jutott



Ahol a világűr a játszóterünk

# X4: FOUNDATIONS



## INFO

Kiadó **Egosoft**  
Fejlesztő **Egosoft**  
Platform **PC**  
Röviden A klasszikus X űrszimulátor-franchise legújabb darabja hét év elteltével az utolsó számozott epizód után folytatja a sorozatot.  
PEGI N/A

**M**INDIG NAGYON IZGALMASAK AZOK A CÍMEK, AMELYEK RÖGTÖN A MÉLY VÍZBE DOBJÁK AZ EMBERT, ÉS A JÁTÉKOSNAK MEG KELL TANULNIA, MIT ÉS HOGYAN TEHET MEG AZ ADOTT JÁTÉK UNIVERZUMÁBAN. Az X4:

*Foundations* is ilyen darab, amely abból a szempontból nem egyedül, hogy egy közel húszéves sorozat legújabb része, viszont mégis előrelépés a franchise legutóbbi játékához, az *X Rebirth*hez képest.

### ŰRKALANDOROK

Az Egosoft fejlesztőcsapat először 1999-ben jelent meg a piacon az *X* sorozat első darabjával, amely a *Beyond the Frontier* címet kapta. Az akkoriban már jó néhány részt megélt és roppant népszerűségnek örvendő, 1984 óta futó *Elite* űrszimulátor-franchise legnagyobb riválisának kiáltották ki a német stúdió játékát, de az *X* mégis egy más stílust képviselt és képvisel a mai napig. Az első *X* főszereplője, Kyle William Brennan kapitány még a sorozat alapján írt 2005-ös regényben, a *Farnham's Legend* sci-fi-kötetben is központi szerepet tölt be.

A széria két számozott folytatás mellett több kiegészítőt is megélt, de a 2011-ben kiadott utolsó *X3*-epizód, vagyis az *Albion Prelude* óta egészen máig kellett várni a folytatásra. Az *X4: Foundations* a sorozat többi részéhez képest sokkal gyengébben sikerült *X Rebirth* eseményei után tíz évvel vág bele a sztoriba, de abból sajnos vaj-

mi keveset fogunk megérteni, mert ez nem egy kimondottan történetvezérett alkotás. Inkább úgy érdemes rá tekinteni, mint egy hatalmas űrbeli játszótérre, ahol gyakorlatilag azt csinálhatunk a játék keretein belül, amihez kedvünk van. Űrkalóz szeretnél lenni, vagy tiszteletreméltó kereskedő? Megteheted. Pacifista űrfelfedező válhat belőled, de akár fel is szerelkezhetsz egy rakás fegyverrel, és belekóthatsz mindenbe és mindenkibe, ami és aki mozog. A lehetőségek tárháza gyakorlatilag határtalan, viszont ahhoz, hogy önfelédten élvezni tudjuk a játékot, rengeteg tanulnivalónk van az *X4* alapmechanikáitól kezdve az univerzum gazdasági összefüggésein keresztül a különböző frakciók kapcsolatrendszerének megismeréséig.

### HONNAN JÖTTEM, HOVÁ TARTOK?

A *Foundations* gyakorlatilag független címnek tekinthető a sorozat többi epizódjához képest abból a szempontból, hogy egyáltalán nem szükséges ismerünk sem a korábbi részek történetét, sem pedig az irányítást vagy éppen magát az űrszimulátorok műfaját. Bátran bele lehet vágni a kalandba, viszont aki vakon kezd neki az *X4*-nek, az ne számítsen arra, hogy pár óra elteltével már az univerzum legrettegettebb űrkalózává válik. Nagyon lassan ismerhetjük meg a játékot, és a fejlesztők egyáltalán nem kívánták szájbarátságosan elmagyarázni, milyen lehetőségeink vannak. Alapvetően három, teljesen különböző háttértörténettel rendelkező főhős szerepébe bújva kezdehetjük el a játékot.

A Young Gun lehetőséggel Val Selton kalandorként kezdjük karrierünket a Black Hole Sunon (sajnos itt nem csendül fel a Soundgarden azonos című dala) Elite Vanguard űrhajónkkal és 10 ezer kredittel a számlánkon. A második opció az Amankaltal nevű figura, a Dedicated Warrior, vagyis a harcedzett egykori katona, aki 5 ezer kredittel kezd Pontifex's Claimen Perseus nevű hajójával. Végül választhatjuk még Selaia Tarrent, aki a Sacred Relicről indul felfedezőútra stílusosan Discoverer nevű űrhajójával, ugyancsak 5 ezer kredittel a zsebében. Selaia képviseli az Untested Explorer kategóriát, vagyis a harcossal ellentétben ezt a lehetőséget választva nem az űrcsatak, hanem inkább a világ megismerése és a kereskedelem lesz a legfőbb célunk. Először körben jvasolt Val Selton karakterét választani, mert amellett, hogy a háttértörténetének köszönhetően rugalmasan bármilyen karrier felé vehetjük az utunkat, kizárólag ebben az esetben van lehetőségünk a tutorialfeladatok teljesítésére. Ez erősen ajánlott minden, a sorozattal vagy a műfajjal ismerkedő játékos számára, de még azoknak is érdemes lehet felfrissíteni emlékeiket, akik már évek óta röpködnek az *X* sorozat univerzumában. Sajnos a tutorial rendszerét eléggé elhanyagolták a fejlesztők. Összesen tizennégy fejezetben keresztül ismerkedhetünk meg a játékkal, de kissé átláthatatlan az egész, és esetenként azt sem tudjuk, hogy jól csináltunk-e valamit, és továbbléphetünk-e a következő leckére, vagy csak véletlenszerűen kattintgatunk, ahogy haladunk előre a sötétségbe űrhajónkkal. Aki ténylegesen



Na, most merre tovább?



A Black Hole Sun bázisa

### A GYENGE ÚJJÁSZÜLETÉS

A sorozat *X4*-et megelőző része, az *X Rebirth* hatalmas csalódás volt a stílus rajongói számára. A hibáktól hemzsegő játék nagyon gyenge értékeléseket kapott, és közel fél év alatt 25 patch kellett hozzá, hogy a fejlesztők jelentősen javítsanak a játékelményen.



A gitározó medve még mindig az egyik legmenőbb logó



Itt az idő egy kis lövöldözésre



nulláról kezdi a játékot, ne bízzon kizárólag a beépített oktatómódban és abban, hogy majd magától felfedezi az összes bonyolult játékmechanikát. Nem szégyen tapasztaltabb játékosok edukációs videó segítségével tanulni, ha teljes valójában kívánjuk élvezni az *X4: Foundationst*.

### CSAK EGY PONT A NAGYVILÁGBAN

A kaland kezdetén, miután sikerült elsajátítanod az űrhajó irányítását, és végre van fogalmad arról, hogy mi is történik a játék hatalmas univerzumában, ne lépdj meg, ha teljesen elveszetteknek érzed magad. Az *X4* világa gigantikus, tele van rengeteg felfedezni valóval, számos, különböző érdeket képviselő és nézeteket valló frakcióval és olyan mesterséges intelligenciával, amely nem arra hagyatkozik, hogy minden egyes apróságot maga a játékos végezzen el. Az NPC-k teszik a dolgukat beleszólás nélkül is, a kereskedőknek, rendőröknek, katonáknak és még számos más karakternek megvannak a maguk teendői, nem minden történés függ a játékos döntéseitől. Sokszor az a benyomásunk, mintha céltalanul utaznánk egyik állomásról a másikra, ám érdemes időt szánni a felfedezésre, hogy különböző feladatokat és missziókat teljesíthessünk a jobb felszerelések beszerzése, kreditjeink halmozása és nem utolsósorban reputációnk növelése céljából. Persze egyedül roppant nehéz ér-

vényesülni, inkább szerzőtess munkásokat, bővítsd kapcsolatrendszeredet, hogy minél többre vidd. A játék gazdasági rendszere néhány bugtól eltekintve jól működik, zavarba ejtően sok számadat és statisztikai kimutató alapján tájékozódhatsz. Az *X4* részletes naplót vezet a történetről, aprólékos menüszerkesztésben követheted nyomon a frakciókkal ápoltd kapcsolataid természetét és tetteid következményeit, továbbá szinte az összes elképzelhető információ eltárolódik az enciklopédiában. A stílusra vevő játékosokat könnyen magával ragadhatja az Egosoft alkotásának részletessége és komplexitása, de aki egy kibontakozó történetre vágyik, az lehet, hogy csalódni fog. A sztori gyakorlatilag a különböző küldetések elvállalásával és teljesítésével próbál kibontakozni, de jobban tesszük, ha a saját utunkat járva igyekszünk a lehető legtöbbet kihozni főhősünk karrierjéből. A *Foundations* univerzuma a mi játszóterünk, és csak rajtunk múlik, hogy melyik irányba indulunk el.

### AZ ŰR SZÉPSÉGE

A játék grafikája és optimalizálása kifogástalan. A hajók és a bázisok jól mutatnak, a grafikai motort az Egosoft az *X Rebirth VR Edition* kiadása után is csiszoltatta, így erre egyáltalán nem lehet panasz. Ami kicsit zavaró, hogy a felhasználói felület sűrű, és kissé átláthatatlan, de idővel ehhez

## AZ ELSŐ X

A széria legelső darabját, az *X: Beyond the Frontier* című játékot közel húsz éve, 1999 júliusában adta ki az Egosoft és a THQ, kizárólag PC-re. A *Foundations*szel bezárólag a négy számozott sorozatcímén kívül több kiegészítő és egy 2017-es VR-verzió is készült a német stúdió jóvoltából.

is hozzá lehet szokni. Összességében az *X4: Foundations* egy roppant részletgazdag űrszimulátor, amely apróbb hibái és néha unalomba fulladó teendői ellenére is szórakoztató. A játékot viszont csak úgy lehet igazán megismerni és élvezni, ha rengeteg időt szánunk rá, ezért a műfajjal ismerkedőknek vagy a pár óra kikapcsolódásra vágyóknak kétszer is meg kell gondolniuk, hogy belevágjanak-e.

KIVI

### HARDVER

Windows 7 SP1/8/10 (64 bit), Intel i5 4590 3,3 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GTX 780/970, 12 GB szabad hely

- + hatalmas felfedezhető terület
- + rengeteg lehetőség
- + komplex univerzum
- nehezen tanulható
- nem túl hasznos tutorial
- nincs igazi történet

KIVI  
A végtenbe és tovább!

73

## A FOUNDATIONS UNIVERZUMA A MI JÁTSZÓTERÜNK, ÉS CSAK RAJTUNK MÚLIK, HOGY MELYIK IRÁNYBA INDULUNK EL

### HA TE MONDOD

Bernd Lehahn managing director, Egosoft:  
„Szeretnénk tovább bővíteni az *X4* univerzumát, és két kiegészítőn is dolgozunk ennek érdekében.”





# Teszt

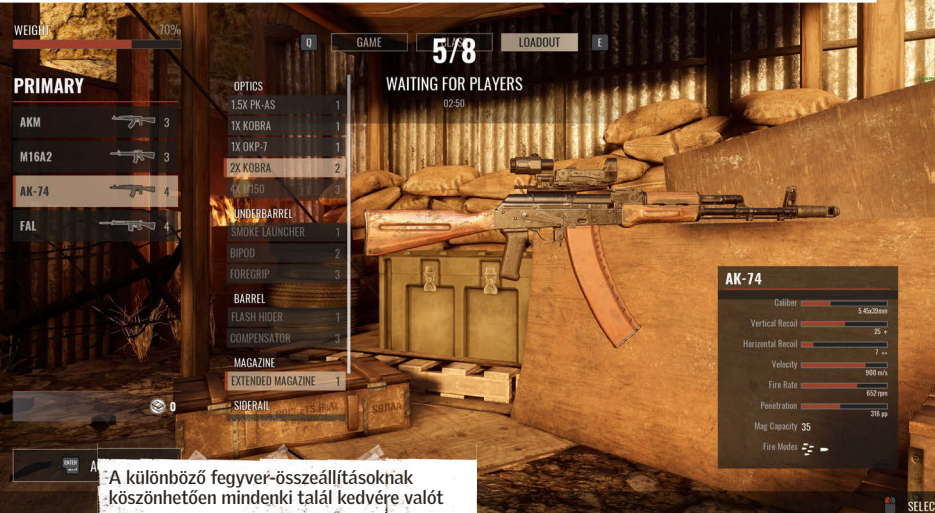
## » INSURGENCY: SANDSTORM



Ebben a játékban nem kifizetődő minden kilőtt sorozat után újratölteni

### ACÉLLÖVEDÉK

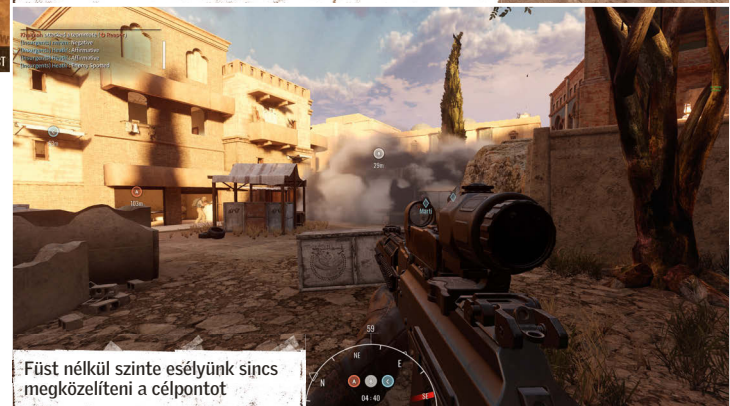
Mivel nincs HUD, azt sem mindig tudjuk, mennyi golyó maradt a tárban (legfeljebb egy közelítő értéket kaphatunk, de erre is külön akció van). A legtöbb lövöldével szemben itt nem egyszerűen pótoljuk a golyókat, hanem kicseréljük magát a tárat egy újra, vagyis idővel ismét a kezünkbe akadhat egy, már félig kiürített darab. Persze dönthetünk úgy is, hogy egyszerűen elhajítjuk a tárat, ilyenkor az animáció is valamivel gyorsabb, ugyanakkor a még benne lévő töltényeket ezzel elveszítjük.



A különböző fegyver-összeállításoknak köszönhetően mindenki talál kedvére valót



Újraéledésig akár külső nézetből is figyelhetjük a többiekét, de le vagyunk némitva, így nem tudunk segíteni



Füst nélkül szinte esélyünk sincs megközelíteni a célpontot

## A háború művészete

# INSURGENCY: SANDSTORM

## INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
 Fejlesztő **New World Interactive Platform**  
**PC**  
**Röviden** Taktikai FPS, amely tökéletes egyensúlyt teremt a realisztikus és az árkád játékmenet között.  
**PEGI 18+**

**VOLT SZERENCSEM SZINTE AZ ÖSSZES LÖVÖLDÉT KIPRÓBÁLNI IDÉN, ÉS BÁR A LEGTÖBBEL KIFEJEZTEM JÓL SZORAKOZTAM, TALÁN EGYIK SEM TALÁLT BE ANNYIRA, MINT AZ INSURGENCY.**

Pedig a New World Interactive útja egyáltalán nem volt zökkenőmentes idáig: az eredetileg betervezett egyjátékos kampányt menet közben kukázták, hogy inkább a multiplayerfunkciókra koncentrálhassanak, ezek viszont nem várt nehézségeket okoztak, ami miatt a megjelenést is el kellett tolni. A *Sandstorm* végül, ha nem is félkész állapotban, de semmiképp sem a legsimábban landolt. Ez a játék viszont olyan, mint a lázadók AK-47-es gépkarabély: rozsdás, sáros, kicsit kattog is működés közben, de amikor kell, akkor hibátlanul teljesít, és elképesztően jó érzés elsütni.

### BŐRNYAKÚAK

A *Sandstorm* egy hasonlóan puritán, realisztikus vonalat követ, mint az eredeti *Insurgency*: a képernyőn gyakorlatilag semmiféle sallangot nem találni az elfoglalt pontokon kívül, így nincs ami elterel-

je figyelmünket a harcmezőről. Márpedig oda kell figyelni, mert itt akár egyetlen golyó is halálos lehet. Nagyon ritkán, speciális esetben fordul csak elő, hogy valaki elkezd ránk tüzelni, és marad még időnk odafordulni és lelőni, legtöbbször anélkül haltam meg, hogy egyáltalán tudtam volna, merőről érkezett a gyilkos találat. Ugyanakkor a fejlesztők nem mentek el teljesen hardcore irányba, amerre a *Squad* vagy épp a *Verdun* készítői, hanem ügyesen lavíroztak a realizmus és az árkád játékmenet határán. Szóval nem kell tíz percig egy tereptárgy mögött lapítanunk, van rá lehetőség, hogy dinamikusan játsszunk, ha azt akarjuk, viszont nem is ugrálunk majd a fedezékek között hármásával darálva az ellenfeleket, mint mondjuk a *Battlefield*-ben. A csapatjáték kifejezetten fontos, és ha egy sarok mögül felváltva fedezzük egymást a társunkkal előrenyomulás közben, akkor könnyen kiiktathatunk egy fél osztagot.

### A FEGYVERTELEN KATONA

Ami egyedivé teszi a *Sandstorm* játékmenetét, az a testre szabhatóság. Több különböző karakterosztály közül választhatunk,

amelyek mindegyike egyedi fegyverekkel és kiegészítőkkel, ezáltal sajátos játéktípusal rendelkezik. Játékmódtól függően csak adott darabszámú lehet az egyes kasztokból, vagyis előfordulhat, hogy valaki már kivette a kedvencünket, viszont biztosan nem kell amiatt aggódnunk, hogy mindenki mesterlövészként lapít a tetőn, és senki nem foglalja el a célpontot. Minden katonával adott számú pontot költhetünk el loadoutunk összeállítására, így vehetünk például egy erősebb fegyvert, de akkor kevesebb pontunk marad gránátokra, vagy választhatunk egy gyengébb stungktert, de akkor nemcsak távcsőre és hangtompítóra futja hozzá, hanem egy golyóálló mellényre is. Felszerelésünknek emellett súlya is van (ilyen rendszert használt egyébként a *World War 3* is), vagyis ha a vastagabb mellvértet választjuk, akkor egy picit javulnak a túlélési esélyeink, ugyanakkor lomhábbá válunk, és nehezebb lesz az ellenfél hátába kerülni.

### A SÓLYOM VÉGVESZÉLYBEN

Bár a kampány kimaradt, azért van kooperatív mód az MI által irányított cso-



portok ellen. Az igazi izgalom persze a multiplayerben és annak három remek játékmódjában rejlik. A Push és a Skirmish 32 játékosot enged össze két csapatra bontva, míg a Firefightban pörgősebb csatákat vívhatunk meg 8v8 formátumban. Itt nincs hagyományos TDM vagy bármi hasonló, kizárólag a fragek számáról szóló játékmód, minden esetben van egy vagy több konkrét célpontunk, amit el kell foglalni. Megtartották az első *Insurgency* hullámokban történő újraéledési rendszerét, a Firefightban viszont csak akkor térnek vissza csapatársaink, ha elfoglalunk egy pontot. Vagyis amennyiben hátrányba kerülünk, kockáztatnunk kell, muszáj agresszívebben játszani, hogy maradjon esélyünk visszahozni a többieket. A *Sandstorm* tökéletes játszótér a camperek számára, de csak abban az esetben, ha stratégiailag fontos helyen lapítanak a fűben, és azt is csak védekező félként. Egyébként egyszerűen muszáj megpróbálni elfoglalni a pontot, nem lehet csak úgy vadászni a pálya egyik sarkában. A Play-gombon a feliratot le is cserélhetjük PTFO-ra (Play The F\*cking Objective).

### A BOMBÁK FÖLDJÉN

Az elképesztően intelligens dizájnuk köszönhetően a legapróbb részletek is taktikai fontosságúak: az ajtókon például kilincs vagy gomb jelzi, hogy épp merre nyílnak, a fegyver csövében pedig tárazáskor is bent marad az utolsó golyó, vagyis aki a kör elején

rögtön újratölt, az eggyel több lövést adhat le az első sorozattal. Az ilyen apróságok pedig virtuális életekről és halálokról döntenek. Látszik, hogy a fejlesztők megpróbálták minden téren felülmúlni az első részt, ami több szempontból sikerült is: az új motornak köszönhetően sokat javult a látvány, a menürendszer sokkal letisztultabb lett, a hangok pedig a legjobb háborús filmeket idézik. Az ember élvezettel szorít rá a ravaszra, és riadtan húzza be a nyakát, amikor elkezdnek sívíteni a bombák, vagy potyogni a hüvelyek a fölöttünk elrepülő helikopter gépágyújából. Sajnos a végeredmény nem lett tökéletes, a fejlesztőcsapatnak biztosan szüksége lesz még néhány hónapra, hogy minden hibát kiküszöböljön. Nem egyszer láttam tereptárgyakba beolvadó katonákat, falakon átlógó fegyvereket, furcsán regező animációkat és egyéb kisebb-nagyobb bugokat, amelyek elrontották az összképet. Szintén zavaró tud lenni a pályák kialakítása, a játékalás miatt lezárt részek határait ugyanis nem jelzi semmi, így könnyen olyan helyzetbe kerülhetünk, hogy mire a játék szól, hogy tilosban járunk, már nem tudjuk használni a fegyverünket, és védtelenné válunk a támadókkal szemben. A *Sandstorm* azonban még a hibái ellenére is fantasztikus, és ha valaki olyan lövöldét keres, amelyben nemcsak a szem-kéz koordináció, hanem a taktikai érzék és a csapatmunka is számít, annak szinte kötelező kipróbálnia.

Kac



## APOKALIP-SZIS MOST

A két legkülönlegesebb szerepkört egyértelműen a commander-observer páros tölti be, akik ha ügyesen keverik a kártyákat, egyedül is megfordíthatnak egy elveszettnek hitt meccset. A parancsnok különböző légi támogatásokat, füstfüggőnyt, bombázást, támogató helikoptert vagy épp mustárgázt hívhat le az általa kijelölt célpontokra, nála azonban nincs rádió, amivel ezt megtehetné. A parancsot csak akkor tudja kiadni, ha mellette van a rádiós, aki továbbítja a kérést a központnak. Ezek a játékosok általában fedezékben töltik a meccsek nagy részét, és próbálnak ügyesen helyezkedni, hogy a lehető legtöbbet lássák a harcból, és mindig a megfelelő segítséget nyújtsák a csapatnak, ha a szükség úgy kívánja. Nélkülük nem is érdemes próbálkozni; ha valamelyik hiányzik, inkább vállaljuk el mi a feladatot.

### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-4440  
3,1 GHz, 8 GB RAM, GeForce GTX 760,  
40 GB szabad hely

- + egyedi megoldások
- + immerzív játékmenet
- + okos dizájn
- technikai problémák
- furcsán viselkedő animációk
- nem egyértelmű térképhasználat

### KACI

2018 egyik legjobb FPS játéka.

85

## NEM SOK JÁTÉK VAN, AMIBEN EKKORA ÉLVEZETET OKOZ ELSÜTNI EGY FEGYVERT



### HA TE MONDOD

Andrew Spearin kreatív rendező, New World Interactive: „Rájöttünk, hogy a sztorimód még túl nagy falat egy ilyen kis stúdió számára, de a megjelenés után mindenképp elgondolkozunk rajta.”



A chatwheel segítségével az ellenfél irányát is könnyen jelezhetjük a többieknek



Természetesen karakterünk kinézetét is variálhatjuk, sőt új kineket is felölthetünk



## A harag rossz tanácsadó

# JAGGED ALLIANCE: RAGE!



**INFO**

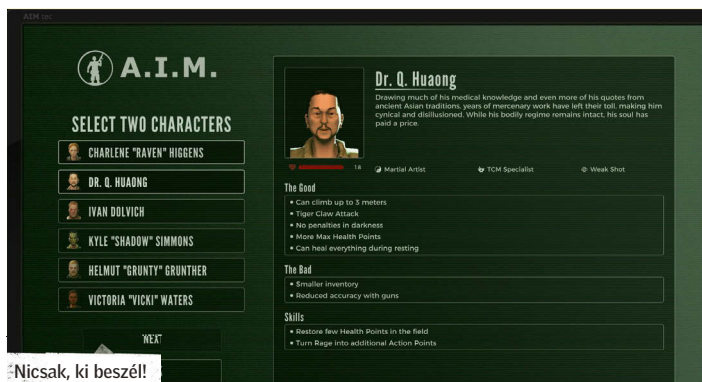
Kiadó **HandyGames**  
 Fejlesztő **Cliffhanger Productions**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden A Jagged Alliance franchise rajzfilmes grafikájú spin-offja, amely húsz évvel a legelső fejezet után játszódik.  
 PEGI 18+

**RITKA, HOGY EGY JÁTÉK CÍME HÜEN TÜKRÖZI AZT AZ ÁLLAPOTOT, AMIT A JÁTÉKOSOK ÉRZNEK IRÁNTA, DE A JAGGED ALLIANCE: RAGE! FEJLESZTŐINEK SIKERÜLT MEGSZEREZNIÜK EZT A RITKA ACHIEVEMENTET.** A *Jagged Alliance* széria lejtmenetéből azt lehetnének, hogy egy minőségi, körökre osztott címet összerakni atomfizika nehézségű lehet, pedig számos konkurens – rád kacsintgatunk, kedves *XCOM* – bizonyította, hogy nem kell a szívünk elnyeréséhez és a pénztárcánk kinyitásához vért izzadni. Tulajdonképpen az 1999-es *Jagged Alliance 2* és annak kiegészítői óta egerünk nem kattintatható minőségi tartalmat a sorozaton belül, így nem csoda, hogy az azóta megjelent *Back in Action*, *Crossfire*, *Flashback* és *Online* részek sem örvendenek túl nagy népszerűségnek a rajongók körében. Ebből a tetszalott állapotból kellett volna a német Cliffhanger Productionsnek a THQ Nordic égisze alá tartozó HandyGamesszel karöltve feltámasztania a franchise-t, csak hogy a *Rage!* egy olyan szép ígéret volt, amely durván megcsúnyult, mire beváltották. Elragadjuk nektek, hogy miért.

### DÜHKEZELÉS FELSŐFOKON

A játék premisszája szerint húsz évvel járunk a legelső rész eseményei után, és kideríthetjük, hogy mi történt az elmúlt időben a világ legszívósabb zsoldosaival. Hat kőkemény karakter – Charlene „Raven” Higgins, Dr. Q Huaong, Ivan Dolvich, Helmut „Grunt” Grunther, Kyle „Shadow” Simmons és Victoria „Vicki” Waters – közül választhatunk kettőt, akikkel túlélhetünk egy katonától hemzsegtő dzsungelben, hogy egy újabb szigetet szabadíthassunk fel egy újabb ördögi elme elnyomása alól. A történet sablonossága még abszolút megbocsátható is lenne, hiszen ez a koncepció lényegében már olyannyira a széria védjegyévé vált, mint a *Just Cause*-nak, viszont a játék írói minden eddiginél mélyebbről merítettek a klisékútból. Képzeljük el, hogy a játék úgy kezdődik, hogy az általunk kiválasztott duó turistákat megszegényítő módon beszél egy falu főterére, majd hirtelen körbekerítik őket, és mielőtt kettőt pisloghatnának, már egy föld alatti titkos laborban találják magukat, ahol egy pokoli zseni kísérletezni akar rajtuk. Még egy percig sem volt nálunk az irányítás, de már ezekből a jelenetekből érezhetjük,

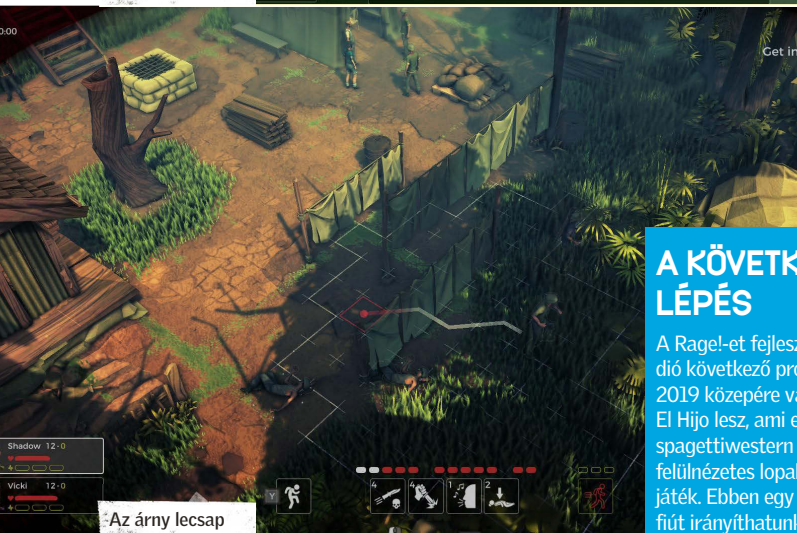
hogy a *Rage!* bizony nem a legfényesebb égi lesz a készletben, ugyanis minden porcikáján érződik az olcsóság – nyilvánvalóan alacsony költségvetésből készült, így nem is várhattunk el tőle első osztályú animációkat, ám ez nem ok a fantáziatlanságra, a hányaveti módon összedobált elemekre. Kedvenc zsoldosaink azonban javítanak az összképen, akikkel nem volt túlságosan kegyes az élet az eltelt évek során. Van, akit traumatizált, hogy a szeme előtt halt meg a férje, és olyan is akad, akit lelkiileg tett tönkre a bérmunka, ezek a testi és lelki sérülések pedig hatással vannak a karakterek képességeire is. Mindegyikük rendelkezik valamilyen képességgel, amit tökélyre fejlesztettek (Huaong közelharcban erős, Raven kiváló mesterlövész, Shadow pedig lopakodásban profi), és ezeknek köszönhetően olyan előnyökkel bírnak a harc egyes területein, amelyekkel mások nem, miközben megvannak a hiányosságai is. Aki jó kétkezes harcban, az kevésbé tapasztalt a fegyverekkel, skilljei viszont kárpótolhatják gyengeségeiért – Dr. Q például bizonyos mértékig tudja magát gyógyítani a harcmezőn, és képes dühét további akciópontokra fordítani. Ez a dühmérő (avagy *Rage*,



Nicsak, ki beszél!



Ha kúszol, nem vesznek észre



Az árny lecsap

### A KÖVETKEZŐ LÉPÉS

A *Rage!*-et fejlesztő stúdió következő projektje a 2019 közepére várható *El Hijo* lesz, ami egy spagettiwestern műfajú, felülnézetes lopakodós játék. Ebben egy hatévés fiút irányíthatunk, akinek feltett szándéka, hogy megtalálja az édesanyját. Érzelmes darabnak ígérkezik.



amire a cím is utal) az új *Jagged Alliance* legfőbb újdonsága, amelynek feltöltődésekor harcosaink használhatják különleges képességeiket. Mivel a pályákon általában durva létszámfőlényben vannak az ellenfelek, és felér egy öngyilkossággal a „rambózás”, a csipet-csapat talentumainak alkalmazása mellett az sem árt, ha kiaknázjuk a környezetben rejlő lehetőségeket: az aljnövényzetet és a pályán lévő objektumokat felhasználva lopakodhatunk, csendben támadhatunk, csapdát állíthatunk, vagy éppen fűtlyentéssel odacsalhatjuk a célpontot (érdemes a testeket elrejtetni a kíváncsi szemek elől, különben könnyen a nyakunkba kaphatjuk a fél hadsereget). A végigjátszás során arra is figyelniünk kell, hogy a szűkös inventory kerekein belül minél több és minél jobb minőségű erőforrást, valamint eszközt vegyünk magunkhoz, ugyanis zsoldosainknak szüksége van tiszta vízre (különben kiszáradnak), kötszerre (másképpen elvérezhetnek), pihenésre (a térkép nézetben tábort verhetünk) és más alapvető dolgokra, ráadásul az sem árt, ha beraktároznak késből, fegyverből, hátitáskából és páncélból, elvégre szökésben lévő közellenségnek számítanak. A sebek, fertőzések, kimerültség és más problémák pedig mind-mind negatív hatással vannak bakáinkra, és könnyen dzsungelfűbe haraphatnak miattuk. Szerencsére a felvehető tárgyak változatosságára nem lehet panasz, élvezetes kutatni a

loot után és egyre jobb holmival felszerelni a csapatunkat, így a gondok megoldhatók.

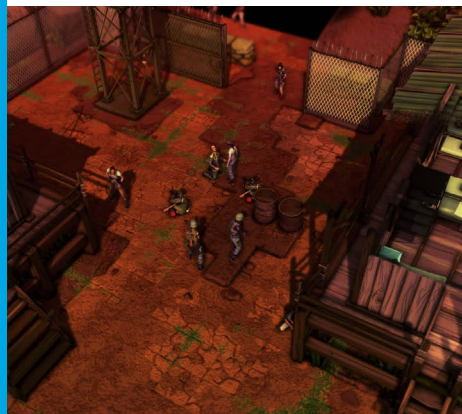
### VAN BAJ

Kár, hogy ez a játék többi részéről nem igazán mondható el. Sokakat kapásból elriaszthat a rajzfilmszerű grafika, ami furcsa összehatást kelt a többi elemmel együtt, de még mindig kevesebb vele a probléma, mint magával a játékmennel. A program erősen megköti a kezünket, így sokszor csak bizonyos módon teljesíthetünk egy pályát; ha elszámoltuk a lépést, és újakezdenék a pályát, akkor iszonyatosan frusztráló módon előtte meg kell várunk, míg a gép minden egyes (!) ellenféllel cselekszik valamit; az MI gyakran viselkedik logikátlanul, és vesz észre/tesz olyan dolgokat, amiket nem szabadna neki; körülményes a tárgyak felvétele és inventoryba helyezése; minden egyes karakter ugyanazokat a mondatokat ismételteti állandóan ugyanazzal a hangsúllyal, mint valami betanított papagáj; a tutorial végtenél fárasztó. És ez csak szemezgetés a hiányosságok közül, amiken az sem enyhít túlságosan sokat, hogy a kétfős online kooperatív móddal valamelyest szórakoztatóbb minden. Az biztos, hogy nem a *Jagged Alliance: Rage!* lesz az az epizód, amely helyreállítja a széria megtépzott hírnevét. Talán majd legközelebb.

Szada

## CHAVALIER MÁSVÉLEMÉNYE

Nyáron lesz húsz éve, hogy megtörtént, mégis élénken emlékszem arra a diadalittas pillanatra, amikor bő száz órányi küzdelem és Arulco összes szektorának kipucolása után golyót eresztettem Deidranna szemei közé. Méltó folytatás azóta sem érkezett, ezért kissé reménytelenül, takaréklángra csavart elvárásokkal szemrevételeztem a *Rage!* alcímű epizódot, és még így is képes volt csalódot okozni. Összetettség, stratégiai és taktikai mélység tekintetében sehol sincs a *Jagged Alliance 2*-höz képest, de megkockáztatom, hogy még látvány tekintetében is alulmúlja a széria csúcspontját. A felfogadható és irányítható zsoldosok száma fájdalmasan korlátozott, az inventory kezelése a távolsági lootolás dacára is körülményes, az MI viselkedése sokszor irracionális, a pályák pedig nevéstégesen aprók. Ugyanakkor megvillantott pár remek ötletet is a csapat; az időszűk zsoldosok játékmennet befolyásoló nyavalyái, az egyedi *Rage*-skillek és a dzsungelharchoz passzoló survivelemek mind dicséretet érdemelnek, akárcsak Elliot visszarángatása a halálból.



### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Core 2 Duo 2,5 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460/Intel Iris Pro Graphics 5200/AMD Radeon 6870, 15 GB szabad he

- + ismerős arcok
- + egyedi képességek
- + változatos felszerelések
- megköti a kezünket
- logikátlan MI
- frusztráló elemek
- körülményes cselekvések
- idegesítő szinkron

**SZADA**  
Rage!

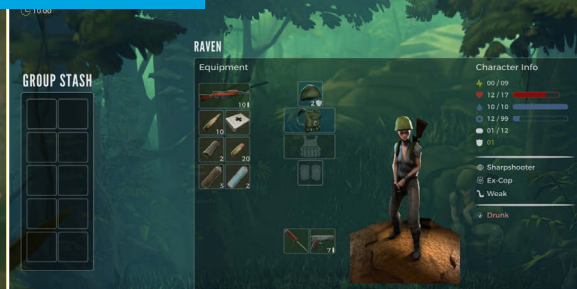
55

## HÚSZ ÉVVEL JÁRUNK A LEGELSŐ RÉSZ ESEMÉNYEI UTÁN, ÉS KIDERÍTHETJÜK, HOGY MI TÖRTÉNT AZ ELMÚLT IDŐBEN A VILÁG LEGSZÍVÓSABB ZSOLDOSAIVAL



### HA TE MONDOD

Michael Paeck stúdióvezető, Cliffhanger Productions: „Egy hatalmas sereg ellen harcolsz egy kis zsoldoscsapattal támogatás nélkül: saját magadra vagy utalva odakint.”



Vigyázz, kész, készleteket tölts!



Ez aztán jó sok felszabadítanivaló!



A soha el nem készülő játék legendája

# DAYZ



**INFO**  
 Kiadó Bohemia Interactive  
 Fejlesztő Bohemia Interactive  
 Platform PC  
 Röviden Túlélőjáték, amely öt év után végre hivatalosan is megjelent, noha közel sincs végleges állapotban. PEGI 18+

**M**AJDNEM HAMARABB KÜLDÜNK EMBERT A MARSRA, MINT HOGY MEGJELENT A DAYZ. Mármost hogy tényleg, hivatalosan, minden kétséget kizáróan megjelent. Oda van írva, hogy 1.0. Az a változat, amit a 2014 végi tervek szerint 2016 elején akartak kiadni. Na jó, nem teljesen az, mert akkor még légi közlekedést, befogható állatokat és egyéb nyalánságokat terveztek. Szóval az a változat, amibe szép lassan bekerült minden fegyver és jármű, amelyekkel az elmúlt öt évben a bétában találkoztunk. Na jó, nem teljesen az, mert hiányzik majdnem negyven fegyver, és autóból is csak egy van, de hát mindent a maga idejében. Ez az a változat, amely tartalmilag ugyan kicsit visszafogottabb, de legalább az évek során sikerült az összes bugot kiirtani belőle. Na jó, néha még mindig leesik az ember a létráról, és belehal, az autó minden ok nélkül elszáll a levegőbe, és a zombik is ugyanúgy átmennek néha a falakon, vagy épp beleakadnak a semmibe, mint öt évvel ezelőtt. Szóval az a változat, amely még nagyon nincs készen, de legalább drágább lett időközben.

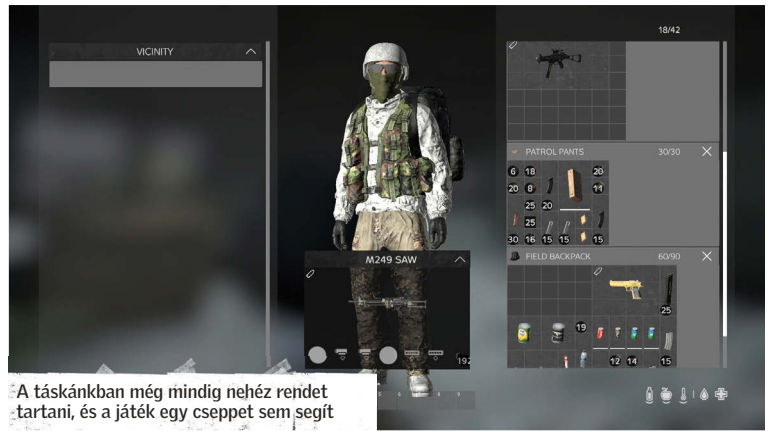
## OTT VAGYUNK MÁR?

Rögös út vezetett idáig. Az elmúlt több mint öt esztendőben rengeteg dolog történt a DayZ-vel, és szinte mégsem történt semmi. Már megszámolni sem tudom, hányszor jelentette be a Bohemia, hogy alfa/béta/végleges állapotba lép a játék, de valahogy mindig sikerült az „egyet előre, kettőt hátra” fejlesztési elvet követniük. Az utóbbi időszak legnagyobb újjátását egyértelműen a grafikai motor régóta tervezett cseréje jelentette, emiatt azonban kénytelenek voltak rengeteg, már működő elemet kivenni a játékból, és a nulláról újra felépíteni. Hosszú és fáradtságos munka lesz ez, a fejlesztőcsapat szerint egyedi animációkkal együtt durván két hétig tart egyetlen fegyver implementálása, úgyhogy beletelik majd némi időbe, mire pótolják azt a hiányzó 39-et, amit bejelentettek. Az 1.0 megjelenése nem valaminek a lezárása, hanem valami újnak a kezdete; a tervek szerint új lökést ad majd annak a játéknak, amely jusztifikálta anno a Steam Early Access programját. Sokak szerint a DayZ elkésett, ma már senki sem kíváncsi rá, rég le kellett volna állíta-

ni. Mások viszont épp hogy elhamarkodottnak tartják a megjelenését, vagy legalábbis az 1.0-s verzióét. Nem történt olyan grandiózus változás az előző frissítés óta, ami indokoltá tenné a kijelentést, hogy „ez a játék kész van”. Lehetett volna ez szimplán a 0.64, és mehetett volna minden tovább a maga medrében.

## JAVÍTHATATLAN

Mert bár továbbra is hemzsegnek benne a neveltes hibák, a jelenlegi a legjobb állapotban lévő DayZ (legalábbis technikai szempontból), amivel eddig találkozhatunk. Végre a városokban is elfogadható számú képkockát tud kiizzadni a videokártyánk, a látvány kifejezetten mutatós, a zombikat irányító mesterséges intelligencia fejlődött, építhetünk bázist, és megszerelhetjük az autónkat. És mégis akkora a káosz, hogy az ember kedve egy pillanat alatt elmegy a játéktól. Vegyük például a harcrendszert. Ebben a posztapokaliptikus, zombis világban ritkán lesz löfegyverünk, még ritkábban találunk hozzá töltényt, és csak kivételes esetben akarjuk ezt zombikra pazarolni, főleg azért,



A táskánkban még mindig nehéz rendet tartani, és a játék egy cseppet sem segít



Szegényt csak azután engedték szabadon, hogy elénekelt egy dalt

## NEHEZEBB, MINT GONDOLNÁD

A túléléshez rengeteg mechanikára kell odafigyelni az éhségtől és szomjúságtól kezdve a testhőmérsékletünkön keresztül egészen a különböző fertőzésekig. Csak azért, mert egy streamben könnyűnek tűnik ezek menedzselése, ne gondold, hogy neked is menni fog elsőre: a videósok több ezer órával a hátuk mögött tudat alatt is képesek ezeket átlátni, de ha valaki most indítja el először a játékot, annak meggyűlik majd a baja az egyszerű életben maradással is.



A térkép még mindig hatalmas, éppen ezért elképesztő távolságokat kell bejárnunk

Immár állatokra is vadászhatunk, akik a legtöbb esetben okosabbak, mint a zombik





mert a zaj bevonzza a többi élőhalottat is. Maradnak tehát a közelharc fegyverek, ezt az ütlegelést azonban már húsz évvel ezelőtt is kineveltük volna. A célpont késve reagál a találatra, az ütéseknél egyáltalán nincs súlya, a modellek egymásba csúsznak. Se kihívás, se élvezet nincs benne.

### A BUGHEGYEN TÚL

És mégis, amikor működik, akkor a DayZ még mindig az egyik legjobb, legkülönlegesebb multiplayer cím a piacon. Amikor azt kérdezik, hogy mi a DayZ célja, mi az endgame tartalom, akkor az a válasz, hogy semmi és bármi. Mert itt azt csinálsz, amit csak akarsz. Gyűjtheted a bázisodon a legjobb, legritkább cuccokat. Járhatod a világot irgalmas szamaritánusként, aki enni ad a szegényeknek, és kísérfiti a kezdő játékosokat. Lehetsz bandita, aki feltartja a városba érkezőket, megbilincseli vagy egyszerűen lelövi a betolakodókat. De rendfenntartónak is állhatsz, aki épp az ilyen oportunistáknak vadászol. A DayZ a tökéletes sandbox, ahol azt csinálsz, amit csak akarsz. Minden eszköz a rendelkezésedre áll, hogy a saját történetedet írd, és valami egyedit alkoss. Hogy megismételhetetlen élményeket szerezz magadnak és másoknak.

Ahogy közeledik egy battle royale-meccs vége, úgy nő az ember pulzusa, itt viszont már akkor az ember torkában dobog a szíve, amikor egyszerűen találkozik valakivel. Mert a DayZ az a játék, amelyben so-

sem tudhatod, mi fog történni. Ha megállsz egy pillanatra a mezőn, hogy elővedd a konzervet a táskádból, a környéken ólálkodó mesterlövész simán ledurranthat. Amennyiben fegyvert adsz egy kezdő játékosnak, lehet, hogy azonnal rád fogja. Amikor követesz valakit, akivel az imént találkoztál, lehet, hogy épp csapdába akar csalni, és ott várnak a haverjai. És persze az is elképzelhető, hogy a következő néhány órában ketten együtt járjátok majd a vidéket. De sosem tudhatod, miként reagálnak majd mások, akik ilyenkor általában legalább olyan idegesek, mint te. Mert elég egyetlen hiba vagy csak egy kis figyelmetlenség ahhoz, hogy elfeketedjen a képernyő. És ilyenkor a PUBG-vel ellentétben nem az elmúlt 30 perc, hanem akár az utóbbi két hét gyűjtögetése vész kárba.

A DayZ már teljesen más játék, mint a 2013-as induláskor. Máshogy néz ki, mások a mechanikák, a zombik, a lehetőségek, más a loot, de még a pálya is. Közben meg pontosan ugyanaz a játék, mint az induláskor. Ugyanúgy lelőnek a semmiből. Ugyanúgy átjönnek a zombik a falon. Ugyanúgy használhatatlan az inventory. Viszont ugyanolyan fantasztikusak a közösségi interakciók is, mint öt évvel ezelőtt, még mindig ugyanolyan egyedül minden találkozás.

A DayZ még mindig nincs kész, és talán nem is lesz soha. De ezért már nem tudok rá haragudni, egyszerűen csak csalódotd vagyok.

Kac

## FÁBÓL VASKARIKA

A DayZ craftrendszere még mindig elképesztően részletes. Ruháinkat rongyokra téphetjük, abból kötelet csinálhatunk, amihez már csak némi vászon meg pár bot kell, és készíthetsz magadnak egy hátizsákot. Tűzet rakhatsz, bőrruhát varrhatsz, a rögtönzött horgászbotod végére hegyezhetsz horgot, a kifogott halat nyársra húzva pedig meg is sütheted a már említett tűzön. Cserélhetsz kereket az autódon, és felépíthetsz egy teljes bázist őrtornyostól. Állíthatsz csapdát nemcsak az állatoknak, hanem a többi játékosnak is, a fegyver csövét pedig lefűrészelheted, hogy ne foglaljon annyi helyet. Bár maga a rendszer egy kicsit esetleges, a lehetőségek tárháza nagyon széles; ha van megfelelő alapanyagod, gyakorlatilag bármit meg tudsz valósítani. Csak győzze az ember összeszedni ezt a rengeteg holmit!

### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-4430, 8 GB RAM, GeForce GTX 760, 16 GB szabad hely

- + fantasztikus közösségi élmény
- + túlélési mechanikák
- + kidolgozott craftolás
- kellemetlen közelharc
- rengeteg technikai probléma
- hiányzó tartalom

### KACI

Többet érdemelt volna.

65

## A DAYZ MÉG MINDIG AZ EGYIK LEGJOBB, LEGKÜLÖNLEGEBB MULTIPLAYER CÍM A PIACON



### HA TE MONDOD

Eugen Harton vezető producer, Bohemia Interactive: „A fejlesztés jóval tovább tartott, mint terveztük, főleg az új grafikus motor miatt, de úgy gondoljuk, hogy megérte a befektetett munkát.”

Lehet a játék bármilyen rossz állapotban, a Lada Niva ilyenkor is megy

Sajnos még mindig előfordul, hogy az ember beesik a pálya alá





Monoton menet

# BELOW

**E**GY JÁTÉK ÉRTÉKELÉSEKOR NEHÉZ EGYENSÚLYOZNI A SZEMÉLYES JÁTÉKÉLMÉNYEK ÉS AZ OBJEKTÍV SZAKMAI SZEMPONTOK KÖZÖTT, FŐLEG EGY OLYAN, SOKSZÍNŰ MÉDIUM ESETÉBEN, AMELYRŐL LEHET, HOGY ALAPVE-TŐEN MÁST GONDOLSZ TE, ÉN VAGY EGY FEJLESZTŐCSAPAT TAGJAI.

(Már csak ezért sem egyszerű szakma a játékújságírás. Persze a pékeknek korán kell kelni, a szénbányászok meg alig vehetnek fel egy normális fehér farmert... de azért nekünk sem könnyű.) A Capybara öt évig hegesztett-csiszogatott, többször majdnem lefűjt *Below*-ja is ilyen: legtöbb hibája talán nem is klasszikus értelemben vett hiba, inkább eredetileg jónak tűnő, de a gyakorlatban már sajnos sokkal kevésbé működő koncepció (illetve a többszöri halasztás és újratervezések) eredménye. Ez a terror persze minden játék születését végigkíséri, hiszen műfaji sajátosság, hogy egészen a célegyenesig csak sejthető, hogy minden klappol-e majd, és végül több lesz-e az egész, mint a részek összege: hogy a képi világ, a hangok, az irányítás, a hangulat képes-e olyan játékkélményé összehajlani, amire játékosok ezrei gondolnak vissza még évek múltán is örömmel. Nos, a *Below*-nak majdnem sikerült, de valahol szétesett, és olyan csalódás lett, amiért tényleg nagy kár. Nem egy rakás szerencsétlenség, hanem egy fantasztikus játék, csak épp beborítja valami szerencsétlenség-rakás.

## SOKAT AKART A VÍZIDISZNÓ?

A Capybara egy kis, független csapat, néhány nagyszerű indie címmel a háta mögött, mint a *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* vagy a *Super Time Force*.



## INFO

Kiadó **Capybara Games**  
 Fejlesztő **Capybara Games**  
 Platform **PC, Xbox One**  
 Röviden **Ambíciózus roguelike (egy élet, nincs mentés, a pályák egy része véletlenszerű) egy titkokkal teli ősi szigeten: menetelés egyre mélyebbre a felfedezés, a harc és a túlélés jegyében.**  
**PEGI 12+**

A *Below*-val azonban nagyot ugrottak, vizuális kidolgozottságban és komplexitásban egyaránt – talán túl nagyot is. Pedig a rejtélyes, ősi világba hajóján érkező, magányos hős útja az első perctől kezdve ígéretes és egyedi. Nem tudjuk, hogy ki ő, és azt sem, hogy mit keres itt. Alaposan meg sem vizsgálhatjuk, hiszen karaktere a képernyőn elsőre szokatlanul aprócska, ami még inkább fokozza a kontrasztot a környezet nyomasztó monumentalitásával. Mégis, alig várjuk, hogy a kötött helyszíneket véletlenszerűen generált pályarészekkel bonyolító világ titkait elkezdjük végre megfejteni. Kiokoskodni pedig bőven lesz mit, mivel a felfedezés-túlélés-harc hármas pillérére épülő játékmenethez csupán minimális instrukciókat kapunk, az első néhány óra az óvatos ismerkedéssel telik majd. Felfedezzük közelharcit és távolsági támadásainkat, védekező mozdulatunkat, a szigeten talált, mágikus lámpásunk rejtett képességeit, új támadó-gyógyító tárgyak készítésének lehetőségeit, és persze hogy miképp navigálhatunk egyre mélyebbre a sziget katakombáiban. Közben, mint a *Dark Souls*-ban, új utak, rövidítések nyílnak meg, amelyek sajnálatos – de elkerülhetetlen – elhalálásunk esetén jönnek majd különösen jól, hogy ne kelljen a kezdő körtől végigcapatni megint mindenben. Nincs ugyanis mentés: ha meghalunk, hősünk végleg odavész, és hamarosan új kalandor érkezik a szigetre, vele folytathatjuk utunkat. Ilyenkor érdemes mielőbb megkeresni előző hősünk maradványait, majd néma főhajtás után rekvirálni lámpását és minden egyebet, amit hátrahagyott.

## MÉLYEN A VÁRAKOZÁSOK ALATT?

Mindez olyan jól hangzik, mi mégis a baj? Például az, amikor ezek a mechanizmusok már nem jól illeszkednek egymásba: a harc

sokáig már-már unalmasan könnyű, az ellenfelek helyett szempillantás alatt végünet okozó csapdákot kell tartani – így egy halál szintiszta frusztráció, nem érezzük, hogy bármit is „tanultunk volna” belőle. Később azonban hirtelen nehezednek az ellenfelek, ezzel párhuzamosan a nyersanyagok is eltűnnek, gyakran nem is valami rém, hanem az éhhalál végez velünk, vagy egy ellenféltől bekapott vérzés, amire épp nincs a tatyóban kötszer – ezt a tamagocsiszt biztosan sokan élvezik, de én személy szerint gyűlölöm. És újra és újra visszslattogni, hullát keresni, közben szívni a visszatért ellenfelekkel... végtelemül unalmassá válik. A harc pedig nem elég motiváló ahhoz, hogy elnézzük az esetleges grindolást, így a monotonitás még nehezebben tűrhető.

mazur

### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel i3, 4 GB RAM, Nvidia 550, DirectX 11, 5 GB szabad hely

- + fantasztikus atmoszféra
- + gyönyörű, minimalista képi világ
- + Jim Guthrie zenéje
- + a felfedezés öröme a játék első felében
- hosszabb távon monoton ismétlődések
- igazságtalanul megnehezített részek
- gyakran frusztráló túlélő mechanizmusok

### MAZUR

Különleges és egyedi, de sajnos több türelem kell hozzá, mint amennyit megérdemel.

# 70





Mindkét oldal számos egységet vonultat fel a csatatéren



A fontosabb eseményeket általában közli velünk a játék



## HÁBORÚSDIT AKARTOK?

Ha a saját ízléseitek szerint változtatnátok a második világégés alakulásán, és egy jóval kiforrottabb játékműveire vágytok, akkor tegyetek egy próbát a Hearts of Iron sorozattal. A Paradox szériája ugyanis szinte minden téren jobb, mint a Strategic Command WWII: World at War.



Ez a nézet azoknak jöhet jól, akik alaposan át szeretnék látni a háború alakulását

### Világháború a térképen

# STRATEGIC COMMAND WWII: WORLD AT WAR

**N**EHÉZ AZ EGYSZERI JÁTÉKOSSAL MEGKEDVELTETNI A KOMOLYABB STRATÉGIÁK MŰFAJÁT. Könnyen el lehet veszni a túl sok részletben, és sokaknak a komplex játékművetbe is beletörhet a biciskája. Persze megfelelő körítéssel, valamint egy kis odafigyeléssel szélesebb közönség számára is szerethetővé lehet tenni egy ilyen alkotást. A Fury Software-nek azonban ez most nem igazán sikerült.

### A VILÁG GENERÁLISA

A *Strategic Command WWII: World at War* egy igazán hardcore stratégiai játék, aminek kétségtelenül megvannak az előnyei, de sajnos a hátrányai is. Ahogyan azt a címe is sugallja, ezúttal a második világháborúba csöppenünk bele, és a szövetségeseiket vagy a tengelyhatalmakat irányítva kell győzedelmeskednünk. Több, előre elkészített kampány is található a játékban, ezeknek köszönhetően átélhetjük a második világégés nagy ütközeteit, miközben igyekszünk olyan stratégiai, diplomáciai és egyéb döntéseket hozni, amelyek a mi oldalunknak kedveznek. A körökre osztott játékművet során meg kell osztanunk a figyelmünket, hiszen gyakorlatilag mi menedzselünk mindent, és mivel egyszerre több kontinensen zajlanak a csatározások, nem csak egy frontot kell szemmel tartanunk. A világtérképen ide-oda pakolhatjuk egységeinket, de mind ezt persze a legnagyobb körültekintéssel kell csinálnunk, hiszen sosem tudhatjuk, mi lesz az ellenfél következő lépése, és ha

**INFO**  
 Kiadó **Silithrine**  
 Fejlesztő **Fury Software**  
 Platform **PC**  
 Röviden Stratégiai alkotás, amelyben saját magunk formálhatjuk a második világháború történéseit.  
 PEGI **N/A**

valamit elbaltázunk, akkor nagyon hamar azon kaphatjuk magunkat, hogy vesztésre állunk. Katonáink teregetése mellett lehetőségünk van még fejleszteni például fegyverzetüket is, hogy hatékonyabban csaphassanak oda az ellenségnek. A gyalogság mellett különböző földi, légi és vízi járműveket is bevethetünk, tehát elég sokféle stratégiát kialakíthatunk a hadjáratok közben. És bizony szükség is lesz a tervezésre, mert hiba volna felkészületlenül háborúba vonulni. Fontos még az is, hogy katonáink morálja lehetőleg ne süllyedjen a béka feneké alá, mert rosszkedvűen nem lehet csatákat nyerni. Diplomáciai lehetőségek egész tárháza áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy ne csak géppuskákkal, hanem egyszerű tollvonásokkal is eldönthessünk bizonyos helyzeteket, illetve gyakori jelenség az is, hogy egy-egy különleges esemény a beavatkozásunkat igényli. Viszont ajánlatos fontolórra venni a dolgokat, mielőtt ráböknenk valamelyik választási lehetőségre, ugyanis szinte minden döntésünk következményekkel jár a világháborúra és persze saját oldalunkra nézve. Egyébként megérdemelnek egy pluszpontot a fejlesztők a játékba pakolt editorért, amivel saját kampányokat és egyedi térképeket is létrehozhatunk.

### ENNYIT NEM ÉR A HÁBORÚ

Mielőtt elregelném, mi minden nem stimmel a játékkal, le kell szögeznem, hogy az alapmechanikák kifejezetten jók, és az is látszik, hogy a csapat nagy hozzáértéssel nyúlt a témához. Többek között ezért is nagy kár, hogy számos más aspektus-

ra nem jutott elegendő figyelem. Már önmagában is egy szűkebb réteghez szól a *Strategic Command WWII: World at War*, de a hiányosságok csak rontanak a helyzeten. A túlzottan minimalista látványvilág, az egyáltalán nem felhasználóbarát kezelőfelület, valamint a gyenge minőségű zenék, illetve hangeffektek belerondítanak a játékművebe. A több mint 30 eurós ár pedig simán eltántoríthatja az egyszerű stratégát a vásárlástól, hiszen túlzásnak tűnik nagyjából 11 ezer forintot elkérni egy olyan alkotásért, amely külsőségeit tekintve egy 15 évvel ezelőtti játék szintjén van. A műfaj legelszántabb rajongóinak talán megérhet egy próbát a Fury Software alkotása, de akkor sem maradtok le semmiről, ha kihagyjátok.

Gucs

**HARDVER**  
 Windows Vista/7/8/10, 1,5 GHz CPU, 4 GB RAM, 8 MB VGA, 1108 MB szabad hely

- + jó alapok
- + barátságos gépigény
- fapados körítés
- rossz ár-érték arány

**GUCS**  
 A háború pokol. De tényleg.

**68**





A nagy felbontást támogatja, a megfelelő nagyítást kevésbé



Minden kiegészítővel, akár az Amazonokkal is játszhatunk



A modern kiadásokban minimális az újdonság

## JÖN A NYOLCADIK

Kilenc évvel a hetedik rész után idén érkezik a Settlers sorozat legújabb része, amely a Ubisoft ígérete alapján 25 évet követően visszatér majd a legelső rész gyökereihez. A játék a Snowdrop motorjára épít, így a látványt illetően biztosan nem lesz okunk a panaszra.



Very best of

# THE SETTLERS HISTORY COLLECTION

## MINT AHOGYAN AZ OMEGÁT, A SETTLERST SEM LEHET KÖNYVEN ELBÚCSÚZTATNI.

Legalábbis a Ubisoft nem volt rest immár másodszor kiadni egy felújított kiadást, igaz, míg korábban csak a *The Settlers II*-re fókuszáltak, az elmúlt év végén fogták az eddig megjelent összes részt, modernizálták, majd becsomagolták egy *History Collection*-be az összes eddigi kiegészítővel egyetemben a rajongók legnagyobb öröme. Kár, hogy az első percek örömjátéka után jön a bosszankodás.

### PONT ELÉG

Mi a *The Settlers*? Egy klasszikus városépítő játék, ahol a cél egy optimális gazdaság felépítése, amely képes megfelelő haderőt kiállítani a riválisok legyőzéséhez. Ehhez elsőként fára, kőre, majd ételekre, ércekre, fegyverekre, szerszámokra lesz szükséged, illetve minden kiegészítő tevékenységre, amelyek ehhez kelljenek. Egy szükségleti piramisként kell az egész folyamatot elképzelni, ami elegendő kihívást tartogat, mindemellett kellően bájos – legalábbis az első négy részre mindenképpen áll az utóbbi kijelentés. Nem is foglalkoznék többet a játékok bemutatásával, mert vagy pontosan ismered a sorozatot, vagy ha még soha nem találkoztál vele, nem hinném, hogy a kissé már poros remake részek fognak elvarázsolni. A készítőik ugyanis nem erőltették meg magukat, nagyjából ugyanazokat a játékokat kapjuk, amelyeket 15-25 évvel ezelőtt kiad-



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft**  
Blue Byte  
Platform **PC**  
Röviden Az eddig kiadott összes Settlers rész egy csomagban, minden kiegészítővel, Windows 10- és multiscreen-támogatással.  
PEGI **12+**

tak, márpedig a menürendszerre, a zenékre vagy éppen a vezérlésre ráért volna egy alapos generál. A *The Settlers II* esetén például megelégedtek azzal, hogy a játékot felkészítették modern felbontások kezelésére is, arra viszont nem gondoltak, hogy full HD-s és 4K-s kijelzőn meglehetősen aprók lesznek az objektumok, még állandóan bekapcsolt nagyítással is, a *The Settlers IV*-ben pedig a saját zenék beolvasása továbbra is XX. századi. Összességében rengeteg a kihagyott ziccer, ami felbőszítheti a *Settlers*-rajongókat, s mivel a kollekciónak leginkább nekik készült, nem tudjuk áldani az Ubisoftot. Egy ilyen sorozat többet érdemelt volna, gondos törődést; többet annál, mint hogy az érkező nyolcadik rész felvezető kampányának eleme legyen.

### VERZIÓRÓL VERZIÓRA

Ettől függetlenül nem állítjuk, hogy a programozók lusták lettek volna, hiszen mind a hét részt felkészítették a Windows 10 operációs rendszerek, valamint a többmonitoros PC-k kezelésére, sőt többjátékos, Uplay-integráció is került mindegyik kiadásba. A legnagyobb változáson e téren az első rész esett át, amelybe többek között a játék gyorsításának lehetősége is bekerült, a játékvezérlők támogatásával egyetemben. A második résztől érkezik a 4K felbontás támogatása, a harmadik résztől pedig már a hang erejét és minőségét is lehet állítani, automatikus mentéssel egyetemben, sőt utóbbinál az értesítések kezelését is egyszerűbbé tették. A negyedik rész még fino-

mabb grafikai beállításokat hozott, RTS-egértámogatással, az ötödik résztől kezdve viszont az újdonságok már kimerülnek a Windows 10, a nagyobb felbontás és a Uplay támogatásában. A hetedik, ez idáig utolsó kiadás jelenti a kivételt, amelynél az offline használat engedélyezésének és a DRM eltávolításának is örülhetünk, már-már mint azok már nem keserítik meg a játékosok életét. A *The Settlers II*, illetve a harmadik és a negyedik rész igazi klasszikusok véleményünk szerint, amelyek remek kikapcsolódást nyújtanak ma, tíz vagy huszonegy év múlva is, kár, hogy új híveket egy ilyen produktum nehezen tud toborozni. Kíváncsian várjuk a nyolcas kiadást.

[hmolnarj](#)

### HARDVER

Windows 7 SP1/8/10 (64 bit), 64 bit CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (Shader Model 4.0), DirectX 11, 15 GB szabad hely

- + hét játék egy csomagban
- + Windows 10-támogatás
- + apró javítások
- minimális újdonság
- nem ambiciózus
- Uplay megkötés

### HMOLNAR.J

Megelevenedő játéktörténelem, kevés extrával.

80





Míg tart a varázsital hatása, Asterix megállíthatatlan



A feladványok jelentős része a két címszereplő együttműködésére épül. Már csak emiatt is fájó a kooperatív mód hiánya



## KÜLÖNÖS SZITAKÖTŐK

Az eredeti Asterix & Obelix XXL 2 – Mission: Las Vegumot az Étranges Libellules (innen a dobozcím) nevű formáció rakta össze. A lyoni stúdió 1994 és 2012 között működött, ezalatt kizárólag ismert művek (Kirikou, Rózsaszín párdluc, Asterix és Obelix, Arthur és a villangók, Alice Csodaországban, Így nevelde a sárkányodat) adaptációi kerültek a munkatársak szakmai önéletrajzába, valamint egy Spyro folytatás (The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon).



Gyerekjáték elérni a kihívások bronz fokozatát, az ezüstért már meg kell küzdeni, de az arany a csúcs

Tutatiszra!

# ASTERIX & OBELIX XXL 2

**LDÉN OKTÓBER 29-ÉN LESZ PONTOSAN HATVAN ÉVE, HOGY RENÉ GOSCINNY ÍRÓ ÉS ALBERT UDERZO ILLUSZTRÁTOR RÁSZABADÍTOTTÁK A VILÁGRA A GALLOKAT.**

Azóta a rómaiak győtréséből sportot űző Asterix és Obelix kalandjait – a nem kanonikus füzeteket szintén figyelembe véve – negyvennél is több kötetben regélték el. Ám hamar szűknek bizonyultak a képregényes keretek, ezért sorra leigázták a többi médiumot az animációs filmektől az élőszereplős produkciókig. És ha már készültek lapozgató könyvek, valamint társasjátékok, sőt Párizs közelében tematikus vidámpark nyílt, akkor miért pont a videojátékok maradtak volna ki az adaptációk végelethetetlen sorából? Nem is fedkeztek meg róluk, az Atari, a SEGA, a Capcom, az Infogrames és mások 1983-tól napjainkig közel harminc alkalommal ültettek bennünket a képernyő elé, és adták az irányítást a kezünkbe.

### VIVA LAS VEGUM

Látva a klasszikus platformerek modernizált változatainak közelmúltbeli sikerét, több se kellett a Microödsnak, még karácsony előtt piacra dobta a maga gall kacsát, hátha kiderül róla egy kis képzavarral élve, hogy aranytojást tojó tyúk. Mielőtt azonban megrohamoznátok a digitális áruházakat vagy a kétféle (limitált és gyűjtői) dobozos kiadás valamelyike miatt az üzleteket, nem árt gyorsan tisztázni, hogy a pimpelt Asterix & Obelix XXL 2 csupán remaster, nem pedig kívül-belül totálisan megújult remake. A tatarozást végző OSome kicserélte a textúrákat és a karak-



## INFO

Kiadó **Microöds**  
Fejlesztő **OSome Studio**  
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Az eredetileg 2006-ban PC-re és PS2-re megjelent brawler-, illetve platformerelemekkel teli akció-kaland újra-kevert kiadása.  
PEGI 7+

termodelleket, viszont meghagyta az eredeti átvezetőket a maguk részletszegénységében. Emellett javult a bevilágítás is, de a végeredmény minden igyekezet dacára sem képes áthidalni két konzolgenerációnyi távolságot. A csapat hozzányúlt még a mechanikákhoz, minek következtében új képességeket és harci technikákat vásárolhatunk Las Vegum üzleteiben, permanensen bővíthetjük a két címszereplő közös életterét jelképező szívek számát, választhatunk három nehézségi fokozat közül, sőt akár neki is veselkedhetünk az irgalmatlanul sok római katona formájában testet öltő opcionális kihívásoknak. Továbbá terminálok szolgáltatását igénybe véve hamar elgorehatunk Las Vegum egyik végéből a másikba, hogy összegyűjtsük a képeslapokat és a gyémántsisakokat, illetve megvásároljuk a kollekcióból még hiányzó akciófigurákat.

### LAS VEGUM OSTROMA

Az imént felsorolt módosítások nem változtatták meg fundamentálisan az XXL 2-t, csupán felhasználóbarátabbá tették. Feladatunk továbbra is az, hogy hol a töpszli Asterixet, hol pedig a melák Obelixet terelgetve megkeressük Csodaturmixot, aki úgy tűnik, árulóvá lett. Hiába tervezték meg úgy a történetnek otthont adó szórakoztató komplexum egyes helyszíneit, hogy csak a két karakter együttműködése vezessen célra, 2006-ban még nem szerepelt a fejlesztők listáján a kooperatív játékmód; az majd a nemrég bejelentett XXL 3 kiváltsága lesz. Persze az újakevert Asterix & Obelix XXL 2 még így is szórakoztató, a pofzkodás vérmentes, amikor pedig valamilyen feladványhoz érünk, segítőkészen megmutat-

ja a kamera (ami egyébként hajlamos megbokrosodni, szűk helyeken kitarva előlünk mindent, amit látni érdemes), hogy merre találjuk a megoldást. Emiatt aztán a gyerkőcöket sem kell kitessékelni a szobából, ők ugyanannyira élvezik majd – ha nem jobban, mint mi –, amikor egy megbénított katonát rongybabaként porgetünk magunk körül. A légiósk után maradt sisakokat tessék bőszen gyűjtögetni, mert az a játék fizetőeszköze. És ha már szóba került a pénz, nem vagyok róla meggyőződve, hogy tízezerért jó vételnek számít a remaster, amelynek tulajdonképpen egyetlen feladata van, mármint a pénztermelésen túl: előkészíteni a talajt az év folyamán várható harmadik rész számára. Ami azt illeti, erre még alkalmas is.

Chavalier

#### HARDVER

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

- + rómaiak légióit laposra verni mókás
- + temérdek káicsintás
- + új mechanikák és kényelmi funkciók
- nem teljes körű a felújítás
- a kamerakezelés továbbra is kríminalis
- még mindig nincs coop

**CHAVALIER**  
Érződik rajta a kor, itt-ott berozsdásodott már, de szórakoztató maradt.

# 69



# Teszt

» THE COUNCIL –  
EPISODE 5: CHECKMATE



Inkább szurreálisak, mintsem nehezek az epizód feladványai



Formálódnak az ellenállás

## VEDD KÉZBEI

Más epizodikus játékokhoz hasonlóan a Big Bad Wolf alkotása sem kerülhette el sorsát: a záróakkorddal egyszerre jelent meg a The Council – Complete Season dobozos kiadása, amely magától értetődően tartalmazza mind az öt felvonást.

GameStar

A KORÁBBI EPIZÓDOK  
TESZTJÉT KERESD  
A 2018/04-ES,  
06-OS, 08-AS ÉS 10-ES  
GAMESTARBAN

## Ördögi játszma

# THE COUNCIL – EPISODE 5: CHECKMATE

## ELŐBB-UTÓBB MINDEN TÖRTÉ- NETNEK VÉGET KELL ÉRNIÉ.

Jobb esetben elvarrják az összes szálat, de ha kedvezőtlen a bolygók állása, akár félbe is szakadhat váratlanul, hogy aztán sose ismerjük meg a befejezést, amit alkotói megálmodtak. Az epizódokra szabadt *The Council*ra az imént vázolt forgatókönyvek szerencsésébbike vonatkozik, azaz kilenc hónappal a rajtot követően teljessé vált az évad, de hazudnék, ha azt állítanám, nem maradt bennem hiányérzet.

### KI MATTOL KIT?

Annak, aki mostanáig kitarzott, és nem morzsolódott le útközben, bizonyára sikerült napirendre térnie a negyedik epizód hajmeresztő revelációja felett, amelynek következtében megváltoztak a játékszabályok, Louisnak pedig újra kellett gondolnia céljait, és átértékelnie mindazt, amit korábban a világ működéséről tudott vagy tudni vélt. Frissen szerzett telepátkus képessége hasznos, de korántsem megkerülhetetlen a játék sava-borsát adó, időkorlátos szópárbajok során. Noha csábított a lehetőség, hogy beleolvassak házigazdám és illusztris vendégei gondolataiba, végül beértem hősünk kipróbált eszköztárával, mert így is el tudtam érni céljaimat, közben pedig a kihívás mértéke jótányit sem csorbult.

A *Checkmate* cselekménye több, egymástól jól elkülöníthető szakaszra osztható. Először is támogatókat kell szereznünk annak az oldalnak, amelyikhez csatlakoztunk, mégpedig oly módon, hogy egyenként meggyőzzük és átállítjuk az ellentábor tagjait. Így bebiztosítva a voksolás kimenetelét akár hátra is dőlhetnénk a jól



## INFO

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

végzett munka tudatában, ám a konferencia egy ponton kilép a politika keretei közül, hogy régi sérelmeknek adjon teret. Louis szélviharba keveredett falevélként sodródik az eseményekkel, ide-oda csapódva, míg nem sokadjára választás elé állítják. Innen pedig már csupán karnyújtásnyira a finálé, amely korábbi döntéseinkkel összhangban többféleképpen alakulhat. Az ifjú de Richet számára négy lehetséges sorsot írtak, de a díszes társaság életben maradt tagjairól sem feledkeztek meg.

Mielőtt azonban megismerhetnénk a végkifejletet, meg kell oldanunk két feladványt a könnyebbik fajtából; az elsőben a közöttük lévő, mostanra feltehetőleg kiismert vizonyrendszer alapján kell csoportosítanunk a szereplőket, a másodikban pedig az egyik kulcsfontosságú karakter emléktöredékei várnak arra, hogy valaki sorba rendezze őket.

Kár is tagadnom, csalódtam a *The Council* fináléjában. Az utolsó felvonás olyan benyomást kelt, mint amikor a festő kifut a vászonzó, a szobrász az agyagból, a fényképész a filmtekercsből. A folyamatos időhúzásból fakadó kényszerű tempóváltás eredményeként a lezárás elietettnek hat, és csak ront a helyzeten, hogy alig másfél órát szánt erre a csapat. Pedig abban reménykedtem, hogy azért csúsztatták novemberről decemberre a megjelenést, mert sok tartalommal és nagy csinnadrattával szeretnének búcsúzni, de most már biztos, hogy a dobozos kiadást (lásd a keres írást) kellett bevárniuk.

### HAMAR MUNKA SOSEM JÓ

Még akkor sem sikerült felnőnie elvárásaimhoz a Big Bad Wolfnak, ha egyben szem-

lélem a teljes évadot. Ígéretes kezdés után hullámzó minőségű epizódok váltották egymást, és kimondottan elkeserítő, hogy épp a fináléra érték el a mélypontot. Ámde (mindig van egy de) senki sem veheti el tőlük az érdemet, hogy valódi pionírként mutatják az utat a műfajjal kacéerkodó fejlesztők számára, akik példát vehetnének róluk a tekintetben, hogyan lehet megújítani a kalandjátékokat.

Annyit tennék még hozzá, hogy játékos-társaimmal egyetemben hálás lennék, ha a tartalom véglegesítését követően kigyomlálnák a glitcheket és a bugokat, és számnak még figyelmet az optimalizálásra, mielőtt belevágnak soron következő projektjükbe. Mert annyit igazán megérdemlünk.

Chavalier

### HARDVER

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

- + kiválóan integrált szerepjátékelemek
- + szópárbajok
- + több lehetséges befejezés
- a legrövidebb epizód
- futtában elvarrt cselekményszálak
- említettem már a technikai gondokat?

### CHAVALIER

Tökéletlen, de újszerűsége miatt kipróbálásra érdemes.

# 67





Az Aurora Borealis, avagy a sarki fény a játékban is csodálatos



A viharok több fokozata van; ez a kép egy könnyedebb zuhi során készült



Ha találunk egy kincsesládát, át kell hajtani rajta

## TOLD A TARTALMAT!

A Fortune Islanddel együtt egyéb, ingyenes újdonságok is érkeztek a játékba. A fotómód új szűrőkkel bővült, és nagyobb szabadságot kínál, az öltözékek közé karácsonyiak is kerültek, valamint tovább pörögnek a szezonok, melyek keretében új tartalmak, versenyek érkeztek. Maradjon meg a Playground jó szokása még sokáig!



A kincses sziget, ami egy kincs

# FORZA HORIZON 4 - FORTUNE ISLAND

**EDDIG NEM SOKSZOR GONDOLKODTUNK EL EZEN, DE MOST ÉRDEMES: KELL HOGY EGY DLC TELJESEN ELTÉRŐ ÉLMÉNYT KÍNÁLJON ATTÓL, AMIVEL AZ ALAPJÁTÉK SZOLGÁLT?** Az előző *Horizon* játék első csomagja, a *Blizzard Mountain* egy fagyos területre vitt bennünket, ahol addig még nem járhattunk, míg a második egy óriási Hot Wheels pályává alakított szigetre. A *Fortune Island* kiegészítőben nincs ekkora újítás, mégis olyan remek, hogy kémi sem lehetett volna szebbet.

### VITORLÁT BONTSI

Ismét új területre utazunk, ezúttal a csodálatos Fortuna-szigetre, amely egyébként a valóságban nem létezik (vagy legalábbis nem azonos a Fülöp-szigetekhez tartozó Fortune Islanddel), de tökéletesen illeszkedne a Nagy-Britannia környékén lévő szigetek közé. Nevét onnan kapta, hogy a Playground egy kicsit ráfeküdt a kalózos vonalra, és adott egy kincskeresős körítést az egésznek. Alapvetően a szokásos típusú versenyeket kell teljesítenünk, utcákon és terepeken hasíthatunk, közben viszont szinteket lépünk, és minden szintlépés után egy találós kérdés vár. Ebből kell következtetnünk, hogy milyen járművel és mit kell teljesítenünk. Némelyik könnyebb, mások kicsit több gondolkodást igényelnek, vagy nem olyan specifikusak, mint a korábbiak. Az egyik például úgy hangzik, hogy „A Tű-kaptatón driftel a pilóta, ha az árral olasz négy-öt-nyolc sorodja”, amiből viszonylag könnyen rá lehet jönni, hogy azt várják tőlünk, adjuk hozzá gyűjtemé-



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
 Fejlesztő **Playground Games**  
 Platform **PC, Xbox One**  
 Röviden **A Forza Horizon 4 első kiegészítője, amelyben kincsvadászatra indulunk egy rejtélyes szigeten. PEGI 3+**

nyünkhöz a Ferrari 458 Italiát (minden tekintetben csodálatos autó egyébként, szívből ajánlom, én beleszerettem), majd vegyük célba a Tű-kaptató driftzónáját. Ha megoldottuk a rejtvényt, és teljesítettük a feladatot, kapunk egy fényképet, amely egy kincsesládát ábrázol, illetve a térképen zona jelöli, nagyjából hol található meg. Amennyiben rábukkanunk, és egy határozott gazdással szétzúzzuk, egymillió kredit üti a markunkat (ez tízszer, mert tíz szint, tíz talány, és így tíz láda van), meg néha egy kocsi is jár a kincshez, és emiatt már önmagában is megérné beszerezni a DLC-t. Nagyon mókás kihívás ez, és többnyire a magyar fordítók is jó munkát végeztek, bár néha sokat segített, hogy a narrátor angolul olvasta fel a rejtvényeket. Sokkal jobban élveztem, mint korábban a csűrleletek után kutatni; lényegében ezeket váltotta le most a kincskeresés. Ezenfelül van még egy új feladattípus, a Pionír, amelynek lényege, hogy a lehető leggyorsabban jussunk el A pontból B-be árkon-bokron át; valamint hét driftes kihívásban vezethetünk különböző Formula Drift autókat.

### EGEK URAI

A *Fortune Island* ezek nélkül is kiváló lenne, és hiába újít csak ennyit tennivalók tekintetében, olyan élményt ad, amiért megérné többet is fizetni. A sarki fény által betérített égbolt alatt vezetni leírhatatlan (pláne Xbox One X-en, amin 4K-ban lehet ámuldozni mindenben), és ahogy egy vihar során a villámok cikáznak a távolban, páratlan élmény. Gyönyörű maga a sziget is; északon összeszorított fogakkal próbáltam

a szűk földúton tartani az autót, miközben balra egy omladozó hegy, jobbra pedig egy több tíz méteres szakadék, valamint a végtelen tenger vágyakozott ziháló testem után. Délen a világítótorny környéke, a hajóroncsokkal teli tengerpart kínáló kitérőt látványt. A víz egyébként épp olyan sekély, hogy a kocsik többsége ugyan felig elmerülve és meglehetősen lassan, de elmegy benne, így a kisebb szigetek is elérhetők. A csomag tartalmaz tíz exkluzív autót is, közöttük a 2019-es Lamborghini URUS-t, amely az egyik legjobban kezelhető SUV a játékban. Ha a második DLC is épp csak ennyit újít, én boldog leszek, mert a *Fortune Island* fantasztikus kiegészítője egy remek játéknak.

Paca



**HARDVER**  
 Windows 10 (64 bit), Intel i3-4170 3,7 GHz/Intel i5-750 2,67 GHz, Nvidia 650Ti/AMD R7 250x, 8 GB RAM

- + döbbenetes látvány és hangulat
- + remek móka a kincskeresés
- + bőven megéri az árát
- nincs benne olyan igazán nagy, éles újítás

**PACA**  
 Nem lehet betelni vele, megyek is vissza játszani.

90



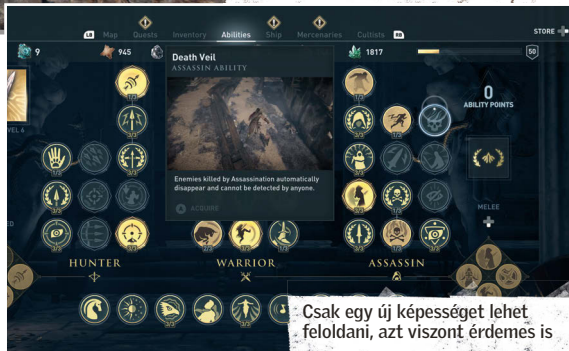
# Teszt

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY: LEGACY OF THE FIRST BLADE - EPISODE 1: HUNTED

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2018/10-ES GAMESTARBAN

Új fegyverek és páncélok is akadnak, bár nem túl mutató darabok

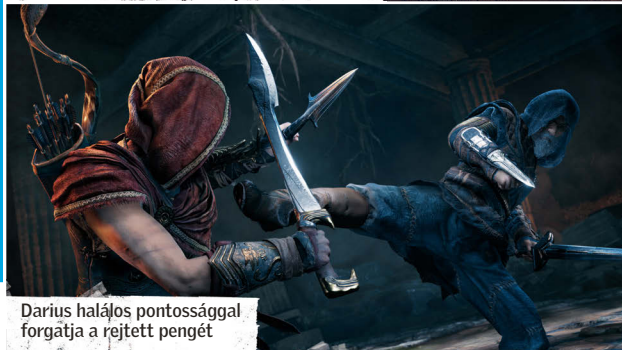


Csak egy új képességet lehet feloldani, azt viszont érdemes is

## HÓNAPOKRA ELEGENDŐ TARTALOM

Az Assassin's Creed Odyssey fejlesztői nem finomkodnak, a folyamatosan érkező fizetős DLC epizódok között ingyenes tartalmakkal is bővíti a játékot, az első ilyen küldetés pedig már most elérhető. A hellén mitológia egyik legendás alakját, egy küklopszot kell legyőznünk.

Lesz olyan pillanat, amikor elgondolkodunk, mi a helyes, és mi helytelen



Darius halálos pontossággal forgatja a rejtett pengét

## Perzsa kékészlet bevezető áron

# ASSASSIN'S CREED ODYSSEY: LEGACY OF THE FIRST BLADE - EPISODE 1: HUNTED

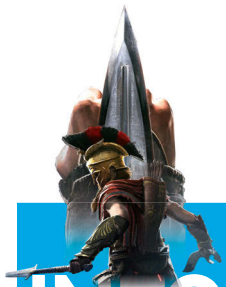
**ÉRDEKES ÚJ TENDENCIÁT KEZDENEK EL FELVENNI A NYÍLT VILÁGÚ VIDEOJÁTÉKOK MEGJELÉNÉS UTÁNI TARTALMAI, EZT A FRISS TRENDET PEDIG AZ ASSASSIN'S CREED ODYSSEY IS ERŐSÍTI.**

Az utóbbi időben a 2018-as Spider-Man kapcsán tapasztalhattuk meg, hogy milyen is az, ha felsejelenve jönnek a DLC-k, bár ott markánsabban elváltak egymástól a bővítmények még úgy is, hogy ténylegesen értékelhető történetet csak a három kaland összefűzésével kapunk kézhez. Nos, az Odyssey esetében még ennél is serényebben csattogott a tartalom szeletelésére funkcionáló olló.

### SZELETELT ÉLVEZET

Az Assassin's Creed Odyssey szezonbérletének megvásárlói alapvetően két DLC-t kapnak, illetve természetesen ingyenesen hozzáférnek majd az Assassin's Creed III felújított kiadásához is. Ezt a két DLC-t viszont három fejezetre hasították, most Hunted címmel pedig csak az első ilyen szeletet próbálhattuk ki, ami pont arra kíváló, hogy felcsigázza a sorozat rajongóinak érdeklődését, de ezzel együtt kellemtelen is legyen az, milyen hirtelen vége szakad.

Ezúttal semmiféle új helyszínt nem tárnak elénk, kizárólag Makedónia területén folyik a friss cselekmény, az említett régió pedig ugyebár az alapjáték térképén is ott díszelgett. Nem kell a DLC címénél tovább mennünk ahhoz, hogy teljesen egyértelművé váljon, mi lesz a központi eleme az extra történet-szálnak, hiszen bár az Odysseyben Alexios/Kassandra még nem viselte az aszaszinok legendás rejtett pengéjét, most végre találkozunk majd az első olyan



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Quebec**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Az Assassin's Creed Odyssey DLC-inek első fejezete, amely minimális újítások mellett tolja ki pár órával az alapvetően is szórakoztató és tartalmas játékídjét. **PEGI 18+**

orgyilkossal, aki bizony serényen forgatja ezt a nem mindennapi fegyvert. Ő Darius, a perzsa aszaszinok egyik leghíresebb képviselője, akik időszámításunk előtt 465-ben magát I. Xerxész perzsa királyt is megölte ezzel az eszközzel.

Főhősünk Darius és lánya, illetve a hellén földre átruccant perzsa sereg harcának kelős közepébe csöppen, nem sokkal később pedig megmutatják magukat rejtélyes új ellenfeleink is – akik persze csak azoknak újjak, akik kihagyták a sorozat előző részét. Ők ugyanis az Ősök Rendjének tagjai. Igen, pontosan az a szervezet köszön vissza, akik ellen végig harcoltunk az Originsben. Az Ősök Rendje (amelyből később majd a templomosok is kinövik magukat) pontosan úgy működik, mint az alapjátékban a Kozmosz Kultusza: értesüléseket szerzünk vezetőikről, majd eltesszük őket láb alól, így jutva előrébb a likvidálandók ranglétráján. Egyelőre csak egy részét láthatjuk a hozzájuk kapcsolódó ágrajznak, és csupán egy középszeletű kivégzéséig tart ez az epizód, de nyilván a Legacy of the First Blade további két fejezetében is az lesz majd a központi feladat, hogy őket levadásszuk.

### EBBŐL MÉG BÁRMI LEHET

A korábbi Assassin's Creedek DLC-i kellen nagyot tudtak csavarni az alapjátékokon alternatív történelmi idővonalak és új szereplők bevezetésével. Még az Origins túlvilági, élőhalott-fáraós bővítménye is markánsan különbözött az addig látottaktól. A Legacy of the First Blade első felvonása viszont bár egy izgalmasnak tűnő vonalat pedzeget a perzsák behozatalával, egyelőre keveset képes hozzátenni a tartalommal bőségesen megtöltött alapjátékhoz. Ez a három-négy órát kitöltő néhány küldetés csupán

arra volt elég, hogy felkeltse az érdeklődést. Az sem segít a helyzetben, hogy mindösszesen egyetlen új feloldható képességet kapunk (ez automatikusan eltüntet minden tetemet, ha orgyilkossággal végeztük ki az ellenfeleket), de legalább a főellenség valóban érdekesre sikerült. No, nem játékmecanikailag, sokkal inkább az írók tették oda magukat, és ügyesen hatottak a játékos pszichéjére. Az említett új képességre egyébként már csak azért is szükség lesz, mert elég sokszor kell a nagy túlerő miatt a sunyulós harcmodor mellett döntenünk. A következő DLC-ben viszont már ennél jóval több kell ahhoz, hogy az aszaszinvilág egyik legérdekesebb karakterét, Dariust ne csak egy lábjegyzetnyi helyre zsúfoljuk be emlékeink közé.

CSIRKE

### HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10 (64 bit), AMD FX 6300 3,8 GHz/Intel Core i5 2400 3,1 GHz/Ryzen 3 - 1200, AMD Radeon R9 285 (2 GB VRAM)/Nvidia GeForce GTX 660, 8 GB RAM, 46 GB szabad hely

- + Darius nagyon érdekes karakter
- + a főellenség tényleg a fejünkbe mászik
- + ami eddig is működött, az továbbra is remek
- túl hirtelen szakad vége
- egyetlen új képesség
- még új területet sem kaptunk

### CSIRKE

A következő fejezeteknek mindeképp nagyobb kell ütniük.

75



GameStar

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

Hová raktuk az olvasójegyet?

Így neveld a sárkányodat!

## NINCS ELFELEJTVE

Eredetileg már 2018 végén megjelentek volna a szerepjáték konzolos változatai, de időközben a Microsoft felvásárolta az Obsidiant, ami aggodalmat okozott a játékosok körében. A kiadó megerősítette, hogy a játék elkészül PS4-re, Xbox One-ra és Nintendo Switchre is, még hozzá a Grip Digital portolásában.

## Mágikus bűcsű

# PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE - THE FORGOTTEN SANCTUM

**H A GOOGLE-BEN RÁKERESNÉNK A „TÖKÉLETES SZEREPJÁTÉK” KIFEJEZÉSRE, VALÓSZÍNŰLEG A PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE OTT LENNE AZ ELSŐ TALÁLATOK KÖZÖTT.**

(Inkább ne keressetek rá – a szerk.) Az Obsidian ugyanis kétségtelenül nagyon ráérzett, hogy mire van szüksége a műfaj fogyasztóinak, ezt nem csupán a mi kerek kilencvenes tesztünk, de a sajtó témérdek elismerése is hűen tükrözi. Szerencsére a csapat profizmusa nem korlátozódott csupán az alapjátékra, a hozzá készített DLC-eket is odafigyelés és tartalmakban gazdag, fantáziadús koncepció jellemzi. Elsőként a fagyos kalandra invitáló *Beast of Winter* bővítette tovább Eora világát, majd a *Seeker, Slayer, Survivor* az arénás harcokkal vívta ki tiszteletünket, míg végül a harmadik és egyben utolsó csomag, a *The Forgotten Sanctum* a főmágusokra, vagyis az archemage-ekre fókuszál. Nyilvánvalóan ehhez is szerény személyünk, azaz a watcher szakértelme szükségeltetik, és életbevágó, hogy siker koronázza ténykedéseinket, ellenkező esetben ugyanis még nagyobb veszély szakad a világ nyakába, mint Eothas.

### DOCTOR STRANGE IS MEGIRIGYELNÉ

Különlegesen indul a *The Forgotten Sanctum* történetszála. Gyanútlanul szeljük a tengert lélekvesztőnkön, amikor föld-rengés rázza meg a környéket, majd egy sárkányháton lovagló főmágus, Llengrath látogat meg bennünket azzal az információval, miszerint egy másik archmage, Mau-



## INFO

Kiadó **Versus Evil, Obsidian Entertainment**  
 Fejlesztő **Obsidian Entertainment**  
 Platform **PC**  
 Röviden **A Pillars of Eternity II: Deadfire** harmadik DLC-je, amely mágikus kalandokra hívja a játékosokat.  
**PEGI 16+**

ra olyasmire készül, ami hatalmas katasztrófát okozhat. Éppen ezért watcherként villámgyorsan a Black Isles közepén található Hall of the Unseenbe kell sietnünk, hogy megakadályozzuk a pusztulást, cserébe pedig mi is segítséget remélhetünk legfőbb célunk, Eothas megállításának megvalósításában. Mielőtt azonban félredobnál mindent, és a délkeleten lévő baljós hangulatú szigetekre sietnél, muszáj megemléznünk, hogy azoknak a kalandoroknak ajánlott megpróbálkoznunk a mágikus kihívással, akik csapata legalább 18-as szintű (de nehézségi szinttől függően inkább combosabb), illetve sikeresen maguk mögött hagyták Magran's Teethet.

A helyszínre rohanva olyan érzésünk lehet, mintha H. P. Lovecraft egyik rémtörténetébe csöppentünk volna: gigantikus csápok, kocsányon lógó, óriási szemek, félőrült varázslók, horrorisztikus könyvtárak és hasonló ocsmányságok várják, hogy megízleljék kardunk pengéjét – vagy éppen varázsbotunk erejét. Természetesen ezúttal sem maradunk új kísérő nélkül, Fassina csatlakozik a csapatunkhoz, wizardként és a körülmények ismerőjeként pedig nagyon is ajánlatos magunkkal vinni – mellette mindenképpen szorítsunk helyet Alothnak is, lesz egy-két hozzáfűzni valója. Kelleni is fog az ismerős magunk mellé, mivel a *The Forgotten Sanctum* teljesen más atmoszférát teremt, mint az eddigiek, talán a háborzongató jelző illene rá a leginkább, ezt pedig csak alátámasztja minden egyes sztoripillanat, amikor a hely újabb és újabb titkaira derül fény. Az Obsidian írói továbbra is pazar munkát végeznek történetmesé-

lés címszó alatt, de nincs okuk szerénykedni azoknak a munkatársaknak sem, akik a pályákat és a látványvilágot tervezték, elvégre mindezek hasonlóan nívós tartalmak, mint amiket megszokhattunk a stúdiótól.

### EGY MÁGUS NEM KÉSİK SOHA

Ha engedünk a *The Forgotten Sanctum* hívogató szavának, és kiderítjük, hogy egy negatív főmágusnak mi a terve az álmok, titkok és rejtélyek istenével, Waellel, akkor olyan különleges élményben lesz részünk, ami még színesebbé varázsolja Eora csodálatos világát. Akik a *Deadfire* megjelenése óta először látogatnak vissza az alapjátékba, azokra egy minden eddiginél csiszoltabb, bővebb és sokrétűbb játékmenet vár, de azok is elégedetten bólogatnak majd, akik átküzdötték magukat a *Seeker, Slayer, Survivor* összecsapásain. Méltó lezárás.

Szada

### HARDVER

Windows Vista (64 bit), Intel Core i3-2100T 2.50 GHz/AMD Phenom II X3 873 CPU, 4 GB RAM, 45 GB szabad hely

- + háborzongató sztori
- + különleges új területek
- + érdekes új karakterek
- előfordulnak bugok

### SZADA

Dumbledore és Gandalf büszkék lennének.

90



# Teszt

» SPIDER-MAN: SILVER LINING



Végre Silver Sable motivációit is megismerhetjük



Félig pók, félig kiborg – totálisan menő az egyik új ruci

**GameStar**  
AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC-K TESZTJÉT KERESD A 2018/09-ES, 11-ES ÉS 12-ES GAMESTARBAN



## SILVER SABLE A FÜZETEK BEN

Silver Sable először 1985 júniusában, a *The Amazing Spider-Man 26.* füzetében bukkant fel a Wild Pack nevezetű zsoldosbanda, illetve a Silver Sable International vezetőjeként. Alapvetően háborús bűnösökre vadászik, tehát a jó oldalon áll, de megkérdőjelezhető módszerei miatt többször konfliktusba keveredett már Pókemberrel.



Kalapácsfej rondább, mint valaha

Az ezüst is szépen csillog

# SPIDER-MAN: SILVER LINING

**T**OVÁBBRA SEM TUDOM ELÉGÉ HANGSÚLYOZNI, MENNYIVEL KÖNNYEBBEN FOGYASZTHATÓ LETT VOLNA A SPIDER-MAN HÁROM RÖVIDKE DLC-JE, HA EGYETLEN NAGY KIEGÉSZÍTŐKÉNT ADJÁK KI A FELSZELETELT MEGOLDÁS HELYETT.

Persze az illetékesek ezt sokkal jobban tudják nálam, nem véletlenül döntenek az ilyen megoldások mellett egyre több játék esetében. Az viszont, ami a pénzügyi jelentésekben jól mutat, nem biztos, hogy a játékosok arcára is őszi mosolyt csal.

### GYÖNGYHAJÚ LÁNY

Pedig a *Silver Lining* kifejezetten szórakoztató lett. Szerintem nem éri ugyan el a Fekete Macskát középpontba helyező, első DLC színvonalát, de ez egészen egyszerűen annak köszönhető, hogy a Macska egy könnyen írható, szeniális karakter, aki Pókemberrel közös múltja miatt pár pillanat alatt képes feszültséggel megtölteni a képernyőt. Silver Sable-lel már egy kicsivel nehezebb dolguk volt az íróknak, de így is sikerült sokkal izgalmasabbá (és jóval árnyaltabb karakterre) varázsolni őt, mint ahogy az alapjátékban megismerhetjük. Mary Jane Watson és Miles Morales ezúttal is csak a telefonon keresztül keveredik bele a sztoriba, ezek a beszélgetések viszont mind hozzáadnak a történehez, sőt a Milesszal folytatott csevejek teljesen egyértelműen előrevetítik az esetleges (na jó, teljesen egyértelmű és el is várt) folytatás irányvonalát. A fő történetvonal nem rúgja ki a ház oldalát, de komoly hiányérzet így sem marad az emberben az utol-



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Insomniac Games**  
Platform **PlayStation 4**  
Röviden **A Spider-Man DLC-trilógia lezárásában Silver Sable oldalán tehetünk pontot Kalapácsfej randalírozásának végére.**  
PEGI **16+**

só képsorok lepörgése után. Külön öröme ad viszont okot, hogy a Kalapácsfej történi, meglehetősen béna első összecsapásunk után most egy valóban szórakoztató, ötletes mechanikával megtűzdelt bosszarc zárja le a kalandot; ilyenekből korábban is elfért volna több.

### A VÁROS MOST SEM ALSZIK

A játékidőt ismét a különböző mellékfeladatok tolják ki, de ezekkel együtt is talán ez volt a legrövidebb DLC, mégis tartalmasabbnak érződött, mint az előző felvonás. Ezt pedig igazából apróságokkal tudták elérni. A különböző bűnesetek megakadályozása és a bűnbarlangok felszámolása mellé ugyanis sikerült valóban érdekes kis történetzálat felhúzni, miáltal ezek a feladatok is többek voltak egyszerű repetitív bunyónál. Pedig valójában az ezerszer megtett köröket röttük le újra, de az érzet legalább különbözött. Így lehet talán ezt a legjobban megoldani, ha nincs lehetőség (akár anyagi, akár erőforrásbéli tényezők miatt) teljesen új mechanikákat felépíteni. Ezúttal a gyűjtögetős vonal is izgalmasabb volt, ami tulajdonképpen Yuri Watanabe történetzálat zárta le, vagyis inkább indította el új irányok felé. A Screwball kihívások továbbra sem maradhattak el persze, erre pedig még mindig nincs mentség.

### RUHA TESZI A SZUPERHŐST

Újra három pókruhával bővül öltözőszekrényünk tartalma, ha teljesítjük az összes kuldétést, valamint megfelelően helytállunk azokon a mocsok Screwball próbatételeken. Mostanra nehéz lett már olyan pókjel-

mezt megnevezni, ami az elmúlt évtizedekben fontos szerepet töltött be a hálózövő életében, és még nem került be a játékba. A fekete pókruha vagy épp az Ultimate univerzum második Pókember ruhája nyilvánvalóan kivélt képez, de ennek nyomos okai vannak, maradjunk ennyiben, és akkor a spoilermerce sem szalad túl magasra. Külön hatalmas piros pont jár egyébként a fejlesztőknek azért, mert a népakaratnak engedve ingyenesen betették a játékba a Sam Raimi-féle Pókember trilógia jellegzetes jelmezét is, ehhez egyetlen DLC-t sem kell megvenni. Bár a *The City That Never Sleeps* DLC-hármas nem tudja még fejbűbál sem elérni a *Spider-Man* által felállított (egyébként nagyon magas) lécet, egyben végigtolva mégis remek szórakozás. Most már csak a második részt szeretnénk tengeremély tisztelettel kérni, de azt lehetőleg minél előbb.

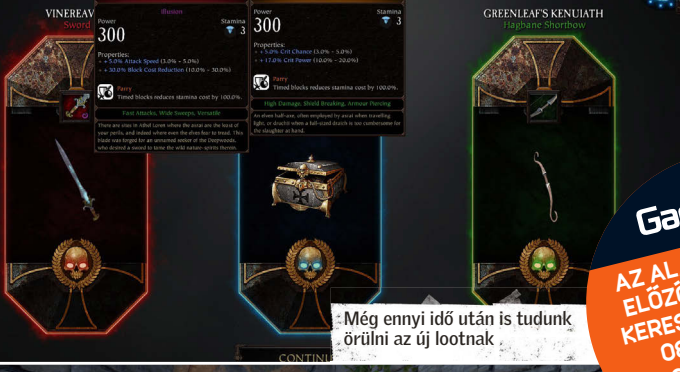
Csirke

- + szórakoztató bosszarc
- + a mellékuldétek körtése is javult
- + teljessé vált a Pókember-ruhák kollektója
- igazán nagy újdonságot nem hozott
- Screwball most sem maradt ki

**CSIRKE**  
A zárás egy hajszállal elmaradt a DLC-trilógia nyitányától.

# 85



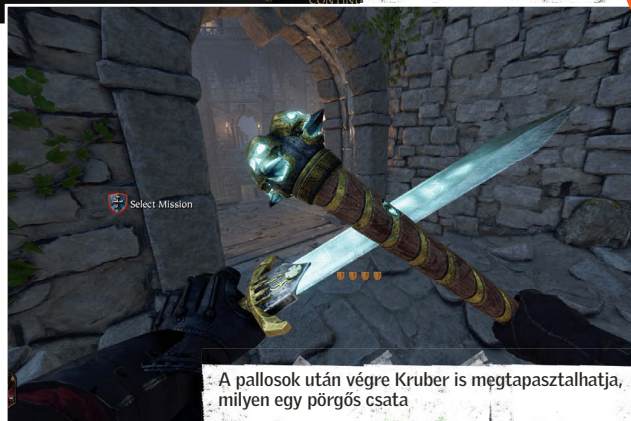


Még ennyi idő után is tudunk örülni az új lootnak

**GameStar**  
 AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ ELŐZŐ DLC TESZTJÉT KERESD A 2018/04-ES, 08-AS, ÉS 09-ES GAMESTARBAN



Egyszerű kalandorokból mostanra legendás fegyverekkel harcoló hősökké értünk



A pallosok után végre Kruber is megtapasztalhatja, milyen egy pörgős csata

## SZÍNEZD ÚJRA!

A DLC-vel számos új skin – vagy ahogy itt hívják, illusion – is bekerült a játékba, amelyeket ezúttal nem véletlenszerűen kapunk meg, hanem különböző kihívások teljesítésével tudunk feloldani. Ez a módszer sokkal szimpatikusabb, mint a random dobozok bontogatása annak reményében, hogy bennük lesz az az átkozott skin, amire annyira vágyunk.



## Nosztalgiajvonat indul a kettős vágányról

# WARHAMMER: VERMINTIDE 2 - BACK TO UBERSREIK

**ÖRÖMMEL TÖLTI EL AZ EMBER SZÍVÉT, AMIKOR AZT LÁTJA, HOGY EGY FEJLESZTŐ ODAFIGYEL A KÖZÖSSÉGRE, ÉS A VISSZAJELZÉSEK ALAPJÁN FINOMHANGOLJA AZ ÚJTÁSOKAT.**

Már az előző DLC sem volt kifejezetten rossz, de nem volt mindenki elégedett. A rajongók keveselltek a két pályát, úgyhogy ezúttal hármat kapunk. Elmondták, hogy jobban szerették az első rész helyszíneit, így most visszatérhetünk rájuk. Új fegyvereket akartak, most minden hős kap egyet. Lehetne ennél jobb?

### JÁTSZD ÚJRA, TUTTI!

A *Back to Ubersreik* – ahogy a neve is mutatja – visszarepít a sorozat első részének helyszínére, olyan közönségkedvenc pályákra, mint a Horn of Magnus, a Garden of Morr vagy épp az Engines of War. A kialakításhoz nem nyúltak a fejlesztők, néhány apróbb tuningot és grafikai frissítést leszámítva ugyanazt kapjuk, így azok is megismerhetik ezeket a kihívásokat, akiknek kimaradt a *Vermintide*. Természetesen a varázkönyveket átpakolták, így a veteránok sem tudnak majd csukott szemmel végigrohanni a pályán, be kell nézni minden kó alá, ha össze akarjuk gyűjteni az összes extrát.

Ha sikerül egy hőssel mindhárom pályát letolni, akkor kapunk egy spéci fegyvert, amely általában hiánypótló az adott karakter eszköztárában. Kruber és Saltzpyre



## INFO

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

PC, PlayStation 4, Xbox One

**Röviden** Az első *Vermintide* legjobb pályáit újratevő DLC számos meglepetést rejt a rajongók számára. **PEGI 18+**

végre használhat két egykezes fegyvert, Kerilian baltája átüti a páncélt, csakúgy, mint Sienna új pengéje, Bardin pedig kap két kalapácsot, amit nem csak slayer specializáción vehet kézbe. Ha mindent fel akarunk oldani, legalább 15 nekifutásra lesz szükség (ugye mind az öt karakterrel három-három pálya), így alsó hangon kapunk 7-8 órányi tartalmat, és akkor még nem beszéltünk a meglepetésről. Mert hogy az is van. Nem akarom lelőni a poént, de ha sikerül mindhárom pályán összegyűjteni az elrejtett rúnákat, akkor feloldhatunk egy negyediket is, amely egy olyan kihívást kínál, amiért régóta könyörögnek a rajongók, szóval jár a taps a fatsharkos srácoknak. Ez a rész annyira ütősre és hangulatosra sikeredett, hogy szerintem már csak emiatt is megérné megvenni a DLC-t, főleg azoknak, akik szeretik a komoly kihívásokat. Emellett beemelték néhány extra próbatételt is, amelyek leginkább az első rész vége felé bevezetett achievement challenge-ekre emlékeztetnek.

### EZT MÁR LÁTTAM

Bár nekem kifejezetten tetszett ez a fajta vérfriessítés, biztos vagyok benne, hogy nem mindenki lesz elégedett. Az új játékosoknak nyilván izgalmasak a legendás pályák, és lesznek olyan veteránok, akik örömteli nosztalgiával fújják meg újra Magnus kürtjét, mivel néhány apró módosítást leszámítva ezek tényleg koppra az első rész pályái, mások szemében viszont úgy tűnhet, hogy

egyszerűen újra el akarnak nekünk adni valamit, amit egyszer már megvettünk. Márpedig ha ezt kiemeljük az egyenletből, akkor öt fegyverért fizetünk, ami meg már nem annyira jó ajánlat, még akkor sem, ha ezek alaposan felkavarhatják a metát magasabb szinten. Jó hír viszont, hogy bár az extra cuccokat értelemszerűen csak azok kapják meg, akik megvették a DLC-t, a pályákon akkor is játszhatunk, ha egy barátunk lecsapott rá, vagyis nem fognak emiatt szétszakadni a csapatok. Ha kihagyatott az első részt, akkor szerintem kötelező vétel ez a kiegészítő, mindenki másnak pedig erősen ajánlott.

Kaci

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

- + a klasszikus pályák újra
- + izgalmas fegyverek
- + meglepetés pálya
- a klasszikus pályák újra

**KACI**  
 Amit ma bepótolhatsz, ne halaszd holnapra!

85



# Teszt

» KATAMARI DAMACY REROLL  
THE CREW 2: DEMOLITION DERBY



## Újra gördül a panelháznyi kacat KATAMARI DAMACY REROLL

**INFO** Kiadó **Bandai Namco Entertainment** Fejlesztő **Monkeycraft**  
Platformok **Nintendo Switch, PC** Röviden 14 év után felújított, HD-sített kiadása a világ egyik legfurcsább kultjátékának. PEGI 7+

**H**A LÉTEZETT VALAHA JÁ-TÉK, AMIT MEGEMLÍTVE MAZUR PAVLOVI REFLEXEI AZONNAL BEINDULTAK, ÉS CSILLOGÓ SZEMEKKEL KEZDTE ONTANI A TÖRTÉNETEKET, AKKOR AZ A KATAMARI DAMACY VOLT.

Talán ő volt a szerkesztőségben akkortájt az első, aki beleszeretett, majd szépen lassan a többiek is rákaptak.

Tulajdonképpen semmit sem változott, mechanikájában és céljában most is pont ugyanaz, mint régen. Kezdetben egy kis golyót görgetve kell minél nagyobb lasztit csinálni belőle, majd a pályák időkorlátján belül maradván elérni a kívánt nagyságú bogyeszt, ezáltal megnyerni az adott etapot, majd továbbhaladni. Természetesen először csak kisebb tárgyakat tudunk hozzácsapni folyamatosan növekvő lasztinkhoz, de később már emberek, fák és nagyobb tereptárgyak is rácuppannak. Minderre azért van égető szükség, mert a pszichedelikus horrornak is simán beillő képi világgal elmesélt sztori szerint a kozmosz királya véletlenül lecuppantotta az égről a csillagokat. Természetesen a kis hercegnek (a játékosnak) lesz az a feladata, hogy szépen megoldja ezt az orbitális problémát az uralkodótól ajándékba kapott katamarival, vagyis a bogyóval, amire rátapadnak a dolgok.

Igen, komolyan, még mindig ez a sztori, és azon kívül, hogy egy bőszen golyót görgettek, semmi mást nem lehet csinálni a játékban. Ha mélyebb, össze-

tettebb élményre vágytok, akkor nem ez lesz az év játéka számotokra, viszont van az egészben valami rendkívül nyugtató, zen közeli állapot, ahogy egyre nagyobbá varázsoljátok a görgetett romhalmazt. Sebességben és grafikában természetesen verhetetlen a játék, hiszen sem nem szép, sem nem túl összetett, így gyengébb konfigurációkon is remekül fut, nem is beszélve a Nintendo Switch-felhasználókról, akik még hordozható módban is közel 60 képkocka per másodperccel élvezhetik a játékot. Az egész élmény annyira szürreális, hogy tényleg csak azoknak ajánlott, akiknek vagy megtetszett a képek/videók alapján, vagy pedig hatalmas rajongói voltak a közel másfél évtizede megjelent eredetinek.

**Flatline**

### HARDVER

Windows 7 SP1 (64 bit), Intel Core i3-2125/AMD Phenom II X4 965, 4 GB RAM, Intel Iris Pro 580/AMD Radeon Vega 8/GeForce GTX 750/Radeon HD 6950, DirectX 11, 4 GB szabad hely

- + nyugtató hatású
- + a barátnőnek ideális
- egysíkú
- ma már talán kevés

### FLATLINE

Még mindig annyira abszurd, hogy megér egy próbát.

79

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ  
ELSŐ DLC TESZTJÉT  
KERESD A 2018/7-ES ÉS  
11-ES GAMESTARBAN



Ami egyben marad, harag

## THE CREW 2: DEMOLITION DERBY

**INFO** Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ivory Tower** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden A The Crew 2 második ingyenes frissítése a roncsderbi kedvelőinek szól. PEGI 12+

**N**ÉHÁNY HÓNAPJA EGÉSZEN HÁLÁSÁK VOLTUNK A UBISOFTNAK A THE CREW 2 ELSŐ KIEGÉSZÍTŐJÉÉRT:

nem sokszor kapunk annyi és olyan minőségi tartalmat ingyen, amennyit és amilyet a *Gator Rush* kínált. December elején aztán megérkezett a második nagy tartalmi frissítés, a *Demolition Derby*, amely nemcsak a vadonatúj versenykategória, de a PvP-mód bevezetése miatt is a legjobb ajándék volt az ünnepekre. A csomag középpontjában természetesen a nevében is szereplő roncsderbizés áll, nyolc esemény során zúzhatunk le kimondottan erre a célra épített autókat. Az Egyesült Államok egyik, addig kihasználatlan területén felépült egy aréna, amely kétféle megmérettetésnek ad otthont: az egyikben az a cél, hogy minél több kárt okozzunk vetélytársaink járműveiben, és ezzel pontokat szerezzünk, míg a másikban egy zárt pályán rojúk a köröket, és próbálunk épségben, elsőként a célba érni. Nemcsak a többiekkel kell kerülgetnünk, hanem azokat az automata csapdákat is, amelyek elég súlyos, néha egyenesen végzetes károkat tudnak okozni. Mivel mindig, amikor totálkárosra török a vasszörnyeteget, amiben ülünk, 5000 pont levonásban részesülünk, tényleg nem árt minden irányba figyelni. A sikert power-upok segítik, amelyek véletlenszerűen jelennek meg, és sebzésbónuszt, pontbónuszt adnak, vagy megjavítják kocsinkat – viszont ezeket nem csak mi tudjuk felvenni. A

versenyeket kevésbé élveztem, mint a roncsolást, részben mivel az autóm úgy csúszott, mintha jégen menne, míg a többieknek nem okozott problémát az úton maradás, de összességében az Ivory Towernek sikerült ezt is eltalálnia, és remélem, a jövőben még bővíteni fogják az események számát. Nem látok rá sok esélyt, de hátha. Sokat késett, de végre megérkezett a kompetitív versenyzés lehetősége; szervezett keretek között mérhetjük össze tudásunkat másokkal online. Ha az ütközés be van kapcsolva, akkor ez nyilván kaotikus, mert nem mindenki tud szépen viselkedni, de úgy is élvezhető. Ezzel, a korábbi divíziókhöz adott új versenyekkel, valamint a napi feladatokkal együtt ez is egy olyan csomag lett, ami miatt feltétlenül megéri újra elővenni a játékot.

**Paca**

### HARDVER

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

- + rengeteg új tennivalót kaptunk
- + kocsikat törni jó móka
- a roncsautós versenyzés kevésbé

### PACA

Nem egy Wreckfest, de a DiRT Show-down élményét hozza

85





## OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérí



Ajándékba  
is vásárolható



Kiadványát  
több eszközön  
is elérheti



Pár kattintással  
azonnal olvasható,  
előfizethető



# Teszt

## HEARTHSTONE: RASTAKHAN'S RUMBLE

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐK TESZTJEIT KERESD A 2014/04-ES, 2015/02-ES, 05-ÖS, 09-ES, 2016/01-ES, 05-ÖS, 09-ES, 2017/05-ÖS, 09-ES ÉS 2018/01-ES, 05-ÖS, 10-ES GAMESTARBAN



A Hunter kaszt új hőslapja

### A HOLLÓ ÉVÉNEK VÉGE

A Rastakhan's Rumble a 2018-as szezon utolsó kiegészítőcsomagja. Az évet a The Witchwooddal kezdtük, amit a The Boomsday Project folytatott. Ez azt jelenti, hogy a következő szezont ezzel a három kiegészítővel fogjuk kezdeni, és minden korábbi kiforog majd a Standard-módból. Most már ne költsetek felesleges aranyat a többi csomagra!

A Rumble Run-elejen választhatunk egy Shrine lapot, és ezzel a kasztunkat is kijelölhetjük



Egyes kasztok sok hasznos lapot kaptak, a többiek maradtak a szokásos eszközöknél

## Bunyózás a dzsungelben

# HEARTHSTONE: RASTAKHAN'S RUMBLE

**VANNAK OLYAN TÉMÁK A WARCRAFT UNIVERZUMBAN, AMELYEKET VÉSZHELYZET ESETÉN BÁRMIKOR ELŐ LEHET HÚZNI.** A *Lich King* kiegészítő is ilyen volt, idén pedig a trollok azok, akik elvileg fellendítenék a játékoskedvet a *The Boomsday Project* közepesen megfáradt felhozatala után.

### ÜDVÖZ LÉGY ZULDAZARBANI

Azt már így az elején kimondhatjuk, hogy tematikájában a *Rastakhan's Rumble* az erősebb *Hearthstone*-szettek közé tartozik. A *World of Warcraft: Battle for Azeroth* kiegészítőnek köszönhetően a zandalari nép most forró téma az univerzum rajongói között, a *Hearthstone* fejlesztői pedig ezt szépen ki is használták arra, hogy becsempésszenek 135 új, troll témájú lapot. A többségük érdekes opciókat nyit meg pakliépítésben, és a meccseket is újdonságokkal dobja fel.

Az új mechanika ezúttal az Overkill, ami azt jelenti, hogy ha az adott lényvel a célpont megöléséhez szükségesnél nagyobb sebzést osztunk ki, akkor valamilyen hatás érvényesül. A Warrior új fegyvere, a Sul'thraise például Overkill esetén egy újabb támadást engedélyez a hősiüknek, míg az Ironhide Direhorn egy 5/5-ös lényt idéz meg maga mellé. Az Overkill mellett bemutatkoztak a loa kártyák is, amelyek alapvetően nem sokban térnek el a szokásos, legendás kategóriájú szörnyektől. Ezek a minionok reprezentálják a játék kilenc kasztjához tartozó kilenc troll ismetséget, és mindegyikük megtestesíti az adott kaszt játéktípusát. Míg az istenek



## INFO

Kiadó **Blizzard**  
Fejlesztő **Blizzard**  
Platform **PC**  
Röviden A Blizzard kártyajátékának tizedik kiegészítő készlete, amely ezúttal a trollokra és azok isteneire koncentrált. **PEGI 7+**

magukban annyira nem izgalmasak, az egy manába kerülő szellemükkel és bajnok karakterükkel együtt már annál inkább. A loa szellem-bajnok hármas általában tökéletesen kiegészíti egymást. A priest szellem például minden elhullott szörnyünk után ad egy egy manába kerülő másolatot, ezeket a másolat lényeket pedig a bajnok, Princess Talanji mind egyszerre le tudja tenni a mezőnkre. Ha kifutnánk a lényekből, akkor a priest loa, Bwonsamdi ad a kezünkbe anynyi egymánas lényt, amennyit csak elbírnunk. Az ilyen egymásra épülő kombinációk egyrészt tökéletes alapot kínálnak egy egy pakli megépítésére, másrészt teljesen átalakíthatják az adott kaszt eddigi megszokott játékmétét. Ha valamire, akkor főleg az utóbbira nagy szüksége volt a *Hearthstone*-nak.

### MOST RASTAKHAN KIRÁLY ELŐTT ÁLLSZ

A *Rastakhan's Rumble* egyjátékos módja is jóval szórakoztatóbb, mint a *Boomsday* puzzle-jei, még akkor is, ha a Rumble Run önmagában nem új ötlet. Ha meglátogatjuk a Solo Adventures-módot, ott vár ránk a kiegészítő új kalandja, amelyben egy troll hőst, Rikkart kell elkísérnünk a bajnokká válás felé vezető úton. Rikkar a Rumble Run elején még nem csatlakozott egyik trollklánhoz sem, így nekünk kell megválasztanunk, hogy melyik loának és ezzel együtt melyik trollcsapatnak fogadjon hűséget. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a menet elején kiválasztjuk, melyik kaszthoz tartozzon Rikkar, és ha ez megtörtént, akkor kapunk egy pár kártyából álló kezdődészletet is. A meccs itt indul, és elkezd-

jük sorban kapni a gép által irányított ellenfeleket, akik egyre okosabban játszanak, és egyre durvább kártyákat vetnek be ellenünk. A run alatt a mi fegyvertárunk is bővíül egy-egy ajándéklappal, egészen addig, amíg szembe nem nézünk nyolcadik, utolsó kihívókkal. Egy sikeres menethez mind a nyolc ellenfelet le kell vernünk, és ha ez mind a kilenc kaszttal sikerül, akkor egy különleges hűtlapot kapunk. Az egyedi kártyák és a gép irányította hősök szórakoztatóvá teszik a mókát, még úgy is, hogy ez egyébként már a harmadik *Hearthstone*-szett, amelyben egy Dungeon Run-szerű egyjátékos módot kapunk. Ennek és az érdekes kártyáknak köszönhetően, ha a *Rastakhan's Rumble* nem is vonul be a legendák csarnokába, mégis a jobb kiegészítők között fogjuk számontartani.

Hunter

### HARDVER

Windows 7, Intel Pentium D, GeForce 8600 GT, 3 GB RAM, 3 GB szabad hely

- + érdekes lapkombók
- + Overkill mechanika
- + Rumble Run
- kevés kasztot borít fel teljesen
- kezd unalmas lenni a Dungeon Run

### HUNTER

Kevésbé izgalmas a Frozen Throne-nál, de méltó lezárása az évnek.

# 75



GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ  
ELSŐ DLC TESZTJÉT  
KERESD A 2018/09-ES ÉS  
12-ES GAMESTARBAN



Szelek szárnyán

## SHADOW OF THE TOMB RAIDER – THE PILLAR

INFO

Kiadó Square Enix Fejlesztő Eidos Montréal, Crystal Dynamics  
Platformok PC, PlayStation 4, Xbox One Röviden A Shadow of the  
Tomb Raider hétfelvonásos DLC-sorozatának második darabja. PEGI 18+

### EGYELŐRE TARTJA MAGÁT KORÁBBAN NYILVÁNOS- SÁGRA HOZOTT ÜTEMTER- VÉHEZ AZ EIDOS MONTRÉAL.

Ennek megfelelően havi rendszerességgel érkeznek a *Shadow of the Tomb Raider* tartalmi bővítményei, decemberre a *The Pillar* című jutott. A csomag részét képezi egy, a mellékületés végigjátszásával feloldható, közepesen jó tulajdonságokkal rendelkező új és egy díszes harci öltözék, amelyet viselve hatékonyabbá válik a lőszercraftolás, és kisebb sérülést okoznak Larának a becsapódó lövedékek. Természetesen nem maradhatott ki az új skill (A Thousand Eyes) sem, ezt megszerezve akkor is élvezhetjük a bekapcsolt Survival Instinct előnyeit, ha nem gyökeredzik földbe a lábunk. Viszont jobb észben tartani, hogy kizárólag a fák koronáinak rejtekében, valamint a kúszónövényekkel sűrűn futtatott falfelületekhez tapadva érvényesülnek a lazább szabályok. Magát a küldetést Paititiben tudjuk elvállalni, miután beszélünk Q'oriankával a lázadók barlangjában. Unuratu tetoválásairól és kopaszra borotvált fejéről megismerhető harcosnője megbíz egy szimbolikus jelentőségű pajzs (The Shield of the Age Maker) visszaszerzésével. A szóban forgó ereklyéhez vezető út gyakorlatilag egy próbatétel, amelynek során erőteljes szellőkések keserítik meg életünket. Ha nem akarjuk, hogy hosszan tartó zuhanást követő fájdalommas földet érés tegyen pontot a kaland

végére, kénytelenek leszünk kihasználni a fedezékül szolgáló tereptárgyakat, sőt sokszor a környezet manipulálása révén magunknak kell megteremtünk a továbbjutáshoz szükséges feltételeket. Mivel a megoldás általában tálcán kínálja magát, és kicsi az esélye annak, hogy bárki elakadjon, egy óra leforgása alatt végezhetünk is. A játékidő felében az életünkért kapaszkodunk, a második etapban viszont a fegyvereké a főszerep, mert ellenségeink szintén a pajzsot akarják. Akinek elnyerték tetszését az előző DLC-ben debütált pontversenyek és időfutatok, annak most sem lesz oka panaszra, ám érthetetlen módon ezúttal nem lehet egy pajtásunkkal vállvetve is végigcsinálni az aktuális challenge tombot.

Chavalier

#### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel i3-3220, 8 GB RAM, Nvidia GTX 660/GTX 1050/AMD Radeon HD 7770, DirectX 11, 40 GB szabad hely

- + a szél erejére támaszkodó fejtörők
- + harcolnunk is kell a változatosság kedvéért
- rövid
- nincs coop, se új játékmód

CHAVALIER  
Elfújta a szél.

68

NINTENDO  
SWITCH™

BÁRMIKOR, BÁRHOL,  
BÁRKIVEL

Nintendo

3  
www.zug.it



EGY ÖRÖKÉRVÉNYŰ KLASSZIKUS SUPER MARIO  
ÉLMÉNY BÁRMIKOR, BÁRHOL ÉS BÁRKIVEL!



© 2012 – 2018 Nintendo.

JANUÁR 11-ÉN



(KÜLÖN KAPHATÓ)

CONQUEST www.nintendo.hu





Isten hozott a Rozsdás Rákollóban!

## FISHING: BARENTS SEA – KING CRAB

**OLN** Kiadó Astragon Entertainment Fejlesztő Misc Games Platform PC Röviden Halak után királyrákokat fogunk az új DLC-nek köszönhetően. PEGI 3+

**SZÜK EGY ÉVVEL EZELEŐTT JELENT MEG AZ A JÁTÉK, AMELYBEN ELLÁTOGAT-HATTUNK A FAGYOS VIZEKRE, HOGY LEGALÁBB DIGITÁLIS VALÓJÁBAN MEGISMERHESSÜK A TENGERI HALÁSZATNAK AZT A VÁLFAJÁT, AMELYET ÜZVEN NEM BIZTOS, HOGY EGY SZÉZON VÉGÉN ANNYIAN TÉRNEK HAZA, MINT AHÁNYAN ELINDULTAK.**

Ideje volt hát, hogy valami újat is villantsanak a fejlesztők, akik arra gondoltak, hogy a felhasználók örülnének a királyrákoknak, ami nem csupán annyit jelent, hogy megjelennek az ollósok, hanem kapunk melléjük még két bárkát és ugyanennyi minijátékot is, bár ez utóbbiak eléggé fejlettesek. Maga a rákfogási mechanizmus szinte semmilyen sem különbözik a már korábban megismert-től, tehát ha megvan a ladiunk és a ketreceink is, akkor hopp, elhajózunk a térképrek arra a pontjára, ahol ezek a jószágok „teremnek”, bedobjuk a csalit, majd kihúzzuk a zsákmányt, és nem szerint szortírozva elpakoljuk a raktérbe, hogy eladva busás haszonra tegyünk szert. Önmagában egyébként a rákhalászat szórakoztatóbb játékelményt nyújt, mint a halas verzió, ami vélhetően azért van így, mert eleve több lépésből áll, így nem fogunk a második kihajózás után nyomni egy unott uninstallt.

Azt rögvest leszögezhetjük, hogy van valamilyen egyedi bája az egész játéknak, már amennyiben nem hiányoljuk a pörgést, hiszen ahogy csekélyke sebes-

séggel szeljük a hullámokat, és hallgatjuk a motor „tuk-tuk-tuk” csattogását, egyfajta meditatív nyugalomba ringathatjuk magunkat. Ugyanakkor a DLC-ben fellelhető két hajó közül kénytelenek vagyunk eleinte a kisebbikkel kezdeni, az pedig elég komoly kínszenvedés, főleg úgy, hogy tesztünk idején finoman szólna is tele volt bogarakkal a játék. Úgy tudni azonban, hogy ezeket már javították, vagy legalábbis erőteljesen kalapálják. Azon viszont nehéz úrrá lenni, hogy a fedélzet egyszerűen kicsi, sokszor akadunk bele dolgokba, és amikor éppen haladnunk kellene, de tojógalamb módjára toporgunk, gyorsan kiszakad belőlünk egy amolyan matrózós anyázás. Többek között ezek és a 3000 forintos ár miatt nem biztos, hogy ajánlott kategória a DLC.

RG

### HARDVER

Windows 10 (64 bit), 3 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 750 (1 GB VRAM), DirectX 10, 10 GB szabad hely

- + érdekes a rákhalászat
- + a nagyobb hajó használható
- + jó az alaphangulat
- idegesítő hibák
- kényelmetlen fedélzeti közlekedés

**RG**  
Rákuram inkább maradjon a Spongya Bobban!

67



## Pen Pineapple Apple Pen TAIKO NO TATSUJIN: DRUM SESSION!

**OLN** Kiadó Bandai Namco Entertainment Fejlesztő Bandai Namco Entertainment Platform PlayStation 4 Röviden Végtelenül egyszerű japán ritmusjáték. PEGI 3+

**E**GY DOLGOT MÁR A LEGELEJÉN ÉRDEMES TISZTÁZNI: HA A MAGAS HANGOKAT ÉS A JAPÁN NYELVET ÖT PERCIG SEM TUJOD ELVISELNI, A TAIKO NO TATSUJIN: DRUM SESSION! NEM A TE JÁTÉKOD.

Ezt már azért a látvány is sugallja valahol, de a dalválaszték erősíti rá igazán. A sorozat 2001 óta aktív, évente jelenik meg új árkdát játékgép Japánban, de létezik variációja otthoni konzolokon is. Ez a rész, illetve a switches párja, a *Drum 'n' Fun!* az első, amelyek hivatalosan megjelentek Európában. Bár a menüket és szövegeket lefordították angolra, a *Drum Session!*-ben alaphál játszható 74 dal közül mindössze egy angol nyelvű, az is a Daimaou Kosaka humorista által 2016-ban a világra szabadított Pen Pineapple Apple Pen. Akadnak klasszikus, instrumentális számok, mint Rossini Tell Vilmos nyitányának és Bizet Carmenének egy rövid részlete, de minden egyéb japánul szólal meg: még a Jégvarázs Legyen hója és a Zootopia főcímdala is. Ugyanakkor aki valamilyen nyire nyitott az animékre, biztosan bepörög a My Neighbor Totoro vége főcímetől, esetleg a Dragon Ball Super vagy a One Piece nyitódalaitól.

Akármielyiket is választjuk, egyetlen dologunk van: ütemre verni a taikót, más néven japándobot. Kétféleképp lehet megszólaltatni: vagy a bőrt ütjük, vagy a kávét. A PS4 controllerén ezt négy gomb segítségével tehetjük meg (kettő a bőrhöz, kettő a kávéhoz, hogy

a sűrűbb ütemeket is könnyen le tudjuk kezelni), de az élmény azok számára lesz teljes, akiknek sikerül a hivatalos kontrollert importálniuk valahonnan. Én több évnyi *Guitar Hero*-val eltöltött dobolás után ingerszegénynek találtam a játékot, a hangszer adottságai nem kínálnak sok változatosságot magasabb szinteken sem. Az online módban is ugyanazt csinálhatjuk, amit egyedül, csak látjuk, hogy egy másik játékos hogyan játszotta le az adott dalt. Az élményt leginkább az határozza meg, hogy sok dalban valójában nem is szól taiko, csak mi játszunk rá, olykor néha a dobfelszerelés mellé – ez pedig sokszor valahogy nem működik jól. Ha évek óta áhítattal figyeled a taikózókat, és arra vágysz, hogy te is játszhasz, lelked rajta, de ha csak egy jó ritmusjátékot keresel, keress tovább!

Paca

- + nagy dalkínálat
- + jópofa aszimmetrikus többjátékos mód
- igazából csak két játékmód van benne
- csak japán dalokat tartalmaz
- hiányoznak a minijátékok, amelyek a Drum 'n' Fun!-ban megtalálhatók

**PACA**  
Nagyon szük rétegeknek szól, de ok szerethetik.

68





Tengernyi opció, kevéske pénz



Ha óvatlanul vájkálunk, a felettebb kutyúk megszerzéséig akár megközelíthetetlenül is tehetünk néhány drágakövet



A bónuszbarlangok általában vagy gondolkodást, vagy gyors reflexeket kívánnak meg – a jutalom pedig az értékes fogaskerék



Hogy van-e lávás pálya? Természetesen van lávás pálya



Ahol a bányászkanári sem jár

# STEAMWORLD DIG 2

**G**ÖZVILÁG TÖRTÉNETE APRÓ PUKKANÁSSAL INDULT: A SVÉD FEJLESZTŐK 2010-BEN A KEVESEK ÁLTAL ISMERT ÉS HASZNÁLT DSIWARE PLATFORMRA ADTÁK KI ELSŐ JÁTÉKUKAT, AMELY A STEAMWORLD TOWER DEFENSE NÉVRE HALLGATOTT.

Innen szép nyerni, tartja a mondás, és bizony tényleg remek történet kerekedett ki ebből, hiszen mind a bányászatot taktikus akciójátékká nemesítő *SteamWorld Dig*, mind pedig az „oldalnézetes XCOM” becenevet megszerző *SteamWorld Heist* kellemes szórakozást nyújtott. Most a *Dig 2* érkezett meg (legalábbis Xboxra, a többi platformon már rég megjelent), így nekiállunk feltúrni a játék mélységeit.

## ROBOTOK ÉS COWBOYOK

A világ ugyanaz a kajla western-steam-punk keverék, mint eddig, és az sem változott, hogy e birodalom lakói gyakorlatilag egytől egyig tökkelütött alakok, legyen szó a vadul hívó szektásokról, a tők felesleges választási csalást tervező polgármesterről vagy épp a föld mélyén lakó, leharcolt robotnépségről. A *Dig 2* történetének kiindulópontja az, hogy Dorothy nevű főszereplőnk az előző játék főhősét, Rustyt keresi, de természetesen ez az egész csak arra jó, hogy egyre nagyobb veszélyekbe sodorja bele a vörös hajú robotleányt. A lényeg ez-úttal is a játékmenet.

A *Dig 2* egy robusztus, alaposan átgondolt folytatás, nem módosít az előd alapvetésein (illetve egyet azért átalakít), nem hoz kolosszális változtatásokat, mégis élvezte-



## INFO

Kiadó Image & Form  
Fejlesztő Image & Form  
Platform Nintendo 3DS, Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, PS Vita, Xbox One  
Röviden Egy kicsit akciójáték, egy kicsit platformer, egy kicsit gondolkodós, és persze taktikázni is kell, meg rengeteget fejlődni.  
PEGI 7+

tesebb. Nem vagyok benne biztos, hogy egy harmadik részt is elfogadnék pusztán ilyen jellegű bővítésekkel, de második felvonásnak ez elég volt. A helyszínek immár nem random generálódnak minden karakternél, hanem gondosan, kézzel alkották őket. Ezzel persze valami el is veszik: a procedurális pályák néha egészen mágikus dolgokat nyújtottak, de nekem ezúttal is jobban tetszik a kézműves játék.

Bázisként egy városka szolgál, az alatt pedig egy bődületesen mély bányarendszer terül el – feladatunk lényegében mindig az, hogy ássunk lejjebb, és derítsük fel az oldaljáratok, barlangok, eltemetett templomok mélyét. Merthogy a mély kincseket rejt; oké, szörnyeket is, de a kincsek érdekében minden rendes kalandor felállalja a veszélyt. A drágaköveket a felszínre visszatérve tehetjük pénzzé, és e vagyonkánkkal fejleszthetjük minden cuccunkat. Külön lehet tápolni a csákányt és a lámpást, hátizsákunkat és víztartályunkat, no meg az ez utóbbit használó különféle gőzgépeinket.

És a fejlődésnek van még egy rétege: minden egyes fejlesztés megnyit egy perket, és ezeket a jóval ritkábban megtalált fogaskerekekkel tudjuk aktiválni. Ezek kiválasztásában jelenik meg a játék talán legélvezetesebb része, mivel a perkek témérdek eltérő játékstílust ki tudnak szolgálni. Ráfeküdhetünk arra, hogy páncélozzunk, halálos fegyverű bányászbestiákká váljunk, de Dorothyt különféle kutyúk használatában képzett, trükkös és defenzív harcossá is nevelhetjük, sőt koncentrálhatunk az életben maradásra vagy épp a meggazdagodásra is.

## BÁNYÁK ÉS BANYÁK

Akármilyen élvezetes is a percről percre megélt játékelmény, a *Dig 2* viszonylag kiszámítható módon hömpölyög előre. Minden nekifutásunk kicsit mélyebbre vezethet, de ahogy megtelik a pénztárcánk, és olajlámpásunk kiürül, vissza kell térni – egy idő után már gyorsutazó pontokkal vagy egy jó drága perket aktiválva, akár teleportálva is. Jó óránként elérünk valami új akadályt – csakánnyal áttörhetetlen köveket, halálos szörnyeket, valami ősi gépezetet –, és ennek megoldására kapunk egy új eszközt. A következő órában már ennek fejlesztésére is ügyelünk, majd jön a következő hasonló kör. Noha van pár egész jó fejtörő és gyilkosan nehéz platformrész is a bónuszbarlangokban, de mindent összevetve a menekülési lehetőség bővülése miatt a *Dig 2* könnyebb elődjénél. Szerencsére élvezetesebb is.

Grath

### HÁRDVER

Windows 7, 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB VRAM, 350 MB szabad hely

- + nagyszerű fejlődési rendszer
- + már a mozgás, a fűrés is élvezetes
- + a kézzel alkotott pályák nagyszerűek
- egy idő után kicsit kiszámíthatóvá válik
- egy New Game+ jól esett volna

### GRATH

Méretes, de rengeteget nem változtató, igényes folytatás.

80

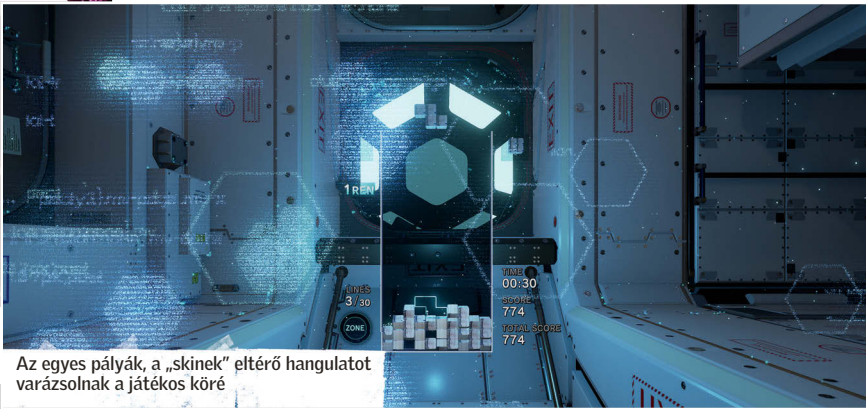


# teszt

» TETRIS EFFECT



VR-ban a milliányi tomboló részecske a Rez Infinite utolsó pályáját idézi fel



Az egyes pályák, a „skínek” eltérő hangulatot varázsolnak a játékos köré



## AZ ÚJONCOKNAK

Bár nehéz elképzelni, hogy valaki ne ismerje a Tetrist, összefoglalom a játék lényegét: a játéktér tetejéről véletlenszerű sorrendben potyognak a négy blokkból álló, összesen hét alakot öltő tetraminók, és ezeket kell úgy elhelyezni, hogy lehetőleg egy teljes sort kitöltsünk velük. Ilyenkor az eltűnik, és a játéktér tisztább lesz.

## Neonszinesztézia és digitális LSD egyben

# TETRIS EFFECT

**C**SAK EGY ÚJABB TETRIS? – KÉRDEZHETIK SOKAN NÉMI LENÉZÉSSEL. És tulajdonképpen igazuk is van. Nagyjából ugyanúgy, ahogy a Mona Lisa is csak vászon és festék, és a penicillin is csak egy a megannyi molekula közül. Oké, a *Tetris Effect* nem fog milliószám életeket menteni, de azért egy múzeumban bátran ki merném állítani. Merthogy egy 34 éves játékot úgy újítottak fel ezzel a verzióval, ahogy az korábban még senkinek sem sikerült: nem hozott radikális átalakításokat, mégis teljesen új szintre emelte az élményt.

### TETRIS SZINDRÓMA

Ez persze várható volt, hiszen a játék első számú dizájnere az a Mizugucsi Tecuja, aki megálmodta a *Rez* és a *Lumines* is, amelyeket a látvány és a zene, illetve mindezek beépítése a játékmenetbe tett igazi klaszszikussá. A *Tetris Effect* hasonlóan működik: a réges-régi szikár orosz játékot neonba öltöztette, elektrózenébe bugyolálta, majd telerakta új ötletekkel – és a játékost úgy megragadja ez az új kombináció, mint ahogy talán még sosem.

Már az első pillanattól kezdve, jóval az első tetromino megpörgetése előtt meghódítja és beszippantja az imént említett játékok rajongóit, mivel ugyanaz az csodálatos audiovizualitás, pont az az eszelős energia árad belőle, mint azokból is. A *Journey*, a játék „kampánymódja” pedig a szkeptikusokat is meggyőzi, ez ugyanis bebizonyítja, hogy a *Tetris* is lehet új és friss. Lényegében a *Lumines* megoldása kevere-

**EFFE**

## INFO

Kiadó **Enhance**  
 Fejlesztő **Resonair, Monstars**  
 Platform **PlayStation 4, PlayStation VR**  
 Röviden *Tetris* – nem kell bemutatni, ugye? Csak épp most lenyűgöző látvánnyal, hipnotikus zenével, tökéletes VR-élménnyel és millió játékmóddal.  
 PEGI 3+

dik itt a *Tetris*ek mindenki által ismert játékmenetével: minden pálya egyedi grafikát és zenét hoz, ritmusuk és sebességük eltérő, és bár a legtöbbször 36 sor eltüntetése a feladat, még ez is változik néha. Egyesek konkrét helyszínekre visznek, mások álmotörödékre emlékeztetnek; vannak lasú, relaxáló szintek, és van, ahol szinte támadás alatt álló prédának érezzük magunkat. Néhol mozdulataink (a fentről potyogó tetrominók pörgetése, mozgatása, elhelyezése is hangot ad) egy jazzimprovizációt építenek, máskor egy kántálásra támaszkodó, rituális jellegű dallamba ágyazódnak be, vagy valami elektróhimmuszt kreálnak. A dalok önmagukban talán nem feltétlenül tetszenének, de a *Tetris Effect* kontextusában tökéletesen működnek.

A *Journey* számtalan pályát kínál fel, és bár ezek közt vannak igen gyorsak és nehezek is, a Zóna használata sokat segít. Ez egy új funkció, amely lelassítja a játékot, így alaposan megkönnyíti a kezdők dolgát. A veteránok számára azonban van még egy hatása: addig, amíg a zónában vagyunk, és aktív ez a power-up, az eltüntetett sorok nem szívódnak fel, hanem gyűlnek a képernyő alján – így aztán nemcsak négy sort lehet legfeljebb eltörölni egyszerre, hanem ennek sokszorosát, akár húszat is.

Ez az extra csak a *Journey*-módban érhető el, a többi variációban mindössze az a megszokott segítség használható, hogy egy elemet elmenthetünk későbbre. Itt a játékmódok igen változatosak: némelyikben egy teleszemetelt pályát kell lebontani, vagy óriási tetrominóval manőverezni, mások-

ban a kombókat méri a játék, netán fejtróket kell megoldani fix elemekkel – és persze van, amelyik a végtelenségig enged maratonozni minket egyre tempósabban.

### NYAKIG A SZINESZTÉZIÁBAN

VR-ban pedig a hatás meghatározó. Ezt az élményt lehetetlen szavakkal körülírni – hiába a nehéz PSVR headset és a riválisokhoz képest alacsony felbontás, a *Tetris Effect* beszippant, és olyan érzelmeket vált ki, amit nem várnánk egy játéktól, és főleg nem egy ilyen jellegűtől. Tévén játszva is egy nagyszerű verziója a *Tetris*eknek – VR-ban viszont korszakos élmény. Ugyanúgy sokkal többé válik, mint a *Rez Infinite* vagy a *Thumper* – és e két játék mellett harmadik azon a listán, amely a tökéletes VR-játékokat sorolja. Igen, „csak” egy újabb *Tetris*, és egyben az év egyik legjobb játéka.

Grath

- ✦ az a látvány!
- ✦ azok a hangok!
- ✦ az a játékmenet!
- ✖ a teljes élményhez tényleg kell a VR
- ✖ nincs multiplayer

**GRATH**  
 Nemcsak az eddigi legjobb Tetris, de a VR diadala is.

90



## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **From Software**

Platform **PlayStation VR**  
Röviden **A Dark Souls** és a **Bloodborne** játékok fejlesztőinek VR kalandjátéka.  
PEGI **12+**



Megint 1992-ben járunk?

## GUNGRAVE VR

**NÉHA EGÉSZEN MEGLEPŐ MÓDOKON AD HOZZÁ AZ ÉLMÉNYHEZ EGY VR-SZEMÜVEG.**

Az *Astro Bot: Rescue Mission* és a *Moss* előtt például nem gondoltuk volna, hogy a platformereket mennyire megváltoztatja, ha külső szemlélőként, nem pedig az irányított karakter szerepében kerülünk be a játékba. Sajnos előfordul ennek fordítottja is: amikor egy játék élményén kimondottan ront, ha ráerőltetik a VR-t. Sajnos a *Gungrave VR* esetében ez utóbbi helyzet áll fenn.

2002-ben jelent meg PS2-re a *Gungrave*, ami alapján aztán egy anime is készült, illetve folyamatban van jelenleg a *Gungrave G.O.R.E.* fejlesztése, amely várhatóan decemberben jelenik meg PS4-re. Ezt hivatott felvezetni a tavaly decemberben kiadott VR-játék, de nem végez kimondottan jó munkát. Egy fickót irányítunk (hol külső, hol belső nézetből, hol úgy, hogy a kamera a kettő között váltogat), aki mindenféle lényekre lövöldöz. Arra lőhetünk, amerre nézünk, ami valahol logikus felhasználása a VR-nak, de nem egy kényelmes megoldás, és ilyen játékmenetnél nem működik (míg mondjuk a hanyagul 3D-s *Space Invaders*nek nevezhető *EVE: Gunjack*hez jobban illett).

Csak a DualShock 4-et használhatjuk, a Move-okat nem, pedig a belső nézetes részeket sokat dobhatott volna, ha a játék támogatja a mozgásérzékelős vezérlőket.

Sajnos nem az irányítás az egyetlen probléma vele. A látvány is hagy kívánnivalót, a játékmenet is rettenetesen elavult, az egész játék hanyagnak érződik – pláne úgy, hogy egyébként 9190 forintot kérnek az alapjátékért, és még 4590 a DLC. Mondhatnám, hogy legalább rövid, de az egy rossz játéknál sem számít pozitívumnak. Semmiképp ne fizessetek érte teljes árat, akkor sem, ha a franchise az életetek minden mozzanatát meghatározta.

Paca

- + egy-két pillanata majdnem élvezetes
- rettenetesen elavult
- minden szempontból drága
- nem szórakoztató
- nincs sztorija
- kényelmetlen az irányítás

PACA

Kerüljétek el, sokkal jobb VR-élmények vannak ennél.

30

Egy árva ház rejtélyei

## DÉRACINÉ

**NEM SZÁMÍTOTUNK ARRA, HOGY AZ UTÓBBI ÉVEKBEN CSAK KEMÉNY, NAGY KIHÍVÁST NYÚJTÓ JÁTÉKOKAT KÉSZÍTŐ FROMSOFTWARE EGY AZOKTÓL MIND JÁTÉKMENETÉBEN, MIND TEMATIKÁJÁBAN ELTÉRŐ VR-JÁTÉKON DOLGOZIK.**

A fejlesztők valószínűleg örültek, hogy kipróbálhatnak valami újat (vagy visszaterhetnek a múltjukhoz, mert csináltak már sétaszimulátort sok-sok évvel ezelőtt). A *Déraciné* sokkal nyugodtabb, mint a *Bloodborne* vagy a *Dark Souls*ok, nem sanyargatja a játékos, viszont a csapat alkotásaira jellemző, nyomasztó hangulat, a gótikából merítő környezet megmaradt.

Utunk egy árva házba visz, ahol egy tündér szerepében mászkálhatunk és tevékenykedhetünk. Mint minden más tündér, mi is képesek vagyunk az időutazásra, a tárgyak mozgására, valamint az életerő átvitelére egyik élőlényből egy másikba. Ezeket a képességeinket használva, valamint a létesítmény felfedezésével kell megakadályoznunk az egyik lakó halálát, de a helyzet sajnos nem egyszerű, és minél tovább jutunk, annál bonyolultabbá válik. Közben kapcsolatot alakíthatunk ki az árvaakkal, újabb és újabb csavarok bonyolítják a cselekményt, míg végül, nagyjából öt óra játék után elju-

tunk egy pontra, ahol komoly döntést kell hoznunk.

A látvány kiemelkedően szép még annak ellenére is, hogy a VR lehetőségei korlátozottak. Néha egy kicsit kuszává válik (érdemes figyelni a beszélgetésekre, sokat segítenek a továbbhaladásban is), illetve lehetnének folytonosabbak az interakciók, izgalmasabb és újítóbba a játékmenet, valamint kevésbé összetett és intuitívabb az irányítás, de ez így is egy érdekes és egyedi kalandjáték, ami ha nem is teljes áron, de leárazva megér egy próbát. A fejlesztők is kísérleti projektnek fogták fel, a következőnek – ha készül – már tapasztalatokkal gazdagabban vághatnak neki.

Paca

- + hangulatos környezet
- + érdekes történet
- nyögvenyelősek az interakciók
- eleinte nehéz megérteni, mi történik

PACA

Ha nem is kiugróan jó, de mindenképp érdekes.

70



## INFO

Kiadó **Marvelous Europe**  
Fejlesztő **RED Entertainment, IGGYMOB**  
Platform **PlayStation VR**  
Röviden **A Gungrave** sorozat VR mellékszála.  
PEGI **16+**



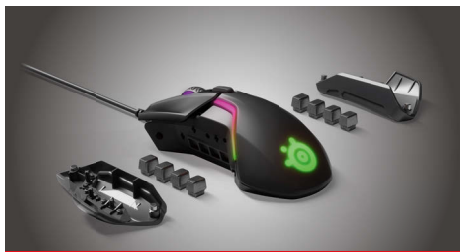


Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

**576** KByte

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

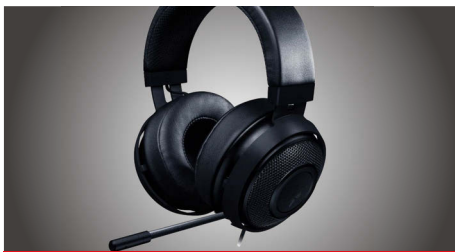
## ÚJ ÉV, ÚJ GAMERPERIFÉRIÁK



**SteelSeries Rival 600 egér**

Ár 32 190 Ft

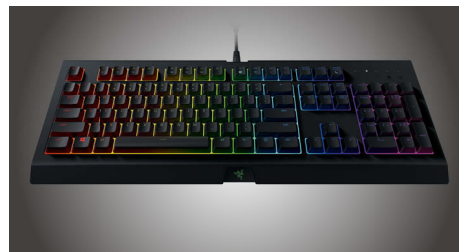
A Rival 600-ba kifejezetten váratlan extrákat is pakoltak a SteelSeriesnél: a minden optikai egérben látott elsődleges (és rendkívül pontos) szenzor mellett például egy második érzékelő is a Rival 600 aljára került, aminek csak az a feladata, hogy az egér elemelkedését érzékelje. A tökéletes súlyelosztást pedig nyolc kivehető súly teszi lehetővé, amelyekkel összesen 256 különböző konfigurációt alakíthatunk ki, befolyásolva egerünk nehezségét és tömegközéppontját. A tartós mechanikus kapcsolók, a szilikonmarkolati elemek és a stílusos világítás pedig már megszokottak ezen a szinten.



**Razer Kraken Pro V2 headset**

Ár 33 590 Ft

Sokan vannak, akiknek a Razer nevét hallva rögtön az indokolatlan mennyiségű RGB-megvilágítás jut eszükbe, de a gyártónak akadnak kifejezetten salangmentes modelljei is, mint például a Kraken Pro V2. Ebben az modellben kizárólag a hangzás, a kényelem és az egyszerűség számít, így a nagy, puha fülpárnák alatt két 50 mm-es meghajtó bújjik meg, amihez egy szintén rendkívül kényelmes fejpánt, a megszokott elrejthető mikrofon és 3,5 mm-es jackcsatlakozó társul, hogy számos különböző platformon használhassuk a headsetet.



**Razer Cynosa Chroma billentyűzet**

Ár 29 890 Ft

Akinek rögtön felgyorsul a szívverése, ha meghallja a „16,8 millió szín” kifejezést, a Cynosa Chromában örömet fogja lelteni, ugyanis az előre beállított színeffektek mellett akár saját világítási profilokat is létrehozhat hozzá a Razer Snyapse szoftverben, vagy az egyes játékokhoz kitalált profilokat is használhatja. Persze a játékbeli teljesítményre sem lehet panaszkodni, a szoftveresen beállítható makrók és a programozható gombok mellett a normál membrános billentyűknél precízebb hardveres kialakítás is hozzásegíthet a győzelemhez.

## NE FELEDKEZZ MEG EZEKRŐL A DÍJNYERTES JÁTÉKOKRÓL SEM!



**Dragon Ball FighterZ**

Platform PlayStation 4/Xbox One

Ár 14 490 Ft

Az év végi játékos díjátadók idejére könnyű megfeledkezni az év elején megjelent kiváló játékokról, de a 2018-as Game Awards zsűrije nem vettét ilyen amatőr hibát, és többek között a tavaly januárban megjelent Dragon Ball FighterZ érényeit is elismerték. Akinek esetleg egy éve kimaradt volna az anime látványvilágát kiválóan visszaadó játék, mindenképpen érdemes bepótolnia, akár még csak most ismerkedik a verekedős műfajjal, akár igazi veterán, hiszen a viszonylag könnyen megtanulható irányítás mögött egy igen komplex játékot találhat.

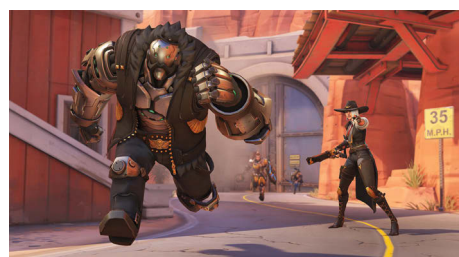


**Monster Hunter: World**

Platform PC, PlayStation 4, Xbox One

Ár 14 990 Ft (PC); 15 490 Ft (konzol)

Szintén januári megjelenésként zsebelt be elismerést, méghozzá a legjobb szerepjátéknak járó díjat kapta meg a Game Awardson a Monster Hunter: World. A Capcom új szintre emelte a szörnyek otthonául szolgáló vadon megjelenítését, továbbá csiszoltak a széria erősségét jelentő, bosszarcokra emlékeztető vadászatok mechanikáin és a történeten is. A különböző fegyvertípusok és páncélszettek összegyűjtése után új szörnyekkel, küldetésekkel és szezonális eseményekkel foglalnak le hosszú órákra a készítőket, az új tartalmaknak pedig 2019-ben sem szakad vége.



**Overwatch**

Platform PC, PlayStation 4, Xbox One

Ár 16 990 Ft (PC, Legendary kiadás), 17 990 Ft (konzol, Legendary kiadás)

Ugyan már 2016-ban megjelent a Blizzard lövöldéje, a 2018-as Game Awardson is sikerült a MOBA műfaj nagyjai mellett a CS:GO-t és a Fortnite-ot is beelőznie az Overwatchnak a legjobb e-sport-játék kategóriájában. Ezért tett is a Jeff Kaplan által vezetett csapat, három új hőssel és pályával pezsdítették fel a meccset a tavalyi év folyamán, amely mellett a korábbi tartalmakat és ezen keresztül a metát is folyamatosan frissítették. Ezek mellett a szezonális események bővítése és a többi frissítés már csak ráadás, amelyek miatt még most is érdemes belekezdeni a hősalapú lövöldébe.



## PC



### FARMING SIMULATOR 19

GS 2018. DECEMBER - 80%

ÁR: 5990 FT

A digitális gazdálkodás rendkívül relaxáló élményt nyújt, az ebben vezető széria pedig komoly grafikai és tartalmi újdonságokkal rukkolt elő idén.



### 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.



### PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

GS 2018. MÁJUS - 90%

ÁR: 14 990 FT

Az Obsidian ezúttal sem okozott csalódást azoknak, akik egy régimódi szerepjátékre vágytak, amelynek világában hosszú órákra elveszhetnek.

## XBOX 360/PS3



### JUST DANCE 2019

GS 2018. NOVEMBER - 77%

ÁR: 11 990 FT

Negyven 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



### PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

GS 2018. JANUÁR - 90%

ÁR: 20 990 FT

Immár a Sony konzolján is ringbe szállhatunk a csirkevacsiért a népszerű battle royale játék mindhárom csataterén.



### SPYRO REIGNITED TRILOGY

GS 2018. DECEMBER - 80%

ÁR: 10 990 FT

Az első PlayStation egyik legnépszerűbb karaktere visszatért, és míg a játékmélet alig tér el a húsz évvel ezelőtől, a körítés rengeteget fejlődött.



### DARKSIDERS III

GS 2018. DECEMBER - 69%

ÁR: 18 990 FT

Hat év után ismét az apokalipszis egyik lovasát irányíthatjuk, és átélhetjük a sztori folytatását két látványos kombó között.

## XBOX ONE



### BATTLEFIELD V

GS 2018. DECEMBER - 75%

ÁR: 16 990 FT

A nagy léptékben folyó csaták terén még mindig elég nehéz megszorongatni a BF-et, a világháborús arzenál pedig ezúttal is élvezet bevetni.



### SHADOW OF THE TOMB RAIDER

GS 2018. SZEPTEMBER - 92%

ÁR: 21 990 FT

Lara visszatért, hogy ismét szétrúgja a Trinity hátsóját, de persze fejtrőkből és ugrálásból ezúttal sem lesz hiány.



### 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.



### NINTENDO LABO VEHICLE KIT

GS 2018. OKTÓBER - 88%

ÁR: 20 990 FT

A Nintendo kartonkontrollereivel ezúttal különböző járművek pilótafülkéjében érezhetjük magunkat, sőt a Mario Kartban is bevetethetjük őket.



### DOOM

GS 2018. JANUÁR - 72%

ÁR: 17 990 FT

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

## PS4/VR



### ZONE OF THE ENDERS: THE SECOND RUNNER MARS

GS N/A

ÁR: 8990 FT

Kodzima Hideo meches akciójátékának újratekercelt változatát immár VR-ban, a virtuális pilótafülkéből is végigjátszhatjuk.



### 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.



### UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

GS 2016. NOVEMBER - 84%

ÁR: 5490 FT

Habár a lövöldözős hullámvásút sebességétől nem leszünk majd rosszul, az Until Dawn világából merítő horrorkörnyezet miatt felgyorsul a szívverésünk.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Resident Evil 2

január 25.

Jump Force

február 15.

Kingdom Hearts III

január 29.

Far Cry New Dawn

február 15.

Dreamworks Dragons: Dawn of New Riders

február 1.

Metro Exodus

február 15.





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

# HARDVER

Asus ROG Mothership

## A legvadabb gamernotebook

Egészen örült gépet álmodtak meg az Asus ROG mérnökei: képzelj el egy kitámasztható tabletet, egy all-in-one asztali gépet és egy Zephyrus gamer ultrabookot, ezt gyúrd egybe, és máris megkapod a ROG Mothershipet. A szerényen csak anyahajónak becézett gép valójában egy gamernotebook, pontosabban hibrid, ugyanis szétszedhető az alsó és felső része. A 17 colos kijelző vastag és nehéz is, egyetlen gombnyomásra azonban megnyílik a világító ROG-logóval díszített fedlap, és támaszként használható. Ebből azt is kitalálhatod, hogy ebbe a részbe került minden fontos komponens, beleértve a vadonatúj GeForce RTX 2080 Max-Q GPU-t, amely az egyik legerősebb mobil grafikus megoldás a Turing architektúra hibrid ray-tracing extrájával megfűszerezve. A masszív gép billentyűzet része a ROG Zephyrusnál megismert elrendezést örökölte, újdonság viszont, hogy ezt hosszában „ketté lehet tör-

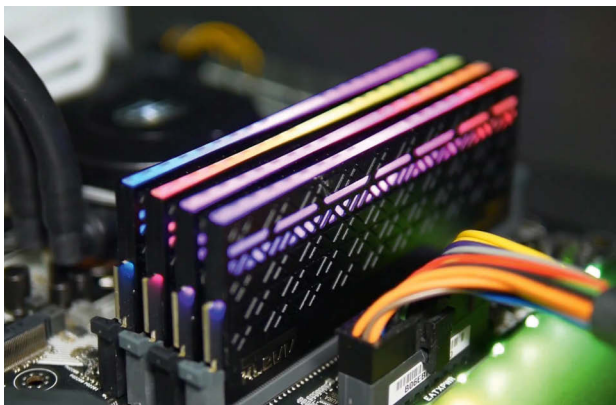
ni”, ezáltal a tasztatúra ergonomikus szögben, döntve is használható. Ez az alsó rész amúgy tényleg csak a beviteli komponenseket tartalmazza, így saját gamerbillentyűzettel és egerrel is kiválthatod. Ami pedig a teljesítményt illeti, a ROG Mothership nem szégyenkezhethet. A 17,3 colos kijelző 1080p-s felbontásához 144 Hz-es frissítés és 3 ms-os válaszidő társul, és természetesen a G-Sync sem hiányzik. A központi egység ezúttal az Intel Core i9-8950HK, vagyis a ma elérhető legerősebb modell, amelyhez akár 64 GB RAM és terabyte-nyi kapacitású, RAID 0 tömbbe szervezett NVMe SSD kapcsolódhat. Sok érdekességet tartogat még a ROG Mothership, amelyek közül a G-Sync ellenére is bekapcsolható integrált grafikus vezérlőt emelnénk ki. Ezzel a trükkkel néhány órával kitolható az akkumulátoros üzemidőt, ha éppen dolgozni vagy tanulni szeretnél a szédítően egyedi – és várhatóan drága – gamerkölteménynel.



Lassan megéri fejleszteni

## Csökkennek a hardverárak

Örült áremelkedés sújtotta a hardverpiacot 2018-ban, ami megnehezítette még a gépfejlesztést is. Szerencsére ősszel már jelentkeztek az első biztató jelek több kategóriában is, de azért a helyzet még mindig nem ideális. Október-november folyamán annak lehetett örülni, hogy egy-két éves videokártyákat a bejelentéskori árukon lehetett beszerezni – tavasszal még két-hármas szorzóval kellett megküzdenünk. Az összes komponens közül legjobban az SSD-k teljesítettek – pár hónap alatt a felére esett a tárolók ára, így az NVMe-s, gyors modellek is hamar elérhető közelebb kerültek. A rendszermemóriáról sajnos már nem mondható el ugyanez: hiába érkeztek a jobbnál jobb hírek, a modulokért majdnem ugyanannyit kellett fizetni. Szerencsére ez 2019 első negyedében megváltozik, aminek első jeleit már most tapasztalhatjátok. A 4 GB-os modulok ára 10, a 8 GB-os modu-



ké közel 11 százalékot esett, a következő hónapokban pedig további mérséklődés várható. Ez a hazai piacon azt jelentheti, hogy 8 GB DDR4 rendszermemóriáért az eddigi 19-23 ezer forint helyett nagyjából 15 ezer forintot kérnek majd, a 16 GB-os DDR4 csomag (2x8 GB modul) ára pedig akár a 30-35 ezer forintos sávba is beeshet. Ez a korábbi 60 ezer forin-

tos szint után komoly javulás, ráadásul a gyorsabb, 3000+ MHz-es példányok prémium felára is lassan „elpárologhat”. A processzorok világában az AMD tartja a versenyképes árakat, az Intel pedig szép lassan feltölti a készleteket a 9. generációs modellekből, így itt is visszaállhat a korábbi – nekünk, felhasználóknak kedvező – árverseny.

## Túl drága a GDDR6 Az RTX-ek nagy gondja

Nem mondhatni, hogy elsőpró sikereket arattak az új generációs, Turing GPU-ra épülő GeForce RTX kártyák. A játékok alatti gyorsulás nem volt mellbevágó, az új chipek nem hozták elérhető közelebbé a 4K felbontást 60 fps mellett, és a csupán néhány játékban támogatott hibrid ray-tracing effektek sem győztek meg mindenkit. Ehhez pedig horrorilisan magas árak társultak, amelyek a megjelenés után hónapokkal sem kezdtek látványosan csökkenni. A nagy méretű, bonyolult, éppen ezért drágán gyártható GPU-k és az Nvidia magas haszonkulcsa mellett most kiderült, hogy a GDDR6 fedélzeti memória erőltetése is jelentősen megnövelte az árakat. Az új generációnak kikialított GDDR6 persze még mindig olcsóbb valamivel, mint a chip lapkájára integrált HBM 2 memória, a GDDR5-nél azonban jelentősen, mintegy 70 százalékkal többbe kerül. Nem is csoda hát, hogy a középkategóriába szánt, RTX 2060 alatti, olcsóbb GeForce RTX-ek esetében garantáltan viszontlátjuk a GDDR5-szabványú fedélzeti memóriát.



## Ez a váltás látványos lesz

# Jönnek az OLED-es gamermonitorok

Poshadt állóvíz volt évekig a monitorok piaca, nagyjából két éve azonban felébredtek a gyártók, és felpörgették a fejlesztés ütemét, ami sok új technológiát és csökkenő árakat eredményezett. Ma már nem luxus az akár 144 Hz-es képfreccsítésű monitor VA-panellel sem, a 27 colos képátló belépőszinten is elérhető, és 100 ezer forintért már 4K-s kijelzőt vásárolhatsz. A fejlesztés azonban nem lassul, sőt az igazán látványos forradalom még csak most következik. A következő nagy dobás – ahogy a tévé világában, úgy itt is – az OLED-panelek megjelenése. Az organikus LED-ek nem igényel-

nek háttérvilágítást, végtelen kontrasztot kínálnak, gyorsak, betekintési szögük nagy, színhűségük szinte tökéletes, egyetlen gondjuk, hogy nagyon drágák. A Japanese Display, a Sony és a Panasonic olyan, asztali monitorokba szánt OLED-panelet fejleszt, amelyekkel a professzionális felhasználók mellett a gamerok igényeit is igyekeznek kielégíteni. A 4K-s, 21,6 és 27 colos panelek mellett készültek ugyanis egy 21,6 colos, full HD OLED-kijelző is, amelynek különlegessége, hogy a japán Burning Core eSport-csapatral közösen fejlesztették. A panel mellett, hogy gyönyörű képet ad, 0,1 ms-os válaszidő-



re képes, ami tízszer jobb, mint a leggyorsabb TN-paneleké. Sajnos hiába az új fejlesztések, ez egyelőre kifejezetten a tudásra irányul, az árak az új modellek esetében is az egekben lesznek – egyes előrejelzések szerint a gamer

OLED-monitor is 600 ezer forint felett fog nyitni a kis képátló ellenére is. Jó hír ugyanakkor, hogy már épül a következő, új generációs OLED-gyár, amely 2020-tól ontja majd magából a jelentősen olcsóbb paneleket.



## Lehet pontosan célózni konzolon is

# Razer FPS-csomag Xbox One-hoz

PC-s gameknek nem kell bemutatni a Razert és termékeit – értőtől a headsetig és a gamer-notebookig mindent gyárt, amire a játékosoknak szükségük lehet. Legújabb csomagjával, a Razer Turretal azonban nem a PC-seket, hanem az Xbox One-felhasználókat célozza meg. A Microsofttal közösen fejlesztett controller egy ölből használható billentyűzet és egér kombinációja, amely természetesen zsinór nélküli. Az Xbox One-hoz egyetlen, USB-s végegységgel kapcsolódik, és egy töltéssel 43 óra játékidőt garantál. Ez igen jó érték, de világítás nélkül értendő – bekapcsolt LED-ekkel 11 óras üzemidőre számíthat. A látványért a gombkentéi RGB-s rend-

szert felel, amely kompatibilis az Xbox Dynamic Lighting, valamint a Razer Chroma technológiákkal is. Ezt néhány játék már most kihasználja, így például a Vermintide 2 és az X-Morph-Defense átveszik a világítás vezérlését, ezzel is növelve a játékelményt. Amúgy a billentyűzet egy gamerigényekhez igazított, egyedi kapcsolókkal szerelt, mechanikus modell, az egér pedig a Razer Mamba alapjaira épített, 16 ezer dpi-s, hégombos vezérlő. Az xboxos Turret csomag nem olcsó mulatság, várhatóan 70 ezer forintért kerül a boltokba, így pedig nem biztos, hogy elsőprő népszerűsége tesz szert a konzolok körében.

## Jön az olcsó GeForce RTX

# A játékosok megmentője

Nagyon izgultunk, hogy ne rontsa el az Nvidia a középkategóriás RTX-et. Az RTX 2060 természetesen Turing GPU-ra épül, és várhatóan 120 ezer forint magasságában nyit (349 amerikai dollár). Ezért cserébe 40-60 százalékkal jobb teljesítményre számíthat, ami azt jelenti, hogy az új modell gyorsabb lesz, mint a GTX 1070 Ti. A kártyára 6 GB GDDR6 VRAM kerül, nem hiányoznak a legújabb szolgáltatások sem, és kezdetben egy választható ingyenes játék is jár az RTX 2060-ok mellé (*Battlefield V* vagy *Anthem*). A kártya sebességét tekintve az árazás igazán csábító, így valóban van ér-

telme váltani, mi azonban még nem szaladnánk ennyire előre. Sajnos a GDDR6-gyártásról rossz híreket kaptunk (erről olvashatsz híreink között is), az Nvidiának is komoly pénzügyi nehézségei támadtak, valamint az utóbbi néhány GeForcebejelentés után a piacon megjelenő kártyák messze a hivatalos eladási ár felett nyitottak. Márpedig, ha az RTX 2060 150 ezer forintért lesz kapható, nem fogunk túlzottan lelkesedni az új kártyáért. Szerencsére a teszt-példány lapzártánkkor már úton van tesztlaborunk felé, így hamarosan megtudhatjátok, megéri-e rohanni a boltba egy RTX 2060-ért.







## Gamernotebookok tesztje

# Mobil játékosok

**M**EGDÖLT MÁR AZ A NÉPHIEDELEM, HOGY IGAZÁN JÓ JÁTÉK-PC CSAKIS ASZTALI KONFIGURÁCIÓ LEHET.

A gamernotebook vagány külsejével, kompakt méreteivel, mobilitásával és minden az egyben szemléletével rengeteg felhasználót csábított át a hagyományos, asztali számítógépektől a laptopok világába. A gyártók már sokadik generációs gamernotebookjaikat készítik, így elegendő tapasztalatot szereztek, miközben a felhasználható komponensek is rengeteget fejlődtek. A végeredmény nem csupán erős és vagány külsejű gamerlaptopok serege lett, hanem barátságosabb árazás is. Ennek köszönhetően 400-500 ezer forint körül olyan modellek közül választhatsz, amelyekben minden fontos komponens megtalálható, és akár a legújabb AAA címek futtatása

közben sem omlanak össze. A hat legjobb, hazánkban beszerezhető, gyárilag telepített Windows 10-zel rendelkező, középkategóriás gamernotebookot teszteltük le.

### GEFORCE-INTEL EGYEDURALOM

A teszt példányok mind különböznek egymástól kialakításban, extrákban, anyaghasználatban, a komponensek terén azonban már nincs ekkora eltérés. Ebben az árkategóriában minden cég kötelezőnek tartja a nyolcadik generációs Intel Core i7 CPU-t, amely hatmagos, és magasán órajelezett, így ideális egy erős gamer-PC-be. Ehhez legalább 8, de egyre több esetben 16 GB RAM kapcsolódik – sajnos olykor egy modulként, így a sávszélesség csupán feleakkora. Egyetlen gépet leszámítva mindegyiken SSD-ről indul a gyárilag telepített Windows 10,

bár 256 GB-os kapacitásnál nagyobb egyikben sem fért bele az árba, hiszen e mellé még egy 1 TB-os HDD is szükséges a nagy méretű játékok számára. Mind a hat gyártó Nvidia GPU-val szerelt modellt küldött; a 400-500 ezer forintos ársáv éppen a GeForce GTX 1050 Ti és a GTX 1060 határára engedett egyensúlyozni. A GTX 1050 Ti jelentősen gyengébb, kevesebb VRAM-mal kell beérnie, és memória-sávszélessége is szerényebb – cserébe kevesebbet fogyaszt, és nem melegszik annyira, ez pedig csendesebb hűtésben jelentkezik előnyként. Gamerszemmel nézve azonban a teljesítmény a legfontosabb, ebben pedig a GTX 1060 a nyerő.

A többnyire vékony kávéskijelzőkkel meg voltunk elégedve, a képminőség megfelelő volt, bár a fényerősséget nem mindig találtuk ideálisnak. Néhány tesztgépben már 120/144 Hz-es

panelt vetettek be, ami játékhoz rettentően előnyös – még úgy is, hogy a G-Sync az átkapcsolható grafikus vezérlő miatt nincs aktiválva. A hálózati vezérlőkből nem hiányzik a gigabites LAN, portokból is bőségesen el vannak látva ezek a gépek, és a hangzásra is igyekeztek odafigyelni a gyártók. A dizájn mellett a legfontosabb természetesen a 3D-s teljesítmény, de nem árt megvizsgálni a későbbi bővítés (SSD, RAM) lehetőségét, a billentyűzetet, a hangzást és az extra segédprogramokat is. Jó eséllyel nemcsak játszani, hanem dolgozni vagy tanulni is szeretnél majd új masinád, ezért a kényelmes gépelés és a jó üzemidő mellett a tömeget és a méreteket is vedd figyelembe választáskor.

### ACER PREDATOR HELIOS 300

A teszt messze legméretesebb indulója a Helios 300, ami nem véletlen,





Acer Predator Helios 300



Asus TUF Gaming FX505GE

## „ A PC-GYÁRTÓK RENGETEG TAPASZTALATOT SZEREZTEK, A KOMPONENSEK IS SOKAT FEJLŐDTEK, ÍGY EZEK A 400 EZER FORINT FELETTI GAMERNOTEBOOKOK KÖNNYEDÉN FUTTATJÁK AKÁR A LEGÚJABB AAA JÁTEKOKAT IS

ugyanis vastag kávé, 17,3"-os kijelzőt kapott. A nagy képátló ellenére az Acer megmaradt a reális és játékokra ideális full HD-felbontásnál, ám a matt panel 144 Hz-es frissítésre képes, ami határozott előny, különösen annak fényében, hogy nem egy GeForce GTX 1050 Ti került a gépbe. A vastag méret és a 3 kg-os tömeg nem kedvez a mobilitásnak, de a vagány Predator külső alaplemeze fémből készült, a nagyobb méret pedig komolyabb és csendesebb hűtést engedett meg.

Az Acer mérnökei jól kiegyensúlyozott, erős konfigurációt állítottak össze, így a Core i7-es Intel processzorhoz dupla csatornás kiépítésben 16 GB RAM csatlakozik, a gyárilag telepített (és a kellenél több kéréstlen szoftverrel megpakolt) Windows 10 Home pedig egy 256 GB-os Intel NVMe SSD-ről fut. Ez a kapacitás a mai játékokhoz már nem lenne elegendő, ezért egy extra, 1 TB-os HDD is került a Predatorba, amely szerencsére 7200 rpm-es, így jelentősen gyorsabb, mint az átlagos, 5400-as merevlemez. A Helios 300-as gép kiválóan teljesített játékok alatt, az RGB háttérvilágítás, kényelmes és jól elrendezett billentyűzet, valamint az erőteljes, testes hangzás mind hasznos gamerkiegészítés. Ezek alapján játék-PC-nek nagyon jó választás ez a notebook, ára is kellőképpen versenyképes, de hordozni nehéz lesz, ráadásul akkumulátoros üzemideje sajnálatosan szerényre sikeredett.

### ASUS TUF GAMING FX505GE

Tesztünk egyik legolcsóbb szereplője az Asus műhelyéből érkezett, ám a barátságos ár ellenére fém fedlap került rá, amelynek közepén szépen világít az Asus felirat. A TUF szeriás gépbe egy Core i7 CPU és egy GeForce GTX 1050 Ti GPU került, nem hiányzik az RGB háttérvilágítású billentyűzet és a vékony kávé, gyors kijelző sem. Ez utóbbi a full HD felbontás mellett 144 Hz-es frissítésre képes, amely hasznos tulajdonság, kár, hogy a GPU ilyen sebességre a mai játékok alatt nem képes. A tesztben egyedülként ebbe a laptopba nem került SSD, helyette egy 1 TB-os HDD, valamint egy 16 GB-os Intel Optane memóriamodul kombinációja tárolja adatait. A gyorsítótárként használt, az SSD-nél gyorsabb tároló nagyon sokat dob a 7200 rpm-es sebességű merevlemez teljesítményén, ami a mérésekből is jól látszik. A két tárolóra osztott kapacitás miatt sem kell hogy fájjon a fejed, a többi gépben megtalálható NVMe SSD-k sebességét azonban nem éri el ez a megoldás.

A gamernotebook hűtése nem kimonodottan zajos, viszont a hangszórók sem túl erőteljesek. A portok közül fájóan hiányzik az USB 3.1 Gen2 Type-C, de ennél is nagyobb gond, hogy minden port a gép bal oldalára került. A TUF Gaming FX505GE külsőre szép, a kijelző jó, az SSD hiánya sem annyira fájó, kapsz két teljes játékot és egy alapszintű gamereget, de teljesítmé-

nye csak átlagos, továbbá a barátságos árért cserébe néhány dologról le kell mondanod.

### DELL G5 15 (5587)

Kifejezetten visszafogott, már-már irodainak ható külsőt kapott a Dell G5-ös notebook, de borítása jó minőségű. Hasonló méretű laptop akad még a tesztben, a Dell azonban ekkora gépházba eggyel erősebb GPU-t tudott beépíteni, ami a játékosok jó eredményeiben is visszaköszön. Annak érdekében, hogy az Intel Core i7-8750H mellett egy GeForce GTX 1060-as GPU is elférjen, a Dell bevetette az Nvidia Max-Q technológiát, vagyis ez a grafikus chip válogatott és némileg alacsonyabb órajel mellett szerényebben melegszik. A bőségesen elegendő, 16 GB RAM mellé egy NVMe SSD került, ám ennek írási teljesítménye sajnos nem a legjobb. A nem éppen divatos, vastag kávéval körbevett kijelző is átlagos, a 60 Hz-es IPS-panel fényereje nem túl acélos, ellenben portokban és hálózati vezérlőkben jó a Dell G5. A gép oldalára került a Thunderbolt 3-csatlakozás, a gigabites LAN pedig a Killer E2400-as gamermegoldása. Szintén örömteli hír, hogy a Windows Hello-kompatibilitásról sem feledkeztek meg a tervezők, így ujjlenyomat-olvasót használhatsz belépéshez.

A Dell nem lassította le a CPU-t, ezért a felhasználói teszteken remekelt a Dell G5 15, a GeForce GTX 1060 Max-Q azonban határozottan gyen-

gebb, mint a teljes értékű változat. Ettől még jól teljesít ez a laptop, a GTX 1050 Ti-nél erősebb, de a dizájnya egyáltalán nem gamer. A hangzás, a kijelző, a billentyűzet is egyszerű, a hűtés sem zajtalan, de legalább az üzemidő egészen jó ebben a mezőnyben.

### LENOVO LEGION Y530-15ICH

Szabadjára engedhették fantáziájukat a Lenovo tervezői, amit jól mutat a Legion Y530 egyedi formavilága. A zsanér nem a készülék külső élére, hanem nagyjából 2 cm-rel beljebb került, így a kijelzőt lehajtva lépcsőzetes a gép teteje, amelyen – bekapcsolva – szépen világít a Legion család Y-jele. Az egyediség nem merült ki ennyiben, ugyanis a portok szinte kivétel nélkül hátra kerültek – csakúgy, mint a korai notebookokon. Ez nem minden esetben előnyös elrendezés, de azért szerencsére a gép oldalára is jutott USB-port. A laptopot kinyitva a vékony kávéban biztosan megakad a szemed, ez tényleg jól sikerült, kár, hogy a webkamerát emiatt alulra száműzték. A fehér háttérvilágítás, egészen lapos billentyűzet kényelmes, a nagy gombokat könnyen el lehet találni, de az osztott ú és í már nem ennyire szivderítő látvány. Windows Hello-kompatibilis, biometrikus azonosítás nem került ebbe a notebookba sem, viszont a Harman audiorendszer szépen szól. Odabent a mezőnyben átlagosnak tekinthető konfiguráció, egy erős Core i7-8750H processzor és egy GeForce GTX 1050 Ti dolgozik 8 GB RAM és egy SSD-HDD kombináció társaságában. Az SSD szerencsés módon PCIe-kapcsolódik, de mindössze 128 GB-os, ami a rendszernek éppen elegendő – a nagy méretű AAA játékokat a lassú, 5400 rpm-es HDD-ről kell majd futtatnod. A gép nem kifejezetten nagy,





Dell G5 15 (5587)



Lenovo Legion Y530-15ICH

a hűtése zajszintje átlagos, akkumulátoros üzemeje azonban egészen hosszú.

### MSI GS73 STEALTH 8RE

Meglehetősen széles a Stealth sorozatba tartozó gép, cserébe vékony, és borítása több helyen is alumínium. Ez prémium megjelenést kölcsönöz neki, de a megépítés, az illesztések lehetnének precízebbek. Odabent a Core i7-8750H mellett egy GeForce GTX 1060 dolgozik, a vékony házba azonban csak szerényebb hűtés fért be, ezért az MSI csökkentette a GPU órajeleit. Tárhelyként egy szerény, 128 GB-os SSD-t, valamint

egy csigalassú, 1 TB-os HDD-t használhatsz. Itt az SSD csupán SATA-s, nem NVMe-s, ami a teljesítményén is meglátszik. Szintén becsapós a kijelző: az FHD felbontás, a 17,3 colos képátló és a 120 Hz-es frissítés jól hangzik, ám ez egy TN-panel, így a színek és a betekintési szögek elmaradnak a manapság elvárhatótól. A billentyűzetre – a szokatlan elrendezést leszámítva – nem lehet egy rossz szavunk sem: a SteelSeries RGB háttérvilágításos tasztatúra kényelmes, és jól néz ki.

A GS73 Stealth 8RE notebookra rengeteg port fért, így a Thunderbolt 3 mellett számtalan USB-t is fogsz találni.

A gép teljesítményben hozta az elvárható szintet, de a lefojtott GPU miatt az Acer Predator Helios 300-zal nem volt képes felvenni a versenyt. Az SSD sem segített túl sokat, a HDD-ről csak nagyon lassan töltődnek be a nagy méretű játékok, a hangzás vékonyka, és az akkumulátoros üzemidő sem a legjobb. Egyedi és sok tekintetben jó gamergépet alkotott az MSI, de néhány részletében nem a legjobb, és ára is elég magas lett.

### OMEN BY HP 15-DC0000NH

Vagány külsőt és masszív gépházat terveztek az új Omen laptopoknak.

A szögletes, modern dizájnból a vékonykává sem maradt ki, ráadásul a csuklótámasz szálcsiszolt alumínium, ami prémium hatást kelt. Az RGB-s, szegmenses háttérvilágítású, kényelmes billentyűzetet jól lehet használni akár gépelésre is, a Bang & Olufsen hangrendszer pedig szépen (bár nem kifejezetten erőteljesen) szól.

A matt, full HD-kijelző egy GeForce GTX 1050 Ti-hez kapcsolódik, proceszszorból pedig a többi résztvevőhöz hasonlóan itt is az Intel Core i7-8750H-t köszönhetjük. Ehhez egyetlen darab, 16 GB-os RAM-modul csatlakozik, illetve egy 256 GB-os NVMe SSD is, amely

## KÖZÉPKATEGÓRIÁS GAMERNOTEBOOKOK

Helyezés	Termék	Ár	Forgalmazó	Pontszám	CPU	GPU	RAM/háttértár	Kijelző	LAN/WLAN
1	<b>Acer Predator Helios 300</b> acer.hu	529 450 Ft	Acer Magyarország	94	Intel Core i7-8750H	GeForce GTX 1060 6 GB 1455-1733/ 2002 MHz	2×8 GB/256 GB NVMe SSD+1 TB 7200 rpm HDD	17,3", FHD, VA, matt, 144 Hz	Realtek GbE/ Intel Wi-Fi ac 9560
2	<b>MSI GS73 Stealth 8RE</b> msi.com	539 900 Ft	Micro-Star Inc.	87	Intel Core i7-8750H	GeForce GTX 1060 6 GB 1405-1671/ 2002 MHz	2×8 GB/128 GB SATA SSD+1 TB 5400 rpm HDD	17,3", FHD, TN, matt, 120 Hz	Killer E2500/ Intel Wi-Fi 9560 ac
3	<b>Dell G5 15 5587</b> dell.com/hu	489 990 Ft	Dell Magyarország	84	Intel Core i7-8750H	GeForce GTX 1060 Max-Q 6 GB 1265- 1480/2002 MHz	2×8 GB/256 GB NVMe SSD+1 TB 5400 rpm HDD	15,6", FHD, VA, matt, 60 Hz	Killer E2400 GbE/ Intel Wi-Fi ac 9560
4	<b>Asus TUF Gaming FX505GE</b> asus.hu	394 900 Ft	Asus Magyarország	81	Intel Core i7-8750H	GeForce GTX 1050 Ti 4 GB 1493-1620/ 1752 MHz	1×16 GB/1 TB 7200 rpm HDD+16 GB Intel Optane	15,6", FHD, VA, matt, 144 Hz	Realtek GbE/Intel Wi-Fi ac 9462
5	<b>OMEN by HP 15-dc0000nh</b> hp.com/hu	486 990 Ft	HP Magyarország	79	Intel Core i7-8750H	GeForce GTX 1050 Ti 4 GB 1493- 1620/1752 MHz	1×16 GB/256 GB NVMe SSD+1 TB 7200 rpm HDD	15,6", FHD, VA, matt, 60 Hz	Realtek GbE/ Intel Wi-Fi ac 9560
6	<b>Lenovo Legion Y530-15ICH</b> lenovo.hu	369 900 Ft	Lenovo Magyarország	76	Intel Core i7-8750H	GeForce GTX 1050 Ti 4 GB 1493-1620/ 1752 MHz	1×8 GB/128 GB NVMe SSD+1 TB 5400 rpm HDD	15,6", FHD, VA, matt, 60 Hz	Realtek GbE/ Intel Wi-Fi 3165 ac







MSI GS73 Stealth 8RE

méréseink szerint a mezőny egyik leggyorsabbja. A nagyobb játékokhoz egy 1 TB-os, 7200 rpm-es HDD is rendelkezésre áll, ami igazán hasznos kiegészítés.

A mérések során teljesen átlagos teljesítményt mértünk az Omen laptoptal – amit a Core i7-8750H CPU és a GTX 1050 Ti GPU párosából ki lehet hozni, azt megkapod. A portok száma, a vezérlők, de még a kijelző is átlagos, ellenben dizájnból kiemelkedően jó az Omen 15. A 2,4 kg-os gép elegáns, a zsanérok stabilan tartják a kijelzőt, a billentyűzet kényelmes, a touchpadnek pedig fizikai gombjai vannak. A mér-

nőkök még arra is odafigyeltek, hogy ne a szokványos, téglalakú tápegységet mellékeljék, hanem egy sokkal kisebb, lekerekített változatot, amellyel még gyorsítottásra is alkalmas az Omen 15. Sajnos a vonzó dizájnt drágán méri a HP, ezen az áron más gyártó már-már GTX 1060-as GPU-t szerel gépébe.

#### VERDIKT

Mindegyik, tesztküncre érkezett gamerlaptop alkalmas arra, amire kitalálták: gondtalanul játszani bármelyik játékkal. Jó volt látni a színes mezőnyt, a gyártók több részletet is máshogy va-



OMEN by HP 15-dc000nh

lósítottak meg, az alapkonfiguráció azonban szinte minden esetben azonos volt. Három cég drágább, GTX 1060-as GPU-val szerelt modellt küldött, amelyek közül a legerősebbnek az Acer Predator Helios 300 bizonyult. Az erő mellett külsőre is vonzó, masszív, és extrából sincs hiány, de ez a gép alapvetően játékra lett kitalálva, hordozni problémás, és üzemideje sem a legjobb. Az Omen 15 szép, még a töltő dizájnjára is odafigyeltek, de teljesítményéhez mérten igen magas az ára. A Dell gépe inkább általános külsejű, de van rajta ujjlenyomat-olvasó, és sikerült egy GTX 1060

GPU-t beépíteniük a mérnököknek. Ez azonban gyengített, Max-Q modell alacsonyabb órajelkkel, a billentyűzet is szimpla, a kijelző fényereje pedig nem a legmagasabb. A legolcsóbb notebookot a Lenovo küldte, amelynek ehhez mérten nem rossz a teljesítménye, de a szűkös SSD és a lassú HDD, valamint az átlagos kiépítés miatt nem mindenkinek fogja elcsavarni a fejét. Az Asus TUF Gaming FX505GE dizájnya, billentyűzete és kijelzője nagyon jó, ára is barátságos, de az Optane-HDD-kettős helyett az SSD-HDD jobb választás lett volna.

Simánmartin

Csatlakozások	Windows Hello	Méret, tömeg	PCMark10	Tárhely sebessége (szek. olvasás/írás)	Mért üzem-idő (PCM8)	3DMark Time Spy	Assassin's Creed: Origins	Deus Ex: MD	Final Fantasy XV	Unigine SuperPosition (1080ex/4Kop)
1×Type-C 1.0, 1×USB 3.1 Gen1, 2×USB 2.0, HDMI, SD	✘	432,3×290×29 mm, 3 kg	5130 pont	1575,5/564,2 MB/s	144 perc	3996 pont	54 fps (6507 pont)	52,9 fps	4396 pont	2124/3544 pont
1×Type-C TB3, 1×USB 3.1 Gen2, 2×USB 3.1 Gen1, 1×USB 2.0, HDMI, mDP, SD	✘	411,8×284,9×19,6 mm, 2,43 kg	4538 pont	504,5/443,9 MB/s	161 perc	3999 pont	53 fps (6167 pont)	379 fps	4358 pont	2126/3439 pont
1×Type-C TB3, 3×USB 3.1 Gen1, HDMI, Thunderbolt 3, SD	Ujjlenyomat-olvasó	389×275×25 mm, 2,61 kg	5089 pont	1430,9/230,9 MB/s	291 perc	3879 pont	49 fps (5450 pont)	474 fps	4237 pont	2032/3247 pont
2×USB 3.1 Gen1, 1×USB 2.0, HDMI	✘	360,4×262×26,8 mm, 2,2 kg	4746 pont	941/180,1 MB/s	166 perc	2560 pont	34 fps (4151 pont)	33,6 fps	2634 pont	1274/2274 pont
1×Type-C 1.0, 3×USB 3.1 Gen1, HDMI, SD	✘	360×263×25 mm, 2,38 kg	4948 pont	3394/1432,6 MB/s	223 perc	2517 pont	34 fps (4063 pont)	33,8 fps	2636 pont	1258/2218 pont
1×Type-C 1.0, 3×USB 3.1 Gen1, HDMI, mDP	✘	365×260×24,2 mm, 2,3 kg	4724 pont	1483,1/475,3 MB/s	237 perc	2587 pont	36 fps (4236 pont)	34,5 fps	2701 pont	1312/2306 pont





## Mobilitás

# Játékra termett mobilok

**M**INDENNAPJAINK RÉSZÉ-  
VÉ VÁLTAK A MOBILOS  
JÁTÉKOK, FEJLŐDÉSÜK  
PEDIG MIND A MINŐSÉG, MIND  
A TARTALOM TERÉN MEGKÉRDŐ-  
JELEZHETETLEN. Ma már könnyen  
találhatunk szemkápráztató grafikával  
megáldott, telefonra szánt alkalma-  
zásokat, a szoftverfejlesztők dicsérete  
mellett azonban a hardvergyártók előtt  
is kalapot kell emelnünk; nekik is kiemelt  
szerepük van abban, hogy ma már ilyen  
szívnalvas tartalmak is elférnek a  
zsebünkben. Egy-egy komolyabb vizuális  
effektusokkal operáló játék megfelelő  
megjelenítéséhez ugyanis komoly CPU-  
és GPU-teljesítmény szükséges, egy  
alaposan meghajtott videokártya és  
processzor pedig még PC-s környezet-  
ben is komoly hőt termel. Az egymástól  
hajszálnyira elhelyezkedő mobilkom-  
ponensek mellé viszont nem lehet  
hatalmas ventilátorokat beépíteni, ezért

a mérnököknek kreatív megoldásokkal  
kell megvédeniük a csúcra járatott  
eszközöket. Önmagában ez a problé-  
ma nem indokolná a gamertelefonok  
megjelenését, hiszen ez az okostelefonok  
minden kategóriájában felbukkan. A  
piac azért csapott le mégis a hangzatos  
gamer jelzőre, mert bizonyos régiókban  
brutális mennyiségű játékos jelent meg.  
Őket megcélözva pedig egy, a mobilhoz  
ügyesen kapcsolt játékkal jó néhány  
új felhasználót szerezhet egy gyártó,  
az „új” közönség pedig akár egy friss  
okostelefonos szériát is képes lehet  
felváltani. A kérdés már csak az, hogy  
a játékosok részéről mekkora igény  
van arra, hogy a kifejezetten számukra  
készített modellekkel vonuljanak csa-  
tába, és mennyire éri meg számukra a  
készülékváltást az a néhány extra. Mivel  
már az összes nagyobb gyártó elkezdte  
bejelenteni kifejezetten játékosoknak  
szánt készülékét, mi is körbejártuk a

piacot, hogy kiderítsük, mi tesz egy  
telefonot gamerré.

### EGY KIS IDŐUTAZÁS

Mielőtt rátérnénk a mobilpiacon meg-  
jelent konkrét készülékekre, érdemes  
egy kicsit visszatekinteni az időben,  
így hamar kiderül: nem első alkalom-  
mal próbálnak meg a gyártók betörni  
erre a piacra, bár tény, hogy minded-  
dig nem mutatkozott a jelenlegihez ha-  
sonló, tömeges érdeklődés a mobilos  
játékgépek iránt. Még jóval az okostelefonok megjelenése  
előtt érkezett meg az első, kifejezetten  
a gamerközösségnek készített telefon,  
a Nokia NGage. A készülék különleges-  
ségeként egy középre pozicionált kijel-  
zővel a későbbi hordozható játékkonzol-  
ok előfutáraként igyekezett meghódíta-  
ni a menet közben is játékra ácsingózó  
célközönséget, még exkluzív címek is  
készültek erre a masinára. Sajnos nem

volt rá akkora kereslet, mint azt a No-  
kia várta, és a játékok is viszonylag drá-  
gák voltak hozzá, a 2003-as modell  
azonban kétségtelenül megelőzte kor-  
rát (és még egy folytatást is kapott).  
Természetesen egyéb gamermobil-  
próbálkozások is akadtak: a Samsung  
még 2006-ban dobott a piacra egy két  
irányban szétcsúsztható készüléket,  
amely fektetett állapotban játékvezér-  
lő kialakítással várta a felhasználókat.  
A hazai piacig sajnos nem jutott el ez  
a modell, ugyanakkor létezett egy má-  
sik telefon, amelyből itthon is el-  
kelt néhány példány, ez pedig a Sonytól érke-  
zett Xperia Play volt. A már androidos  
alapokra építkező, szétcsúsztható ké-  
szülék egy komplett PlayStationre ha-  
jazó vezérlőfelületet kapott, és a vásár-  
lókat még egy játékbolt is várta, ahol  
a klasszikus PlayStation-játékok mo-  
bilra optimalizált változatát is besze-  
reztették. Sajnos ez sem húzta soká-



## TOP 5 GAMERMOBIL



**Asus ROG Phone**  
Az Asus ROG Phone 90 Hz-es kijelzővel, hátlapi RGB-logóval, programozható ultrahangos technológiára épülő gombokkal,

gőzkamrás hűtéssel, valamint egy opcionálisan csatlakoztatható külső hűtővel hívja fel magára a figyelmet.



**Honor Play**  
Elsősorban nyáklapkákat idéző hátlapi dizájnjal hívja fel magára a Honor készüléke, amely

kifejezetten pénztárcabarát áron enged betekintést a gamermobilok világába, és olyan extrákat is kínál, mint a GPU-turbó vagy az intelligensen kezelt rezgő visszajelzések.



**Huawei Mate 20 X**  
Bemutatóján a Huawei elnöke a Mate 20 X készüléket a Nintendo Switch konzollal vetette össze, és

valóban, ha alaposan kiemezzük a specifikációkat, könnyen kijöhet, hogy egy-két területen a mobil jobb. Ennek ellenére kevés országban teszi elérhetővé a gyártó.

### Razer Phone 2

Nem meglepő módon a PC-s közegben edződött Razer kínálja a jelenlegi legizgalmasabb mobilos játékgépet. A Razer Phone 2-ben a hűtésre gőzkamrás megoldást találunk, de van itt 120 Hz-es kijelző, hátsó RGB-s logó, extra szoftveres beállítások és még egy 24 bites DAC is.



**Xiaomi Black Shark**  
Az elsők között, tavasszal debütált a Xiaomi Black Shark modellje, amely egészen magasra tette

a léceket a konkurenciának. A baráti árcímke mellett olyan extrákat kínál, mint a folyadékhűtéses kialakítás, az első vásárlók pedig még játékvizsgálót is bezsebellhettek a készülék mellé.

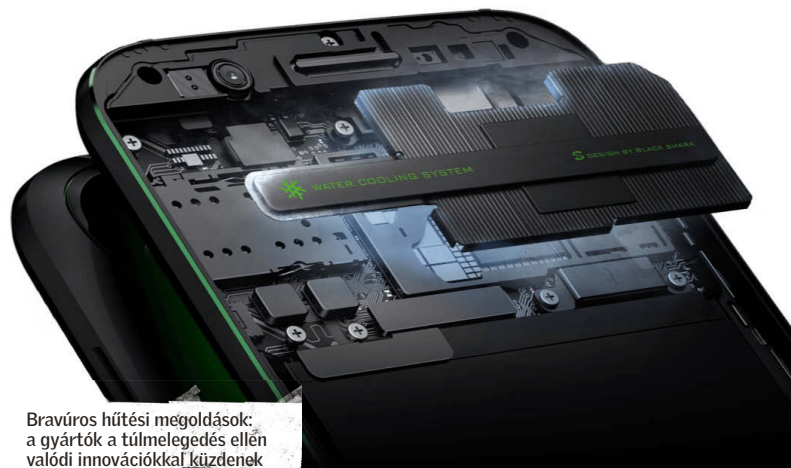
ig, többek között magas ára miatt sem vált túlzottan népszerűvé. Mint láthatuk, a történelem egyáltalán nem igazolja a gamermobilok életképességét, van azonban egyetlen modell, amely a megjelenése óta stabilan tartja magát: az Nvidia Shield tabletje. A készülék több szempontból is sikert sikerre halmozott: egyrészt hardveres téren messze felülmúlta megjelenésekor a riválisait, másrészt kifejezetten a szériához készített kontrollerral is beszerezhető a felhasználók, és nem utolsósorban az Nvidia támogatásának köszönhetően a PC-s játékok streamelésére már jóval a Steam hasonló megoldása előtt lehetőségük kaptak felhasználói. Emellett lélegzetelállító exkluzív játékok is megjelentek hozzá, még hozzá nem is akármilyen minőségben, a fejlesztők ugyanis komplett PC-s játékokat ültettek át a hordozható felületre, amelyek között olyan címeket találunk, mint a *Doom*, a *Tomb Raider* vagy a *Half-Life 2*.

### A SIKER RECEPTJE

Hogy kiderítsük, mi is kell egy sikeres játékgép készítéséhez, érdemes a konzolokat alapul vennünk, ugyanis a játé gépek már hosszú ideje stabilan tartják magukat a PC-s piac mellett is. Egy új konzoltól a legfontosabb elvárás, hogy vagy legyen képes a jelenlegi generációt teljesítményben és/vagy szolgáltatásban felülmúlni, vagy pedig szállítson olyan exkluzív címeket, amelyekkel vásárlásra/váltásra ösztönzi a felhasználókat. Még nem veszi fel a versenyt egyetlen androidos és iOS-es okostelefon sem a PS4 Pro, sem az Xbox One X grafikus képességeivel, exkluzívokkal azonban egészen jól állnak a mobilplatformok; egyre több olyan játékcímmel találkozunk, amelyeket kifejezetten az okostelefonos közösség számára készítenek a fejlesztők. A platformspecifikus játékok mellett az ideális gamerkészüléknek alapvetően két funkciót kell tökéletesen megvalósítania: az egyik a már említett hűtés, a másik pedig a hosszú üzemidő. Előbbire számos, rendkívül okosan kidolgozott példát találhatunk már a jelenlegi generáció modelljei között is, utóbbira pedig a gamergépek robusztus kialakítása kínálja a megoldást, mert a nagyobb méretű készülék belsejébe komolyabb kapacitású akkumulátort képesek belepacselni a tervezőmérnökök. Egy 4-5000 mAh-s akkumulátor pedig már tökéletesen elég ahhoz, hogy néhány órán keresztül maximálisra kapcsolt beállítások mellett pörgessük kedvenc játékunkat.

### JÖHET MÉG NÉHÁNY EXTRA

Természetesen a gyártók találtak még olyan területeket, ahol megpróbálhatják a gamerjellegét erősíteni. Ezek közül az egyik a megjelenítő; azon igyekeznek a készítőik, hogy a konkurenciát túllicitál-



Bravúros hűtési megoldások: a gyártók a túlmelegedés ellen valódi innovációkkal küzdenek

va kínálnak egyre jobb panelt és magasabb képfrissítési sebességet, néhány mobilban ennek köszönhetően már 120 Hz-es kijelzőt helyeztek el. Ez azonban még a kompetitív játékokban sem jelent túlzottan komoly előnyt, így nem biztos, hogy vásárlásra ösztönzi a célcsoportot. Emellett egy másik tulajdonságot is sikeresen átültettek az okostelefonos környezetbe a fejlesztők, még hozzá a gamertermékekre – főként PC-s környezetben – jellemző LED-világítást. Ezt a funkciót több modellben is megtalálhatjuk, bár egyikük sem túlzottan kreatív. A Razer és az Asus készülékének hátlapján egy szabályozható RGB-s logó kapott helyet, a ZTE játékosoknak szánt telefonján pedig egy alkalmazásból vezérelhető RGB-szalag fut végig a hátlapon – ennél talán még a nem túl sikeres Alcatel A5 is izgalmasabb koncepciót kínált felhasználóinak. A felsorolás itt még nem ért véget, akad néhány további izgalmas fejlesztés, mint például a haptikus visszajelzések megjelenése, vagyis a kontrollerekéhez hasonló, rezgő élmény bevezetése, ami játék közben valóban hasznos kiegészítő lehet. Az igazi áttörést itt a rezgőmotor mögött álló szoftverekben kell ke-

resnünk, néhány modellnek ugyanis már a játékoktól sem szükséges extra támogatás, képesek felismerni a játékmenet alapján a rezgés esetleges szükségességét, és így küldik az impulzust tenyerünk felé. Hasonlóan kezdeti fázisban van, de mindenképp említést érdemel a 3D-s hangzást szoftveresen előállító alkalmazások jelenléte, ami szintén nagyban növeli a játékelményt, főként, hogy a gamertelefonokban persze a hangzásra is károsan figyelnek a mérnökök. Mindezek mellett a PC-s játékosok számára ismerősen csenget az egygombos tuning lehetősége is, amit vagy szoftveres beállításként, vagy dedikált extra gombként kínálnak fel a gyártók, hogy a jobb játékelményt elérésének érdekében szükség esetén aktiválhassuk telefonunk maximális erőforrásait.

### KELL EZ NEKÜNK?

Bár akadnak izgalmas újítások, a jelen fejlesztési szintet tekintve a gamermobilok kirakatba állítása sajnos nem több, mint egyszerű marketingfogás az okostelefon-gyártók részéről. A „játékos” jelzőt rásüthetnénk bármelyik, csúcscatégoriájú modellre, amelyik képes maximális grafikán futtatni egy AAA-s címet. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a jövőben a gamertelefonok nem foglalhatnak majd el kiemelt helyet a gyártók készülő palettájában, kihagyott ziccer lenne nem nyitni egy ilyen szépen gyarapodó közösség felé. Könnyen lehet, hogy néhány éven belül tényleg lesz értelme egy gamermobil vásárlásának. Amint elkezdnek szállingózni a hardveres képességeket maximálisan kiaknázó játékok, jól jön majd egy fejlett vízűtés vagy egy grafénes hőelvezető-rendszer. Jelenleg azonban még csupán szemfényvesztésnek tűnnek a gamernek nevezett telefonok, amelyek lehetnek akármilyen színesek, szagosak, nem nyújtanak többet, mint az „egyszerű” csúcscatégoriás készülékek.

### KERESZTPROMÓCIÓK

Bár elsődlegesen nem gamertelefonként hirdette magát a Samsung Galaxy Note 9, azért külön kiemelte a gyártó már a telefon premierjekor, hogy a kezdeti időkben exkluzivitást kapnak játékosai a Fortnite-ban, emellett pedig egy egyedi skinnel is bővült a Note 9-re elsőként lecsapó játékosok tárháza. Ennek megfelelően a Mate 20 X bemutatóján már a Huawei is a PUBG-vel demózta a készülék hardveres tudását, így valószínű, hogy a jövőben az ismertebb mobilos címek mellé egy-két gamervonatkozású tartalom is társul majd, ami növelheti az adott telefonmodellek népszerűségét és a platform játékosainak számát is.

Luke



Ha áram van, minden van

## FSP Raider II 650W tápegység

**ÉVEK, SŐT ÉVTIZEDEK ÓTA SZAJKÓZZUK, HOGY MENYIRE FONTOS ALAPELEME A PC-NEK A TÁPEGYSÉG.**

Tavaly novemberben sikerült belefutnunk egy nagyon csúnya pofonba, ami megerősítette ezt az alapigazságot. A Nvidia meglepte tesztgépünket egy csúcskategóriás videokártyával, nevezetesen az RTX GeForce 2080 Ti-vel. Előzetesen végeztünk egy kis felmérést a kártyával kapcsolatban, amelyből kiderült, hogy a gyártó minimum 650 wattos tápegységet ajánl egy átlagosnak mondott konfigurációhoz (Intel Core i7-4770K CPU, 16 GB HyperX RAM, SSD, HDD). A tesztgépben egy ötéves, neves gyártótól származó, 750 wattos táp lapult, így magabiztosan pattintottuk be a kártyát a gépházba. A katarzis sajnos elmaradt, mivel elindítás után néhány másodperccel automatikusan újraindult a gép. Rövid tanakodás után arra jutottunk, hogy a tápegységgel lehet a gond. Az új táp egy FSP Raider II 650W lett,

amely sikeresen megbirkózott ezzel a feladattal, és azóta is hiba nélkül dolgozik a kártyával. Az új táp 80 Plus Silver minősítésű, ez elég jó hatásfokot garantál. Sajnos kábelezése nem moduláris, így elég nagy kábelköteget kell elrejtetni a gépházban. Ennek ellensúlyozására a kábelek laposak és harisnyásak, ami kicsit megkönnyíti az életünket. A 12 centiméteres ventilátornál hallottunk már halkabb megoldást is, de az igazat

megvallva a processzor és a 2080 Ti hűtése mellett nem zavaró ez a zajszint. A Raider II 650 W-t jelenleg 24 ezer forintért vásárolhatod meg. Aki sokallja ezt az árat, az gondoljon bele abba, hogy ezért cserébe kap öt év gyári garanciát, és biztos lehet abban, hogy a tápegység belsejébe minőségi alkatrészek kerültek. Na meg persze az sem mellékes, hogy ez garantáltan nem fogja megsütni a 450 ezer forintos 2080 Ti-t.



## INFO

**Gyártó:** FSP  
**Ár:** 24 000 Ft  
**Web:** fsp-group.com.tw

**Specifikáció:**  
12 cm ventilátor;  
lapos, harisnyás kábelezés;  
80 Plus Silver hatásfok;  
650 W névleges teljesítmény

**Pro:**  
minőségi alkatrészek,  
újfajta kábelezés, jó hatásfok

**Kontra:**  
nem moduláris kábelek,  
közepesen hangos, átlagosnál magasabb ár

85

Stílusos erő

## Aorus GeForce RTX 2080 Xtreme 8 GB

**R**OSKADÁSIG PAKOLTA EXTRÁKKAL ÚJ, TURING-ALAPÚ GEFORCE KÁRTYÁJÁT A

**GIGABYTE, VAGYIS AZ AORUS, DE A MAGAS FELÁR SEM MARADT**

**EL.** Vajon meddig lehet még fokozni egy kötelezően téglaformájú komponens dizájnját? – teheted fel jogosan a kérdést, ám a Gigabyte mérnökeinek éppen az a munkájuk, hogy minden újabb GPU megjelenésével meglepjék a gamereket. Az Xtreme modellnek már az elnevezéséből sejthető, hogy nem egy referenciakártyáról van szó, és ezt az Aorus sólyomjele is jól mutatja.

A háromventilátoros hűtés robusztus, és nincs híján az egyedi megoldásoknak. A középső ventilátor ellentétes irányban forog, és a többivel átlapoltan helyezkedik el. Ennek köszönhetően a légnyomás egyenletes a teljes hűtőborda felületén, nincs vakfoltja a hűtésnek. A 100 mm-es ventilátorok kettős csapágyazásúak, így

élettartamuk is hosszabb, emellett az aktív 3D-szabályzást is beépítették a mérnökök. Ennek hatására alacsony terheltség és hőmérséklet esetén a ventilátorok automatikusan leállnak, így gépeden néma csendben dolgozhatsz. Az unortodox ventilátormegoldás csak az egyik extrája a speciális Aorus WindForce 3X hűtésnek. A hőelvezetést több hőcső is segíti, és a prémium kártyáról a fém hátlap sem hiányzik. A világítással tovább javíthatod az összhatót, a kártya hátlapján, élén és a ventilátorok körül is egyedileg programozható RGB fényeket aktiválhatsz.

A referenciadizájnhoz képest két darab, extra HDMI-portot és négy év garanciát is kínál az Aorus RTX 2080 Xtreme. A gyári tuning során a válogatott GPU boostórajelét jelentősen felemelték 1710 MHz-ről 1890 MHz-re, a memóriához

azonban sajnos nem nyúltak. A tápellátás is erőteljes, ezért szinte kiált a manuális tuningért a kártya, amivel körülbelül 2 GHz-ig húzhatod a GPU órajelét. Még mindig drága a referencia GeForce RTX 2080, és ennél 40-50 ezer forinttal többet kérnek az Aorus RTX 2080 Xtreme-ért. Ez jelentős felár, cserébe nagyon erős hűtést, agresszív gyári tuningot és megerősített tápellátást kapsz, nem is beszélve az egyedi világításról. Méréseink során a kártya maga mögé utasította a többi RTX 2080-at, sőt nagyjából 15 százalékkal gyorsabb volt a GTX 1080 Ti-éknél is. Ugyanakkor a királyt, az RTX 2080 Ti-t nem képes beérni még ilyen komoly tuninggal sem, és stabil 60 fps-sel sem képes 4K felbontásra minden játék alatt.



## INFO

**Gyártó:** Gigabyte Technology Inc  
**Ár:** 329 900 Ft  
**Web:** hu.gigabyte.com

**Specifikáció:**  
Nvidia Turing, TU104,  
12 nm GPU;  
8 GB GDDR6, 256 bit VRAM; 1515-1890/8x1768 MHz GPU/VRAM órajelek;  
29 cm hosszúság;  
10 472 pont 3DMark Time Spy; 49,1 fps DeusEx:MK-4K;  
4547 pont FFXV-4K;  
64/414 W rendszerfogyasztás

**Pro:**  
modern külső, ötletes hűtés, óriási gyári tuning, extra HDMI-k

**Kontra:**  
minimális VRAM-tuning, 4K-ra 60 fps-sel nem mindig elég, magas felár

87





# Megérkezett a tökéletes Wi-Fi

**ÉLETÜNK ALAPVETŐ RÉSZÉ LETT A ZSINÓRNÉLKÜLI INTERNETELÉRÉS, EZÉRT IS OLYAN FÁJDALMAS, AMIKOR MEGBÍZHATATLAN, SZAKADOZIK ÉS LASSÚ.** Olyan megoldást mutatunk, amivel tényleg megvalósítható a tökéletes otthoni Wi-Fi hálózat. Végtelenül egyszerű egyetlen routert beállítani, és a közvetlen közelében netre kapcsolódni Wi-Fi-n keresztül. A valóságban azonban ez nagyon ritka, egyetlen router – legyen az bármilyen csúcsmoделl is – nem képes tökéletesen lefedni már egy közepes lakást sem. Ha pedig több emeletről, vastag betonfalakról van szó, bizony komoly hálózatra van szükség. Aki próbált már több jeltovábbítót és elérési pontot routerrel szinkronizálni, Wi-Fi-roamingot beállítani, csatornaoptimalizálást végezni, pontosan tudja, milyen nehéz feladat is ez, a magas kiépítési költségekről már nem is beszélve. De nem kell ennyi szenvedésnek alávetni magadat, van megoldás a tökéletes otthoni Wi-Fi-hálózatra: a TP-Link Deco meshrendszere.

## A WI-FI ÚJ GENERÁCIÓJA

A háztartások jelentős részében az internetelérés klasszikus felépítésű:

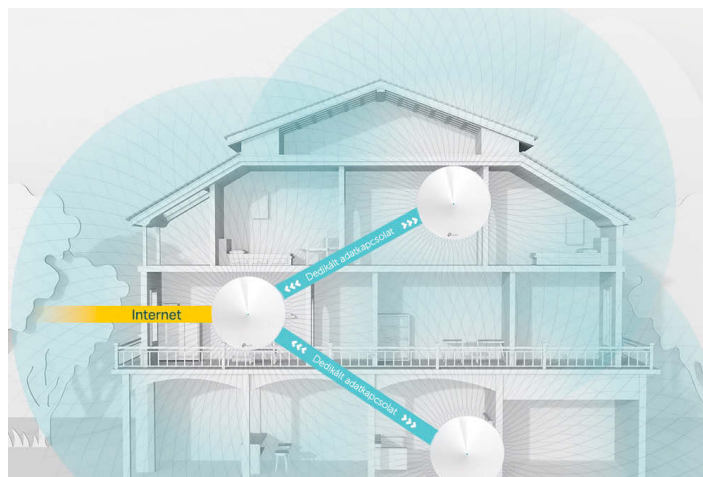
egyetlen központi routernek kell az egész lakást vagy házat beszórnia jellel. A mérnökök is tapasztalták, hogy ez messze nem ideális, ezért kidolgozták a meshrendszert, amely egészen máshogy működik. Ebben több, kisebb bázis üzemel, amelyek egymással saját, védett, nagy sávzélességű, zsinórmentes kapcsolaton kommunikálnak. Az elosztott kiépítés hatalmas előnye, hogy az egységek hatósugara összeadódik, és ezáltal egy óriási terület

re képesek lefedni egyetlen Wi-Fi-hálózati azonosítóval, alhálózatok nélkül, így nem kell SSID-k között ugrálnod, és folyton a vételi erősséget lesned a mobilodon. A mérnökök a kiépítést is felhasználóbarát módon oldották meg, egy mobilos applikációval kapcsolódhatsz a TP-Link Deco eszközökhöz, és ezen mindent be tudsz programozni, sőt segítséget kapsz a legjobb elhelyezéshez is. A felhasználóbarát kivitel nem jelenti azt, hogy le-

butított, szimpla elérési pontot kapsz szép csomagolásban. A dizájnos Deco M és P széria tagjai egyaránt megkapták a legfontosabb szolgáltatásokat, így a Wi-Fi ac szabványhoz kapcsolódó dual band-módot, a MU-MIMO-t, a gigabites LAN-portokat, a jelformálást (Beamforming), az IPv6-támogatást, QoS-t, beépített vírusvédelmet és szülői felügyeletet is. A rendszer ráadásul rugalmas, egyes, kettes és hármas csomagban is választhatod a Decot, amit szükség esetén további egységekkel bővíthetsz.

## AZ OKOSOTTHON ELŐSZOBÁJÁBAN

A TP-Link Deco rendszere, azon belül is az M9 Plus ennél is többre képes. A Wi-Fi ac-kapcsolat mellett ugyanis is Bluetooth- és ZigBee-hálózatokat is kezel, így az ezekkel kompatibilis okoseszközöket is rákapcsolhatod. Ez lehet okoskapcsoló, okosizzó, vízszivárgásjelző, ajtó- és ablaknyitás-érzékelő, okoszár, és még sorolhatnánk. Ezek akár más gyártótól is érkehetnek, miközben sokat megspórolsz azzal, hogy nem szükséges a drága központokat még külön megvásárolnod lakásod felokosításához. (x)



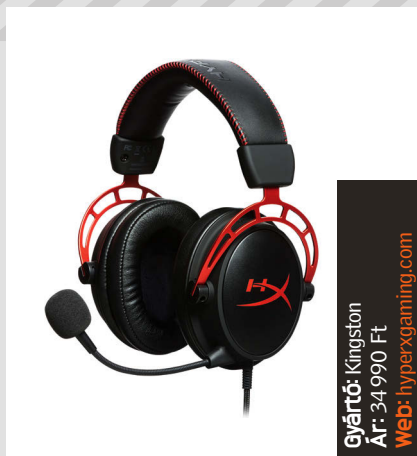


Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HEADSET

### HyperX Cloud Alpha



Gyártó: Kingston  
Ár: 34 990 Ft  
Web: hyperxgaming.com

A Kingston jó érzékkel szállt be a gamerfülesek világába, és Cloud szériája azóta is töretlen népszerűségnek örvend. Az új Alpha modell dupla kamrás, a párnázott pánt tartós és rugalmas alumíniumból készült, a flexibilis mikrofon pedig bármikor lecsatolható, ha nincs rá szükség. A lecsatolható, textilborítású kábelre in-line távirányító is került, ami megkönnyíti a vezérést. A négy pólusú, 3,5 mm-es jack kompatibilis minden platformmal, így nem csak PC-sek, konzolok is jó vásárt csinálnak egy Alphával.

## ALAPLAP

### Gigabyte Z390 Aorus Pro



Gyártó: Gigabyte  
Ár: 66 590 Ft  
Web: hu.gigabyte.com

A felső kategória alján található az új, Intel Z390-re épülő, LGA1151-es Aorus alaplap, amely 12 fázisú, tuningra előkészített feszültségszabályzót és sok-sok extra vezérlőt kapott. A nagy méretű PCH- és VRM-hűtés, illetve a dizájnos, programozható RGB Fusion 2.0 világítással felszerelt védőpajzsok mellett az M.2-es foglalatokhoz jár az elengedhetetlen hűtőborda is. A minőségi audiorész, az USB 3.1 Gen2 Type-C és az Intel LAN mellett a lap kezeli az Intel Optane memóriamodulokat, és akár a több GPU-s Nvidia kiépítéseket is.

## MONITOR

### Lenovo Y27G



Gyártó: Lenovo  
Ár: 129 999 Ft  
Web: lenovo.hu

Az egyik legolcsóbb gamermonitor jelenleg az Y27G, amelyben elérhető az Nvidia G-Sync-technológiája. Ez az összes, modern GeForce videokártyával kihasználható, és lényege, hogy adaptív vertikális képfrissítést aktivál, hogy a kép még igazán gyors mozgás közben se essen szét. Ehhez ideális a 144 Hz-es frissítésre képes, 27 colos, full HD felbontású VA-panel, amely 1800R sugárban ívelt is, és DisplayPort mellett HDMI-n is meghajtható. A 300 cd/m<sup>2</sup> fényerő átlagos, a betekintési szögek jók, a fogyasztás sem túl magas, és a gamerdizájn is jól mutat.

## PC-S KONTROLLEREK



1 **Steam Controller**  
17190 Ft  
steampowered.com

2 **Xbox One Controller (2016)**  
15990 Ft  
TIPP microsoft.hu

3 **Razer Raiju**  
51900 Ft  
razer.com

4 **Sony DualShock 4**  
15490 Ft  
sony.hu

5 **Trust GXT 545**  
7999 Ft  
trust.com

## BLUETOOTH-HANGFALAK



1 **JBL Xtreme**  
59900 Ft  
TIPP jbl.com

2 **Marshall Kilburn**  
63900 Ft  
marshallheadphones.com

3 **Bose Soundlink Revolve**  
69900 Ft  
bose.com

4 **B&O Beoplay P2**  
46490 Ft  
beoplay.com

5 **Philips Izzy BM6B**  
58990 Ft  
philips.hu

## 4K-S, HDR, 55 COLOS TÉVÉK



1 **LG OLED55B7V**  
499900 Ft  
TIPP lg.hu

2 **Panasonic TX-55FX780E**  
299900 Ft  
panasonic.hu

3 **Philips 55POS9002**  
429999 Ft  
philips.hu

4 **Samsung UE55NU8000T**  
289900 Ft  
samsung.hu

5 **HiSense H55U7A**  
193590 Ft  
global.hisense.com

## DUAL SIM-ES MOBILTELEFONOK



1 **Samsung Galaxy A8**  
87000 Ft  
samsung.hu

2 **Nokia 7 Plus**  
80990 Ft  
TIPP nokia.com

3 **Asus Zenfone 5 Lite**  
89990 Ft  
asus.hu

4 **Huawei P20 Lite**  
79990 Ft  
huawei.hu

5 **Sony Xperia XA2**  
87990 Ft  
sony.hu



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

#### INTEL

##### LGA1151

Intel Core i5-9600K	92390 Ft
Intel Core i5-8600K	87490 Ft
Intel Core i5-8400	72990 Ft
Intel Core i3-8100	40590 Ft
Intel Core i3-7100	42490 Ft
Intel Pentium G5400	24900 Ft
Intel Celeron G4920	19900 Ft

#### AMD

##### AM4

AMD Ryzen 7 2700X	108000 Ft
AMD Ryzen 7 1800X	80500 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	60000 Ft
AMD Ryzen 5 2600X	67900 Ft
AMD Ryzen 5 2600	53900 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	41400 Ft
AMD Ryzen 5 2400G	46200 Ft
AMD Ryzen 5 1400	38900 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	36990 Ft
AMD Ryzen 3 2200G	31600 Ft
AMD Ryzen 3 1200	25990 Ft
AMD Ryzen 3 1200	25250 Ft

### ALAPLAPOK

#### Intel LGA1151

Gigabyte Z390 Aorus Pro	66590 Ft
Asus TUF Z370-Plus Gaming	51900 Ft
ASRock Fatal1ty H370 Performance	39990 Ft
Asus Prime Z270M-Plus	37100 Ft
Gigabyte B360M HD3	23590 Ft
MSI B250M Mortar	22990 Ft

#### AMD AM4

Asus RoG Crosshair VII Hero Wi-Fi	94990 Ft
Asus RoG Strix X470-F Gaming	66500 Ft
Gigabyte X470 Aorus Gaming 5 WiFi	64490 Ft
Gigabyte B450 Aorus Pro	37000 Ft
MSI B450M Pro-M2	22090 Ft



## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Intel Celeron G4920	19 900 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Zalman CNPS80F	1 600 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte B360M HD3	23 590 Ft
<b>Memória</b> 8 GB Crucial DDR4-2400	17 900 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte GeForce GTX 1050 2 GB	42 200 Ft
<b>SSD</b> -	×
<b>Merevlemez</b> WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	12 490 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b> -	×
<b>PC-ház</b> Zalman ZM-T2 Plus	7 290 Ft
<b>Tápegység</b> FSP Hexa+ 400 W	12 900 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	137 870 Ft



## GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> AMD Ryzen 5 2600	53 900 Ft
<b>Processzorhűtő</b> -	×
<b>Alaplap</b> MSI B450M Pro-M2	22 090 Ft
<b>Memória</b> 8 GB Crucial DDR4-2400	17 900 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Palit GeForce GTX 1050 Ti 4 GB StormX	55 900 Ft
<b>SSD</b> Kingston A1000 240 GB NVMe	17 100 Ft
<b>Merevlemez</b> -	×
<b>DVD/Blu-ray egység</b> -	×
<b>PC-ház</b> FSP CMT120	10 900 Ft
<b>Tápegység</b> Be quiet! System Power 9 500 W	16 200 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	193 990 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Intel Core i5-9600K	92 390 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Noctua NH-U12S	19 990 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte Z390 Aorus Pro	66 590 Ft
<b>Memória</b> HyperX Predator DDR4-3200 16 GB kit	49 200 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte GTX 1070 Ti WindForce 2X	150 900 Ft
<b>SSD</b> Adata SX8200 480 GB NVMe M.2	38 390 Ft
<b>Merevlemez</b> WD Red 4 TB	37 990 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b> -	×
<b>PC-ház</b> Corsair Carbide Spec-03	17 300 Ft
<b>Tápegység</b> Be quiet! Pure Power 10 600 W	27 200 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	499 950 Ft



## Különösen ajánlott

Nehéz időszakon van túl a videokártya-piac: az elmúlt évben nagyjából minden erősebb kártyát felvásároltak a kriptovaluta-bányászok, emellett az AMD Radeon RX Vega modellek nem tudták megszorongatni az Nvidia GeForce-okat, így a csúcskategóriát mára ez utóbbi uralja. Szerencsére alábbhagyott a bányászláz, és a kínálat is helyreállt. Az AMD-nek csupán a középkategóriában van értékelhető ajánlata, itt azonban igazán jó vételeket találhatsz még úgy is, hogy a kártyák alapjai már több évesek. A Radeon RX 570 is ilyen modell, amely valójában egy ráncfelvarrott RX470, ám full HD felbontásban minden mai játékot élvezhető sebességgel képes futtatni, miközben nagyon barátságos áron beszerezhető. A Gigabyte 4 GB VRAM-mal szerelt kártyája azért is jó választás, mert egy robusztus, cserébe nagyon csendes WindForce 2X hűtést szereltek rá, ennek köszönhetően a GPU-t gyárilag közel 100 MHz-cel magasabb órajelre lehetett beállítani. Az év elején még 100-120 ezer forintos kártyát ma már 57 ezer forintért megszerezheted, ennyire pedig még 2019 első negyedévében is egészen jó vétel a Gigabyte Radeon RX570.

## INFO

**Gyártó:** Gigabyte  
**Ár:** 56 900 Ft  
**Web:** hu.gigabyte.com

### Specifikációk:

14 nm, Polaris 20;  
2048/128/32 shader/textúrázó  
/RoP; 1255/7000 MHz GPU/  
VRAM órajel; 4 GB GDDR5  
VRAM; 1x8-tűs tápcsatlakozó;  
1xDVI, 1xHDMI 2.0,  
3xDP 1.4; WindForce 2X hűtés,  
FreeSync 2;  
2x90 mm ventilátor;  
23,2 cm hosszúság

**Pro:** full HD-hez elegendő teljesítmény, csendes hűtés, gyári tuning

**Kontra:** nem új fejlesztés, csak 4 GB VRAM, FHD-nél többre nem képes

## Gigabyte Radeon RX 570 Gaming MI 4GB



# 85



# EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Kínában komoly társadalmi probléma az internetfüggőség

## Játépszichológia

# A JÁTÉKFÜGGŐSÉG KEZELÉSÉNEK VÉGLETEI

**NEM LÉTEZIK A JÁTÉKFÜGGŐSÉG KEZELÉSÉRE ÁLTALÁNOS KLINIKAI ELJÁRÁS, ÍGY ORSZÁGONKÉNT, SŐT AZ ELLÁTÁST NYÚJTÓ INTÉZMÉNY JELLEGÉTŐL FÜGGŐEN IS MEGLEHETŐSEN VÁLTOZÁS MÓDON KÖZELÍTI MEG A PROBLÉMÁT.** Míg Kínában, ahol az internetfüggőségre jelentős társadalmi problémaként tekintenek, és nyugati szemmel radikálisnak tűnő módszereket alkalmaznak kezelésére, addig a nyugati világban a kliensközpontú szemléletmód érvényesül, amelynek keretében a hagyományos terápiás eljárások mellett fényűző szolgáltatások is rendelkezésre állnak a függőségi problémákkal küzdők számára.

### KATONÁS FEGYELEM KÍNÁBAN

A kelet-ázsiai országban az internetfüggőségre súlyos egészségügyi problémaként tekintenek. Ez talán nem meglepő, ha hozzátesszük, hogy egy 2014-es felmérés alapján Kínában a legmagasabb az internethasználók aránya, akiknek körülbelül 10 százalékát tekintik függőnek. A problémát sürgősen orvosolni akarták, így megnövekedett az internetfüggőség keze-

### KI VAGYOK?

Nevem Zsila Ágnes. Fő érdeklődési területem a médiapszichológia és a popkultúra találkozása. Az ELTE Addiktológia Kutatócsoportjának tagjaként évekig részt vettem a videojátékok és az internethasználat pszichológiai vonatkozásainak vizsgálatában.

lésére specializálódott, katonai jellegű kiképzőtáborok száma, amelyek radikális eszközöket vetnek be a siker érdekében, ugyanakkor a hatásvizsgálatok alapján nagyfokú hatékonysággal működnek. Ezt jelzi, hogy az egyik legnevesebb létesítmény, a Daxing Internetfüggőséget Kezelő Központ vezetője, Dr. Tao Ran elmondása szerint a náluk alkalmazott kezelések 75 százaléka sikeres. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy az eljárás meglehetősen szigorú keretek között zajlik: a bentlakásos intézményben az ablakokat rács fedi, a lakók egyenruhát viselnek, és előre meghatározott napirendet követnek. Nyugati gondolkodásmód szerint azt mondhatnánk, úgy élnek akár három-négy hónapig is az intézményben, ahogy a börtönlakók: hajnalban felkelnek, tornáznak, majd egyéni és csoportos foglalkozásokon vesznek részt, azután pedig parancsszóra korán aludni térnek. A táborban mindemellett gyógyszeres kezelést kapnak, amely a függőséggel együtt járó pszichés problémák enyhítésére szolgál (pl. depresszió, szorongás). Ezen a ponton érdemes megemlíteni, hogy ugyan az intézmény internetfüggőség kezelésére jött létre, az egyik fő problémát az internethasználat zavarán belül az onlinejáték-függőség jelenti az ott kezelt fiatalok körében. A foglalkozásokon különböző terápiás módszerek alkalmazásával próbálnak segíteni a bentlakók-

nak: csoportterápia és családterápia mellett önvizsgálatot is beépítenek a napirendjükbe. Emellett a katonai gyakorlatok végzését is jótékony hatásúnak vélik, amely rendre és fegyelemre tanítja a függőségük alatt kontrollvesztetté vált fiatalokat. Az irányításvesztés azonban gyakran ott kezdődik, hogy a fiatalok nem önszántukból jelennek meg, hanem szüleik kényszerítik őket, akik jelentős összegeket hagynak az intézményben azért, hogy ott „kigyógyítsák” gyermeküket a függőségből. A Daxing Központban például 9300 júan (kb. 380 ezer forint) egy havi kezelés költsége. A borsos ár mellett elrettentőek azok a korábbi hírek is, amelyek szerint egyes intézményekben elektrosokkot és testi fenyítést alkalmaztak a terápia hatékonyságának növelésére. Ezek hatására 2009-ben szigorú rendelkezéseket léptettek érvénybe: betiltották az elektrosokk használatát, és bezárással fenyegették azokat az intézeteket, amelyekben fizikai büntetést alkalmaztak. Ennek ellenére 2017-ben szárnyra kelt a hír, miszerint egy 18 éves fiú két nap után életét vesztette egy ilyen, katonai jellegű táborban, ahova édesanyja vitte el játékfüggősége miatt. A család 42 ezer forintnyi előleget fizetett a kezelésért, amelynek teljes költsége 22 800 júan (kb. 940 ezer forint) lett volna. A kórházban derült fény arra, hogy a fiú testét tetőtől talpig sérülések borítják, ami feltehetően





Luxus rehabilitációs központ, ahol függőket kezelnek



A nyugodt, harmonikus környezet fontos része a terápiának



Vasfegyelem a katonai táborban



A legdrágább csoportterápiák egyiké



## HA TE MONDOD

**Robert Downey Jr.: „Az, hogy megváltam a szertől, egyike volt életem három legmeghatározóbb eseményének a színésszé válás és a gyermekvállalás mellett. A három közül a józanság elérése volt a legnehezebb.”**

a durva bánásmód eredménye. Később az is kiderült, hogy az intézménynek nem volt működési engedélye. Nemcsak a körülmények tűnhetnek elrettentőnek egy európai ember számára, hanem a keleti kultúra sajátos gondolkodásmódja is furcsa lehet a probléma megközelítését illetően: míg Kínában a rendet, a tekintélyt és a fegyelmet a társadalom alapvető építőköveinek tekintik, így a problémake-

zelés alapját is elsősorban ezek helyreállításában látják, addig a nyugati társadalmakban a megoldást éppen a kötöttségektől mentes, személyközpontú rekreációban látják.

### LUXUS REHABILITÁCIÓS KÖZPONTOK AMERIKÁBAN

A nyugati országokban a játékkülfüggőség kezelésének leggyakoribb módjai a pszichoterápia, a kognitív viselkedésterápia, a 12 lépéses programok, amelyeket néha gyógyszeres kezeléssel kombinálnak, valamint különböző egyéni és csoportos terápiás eljárások (pl. művészetterápia). Ezek célja alapvetően az, hogy a függőséghez vezető irracionális, egészségtelen gondolatokat és érzéseket egészségesebb irányba tereljék, s ezáltal a viselkedésben is változást idézzenek elő. Egyes szakemberek szerint ennek az a legmegfelelőbb módja, ha a függőséggel küzdő személy kiszakad megszokott környezetéből, és természetben keresi lelki békéjét, ahol egy időre megszabadulhat a modern élet kötöttségeitől. Azok a rehabilitációs központok, amelyek ezt a szemléletmódot követik, arra törekednek, hogy a személy számára kényelmes, pozitív és támogató környezetet nyújtsanak a gyógyuláshoz, amelyben biztonságos körülmények között sajátíthatnak el hatékony megküzdési stratégiákat. A felsőbb árkategóriás, luxus rehabilitációs központok ezt maximálisan figyelembe veszik, így szolgáltatásaik repertoárjában olyan egzotikus programok is szerepelnek, amelyek az átlagos amerikaiak számára is gyakran megfizethet-

lenek, a magyar ember számára pedig egyenesen fényűzőnek tűnhetnek. A kliensközpontság már a szolgáltatások kínálatában is megmutatkozik: a legtöbb helyen a személy maga választhat, hogy bent fekvő vagy ambuláns kezelést szeretne-e, és a terápia hosszát is meghatározhatja (leggyakrabban 30 és 60 napos kezelést ajánlanak, de léteznek egy-két hetes programok is). Emellett a terápia jellegét (pl. egyéni vagy csoportos, hipnoterápia vagy élményterápia) és a kísérő programokat (jóga, akupunktúra, kirándulások) is ő állíthatja össze. A legolcsóbb kezelések a személy igényeitől függően már havi 3000 dollártól (kb. 850 ezer forint) elérhetőek, de a luxus rehabilitációs központok árfekvése általában havi 30 ezer és 65 ezer dollár (kb. 8500000–18430000 forint) között mozog. Ezek azonban gyakran húsznál is többféle terápiás módszert kínálnak, exkluzív edzőteremmel és szaunával felszerelt, különleges szabadidős programokat ajánlanak (pl. sziklamászás, sivatagi túra), és magasan képzett, számos szakemberből álló személyzettel rendelkeznek. A Betty Ford Centerben például külön orvos, ápoló, pszichológus, spirituális tanácsadó, dietetikus és személyi edző segíti a kliens gyógyulását, mindezt havi 33000–67700 dollárért (kb. 9360000–19200000 forint) az egyéni igényeknek megfelelően. A csodás környezetben fekvő Dunes East Hampton szolgáltatásai között emellett jóga, meditáció, masszázs-terápia és túrázás is megtalálható, itt azonban a havi költségek 65 ezer dollárnál kezdőd-

nek. Csakugyan mélyen a zsebébe kell nyúlnia annak, aki szeretne eltölteni egy hónapot a több mint harminc éve függőségek kezelésével foglalkozó, ismert szakember, Dr. David Sack által vezetett Promises Malibuban, ahol olyan hírességek is megfordultak, mint Britney Spears vagy Robert Downey Jr. A Kínában elterjedté vált katonai táborok 50-100 férőhelyével szemben ezekben a luxus rehabilitációs központokban általában mindössze öt-tíz személy ellátásáról gondoskodnak egy időben. Tudni kell azt is, hogy itt a függőségek széles körére kínálnak kezelési módszereket, így nemcsak viselkedési függőségeket (pl. internetfüggőség, szerencsejáték-függőség), hanem kémiai szerekhez (pl. alkoholhoz, droghoz) fűződő zavarokat is kezelnek. Ennek oka az, hogy az általános megközelítés szerint a kémiai és a viselkedési függőségek hátterében egyazon mechanizmusok állnak: mindkét esetben a függőség tárgya uralja a személy életét, ami jelentős károkat okoz az egyén és környezete testi-lelki egészségében. Ezért a kezelés módjában is hasonló megközelítést alkalmaznak. A gyógyulási folyamat körülményei azonban meglehetősen változatosak, amint azt a fenti példák is bizonyítják. Ezeket mérlegre állítva láthatjuk, hogy bár a Kínában bevált katonai táborok és az amerikai luxus rehabilitációs központok is nagy hatékonysággal működnek, nem mindegy, az ember milyen körülmények között szabadul meg a függőségétől. Ezt pedig a kulturális háttér mellett legfőképpen a pénz határozza meg.

## HAZAI PÁLYA

Az európai országokban leggyakrabban egyéni és csoportos pszichoterápia, valamint gyógyszeres kezeléssel kombinált programok révén kezelik a játékkülfüggőséget. Emellett elterjedtté váltak az online segítő fórumok is. A klinikai kezelést többnyire civil és nonprofit szervezetek biztosítják. Mivel az esetek jelentős részében a függőségben szenvedő személy kiskorú, a család bevonására is gondot fordítanak. Magyarországon jelenleg még nincsenek széles körben elérhető, célzott kezelési programok. A problémáról elsősorban konferenciák és ismeretterjesztő programok révén tájékozódhatnak az érdeklődők. A személyesen érintettek egyéni úton kérhetnek tanácsadást, illetve kérhetik olyan alapítványi intézetek segítségét is, amelyek más függőségekre specializálódtak, de fogadnak játékkülfüggőséggel küzdő személyeket is (pl. a Magadért Alapítvány vagy a Megálló Csoport Alapítvány).



## Mozdulj Gamer

# EZ VOLT A MI ÖT KEDVENC SPORTNAPUNK

**JÓ TÁRSASÁGBAN GYORSAN TELIK AZ IDŐ, ERRE REMEK PÉLDA AZ IS, HOGY A 2015 AUGUSZTUSÁBAN ELINDULT MOZDULJ GAMER MOZGALOM MÁR MILYEN HOSZSZÚ IDEJE SZERVES RÉSE A MI ÉLETÜNKNEK IS.** Megszámolni is ne-

héz, hány Mozdulj Gamer sportrendezvényen mozogtunk veletek együtt, most pedig úgy döntöttünk, hogy a 2019-es évet egy kis múltidézéssel indítjuk, és összeszedjük a számunkra legkedvesebb MG megmozdulásokat. Nagy tervekkel ugunk neki az idei évnek is, remélhető-

leg hamarosan erről is beszámolhatunk majd nektek. Az új infókért továbbra is a Mozdulj Gamer hivatalos Facebook-oldalát ([facebook.com/mozduljgamer](https://facebook.com/mozduljgamer)) és weboldalát ([mozduljgamer.hu](https://mozduljgamer.hu)), illetve a GameStar Online Extra life rovatát érdemes figyelni.

## 1. AZ ELSŐ MOZDULJ GAMER SPORTNAP

2015 szeptemberének végén a Malomudvarban egy GameNighttal összekötve rajtolt el az első ilyen móka, ahol lasertagsata és egy Zombie Run futóverseny is várta az érdeklődőket. Már itt látszott, hogy a lasertagpuskákat nem kell nagyon messzire pakolnunk, mivel imádtátok ezt a sportlehetőséget, és egyértelmű volt, hogy a jövőben is sokszor ki szeretnétek még próbálni.



## 2. AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB KIDOBŐSCSATÁJA

Alig egy hónappal később már a Millenárist vettük célba, és a korábbi kidobóscsapatot pedig annak rendje s módja szerint sikerült is megdöntenünk. Bevalljuk, a szerkesztőség tagjai itt leginkább azzal voltak elfoglalva, hogy HP fejét minél többször eltalálják, de természetesen mindez csak szeretetből történt. Főleg szeretetből.



## 4. YOUTUBEREK GOKARTVERSENYE

2017 nyarán Unfield volt az aktuális Mozdulj Gamer sportnagykövet, aki előbb Kiss Imivel és Szirmai Gergővel vonult a versenypályára, majd a Mozdulj Gamer gokartversenyén veletek is megmérkőzött. Sokak meglepetésére egyébként a végső döntőben nem a nagykövet, hanem az egyik látogató diadalmaskodott, le a kalappal előtte.

## 5. LASER FORCE-BAJNOKSÁG

Ötödikként mindenképpen a legutóbbi sportrendezvényt kell megemlítenünk, vagyis a Mozdulj Gamer Laser Force-bajnokságot, amelyen olvasóinkkal kiegészítve a GameStar csapata is elindult. Veletek együtt végül sikerült a második helyig menetelnünk, de a két győzelemig tartó döntőben egyszerűen nem találtunk fogást a végső bajnokon. Lassan kezdenek begyógyulni a sebeink, úgyhogy várjuk a visszavágót.

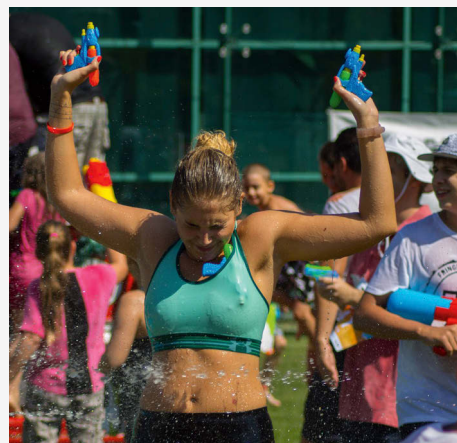


## MI IS AZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

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 önfejlesztés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül e mozgalom víziója is a mi fejünkből pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése, a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvénysorozat keretében a játékosok tehetnek valami jót magukért, egymásért és néha még másokért is, mindezt úgy, hogy közben remekül érzik magukat. Hiszen ez is csak játék.

## 3. A LEGNAGYOBB HAZAI VÍZIPISZTOLYOS ÖSSZECSAPÁS

2016 augusztusában már egy egészen más rekordot vettünk célba: ekkora a legnagyobb hazai vízipisztolyos összezsáplás hoztuk össze szabad téren, a Millenáris előtt. Szerencsére az időjárás is nekünk kedvezett, így kicsik és nagyok önfelédten tudták egymásra szórni a nedves áldást a világ minden elképzelhető, erre alkalmas eszközével. Itt épp Nyári Dia színésznő tartott velünk, de persze messze nem ez volt az utolsó alkalom, hogy egy híresség vagy épp egy youtuber is részt vett egy Mozdulj Gamer rendezvényen.





# PLAYIT CARD

REGISZTRÁLJ MOST!

**BANKKÁRTYA\***  
**GAMER KEDVEZMÉNYEKKEL!**



TOVÁBBI RÉSZLETEK  
[www.playitcard.hu](http://www.playitcard.hu)

\*A Mastercard prepaid bankkártyát a Dipocket Ltd. bocsátja ki.

A kártya fenntartásának díja 2019. január 1-től havonta 499Ft, kizárólag amennyiben van tárolt összeg a kártyán a tárgy hónapban. Amennyiben 0 Ft van a kártyán, nincs fenntartási költség, így ha azt az aktuális vásárlásodnak megfelelő pénzüsszeggel töltöd fel, a következő inaktív hónapokban nem kell fizetned.

Részletes szerződési feltételekről a <https://playit.dipocket.org/legal/tariffs> oldalon tájékozódhat.

KÁRTYÁD EGYSZERŰ KEZELÉSÉHEZ  
TÖLTSD LE AZ ALKALMAZÁST!

Letölthető az  
App Store-ból

SZERZD MEG:  
Google Play





## Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A)JÁTÉK

# Ring of Elysium

A battle royale műfaj piacát jelenleg a superkomoly *PlayerUnknown's Battlegrounds* és a cukormázos, mókás/poénos *Fortnite* páros uralja. Sajnos a két véglet között egyetlen kiemelkedő cím sem volt addig, amíg a *Ring of Elysium* be nem táncolt a színpadra. Ez a játék néhány izgalmas ötlettel, laza hangulattal, de komoly fegyverkezéssel próbálja megnyerni magának mindkét tábor bizonytalan tagjait. Maga a játékmenet alapja változatlan: bekerülünk egy nagy pályára, ahol 99 ellenfelünkhöz hasonlóan próbálunk életben maradni az egyre szűkülő területen. A fegyverek és a felszerelési tárgyak szét-szórva várnak ránk, és minden játékos azon dolgozik majd, hogy mielőbb megszabaduljon tőlünk. A különbség a vizuális stílusban, a pályában és a kutyukban van. Induláskor elélnk táru a térkép, és egy egyszerű kattintással kiválaszthatjuk, hogy pontosan hova szeretnénk megérkezni a meccs elején, emellett azt is látjuk, hogy

a többiek hol fognak kikötni. Ezután választhatunk egy felszerelési csomagot, ebben rejlik a pálya átszeléséhez szükséges extra kutyunk. Választhatunk snowboardot, ejtőernyőt vagy jégcsákányt. Mindegyiknek megvan a maga haszna: a snowboarddal nem lesz szükségünk autóra a megfelelő terepen, az ejtőernyővel egy magasabb hegyoldalról elrugaskodva átrepülhetünk nagyobb területeket is, a csákánnyal pedig biztonságban átkelhetünk a problémásabb terepeken. Akármelyiket is választjuk, mindegyik egyedi élményt csempész a meccsünkbe. A játékmenet finomságai mellett jellegzetes ázsiai körítést kapunk, tehát túlóltözött (vagy éppen alulöltözött) animekarakterekre hasonlító avatárok lövöldöznek egymásra a hófödte csatatéren. A szóban forgó alkotás teljesen ingyenes, így ha a stílusvilág és a játékmenet finomságai felkeltették az érdeklődésedet, egy kattintással már ki is próbálhatod a Steamen keresztül.

### F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

### A hónap játéka



## Final Fantasy XIV – A Requiem for Heroes

A Square Enix *Final Fantasy XIV*-ért felelős csapata bejelentette, hogy közeleg a *Shadowbringers* kiegészítő, amely rengeteg újdonsággal tömi majd meg a piac második legjobb MMO-ját. Mielőtt azonban a nyáron esedékes csomag befutna, még vár ránk nem kevés tartalom. A 4.5-ös update lesz a bővítmény sztorijának felvezetője, ezt pedig két darabban kapjuk meg. Januárban a Part 1 került terítékre, ami baljós háborút ígér. Bár Ala Mhigo végre ténylegesen felszabadult, a Scions of the Seventh Dawn csoport tagjai egymás után szenderülnek megmagyarázhatatlan álomba. A béke őrői nélkül kérdéses, hogy meddig tartható fenn a rend, a mi dolgunk pedig így az lesz, hogy kiderítsük mi áll a scionokat mérgező álom hátterében. A sztoriküldetések mellett egy új Alliance Raid, a Return to Ivalice is megnyílik, tele új ellenfelekkel és zsákmánnyal. Egy új kisebb dungeon, a The Ghimlyt Dark is bekerül, szintén új jutalmakkal és egy izgalmas sztoriküldetéssel. A frissítés fő attrakciója azonban nem a sok új kazamata, hanem egy teljesen új karakterosztály, a blue mage lett. Ez a mágusfajta a vadlányok képességeit másolja: tuskéket szór, vízszugarat lő, jégnyilakkal támad. Ahhoz, hogy valaki felvegye a kasztot, szüksége lesz egy 50-es szintre fejlesztett magic vagy war foglalkozásra, illetve teljesítenie kell az *A Realm Reborn* sztoriszálának misszióit. Természetesen a kék mágus 50-es szintről indul, így a jelenlegi korlátig csak húsz lépcsőfoknyi fejlődés vár a kísérletező kedvű kalandorokra. Igaz ugyan, hogy meccskeresővel nem fejlődhet, cserébe viszont társaihoz képest extra mennyiségű tapasztalati pontot kap mindenért. Ha más nem, akkor talán ez az új kaszt lefoglalja a kalandorokat a *Shadowbringers* érkezéséig.



### A hónap frissítése



## Artifact – 1.1

Az indulás után alig egy hónappal a Valve jött, és már helyre is rakta az *Artifact* (teszt az 56-57. oldalon) egyik legkritikusabb pontját, a fejlődési rendszer teljes hiányát. Az 1.1-es frissítés érkezése óta akármilyen játékmódban is kártyázunk, tapasztalati pontokat kapunk, és szinteket léphetünk. Utóbbiak nem csak csinos kis számokat jelentenek a nevünk mellett: bizonyos szintenként extra jutalmakat zsebelhetünk be, ezek között pedig ingyenes kártyacsomagok és ún. eseményjegyek is vannak, amelyeket egyébként sehogy

máshogy nem lehet megszerezni vásárláson kívül. Ezenfelül a játék már MMR rangsorolási pontrendszerrel méri az egyes játékmódban mutatott teljesítményünket, és olyan ellenfeleket keres, akik megfelelnek az értékeinknek. Kiegyensúlyozottabb meccseket játszhatunk így, amelyek már MMR-pontokért mennek, ezért akkor is van tétjük, ha egyébként ingyenes játékmódban bohóckodunk. Az, aki a megjelenési hullám után nem talált okot arra, hogy újra elindítsa az *Artifact*-et, mindenképpen nézzen vissza, érdemes.



## World of Warplanes – 2.0.9

Tartogatott néhány extrát az ünnepi eseményt tartalmazó frissítés azoknak is, akik a karácsonyi kaland után töltötték be a *World of Warplanes* kliensét. A brit Hawker gépvonal több új repülővel bővült. A Typhoon, a Tempest, a Sea Hawk és a Hunter a 7-es, 8-as, 9-es és 10-es osztályokat ékesíti, és mindegyikük fejleszthető és megvásárolható a fejlesztési fa ágain keresztül. A játékmódban is történt pár kisebb-nagyobb változás, ezeknek köszönhetően pedig a légvédelmi lövegek sebzése már

10-20 százalékkal erősebb, a bombázórepülőök 10 másodperccel később indulnak, illetve a teljes Albion: Wings of War mókát felfüggesztették egy időre. Utóbbi misszió vissza fog térni valamikor, de a Wargaming fejlesztői előbb egy kicsit át akarják dolgozni, hogy ne unhassunk rá az aszimmetrikus harcokra. Mindemellert természetesen rengeteg egyensúlybeli változás és hibajavítás történt, illetve több promóció és prémium repülő is bekerült. A gyűjtők ne felejtsek el felmarkolni azokat sem!



## Heroes of the Storm – Imperius

Sokakat megijesztett a Blizzard azal, amikor bejelentette, hogy a *HotS* csapat egy részét új projektekre fogja átcsoportosítani. Szerencsére továbbra sincs szó tartalmi sivárságról, ennek pedig ékes bizonyítéka Imperius, a bátorság megtestesítője. Először a *Diablo III*-ban ismerkedhettünk meg az arkangyallal, aki hatalmas, lándzsaszzerű fegyverével kiharcolta magának a démonok tiszteletét. A jövőben nemcsak a pokol lakói, de a Nexus harcosai is rettegni fogják. A karakter egy közelharcos sebzésosztó, aki ugyan túlél

pár komolyabb csapást, de tankként meglehetősen gyengén teljesít. Ettől függetlenül még egyáltalán nem szontalan a frontvonalban, köszönhetően komoly sérüléseket okozó képességeinek. Imperius felnyársal, és lángba borít minden ellenséges hóst, miközben a szent fényvel saját védelmét is erősíti. Az arkangyal nem éppen a legbonyolultabb karakter, de abszolút kezdőknek azért mégsem ajánlanánk. Néhány órányi gyakorlás után azonban bárki képes lesz hatásosan pörgetni a bátorság fegyverét.

## Trove – Crystal Combat

Nem vicceltek a *Trove* fejlesztői, mindjárt három új helyszínnel köszöntöttek 2019-et. A játék központi világhoz csatlakozott új planéták a The Cerise Sandsea, a Hollow Dunes és a Weathered Wasteland. Mindegyik rengeteg új izgalmas kalandot ígér, de a mókát eddig nem látott ellenfelek fogják megnehezíteni. Mivel ezek a szörnyetek sötétségbe burkolódnak vagy várják a mit sem sejtő kalandorokat, nehéz lesz leküzdeni őket. A játékosoknak maguknak kell felkutatniuk

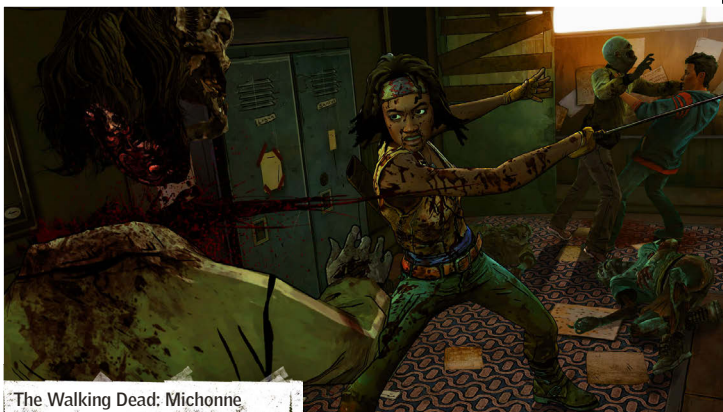
a frissen bekerült Crystal felszerelési tárgyakat és a Cosmic köveket, hogy erejükkel elkeressék a sötétséget, és levághassák a szörnyeket. Az új világok és szörnyek mellett egy ötcsillagos dungeon is helyet kapott a frissítésben, a kitarításáért pedig rengeteg izgalmas jutalom jár. Laikus vagy veterán kalandozók is találnak majd bőven elegendő tennivalót az update-nek köszönhetően, így most mindenképpen érdemes letölteni a *Trove*-ot, és tenni vele egy próbakört.





# Extra life

» THE WALKING DEAD



The Walking Dead: Michonne



The Walking Dead: A New Frontier



The Walking Dead: Season One



The Walking Dead: Season Two

## Játékvilág

# THE WALKING DEAD

**H**AJSZÁLON MÚLOTT CSUPÁN, HOGY AZ UTÓBBI TIZENÖT ÉV LEGSIKERESEBB FÜGGETLEN KÉPREGÉNSOROZATA (ÉRTSD: NEM A DC VAGY A MARVEL KIADVÁNYA) EGYÁLTALÁN A NAGYKÖZÖNSÉG ELÉ KERÜLHETETT. 2003-ban ugyanis, a The Walking Dead indulásakor a Spawn és The Darkness füzetekről ismert Image Comics döntéshozói kevés fantáziát láttak egy újabb zombitörténetben. Lerágtott csontnak tartották, emiatt Robert Kirkman, a képregény írója megengedett magának egy kegyes hazugságot: azt állította, hogy az apokaliptikus háttérben valójában földönkívüliek állnak, akik eszközként használják az élőholtakat, megteremtve az invázió feltételeit. A trükk bevált, az első füzet nyomtatásba került, majd pillanatok alatt elkapkodták a vásárlók, és mire kiderült a turpisság, már a kiadó sem tudott haragudni Kirkmanre, aki eredetileg másként képzelte el élete fő művét. Mielőtt kialakult volna a végleges koncepció, George A. Romero horrorpápa 1968-as kultfilmje, Az élőhalottak éjszakája közvetlen foly-

### ISMERD MEG JÁTÉSZÓTEREDETI

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

tatásának szánta, amely értelemszerűen a '60-as években játszódott volna. Végül egy kollégája javaslatára helyezte napjainkba a történetet, és tette meg annak főszereplőjévé Rick Grimes seriffhelyettest, aki arra ébred a kómából, hogy összeomlott a civilizáció, a holtak visszatérnek az élők hátsárára éhezve, a túlélők pedig igyekeznek kibekkelni, amíg... Nos, hadsereg már nincs, rendőrség sincs, magyarul senki sem mentheti meg őket, emiatt aztán maguknak kell boldogulniuk. Fegyverre, élelmiszerre, ivóvízre, gyógyszerre és biztonságot, jól védhető menedékre van szükségük. Jobbára tapasztalati úton különböző módszereket dolgoznak ki, hogyan lehet észrevétlenül átvágni a hordába tömörült és ide-oda vándorló kóborlók tömegén, miként lehet őket a kívánt irányba terelni, satöbbi. A legnagyobb veszély viszont még az apokaliptikus körülmények ellenére is a többi ember jelenti, sosem lehet tudni, hogy a szembejövő ismeretlen tényleg barátkozni akar, vagy csak más túlélők javaira fáj a foga. Kirkman nagyon hamar felismerte, hogy kockázatos kizárólag az olvasóközönség megborzongatására építeni (no nem mintha Tony Moore és Charlie Adlard illusztrációi hatására ne futkározna a hideg hátunkon), ezért alaposan kidomborította a 2003 októberében megszakítás nélkül futó, jelenleg a 186. füzetenél tartó sztori drámai oldalát.

### KÓBORLÓK A KÉPERNYŐN

Természetesen nem maradt észrevétlen a kétszeres Eisner-díjas The Walking Dead siker, a leggyorsabban az amerikai AMC kábelcsatornánál kapcsoltak. Frank Darabont filmrendező és forgatókönyvíró (A remény rabjai, Halálsonon) vezénylete mellett ismert, de nem A listás színészekkel (Andrew Lincoln, Jon Bernthal, Sarah Wayne Callies, Laurie Holden, Jeffrey DeMunn, Lennie James és Norman Reedus) leforgatták a mindössze hat epizódból álló első évadot. A fogadtatás felülmúlta a nézettségi adatoktól örömtétessé vált AMC minden várakozását, hamar be is rendelte a második etapot, hogy – immáron a kurtán-furcsán kiebrudalt Darabont nélkül – addig üsse a zombit, amíg mozog. A többi pedig már, ahogy mondani szokták, történelem. A sorozat már a kilencedik szezon közepén tart, és noha kiszállt a főszereplője, valamint elvesztette nézőinek kétharmadát, még mindig képes átlagosan ötmillió embert a képernyők elé ültetni. És akkor még nem vettük figyelembe azokat, akik csak az ismétlésre érnek oda, felvételről vagy egy másik országban nézik, esetleg letorrentezik. Fontos megjegyezni, hogy miközben rengeteg, a képregényekből ismerős karakter és történet-szál (Hershel farmja, a börtön és a Kormányzó, Alexandria, Negan és a Megváltók, a Suttogók stb.) visszaköszön az AMC sorozatában, az alkotói szabadság örve alatt bőven



elendő változtatásra került sor ahhoz, hogy a legnagyobb rajongónak is tudjon újat mutatni. Például Shane karaktere, Rick kollégája és barátja jóval nagyobb szerepet kapott a képernyőn, mint a füzetekben, ahol például senki sem találkozhat a közönségkedvenc Daryl Dixonnal. Néhányan még élnek rajzolt formában, miközben már rég kiírták őket a sorozatból és fordítva. Aki ennyi idő alatt sem csömörölt meg a zombiktól, elmerülhet a 2015-ben rajzolt Fear the Walking Deadben is, amely más helyszíneken, más túlélők szemszögéből mutatja be, hogyan ért véget az általunk ismert világ, és mi következik azután. Mellesleg az AMC tervei között további testvér-sorozatok is szerepelnek, noha konkrétumokkal még nem örvendeztették meg a rajongókat. Jó alapanyag lehet a Kormányzó (Brian Blake a képregényekben és a könyvekben, Philip Blake a sorozatban), illetve a baseballütős Negan múltja is, de az sem kizárt, hogy az egyre inkább megkerülhetetlen kínai piacot veszik célba, ha már úgyis ott játszódik majd a The Walking Dead: Typhoon regényfolyam.

### A ZOMBI NEM JÁTÉK

Már a tévénezők előtt sem voltak ismeretlenek a Rick Grimes vezette túlélők

kalandjai, amikor az addig csupán szűkebb vásárlói réteget megszólítani képes Telltale Games piacra dobta formabontó kalandjátékát. A 2011-ben debütált *The Walking Dead: Season One* egyaránt lenyűgözte a kritikusokat és a vásárlókat, akik még azt is megbocsátották a stúdiónak, hogy epizodikus rendszerben, mondhatni cseppenként adagolta a tartalmat. Cel-shading grafikája, mélyen megindító drámai története, pazarul megírt karakterei, a képregényből (és a sorozatból) átruccant vendégszereplők, valamint az akkor újszerűnek ható, időkorlátos feleltválasztással, Quick Time Eventekkel és korlátozott eszközhasználatlaltal operáló játékmenete a legmenőbbek közé katapultálta a fejlesztőcsapatot. A cég minden korábbi sikerét elhalványító játék számtalan díjat nyert, mi több, jó néhány médium az év legjobbjának választotta. Ebben persze nincs semmi meglepő, Lee Everett szerepében óvni és gondozni az elárvult Clementine-t olyan emlékeztető élmény, amit mindenkinek meg kellene tapasztalnia. Mielőtt megjelent volna a sokak által várt második etap, a Telltale 2013-ban kiadott egy rövid történeteket feldolgozó DLC-t. A *400 Days* leginkább a tévés évadok közé ékelődő websorozatokra emlékeztet. Ugyanab-

ban az évben bemutatkozott végre a *The Walking Dead: Season Two*, s habár az írógárda munkájára ezúttal sem lehetett panasz, már érződött, hogy az erőforrásait jó néhány projekt között szétforgácsoló stúdió csökkenteni kezdte az epizódokra jutó játékidőt. Ebben már a picit idősebb, de még mindig a felnőttek védelmére szoruló Clementine-t irányíthattuk. Azután, ahogy leketyegett az ötödik epizód is, hosszabb szünet következett, 2016-ig nélkülözniük kellett a zombirajongóknak a Telltale kiténtető figyelmét. Abban az évben viszont előbb a kóborlókat katanával felszereltelő harcos amazonnak, a franchise egyik legnépszerűbb karakterének szenteltek egy háromfelvonásos minit *The Walking Dead: Michonne* címmel, majd újtárra indították a harmadik szont is. A *The Walking Dead: A New Frontier* kapcsán viszont csavartak egyet a formulán, és Clementine helyett egy másik túlélő, a családja maradékát kétségbeesetten egyben tartani igyekvő Javier Garcíát tették meg főszereplőnek. Az időközben rendkívül talpraesett tinivé cseperedett lány azért továbbra is kulcsfontosságú karakter maradt. Olyannyira, hogy a beszédes című *The Walking Dead: The Final Season* során már ismét őfelette

vehetjük át az irányítást. Egy ideig úgy tűnt, hogy a mindössze négyrészesre tervezett finálét nem sikerül befejezni, ám a közelmúltban becsődölt Telltale fejlesztőinek Robert Kirkman cége, a Skybound Entertainment mentőkőtelet dobott, így ha a többi bejelentett projekt nem is, ez még elkészülhet. A mobilos címeket nem számítva három további stúdió próbált szerencsét a franchise-zal, de mindnek beletört a bicskájá. A Team17 megkísérelte összeházasítani *The Escapists* játékmenetét a zombikkal, de a pixeles Rick Grimes nem érdekelte a börtönből szökős alkotás rajongóit, ők inkább a második részre vártak. Míg a *The Escapists: The Walking Dead* vesztét az okozta, hogy készítői rosszul mérték fel az igényeket, addig a *The Walking Dead: Survival Instinct* és az *Overkill's The Walking Dead* egyszerűen pocskék játékok. A Terminal Reality FPS-e Daryl Dixon és bátyja, Merle szerepeltetése ellenére akkorát bukott, hogy a cég kénytelen volt lehúzni a rolot. Utóbbiról pedig épp az elmúlt hetekben vált egyértelművé, hogy a licenc használata kizárólag marketingcélokat szolgált, mert az égdta világon semmit sem tesz hozzá az elbaltázott kooperatív lövölde nyújtotta „élményhez”.

Chavalier







Versenyek, amelyekre érdemes lesz odafigyelni

## A 2019-ES NAGY E-SPORT-NAPTÁR

**TÉLEN AZ E-SPORTRA TELEPEDETT IPARÁG IS ÁLOMBA SZENDERÜL, DE AMINT KIBÚJNAK AZ ELSŐ NAPSUGARAK, BEINDUL A HAJTÁS A KUPÁKÉRT.** A 2019-es szezon is rengeteg izgalmas eseménnyel kecsegtet, és minden műfajban számítunk legalább egy-két nagyobb bajnokságra, amelyekre még az egyszeri játékrajongónak is jó lesz odafigyelniük.

### CSAK EGY TŰLÉLŐ MARADHAT

Mindjárt az elején érdemes felboncolni az ipar újoncainak nagyobb ligáit. Mind a *Fortnite Battle Royale*, mind a *PlayerUnknown's Battlegrounds* fejlesztői elindítják saját versenysorozatukat, amelyekről egyelőre nem sokat tudunk, de ettől még nem mehetünk el mellettük szó nélkül. Az Epic Games jelenleg a 2019-es év végére készül, a stúdió ugyanis meg kívánja rendezni az első hivatalos Fortnite World Cupot. A játék népszerűségét elnézve talán nem

lövünk nagyon mellé, ha úgy gondoljuk, ez lehet 2019 legnagyobb nyugati e-sport-versenye. A nyemrény az Epic százmillió dolláros e-sport-alapjának egy darabja lesz, de a végleges számokat még nem ismerjük, ahogy a pontos versenyműformátumot vagy az időpontot sem. Egyelőre csak annyit jelentettek be a rendezők, hogy szólóban és párosban is várható megmérettetések. A műfaj másik titánjának fejlesztője közben készül a PUBG Global Championshipre. Itt kilenc régió fog egyénileg lefuttatni több versenysorozatot is, amelyek célja a gyengébbek kiszórása. Mind a kilenc szereplő aztán továbbküldheti legjobbjait a szezon végén megrendezendő világbajnokságra, amelynek tétje legalább kétmillió dollár lesz. Azért, hogy a rajongók közelebbről is megismerkedhessenek majd a résztvevő csapatokkal, egy All-Star eseményt is tartanak a szezon közepén. A Global Championship pontos időpontja még nem ismert, de azt már tud-

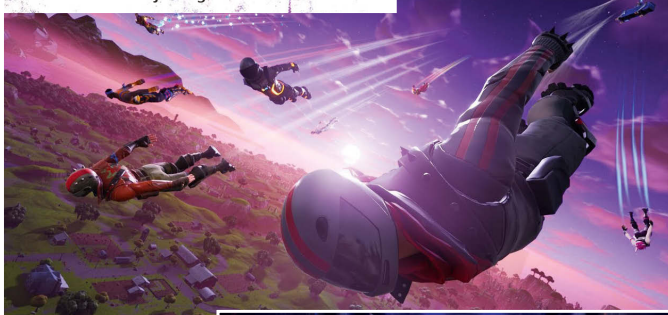
juk, hogy valamikor novemberben számíthatunk rá.

### A CÉLKERESZT TŰLOLDALÁN

Szerencsére az FPS műfaj nagyjainál már nem ilyen ködös a helyzet. Az év egyik legizgalmasabb eseményét a *Counter-Strike: Global Offensive* már februárban leszállítja. Az IEM Katowice 2019. február 28-án indul, és várhatóan március 3-án meg is koronázzák a bajnokokat. Az már biztos, hogy olyan legendák, mint a Navi, a Faze, a Liquid vagy a Cloud9 ott lesznek, és mindent bele fognak adni az egymillió dolláros nyereményalap oroszlánrészéne megszerzéséért. Nem kisebb harc megy majd a Rainbow Six: Siege Invitational 2019-en sem, ami a Ubisoft taktikai lövöldéjének éves nagy viadala. Ezen a versenyen a világ 16 legjobb Siege csapata csap össze a szintén egymillió dolláros nyereményalapért. A közel egy hétig tartó versenysorozatban részt vesz a G2 Esports,

a Fnatic, a Faze Clan és még sokan mások. Az első meccsek február 11-én kezdődnek, a döntőt pedig február 17-én tartják. Ennél azért hosszabb mókát ígér az FPS-piac harmadik nagy szereplője, az *Overwatch*, amelynek ligája február 15-én folytatódik a második szezonnal. A Blizzard még nagyobb felhajtást szeretne idén, és ehhez meg is van minden eszköze. A 2019-es évadban már húsz csapat fog szerepelni, ami nekünk főleg azért jó hír, mert a London Spitfire-ön kívül végre egy második európai formáció, a Paris Eternal is megméreti magát. A megnövekedett csapatlétszám mellett a helyszínek is változnak. Az első szezon teljes egésze a Blizzard arénájában zajlott, de idén a résztvevők által képviselt városok adnak otthont a vándorló cirkusznak. A teljes szezon ezúttal is négy szakaszon keresztül zajlik majd, mégpedig szakaszonként öt hétig, és az egészet ősszel, egy nagyszabású világbajnokságon zárják le. Tavaly a Lon-

A Fortnite népszerűsége az e-sport-nézőszámoknak is jót fog tenni



### E-SPORT-INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságod profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.



Az idei Rainbow Six: Siege Invitational a játék történetének legnagyobb versenyét ígéri



### EURÓPA NAGYOT VÁLTOZOTT

A League of Legends európai ligájában rengeteg változás történt. Az EULCS is átvált az amerikai ligában bevált franchise rendszerre, azaz tíz csapat örökre bevásárolta magát a versenybe, és innentől nem eshetnek ki, hacsak valamilyen szabályszegés miatt ki nem teszik őket. Amikor elindul a tavaszi szezon, sokan meglepődnek majd, hiszen nem minden korábbi szervezet rendelkezett a szükséges összeggel, és így újak érkeznek a helyükre.

Az eddigi legjobb Windows játék céljára

KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.



# Az E-SPORT rovat támogatója a Lenovo.

Windows 10 operációs rendszerrel



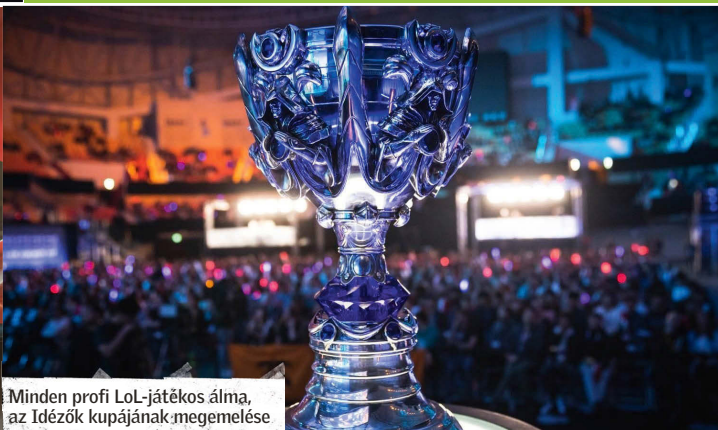
A Dota 2 világbajnokság fő tétje, az Aegis

## HAJRÁ, MAGYAROK!

A hazai játékosoknak és rajongóknak egyaránt jó hír, hogy a Magyar Nemzeti E-Sport Bajnokság 2019-ben pörög csak fel igazán. A League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive-, a Rainbow Six: Siege-, a PlayerUnknown's Battlegrounds- és a Hearthstone-versenyek alapszakaszai január 15. környékén indulnak az ESL rendszerén keresztül. A döntőket áprilisban szervezik, az összdíjazás pedig 15 millió forint lesz. A versenyszabályokat megtaláljátok az mneb.hu oldalon.



Az Overwatch League új csapatokkal és új beosztással igyekszik kedvezni az európai rajongóknak is



Minden profi LoL-játékos álma, az Idézők kupájának megemlése

## NÉPSZERŰSÉGÉT ELNÉZVE TALÁN NEM LÖVÜNK NAGYON MELLÉ, HA ÚGY GONDOLJUK, A FORTNITE WORLD CUP LESZ 2019. LEGNAGYOBB VERSENYE

don Spitfire meglehetősen magabiztos előnnyel nyert, így kemény munka vár azokra, akik át akarják venni a londoni srácok helyét.

### VIRTUÁLIS KÜZDŐSPORT

Meglepően nagyot nőtt az elmúlt időszakban a verekedős játékok közössége, így erről a műfajról sem szabad megfeledkezni. Az év első nagyobb rendezvényét a Red Bull szervezi, a játék pedig nem más lesz, mint a 2018-ban megjelent és hatalmas sikert aratott *Dragon Ball FighterZ*. A január 26-án és 27-én esedékes vetélkedő helyszíne Los Angeles, a selejtező pedig mindenki számára nyitott volt, így jó eséllyel új csillagokat láthatunk majd felragyogni az arénában. A januári megmérettetést aztán a verekedős játékok legfontosabb eseménye, az EVO követi, pontosabban annak japán részlege. Ez február 15-én indul, és február 17-ig tart. A kétnapos verekedős parti alatt a résztvevők összecsapnak *SoulCalibur VI*-ban, *Tekken 7*-ben, *BlazeBlue Cross Tag Battle*-ben, *The King of Fighters XIV*-ben, *Street Fighter V*-ben és

*Guilty Gear*-ben. Ez lesz a tökéletes felkészülés az augusztus 2-4-én esedékes nagy EVO rendezvényre, amelyre már a világ minden tájáról érkeznek versenyzők, és olyan olyan címekben csapnak majd össze, mint az *Injustice 2* vagy a *Super Smash Bros. Melee*. Ha már *Smash*, az EVO előtt is kapunk még belőle bőven, köszönhetően a február 1. és 3. között megrendezendő *Genesis 6*-nak. Ez lesz a világ első *Super Smash Bros. Ultimate* prémium versenye, ennek megfelelően pedig a világ legnépszerűbb *Smash*-játékosai vesznek részt rajta. *TSM Leffentől*, *Hungryboxon* át *Axe*-ig mindenki ott lesz, aki számít. Ha most ismerkedsz a *Super Smash* közösséggel, érdemes lesz szemmel tartanod legalább ezt az év verekedős versenyt.

### AZ ÖSVÉNYEK MESTEREI

Természetesen a modern e-sport-szféra legismertebb játéka sem maradnak bajnokságok nélkül. A *Dota 2* és a *League of Legends* profi ligák sok változáson mentek át, de ettől még ugyanúgy várják a nézőket és játékosokat már sokadik éve. Az el-

ső nagyobb *Dota 2*-rendezvény február 22-én kezdődik az IEM Katowice rendezésében. A nyereményalap 300 ezer dollár lesz, a résztvevők listáját pedig már véglegesítették. Az *EHOME*, a *Ninjas in Pyjamas*, a *Fnatic*, az *Alliance*, a *Team Secret* már garantáltan ott lesznek új kihívókkal együtt. A következő, még nagyobb *Dota 2* megmérettetésre, az *ESL One Birmingham 2019*-re május 28-án kerül sor. Természetesen mind eltörpülnek a *The International 2019* mellett, amely várhatóan ezúttal is milliókat fog megmozgatni. Idén Sanghajba megy a rendezvény, amelynek fő része augusztus 20. és 25. között zajlik majd. Ez az a *Dota 2*-verseny, amit mindenképpen figyelni akartok, mert itt gyűlnek össze a világ legjobbjai, és várhatóan ismét egekig nyúló nyereményalap vár majd a bajnokokra. A *League of Legends* frontján enélkül szolidabb szezonra számíthatunk. A 2019-es évad tavaszi részlege január 26-án indul mind az európai, mind az amerikai arénákban. Tíz csapat vetélkedik majd tíz héten keresztül csoportkörrendszerben, és a

cél minél több győzelem bezsákolása lesz. A legjobb részt vehet a szezonközépi bajnokságon, amit aztán a nyári szezon követ majd. A három legjobban teljesítő csapat aztán indulhat az ősszel megrendezendő *Worlds 2019*-en. Az idei világbajnokságokat Európa látja vendégül, így aki személyesen is szeretne találkozni példaképeivel, annak enél jobb lehetősége nem adódik rá idén. Addig azonban még hátra van a tavaszi és nyári szezon, így bőven lesz még mit nézniük a *League of Legends*-rajongóknak is. Mindent egybevetve egy izgalmas és eseménydús e-sport-szezonra számíthatunk. A felsoroltakon kívül még számos játék rengeteg játékos küzd majd az elismerésért és a pénzgyereményekért. A versenyeket előreláthatóan a *Twitch.tv*-n közvetítik, ha pedig valamiről lemaradtok, akkor az *Event VODS* oldal készsége felkínál minden felvételt a világ legfontosabb e-sport-rendezvényeiről. Keresd meg a neked való műfajt, és szurkolj együtt a több millió rajongóval!

Hunter

LENOVO LEGION Y530

www.lenovo.hu



Windows 10

Lenovo™



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

A DC legújabb sztárja



Film  
szuperhősfilm

**FINOMAN SZÓLVA SEM HIBÁTLAN A DC FILMES UNIVERZUMA.** Az acélember, a Batman Superman ellen: Az igazság hajnala, a Suicide Squad – Öngyilkos osztag és Az Igazság Ligája is hihetetlenül megosztó lett, és nem csupán a kritikusok körében. Ezek közül kiténik a 2017-es Wonder Woman, amely képes volt megtörni a stúdiót sújtó átkot, és elérte, hogy az identitászavaros Liga ne szegje kedvünket a Warner Bros. franchise-ától. Mivel a csapatfilm fiaskója után a DC filmes adaptációinak felügyelete egy új vezető, Walter Hamada kezében összpontosult, ezért reménykedhettünk abban, hogy a jövő már nívósabb alkotásokkal kecsegtet, és a Wonder Woman nem csupán egyszeri csoda volt Hollywoodban. Hamada közeli barátja, a horrorfilmenken (Démonok között, Insidious) edződött James Wan pedig bebizonyította, hogy ha kellő kreatív szabadságot és megfelelő büdzsét kap, akkor sajátos ötleteivel és egyedi stílusával valami olyat tud teremteni, ami kirángatja a brandet a mocsárból. Így is történt. Ha el tudjuk fogadni, hogy Dolph Lundgren egy óriási csikóhalon ülve beszélget az emberek környezetet szennyező természetéről Willem Dafoe páncélozott cápán üldögélő Vulkójával, akkor remekül fogunk szórakozni a já-

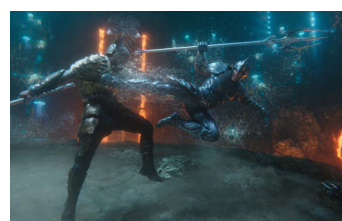
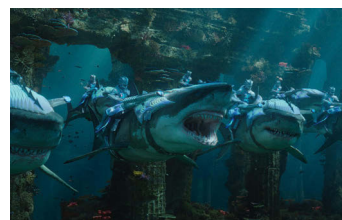
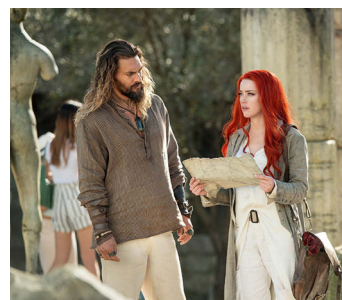
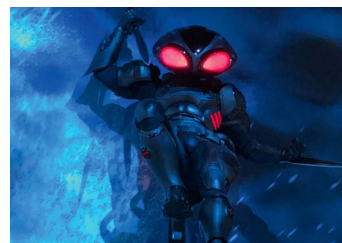
tékidő alatt, ugyanis az Aquaman maga mögött hagyta a Batman Superman ellen és Az acélember komor, realista hangulatát, amit felváltott egy színekben gazdag tengeralatti világ annak minden csodájával, furcsaságával és veszélyével együtt. Wan és a vizuális effektusokért felelős szakemberek olyan látványvilágot alkottak meg, amely vetekszik a legpofásabb külsínnel rendelkező blockbusterekkel is (szégyen, hogy még Oscar-jelölt sem lett), a víz alatti összecsapások pedig elképesztőek és grandiózusak lettek. Persze nem csupán a környezeten legeltethetik a nézők a szemüket. Jason Momoa az Igazság Ligájában már ízeltlábú adottságokkal, hogy neki találták ki Arthur Curry szerepét, a karakter eredetfilmjében azonban teljes értékűen meg tudta mutatni, hogy nem csupán a karizma, de a karizmája is elég nagy ahhoz, hogy elvigyen a hátán egy önálló történetet. De nemcsak ő, hanem a film legfontosabb női karakterét, Merát alakító Amber Heard is megérdemli az elismerést, aki a külsőségek és az előítéletek ellenére nem egy üres fejű cicababa az izmos főhős mellett, aki arra vár, hogy megmentse; a ketten közötti kémia remekül működik.

A filmek pozitívumát erősíti még az illusztris szereplőgárda is, elvégre olyan színészeket köszönhetünk a mellékszerepekben, mint Nicole Kidman, Patrick Wilson, Dolph Lundgren és Willem Dafoe, akiknek sikerült elérniük, hogy ebben a művi világban – amelynek minden porcikájáról ordít a green screen – ne tűnjenek annak. Kár, hogy az Aquaman főgonosza, a képregényhű Black Manta (Yahya Abdul-Mateen II) erősen felejthető, az elején felvezetett környezetszennyező szál elsikkad, és a film nem igazán tud mértéket tartani sem, így bármennyire jól áll neki a szemet gyönyörködtető látvány, bizonyos elemeket erősen túltol. Az viszont vitathatatlan, hogy James Wan elérte, hogy a sokszor gúny és popkulturális viccek tárgyává tett Aquaman az egyik legcoolabb karakterré váljon, és reményt kelt, hogy a DC univerzuma még nincs veszve. A bevételi siker azt mutatja, hogy a nézők vevők Momoa hablegénykedésére, így nem csoda, hogy már elő is készítették a folytatást. Ha az is hasonló vagy ennél jobb minőséget képvisel majd, akkor áldásunk rá.

Szada

Felkészül a Shazam.

3,5/5







Film  
animációs  
szuperhősfilm

## Hálósövők, ha találkoznak... Pókember: Irány a Pókverzum!

**ÉVTIZEDEK ÓTA FELNÉZNEK A FIATALOK A BARÁTSÁGOS ÉS KÖZKEDVELT PÓKEMBERRE.** És nem csupán azért, mert millióknak tanította meg a „nagy erő nagy felelősséggel jár” kifejezést, hanem mert példaértékű az, amit képvisel. A legtöbb alkalommal Peter Parker képében láthattuk pókarcot hősködni, a Sony azonban hatalmas kockázatot vállaltva ebben a sajátos stílusú animációs filmben egy másik Pókembert, a világszerte kevésbé ismert Miles Moralest tette meg főszereplőnek, ráadásul egy olyan koncepcióról beszélünk, amelyben több univerzum pókfejei egyesülnek. A kiadó kreatív szabadságot és tisztességes büdzsét adott a forgatókönyvön dolgozó Phil Lord–Rodney Rothman párosnak, valamint a rendezői feladatokat vállaló triónak (Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman), akik egy minőségi, sőt párját ritkító művel hálálták meg a bizalmat. A Pókember: Irány a Pókverzumban Miles (Shameik Moore) megtanulja használni a képességeit, és azt, hogy miképpen válhat az ártatlanok védelmezőjévé, ebben pedig maga Peter Parker (Jake Johnson) lesz a segítség-

gére, csakhogy a nyakukba szakad a világ megmentése is, ugyanis Wilson Fisk (Liev Schreiber) személyes indoktól vezérelve olyan technológiával kísérletezik, amelynek beláthatatlanok a következményei. Az események következményeként becsatlakoznak hőseink mellé olyan, alternatív univerzumokból jött hálósövők is, mint Spider-Gwen (Hailee Steinfeld), Spider-Ham (John Mulaney), az SP//dr robotot irányító Peni Parker (Kimiko Glenn) és a Noir Pókember (Nicolas Cage), akikről egytől egyig elmondható, hogy üde színfoltját képezik a történetnek, és különységük ellenére egyáltalán nem érezzük őket túltoltnak vagy kirívónak. A Pókember: Irány a Pókverzumnak akkora szíve van, mint ide New York, látványvilága páratlan, humorban, drámában és egyedi ötletekben is gazdag, és jól megírt karakterektől roskadozik (közülük személyes kedvencem May néni, aki ezúttal abszolút nem szorul megmentésre). Talán nem mindenkinek fekszik majd az animációs stílus, ám aki lehetőséget ad neki a bizonyításra, az nem fogja megbánni, mivel kihagyhatatlan élmény, és nem csupán a Pókember-rajongóknak.

Szada

Jöhet a folytatás!

5/5

Scott Lynch

## A karmazsin lobogó

**HOGYAN OKOZOL FÁJDALMAT ANNAK, AKI ÚGY ÉRZI, MÁR NINCS MIT VESZÍTENIE?** Adj neki valamit, amiért küzdhet – célt, barátokat, családot, egy levakarhatatlan kiscicát –, aztán ragadd el tőle, vagy legalább sodord veszélybe. Ott folytatódik az Úri Csirkefogók története, ahol legutóbb abbamaradt, Locke Lamora és Jean Tannen maguk mögött hagyják Camorrt, hogy sebeit nyalogatva egy újabb merész játszmba fogjanak: szemet vetnek Tal Verrar legszigorúbban őrzött játékbárlangja, a Bűntorony felbecsülhetetlen értékű kincseire. Tervezéssel és előkészületekkel, a balhéhoz leginkább alkalmas hamis személyiségek létrehozásával töltött két esztendő munkája mehet azonban veszendőbe, amikor visszautasíthatatlan ajánlatot kapnak. Pályafutásuk legkiválóbb alakítását kell nyújtaniuk, hazugságot hazugságba retegeznük, és kitarotán fohászkodniuk a Névtelen Tizenharmadikhoz, ha ép böljével akarják megúszni az egészet.

Elégedett lehet a Fondorlatok Ura, mert a tolvajok boldogulnak, a gazdagok emlékeznek.

5/5



Könyv  
fantasy

## Malcolm J. Hunt Szörnyek családja

**VALARAN U'CHAK A LEGVESZEDLEMESEBB GLADIÁTOR AZ ABASZISZI ARÉNAKBAN.** Gyerekkora óta a legjobb harcművészek képzik, de acquir felmérései miatt még veszedelmesebb. Hihetetlen regenerációs képessége miatt napok alatt felgyógyul még a legsúlyosabb sérülésből is, de kivételesen erős az ómágia elleni védelme is. Ezért figyelnek fel rá a felszínen élő acquir leszármazottak: tenyészcsődörnek szeretnék megnyerni, hogy utódaival bebiztosítsák helyüket a korforduló katonikus éveiben. Valaran azonban családot és nyugalmat akar, éppen elég életet oltott már ki az arénában. Acquir rokonai fanatikus boszorkányokkal szövetségbe elrabolják Valaran várandós feleségét, de nem számoltak a pyarroni inkvizíció megjelenésével. Kivételes képességű csapat indul a megmentésükre, de lehet, hogy még ez is kevés lesz a sikerhez. A fiatal bajnoknak választania kell a vérségi kötelék és a becsület között, ami sokkal nagyobb kihívás,



Könyv  
fantasy

Mocsy

Véresen komolytalan.

4,5/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZELETK: [GAMESTAR.HU/DELTAVISION](http://GAMESTAR.HU/DELTAVISION)  
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY  
FELHASZNÁLVA





Képregény  
fantasy

## Mese sárkányokról, lovagokról és szajhák fattyairól

### Rejtélyes lovag

**M**IVEL NEMRÉG BETÖLTÖTTE A 70-ET, ÉS SZEMMEL LÁTHATÓAN SOSEM VOLT AZ EGÉSZSÉGES ÉLETMÓD HÍVE, RAJONGÓI OKKAL TARTANAK ATTÓL, HOGY GEORGE R. R. MARTIN KÉPTELEN LESZ BEFEJEZNI A TŰZ ÉS JÉG DALÁT. Mert hiába fogadkozik a kortárs fantaszirodalom egyik legnagyobb hatású regényciklusának szerzője, hogy most aztán tényleg nagyon, de nagyon nekidurálja magát, és először pontot tesz az évek óta csúszó hatodik kötet végére, majd pedig sort kerít a nagy fináléra is, ha közben szanaszét forgácsolódik számtalan egyéb projektje (például a közelmúltban debütált Nightflyers sorozat) miatt. Így aztán jobb híján be kell érünk különféle adaptációkkal, köztük Dunk és Egg képregényre gyűrt kalandjaival. A Rejtélyes lovag nem mai darab, a Delta Vision mégis csak hét év után szánta rá magát a Kóbor lovag folytatásának kiadására. A füzet puha fedeles kisereléséért szerencsére kárpótol a belbecs, ugyanis az ArmorQuest és TimeFlyz képregényeken edződött Ben Averynek sikerült úgy átdolgoznia az azonos című kisregény szövegét, hogy akkor se érezze magát elveszítettnek az olvasó, ha történetesen mit sem tud az

előzményekről. Más kérdés, hogy miután ismeretséget köt ser Duncannel, a Magassal, valamint fegyverhordozójával, Eggel (aki V. Aegon Targaryen inkognitóban), rohan is a boltba, mert tudni szeretné, mi történt Hamugázló mezején. Kettejük útja ez alkalommal Fehérfal várába vezet, ahol a földesúr menyegzője kosztal és kvártélyal, az azt követő lovagi torna pedig némi pénzzel kecsegteti finánciális gondokkal küszködő hőseinket. Ám ahogy arra egy westerosi történet esetén joggal számít az ember, szinte semmi sem az, aminek látszik, mindenki a saját pecenyéjét sütögeti, és bizonyosságot nyer, hogy a lovagi erények kimentek a divatból. Avery mellett természetesen illik megemlíteni a füzet elkészítésében közreműködő munkatársakat is. A DC és a Marvel kiadóknál megfordult Mike S. Miller határozott vonalvezetésű, letisztult rajzait (a lánzsatörés és a vívás kimondottan látványos) Dzs. Nandzsán, valamint Szivakami Mohan töltötték meg színnel és élettel, míg a dialógusokat, illetve Dunk gondolatait rejtő szövegbuborékok betűinek William Tortolini adott nagy műgondal formát.

Chavalier

Westeros száz évvel a Trónok harca előtt is izgalmas hely volt.

4/5



Képregény  
sci-fi

## Vissza oda, ahol minden kezdődött

### Predator: Tűz és kő

**A**KÁR A KERETES SZERKEZET ISKOLAPÉLDÁJA IS LEHETNE A TŰZ ÉS KŐ TETRALÓGIA. Galgo Helder ugyanis még mindig nem tudja az otthon felé venni az irányt, szeretett űrhajóján egy potyautas dekkol. Rövid csetepatét követően világossá válik: Galdo egyetlen esélye az marad, ha a legénységét elintéző és őt magát foglyul ejtő predator minden parancsát követi. Az idegen ragadozó pedig az LV-223-ra akar eljutni, ahol a tervezők fajanak egyik képviselőjével szándékozik összemérni az erejét – ilyenek ezek a predatorok, nincs számukra elég nagy vad az egész világon, mindig újabb kihívásokra van szükségük. Az LV-223-as holdon aztán régi ismerősökkel találkozik ez a furcsa duó, végül pedig természetesen a nagy összezapás sem marad el. Joshua Williamson író nem ma kezdte az ipart, több saját sorozat is futott az Image Comicsnál, a DC-nél pedig a The Flash füzetekért felelt hosszabb ideig. Ezúttal leginkább az akcióra helyezte a hangsúlyt, a korábbi köteteknél talán kisebb mértékben van jelen a mögöttes tartalom, ez azonban egy Predator képregényben egyáltalán nem probléma. Mindig érdekes olyan történeteket olvasni, amelyekben a ragadozók és

az emberek kényszerű szövetségre lépnek, itt viszont kicsivel többről van szó, az egyszerűen csak Ahab néven illetett predator és Galgo duója egy idő után már egyfajta furcsa barátságot is kiépít. A rajzokért Chris Mooneyham felel, dinamikus ábrázolásmódja pedig remekül passzol a folyamatos harchoz. Gyűjteményes kötetről lévén szó, nem maradhatott ki az egész történetfolyam valódi lezárása, vagyis a Prometheus: Tűz és kő – Omega címet viselő füzet, amit Kelly Sue DeConnick írt és Agustin Alessio illusztrált festői szépséggel. Az eddigi események után játszódó rövid történetben a teljesen átalakult Elden visszatér az LV-223-ra, vele együtt próbálnak meg a túlélők végre elmenekülni a holdról. Eldennel együtt persze a filozofikus vonal is újra megjelenik, ami az eddigiek fényében tökéletesen passzol a végjátékhoz. Maga a franchise-okon átívelő nagy kaland viszont itt még korántsem fejeződik be, hiszen már magyarul is megjelent a Predator: Élet és halál, amely egy újabb négykötetes sztorit indít el. A jelenlegi tervek szerint 2019 során megkapjuk a további részeket is.

Csirke

A befejező kötetre kicsit megváltozott a hangvétel, de ezzel nincs semmi gond.

4,5/5





Kártyajáték  
science fantasy



Richard Garfield újra varázsol

# Keyforge: Call of the Archons

**AZZAL AZ ÍGÉRETTEL LÁN-**  
**COLT MAGÁHOZ 1994-**  
**BEN A MAGIC: THE GATHE-**  
**RING, MISZERINT SOHA NEM**  
**FOGOM UGYANAZT A JÁTÉKOT**  
**KÉTSZER ÁTÉLNI.** Huszonnégy év körültekintő tesztelés után bárki előtt igazolom az állítás valóságtartalmát. Persze akkoriban kizárólag azokból a kártyákból építkeztünk, amelyeket a jó szerencse az utunkba, illetve a 15 lapos random boosterekbe terelt, mára pedig javarészt „pilóták” által irányított pakli archetípusok versenyeznek a nagy nemzetközi tornákon. A kompetitív netdeck viadalok elméletileg elhanyagolható százalékban ugyan, de megcáfolhatnák az eredeti reklámszlogent, szemben a mester legújabb gurításával, amely mindörökre garantálja az exkluzív játékelményt. A Keyforge ugyanis nem véletlenszerű kiegészítő csomagokkal, hanem algoritmus által létrehozott, tökéletesen egyedi paklival operál. Így igaz, dekkünk lapösszetétele, a hátoldalon található Archonunk képe és

neve is teljesen egyedi. A játék a varakozásoknak megfelelően elsőprő sikerrel debütált idén november közepén, bár az indulás nem volt épp zökkenőmentes, hiszen az algoritmus olyan szókombinációkat is produkált paklinévként, amelyek megállnák a helyüket bármelyik beerbike-os legénybúcsúban hajnali négykor. A kérdéses dekkeket a gyártó, a Fantasy Flight Games a komplett első hullámmal együtt visszahívta, így hivatalos versenyen nem használhatók, a megfelelő gyűjtőhöz eljuttatva azonban egy visszafogottabb nyaralást képesek finanszírozni. A Delta Visionnél beszerzett új csodapaklit felbontva első látásra már épp dúdolni kezdtem az „Aranyeső a szép kis házra” kezdetű, méltán népszerű dalt, de az „Arsonist of the Wired Condo” egy betű híján sajnos végül nem fog százezreket hozni a konyhára. A játék során hét, különböző tulajdonságokkal és képességekkel rendelkező házból hármat irányíthatunk, amelyek egyenként tizenkét lappal képviseltek

magukat a checklistával összesen 37 lapos csomagban. Arzenálunk lényeket, akciókártyákat, tárgyakat és fejlesztéseket soroltat fel teljesen véletlenszerű számban és eloszlásban, persze észszerű korlátok között. Körünkben kizárólag egy általunk megnevezett ház kártyáit használhatjuk, aktiválhatjuk és dobhatjuk el, hogy aztán újra hat lapra húzzuk fel a kezünket (feltéve, hogy ezt egyéb módosítók nem befolyásolják). A Magic és a Netrunner játékokkal szemben fontos különbség, hogy nincsen semmiféle kijátszási költsége a kártyáknak, persze az effekteket érdemes okosan egymásra fűzni, hiszen az interakción múlik nagyjából minden. Dekkünk egy tudatos rendezőelv szerint épült, a mi fő feladatunk pedig, hogy megismerjük azt, gyakorlatilag meg kell fejteni az algoritmus célját. Reakcióként legfeljebb ősi átkokat moroghatunk, a másik játékos körében nem fogunk

tudni csapdázni. Lényeink és tárgyaink a csataterre kerüléskor alapjáraton nem aktívak, csak a kör végén állnak fel, így ellenfelünk a saját körében teljesen felboríthatja terveinket egy jól irányított stunnal. Végős célunk a kulcskészítéshez szükséges hat Amber megszerzése, ami a megfelelő számú alapanyag meglétekor körünk elején, a kulcskészítő fázisban maximum egyszer automatikusan bekövetkezik, a harmadik kulcs pedig egyet jelent a győzelem pezsgőzű csókjával. Lényeink harcolhatnak más lényvel, vagy Ambert szüretelnek, akciókártyáink pedig ugyancsak sokféle módon befolyásolják a játék kimenetelét. Elképesztően változatos játékmenet és igazi agytorna vár ebben a kifinomultan okos és végtelenül mókás játékban, amely alapjaiban változtatja meg, amit a gyűjtőgetős kártyajátékokról tudni véltünk.

Grimlock

2018 egyik legnagyobb dobása.

5/5



# KÖVRSZÁM



## ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

A Bandai Namco repülő sorozata tartalmaz háborús hadjáratot ígér. A helyszín Usea, ahol egy újabb hatalmas háború van készülődésben, és nekünk társainkkal az oldalunkon kell megvédenünk a hazát. Izgalmas sztori és érdekes karakterek várnak ránk egy PS4-exkluzív VR-küldetés és a coöplehetőségek mellett.



## KINGDOM HEARTS III

Sora és barátai nyakukba veszik a Disney-világokat, hogy végleg leszámoljanak a szívtelen seregekkel. Meglátogathatjuk majd velük a Jégvarázs, a Herkules, a Karib-tenger kalózái és sok más film helyszínét is. Izgalmas és érdekes kalandra számíthatunk, igazán nem szeretnénk csalódnani ennyi év várakozás után.



## RESIDENT EVIL 2

A hetedik rész után a Capcom inkább visszakanyarodott a múltba, és újraalkotta a legendás horrorszéria teljes második részét. Ismerős történetet, helyszínt és karaktereket kapunk modern körítésben. Hogy a játék mennyire lesz lenyűgöző másodsorra, az jövő hónapban kiderül.



## TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

A Total War sorozat következő fejezete Kínába visz bennünket, ahol ősi konfliktusokat fogunk megoldani vérrel és acéllal. A Three Kingdoms újdonságairól Kaci mesél majd nektek, aki Londonban járt, hogy kipróbálhassa a játékot. Minden részletre kiterjedő előzetesünket jövő hónapban olvashatjátok.



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



# FourFourTwo



A VILÁG KEDVENC  
FUTBALLMAGAZINJA!

[WWW.FOURFOURTWO.HU](http://WWW.FOURFOURTWO.HU)

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



# 576 KByte

TÖBB, MINT 25 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN.

**Frissítsd fel játékgyűjteményed és spórolj!**

**SZÁMÍTTASD BE MÁR VÉGIGJÁTSZOTT JÁTÉKAIDAT ÉS  
CSAPJ LE AKÁR A LEGÚJABB CÍMEKRE **OLCSÓBBAN!****



**További információk: [www.576kb.hu/hasznalt-jatek-beszamitas](http://www.576kb.hu/hasznalt-jatek-beszamitas)**